

# VIETNAM

## 1965-1975



## Play Book

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

日本語版    プレイブック

17. サンプルプレイ	3
18. シナリオ	5
18.1. 作戦シナリオ	5
18.2. スタンダード勝利条件	6
18.3. 作戦シナリオ戦闘序列	7
18.3.1 オペレーション・スターライト	7
18.3.2 シルバーバヨネット“Operation Long Reach”	8
18.3.3 Da Nang への道	8
18.3.4 マッシュャー/ホワイトファング	9
18.3.5 ウォーゾーン C：“Operation Attleboro & Cedar Falls”	10
18.3.6 テト攻勢～Khe Sanh & Hue の場合～	11
18.3.7 Quyetchien：メコンデルタの ARVN	13
18.3.8 テト攻勢～フルマップ～	14
18.3.9 復活節攻勢	15
18.3.10 サイゴンのいちばんあつい日	17
18.4. キャンペーンシナリオ戦闘序列	18
18.4.1 1965-1975 ヴェトナム戦争フルキャンペーン	18
18.4.2 1968-1975 アフター・テト	19
19. 記録シートの使い方	21
19.1. セットアップ	21
19.2. シーズンインターフェイズ開始	22
19.2.1 戦略フェイズ	22
19.2.1.1 戦略爆撃宣言セグメント	22
19.2.1.2 戦略爆撃実行セグメント	22
19.2.1.3 ルートステータスセグメント	22
19.2.2 政治フェイズ	23
19.2.2.1 SVN 指導者交替セグメント	23
19.2.2.2 クーデターセグメント	23
19.2.2.3 SVN モラルセグメント	23
19.2.2.4 US モラルセグメント	23
19.2.2.5 NVN モラルセグメント	23
19.2.3 増援フェイズ	23
19.2.3.1 西側陣営増援セグメント	23
19.2.3.2 共産陣営増援セグメント	24
19.3. 付録 記録シートの記号類について	24
19.3.1 白い矢印と黒い矢印	24
19.3.2 Line#の赤枠囲み	25
19.3.3 ユニット生産の表記	25

## 17. サンプルプレイ

以下はシナリオ全体の例です：Operation Starlite。ルールとそのシナリオの詳細を読んだ後、疑問がある場合はルールを参照してサンプルプレイを読んでください。

### 第1作戦ラウンド

シナリオ開始時、共産プレイヤーは自分のユニットをヘクス 5219 に配置することを決定します。どちらのプレイヤーも、特別作戦フェイズ中に自分のユニットをホールドもしくはパトロールへの任命はしませんでした。西側プレイヤーは、戦略移動フェイズに於ける戦略移動とセキュリティ作戦は見送りました。共産プレイヤーは、作戦フェイズ開始時スタックを分割して連隊を 5120 に、ポリティカルセクションを 5020 に移動し、それぞれ 2 と 4MP を消費します（後者は、シナリオの特別ルールにより 4MP が最大移動力です）。

移動はサーチ&デストロイの一環として実行しました。

共産プレイヤーは 5220 を目標ヘクスとしてマークし、海兵隊がリアクションできないようにします。共産プレイヤーは戦闘しない選択をしたため、移動後すぐに作戦終了です。この VC ユニット 2 個は作戦完了します（共産プレイヤーは作戦完了マーカーを配置してマップを乱雑にする代わりに、記憶するだけに留めます）。



### 第2作戦ラウンド

共産プレイヤーは、自分の作戦に任命するユニットが残っていないため、西側プレイヤーに作戦を指名するしかありません。連合軍プレイヤーは 3/3/3M をサーチ&デストロイに任命し、5020 を目標ヘクスに宣言します。3/3/3M は、図で示された経路に沿って目標ヘクスに直接移動し、5 移動ポイントを消費します（小河川横断で+1 MP、敵 ZOC からの退出で+1 MP）。



3/3/3M が移動終了後すぐに 5120 の VC がリアクションします。3 MP 消費して 5019 に移動します。目標ヘクスの VC は、目標ユニットであるためリアクションできませんが、アラート移動を選びます。ダイスロールは 3。アラート移動力は 2 です（ダイスで+3MP、囲場で+1 MP、シナリオルールで-2 MP）。VC は、そのヘクスを出るのに十分な MP を持ちません（最もコストの低い隣接ヘクスでも+1 MP、敵の占めるヘクスからの退出により+2 MP。計 3 MP が最低でも必要でした）。



### 第2作戦ラウンド・第1戦闘ラウンド・戦闘セグメント

西側プレイヤーは目標ユニットの VC を攻撃宣言します。VC の能力値を開示します。ポリティカルセクションであることが判明し、除去されます。第2作戦ラウンドは終了します。3/3/3M に作戦完了マーカーを配置します。



### 第3作戦ラウンド・第1戦闘ラウンド

西側プレイヤーは 5019 を目標ヘクスとするサーチ&デストロイを宣言します。残る 4 個の米軍地上戦闘ユニットすべて、巡洋艦、および 4 航空支援ポイントが任命されます。4 個地上戦闘ユニットは、図に示された経路に沿って所定の位置に移動します。



次に、西側プレイヤーは、巡洋艦に目標ヘクスへの妨害任務を指示します。すべてのユニットがそのヘクスを退出するためのコストが+ 1MP されます。この省はフリーファイアゾーン宣言されていないため、巡洋艦の 6 海上支援ポイントすべてが消費され半減されます。

共産プレイヤーは、目標ユニットにされた VC にアラート移動させます。ダイスロールは 4。通常ならこの VC ユニットの 5MP(ダイスロールで+ 4MP、圃場で+ 1MP)を使用できます。シナリオ特別ルールは- 2MP により、許容移動力を 3MP に減らします。VC はそのヘクスから出ることができなくなります。(最もコストの安い隣接ヘクスの地形で+ 1MP、敵の占めるヘクスからの退出により+ 2MP、妨害 1 マーカーの配置により+ 1 MP。合計で最低でも 4 MP が必要)。

### 第3作戦ラウンド・第1戦闘ラウンド・戦闘セグメント

西側プレイヤーは攻撃を宣言します。

VC ユニットの連隊であることが判明します。西側プレイヤーは残りの地上戦闘力すべての攻撃参加を宣言します。西側プレイヤーは 6 地上戦闘力と 9.5 地上支援(15 砲兵支援、4 航空支援ポイント、フリーファイアゾーンでないので半減します)を持ちます。

VC ユニットの合計 8 ポイント(地上戦闘力 6、部隊砲兵 2)で防御します。

戦闘比は 3 : 2 (15.5 : 8)です。戦闘ダイスロールの累積修正値は+1(戦闘比 DRM で+ 1、地形はゼロ)です。ダイスロールは 2 です。DRM 修正後に 3 になります。

両陣営とも横列は 3 を使います。

共産ユニットは、縦行 14 ~ 21(VC 地上戦闘力 6 + 西側支援 9.5)で死傷者を決定します。結果は (2 / 2)。死傷者 2 ポイント。2 VC 補充ポイントの消費で充当します。西側プレイヤーは、縦行 8 ~ 13(西側地上戦闘力 6 + 共産側支援 2)を参照します。結果は (1 / 0)。死傷者 1 ポイント。

1US 補充ポイント消費します。航空作戦マーカーは 4 です。シナリオで使用可能なすべての航空支援ポイントを投入してありますが、本作戦ラウンド中のつづく戦闘ラウンドにおいてはすべての航空支援ポイントを再度使用できません。



通例、VC 連隊はより有利な山岳ヘクス 4919 に退却するところですが、そのためには 6MP 必要です(敵の占めるヘクスからの退出+ 2MP。妨害 1 マーカーからの退出+ 1MP。山岳ヘクスへの侵入+ 3MP)。

シナリオ特別ルールにより- 2MP のため 5MP しかありません。

圃場ヘクス 5120 に退却した場合、道路ヘクスが使えるようになります。次ターンでの脱出を考えると非常に魅力的です。しかし、敵 3/3/3M(作戦に関係していません)からのリアクションを誘発します。

最終的に、4MP すべてを消費して圃場ヘクス 5018 に退却しました。

### 第3作戦ラウンド・第1戦闘ラウンド・追撃セグメント

作戦中の米海兵大隊は追撃移動します。それぞれ追撃修正 + 3 を持ちます(戦闘結果ダイスロール 3 の横列は、得られる突破力はゼロ。固有の追撃修正で+ 3)。3/7/1M は空中機動ポイントを使用して、図に示された経路に沿って山岳ヘクス 4919 に移動し、敵 ZOC に着陸するため 2 MP を消費します(地上移動で追撃した場合、小河川を渡渉して山岳ヘクスに侵入するため 4MP が必要になります)。2/4/3M は追撃移動しません。HQ と砲兵は、追撃移動力がないため、追撃移動できません。





US Army	Korea
USMC	Australia
ARVN	ANZAC
NVA	Phillippines
VC	Thailand

場合によっては、史実の（少なくとも私たちが知る限り、情報がない場合は疑問符があります）いくつかの師団は♣でマークされ、このテキストの色でリストアップされていますが、プレイヤー諸氏はどの師団を選択してもかまいません。

特に明記しない限り、ARVN と NVA ユニットの増援面ではありません。また西側連合軍は第 2 展開[8.0]に移行した状態で配置されます。

西側連合軍は常に共産陣営の前に配置を済ませます。

VC 大隊はランダムにドローされ、共産プレイヤーがその能力値を見る前に配置しなければなりません。どのシナリオにおいても、共産ユニットは敵の占めるヘクスには配置できません。

- ③ 特定のシナリオの指示は、プレイヤーが援軍を受け取ることを示します。これらの指示は、どのユニットまたはポイントを受け取り、いつ取得し、どこに配置するかを示します。一部の増援は、ターン開始前に名前付き/番号付きのヘクスに単純に配置されます。増援が配置されたヘクスが敵に占領されている場合、その増援はそのシナリオにおいて失われます。それらは、勝利条件を考慮する際、除去されたとは見なされません。場合によっては、増援がプレイエリアに移動するというシナリオが示されることがあります。そのような増援は、プレイの開始前、プレイに隣接する任意のヘクスまたはヘクスの組み合わせに配置されます。

プレイエリアの外にいる間は、攻撃することも攻撃されることもできません。増援を担当するプレイヤーは、作戦に関する、すべてのルールに従い、ターンの通常の過程で増援の一部またはすべてを任意の友軍の作戦に任命できます。任命後、ユニットはプレイエリアに移動し、その後通常どおり機能します。プレイエリア外の増援ユニットは、プレイエリアに入る前にプレイエリア外のヘクスを移動できません。ただし、敵の占めるヘクスに侵入したり通過できます[4.2；4.5.2；4.11]。到着が予定されていたターンの終わりまでにプレイエリア内に移動しなかった増援ユニットは、そのシナリオでは登場チャンスが失われます。それらは、勝利条件を考慮する際、除去されたとは見なされません。

- ④ 作戦シナリオの任意のターン中に宣言されたフリーファイアゾーンは、作戦シナリオ全体にわたって続きます。
- ⑤ これらのシナリオでは、ホーチミンルートへの進入や移動はできません。
- ⑥ 特定のシナリオでは、西側プレイヤーは支援フェイズ中に ARVN ユニットの機能不全をチェックする必要があります。特に明記しない限り、ARVN ユニットの正常な状態で登場します。

## 18.2. スタンダード勝利条件

スタンダード勝利条件は、キャンペーンシナリオ以外の作戦シナリオ共通の勝利条件です。作戦シナリオの最後のターン終了時、各プレイヤーが獲得した勝利ポイント（VP）を合計し、共産陣営の合計から西側陣営の合計を引くことにより、勝敗を決定します。

シナリオの指示には、いずれの陣営がどれだけ勝利したかが示されます。VP は次の方法で獲得します。

### 共産陣営

シナリオ終了時の占領状態により獲得できる VP

- 5 x **【シナリオ終了時占領：城甫属省 & 城甫属省中央】**  
シナリオ終了時、城甫属省もしくは城甫属省中央を完全占領する共産各 1 ユニットにつき（1 ヘクスにつき最大 5 ユニットまで加算できます）
- 2 x **【シナリオ終了時占領：市鎮属省】**  
シナリオ終了時、市鎮属省を完全占領する共産各 1 ユニットにつき（1 ヘクスにつき最大 5 ユニットまで加算できます）
- 2 **【シナリオ終了時占領：市鎮】**  
シナリオ終了時、共産ユニットの完全占領する市鎮 1 つにつき
- 1 **【シナリオ終了時占領：圃場】**  
シナリオ終了時、共産ユニットの完全占領する圃場 1 ヘクスにつき\*
- 0.5 **【シナリオ終了時占領：SVN 1 ヘクス】**  
シナリオ終了時、共産ユニットのみが占める SVN 領内 1 ヘクスにつき\*

\*：国境横断ヘクスは SVN 領内とはみなしません

※ 上記のシナリオ終了時の占領状態に関する VP は、1 ヘクスにつき 1 項目のみ適用できます。

例：ヴェトコン 2 ユニットが、圃場ヘクス内の市鎮属省を占領してる場合、獲得 VP は“5”ではなく“4”になります。

### プレイ中に獲得できる VP

- 10 **【城甫属省中央占領時】**  
プレイ中に完全占領した城甫属省中央 1 ヌ所につき
- 10 **【ラオス・カンボジア侵攻時】**  
プレイ中にラオス and/or カンボジアが侵攻された場合、1 ヌ国につき
- 10 **【米軍ユニット除去時】**  
プレイ中に米軍 1 ユニットを除去させたごとに
- 3 **【城甫属省・市鎮属省占領時】**  
プレイ中に完全占領した城甫属省、市鎮属省 1 ヌ所につき
- 2 **【フリーファイアゾーン宣言時】**  
プレイ中に西側プレイヤーによりフリーファイアゾーン宣言させた 1 省ごとに
- 1 **【米軍補充ポイント消費時】**  
プレイ中に消費させた米軍補充 1 ポイントごとに
- 1 **【航空・空中機動ポイントロス時】**  
プレイ中に損失させた航空支援・空中機動 1 ポイントごとに
- 1 **【ARVN・FWA ユニット除去時】**  
プレイ中に除去させた ARVN・FWA ユニットに記載された地上戦闘力、砲兵火力の値 1 ポイントごとに

- 0.25 【ARVN 補充ポイント消費時】プレイ中に消費させた ARVN 補充 1 ポイントごとに

#### 西側陣営

プレイ中に獲得できる VP

- 4 【NVA ユニット除去時】プレイ中に NVA 1 ユニートを除去させるごとに (いかなるタイプでも)
- 3 【VC 連隊 HQ 補給拠点の除去・分散・ブレイクダウン時】プレイ中にヴェトコン連隊、HQ、補給拠点 1 ユニートを除去、分散、ブレイクダウンさせるごとに
- 1 【VC 大隊ポリティカルセクションの除去・分散時】プレイ中にヴェトコン大隊、ポリティカルセクション 1 ユニートを除去、分散させるごとに
- 0.25 【NVA 補充ポイント消費時】プレイ中に消費させた NVA 補充 1 ポイントごとに

※ 上記シナリオ勝利条件は、シナリオによって適宜、追加と変更が加えられます。



## 18.3. 作戦シナリオ戦闘序列

### 18.3.1 オペレーション・スターライト

本シナリオは入門編シナリオであり、ソロプレイに適しています。ヴェトナム戦争に於ける、米軍最初の大規模戦闘をシミュレートしたものとします。

シナリオ開始：1965 年夏期ゲームターン 1 開始時  
シナリオ終了：上記ターン終了時 (1 ターン)

プレイエリア：北方マップを使用します。  
Quang Ngai 省 (第 1 軍団ゾーン内)

#### ○西側陣営

割当： レンジャーのダイスロール配置はできません。  
4 × 米軍補充ポイント  
4 × 航空支援ポイント  
1 × 空中機動ポイント  
1 × 巡洋艦

#### セットアップ：

セットアップ位置	ユニット
5118(Chu Lai)	3 / 3 / 3 M大隊 2 / 4 / 3 M大隊 1 × 155mm 独立砲兵
5220	3 / 7 / 1 M大隊 7 / 1 M連隊 HQ

#### ○共産陣営

割当： 4 × VC 補充ポイント

#### セットアップ：

セットアップ位置	ユニット
5219and/or5320 *	第 70 連隊 1 × ポリティカルセクション

\* 共産プレイヤーが配置ヘクスを選べます。  
(ソロプレイではダイスロールなどでランダムに決定します)

#### 特別ルール：

- ① 共産プレイヤーは戦略移動できません。
- ② VC ユニットの許容移動力は - 2MP 減少します。(通常移動、アラート、リアクション、退却、追撃すべてに於いて)  
ノート：ヴェトコンは ARVN の遅鈍な行動に馴れきっており、この作戦で米国海兵隊が示したスピードと柔軟性に対応できませんでした。
- ③ 西側プレイヤーは FFZ 宣言できません。

#### シナリオ勝利条件：

- ① スタンダード勝利条件を無視します。
- ② 西側プレイヤーは、VC ユニートを分散、ブレイクダウン、除去させるかあるいはプレイエリア外に退出させれば勝利します。
- ③ 共産プレイヤーは西側の勝利を阻止すれば勝利です。

プレイノート：共産プレイヤーに一言。USA に最初の作戦の花を持たせるな。歴史上起きたことを試してみるが良い

18.3.2 シルバーバヨネット “ Operation Long Reach ”

作戦を遂行しながら、様々な戦術的機会を探求できる、優れた入門シナリオです。1965 年秋の *Ia Drang* 溪谷での作戦と戦闘をシミュレートします。

プレイノート：そこが、どんなところだったかを君は知るだろう

シナリオ開始：1965 年秋期ゲームターン 1 開始時  
シナリオ終了：1965 年秋期ゲームターン 2 終了時（2 ターン）

プレイエリア：中央マップを使用します。  
第 2 軍団ゾーン内 Kon Tum 省内のヘクス列 XX31 を含む列より南側。

○西側陣営

割当： 2 × ARVN レンジャー  
6 × 米軍補充ポイント  
2 × ARVN 補充ポイント  
10 × 航空支援ポイント

セットアップ：

セットアップ位置	ユニット
4334 (Pleiku)	1 / 1 C 旅団全ユニット 3 / 1 C 旅団全ユニット 1 × 機甲騎兵大隊 1 × 歩兵大隊

増援：

ターン	セットアップ位置	ユニット
2	4334 (Pleiku)	第 1 C 師団 HQ 2 / 1 C 旅団全ユニット 1 / A 旅団
2	右記①②いずれかを撤退 (マップ上から単に除去)	① 1 / 1 C 旅団 ② 3 / 1 C 旅団

○共産陣営

割当： 8 × NVA 補充ポイント  
2 × VC 補充ポイント

セットアップ：

セットアップ位置	
3837	31 連隊
3937	33 連隊
プレイエリア内いずれかの西側ユニットの非隣接ヘクス	3 × 大隊

増援

ターン	セットアップ位置	ユニット
2	3738 or 3837 or 3937	66 連隊

特別ルール：

- ① 共産ユニットの許容移動力はすべて - 2MP 減少します。(通常移動、アラート、リアクション、退却、追撃のすべてに於いて)  
ノート：共産陣営は、空中機動のスピードと獰猛さについてなお、学習が足りていませんでした。
- ② Kon Tum は F F Z 宣言下です。
- ③ 最初のターンの特別作戦フェイズでは、西側ユニットと VC 大隊はホールドとパトロールをルール通りに任命できますが、NVA ユニットの禁止されます。
- ④ ターン 1 の戦略移動フェイズは省略されます。
- ⑤ シナリオ開始時の第 1 作戦ラウンドは西側プレイヤーが強制指名されますが、任命できるユニットは米軍のいずれか 1 個旅団と任意の数の ARVN ユニットのなかから選びます。
- ⑥ プレイエリア外に退出したユニットは除去扱いとします。この目的に於いて係争国境線は存在しないものとみなします。

シナリオ勝利条件：

- ① スタンダード勝利条件を無視します。
- ② 西側プレイヤーは以下のすべての条件を満たすと勝利します。
  - a, 2 × NVA 連隊を全滅させるかプレイエリア外に退出させる
  - b, 米軍ユニットが 1 個も除去されていない
- ③ 共産プレイヤーは以下のすべての条件を満たすと勝利します。
  - a, 西側勝利条件を阻止する。
  - b, 共産陣営が Pleiku を占領するもしくは、米軍 1 個ユニットを除去させる
- ④ いずれの条件も満たせなければ引き分けです。

18.3.3 Da Nang への道

第 1 軍団ゾーンに於ける、米軍戦闘行動の最初の重大局面が訪れます。海兵隊が Da Nang に上陸してまもなく、敵との交戦許可が下りました。

シナリオ開始：1965 年夏期ゲームターン 1 開始時  
シナリオ終了：1965 年夏期ゲームターン 2 終了時（2 ターン）

プレイエリア：北方マップを使用します。  
第 1 軍団ゾーン内全域。  
北ヴェトナム領  
ラオス領

○西側陣営

割当： レンジャーのダイスロール配置はできません。  
30 × 米軍補充ポイント  
18 × ARVN 補充ポイント  
10 × 航空支援ポイント  
3 × 空中機動ポイント  
1 × 巡洋艦



セットアップ:

セットアップ位置	ユニット
4411 (Da Nang)	3 / 3 M連隊全ユニット 4 / 3 M連隊全ユニット 1 / 9 / 3 M大隊 3 / 9 / 3 M大隊 1 × 105mm 独立砲兵
第 I 軍団ゾーン内のいずれか	第 1 師団全ユニット 第 2 師団全ユニット 5 × 歩兵大隊

増援:

ターン	セットアップ位置	ユニット
2	4411 (Da Nang)	2 / 9 / 3 M大隊 9 / 3 M連隊 H Q 第 3 M 師団 H Q 第 3 M 機甲大隊 第 3 M 機甲騎兵大隊

#### ○共産陣営

割当: 25 × VC 補充ポイント  
10 × NVA 補充ポイント

セットアップ:

セットアップ位置	ユニット
プレイエリア内のいずれか	第 63 連隊 12 × 大隊 2 × ポリティカルセクション
北ヴェトナム領内のいずれか	第 324 B 師団全ユニット

特別ルール:

- ① 西側プレイヤーはラオスに侵攻できません。
- ② ARVN 第 2 師団はシナリオを通して機能不全です。他のすべての ARVN ユニットの通常状態です。

シナリオ勝利条件:

- ① スタンダード勝利条件を採用します。
- ② 勝敗を以下のように決定します。  
14 以下 : 西側陣営の決定的勝利  
15 ~ 18 : 西側陣営の勝利  
19 ~ 22 : 引き分け  
23 ~ 30 : 共産陣営の勝利  
31 以上 : 共産陣営の決定的勝利

### 18.3.4 マッシャー/ホワイトファング

米軍第 1 騎兵師団とサウスコリアが集結し、そこへオペレーション・ダブルイーグルから海兵隊も第 1 軍団ゾーンへと合流します。Binh Dinh 省掃討のために。戦争を通じて最も大規模な作戦のひとつが始まります。

シナリオ開始: 1965 年冬期ゲームターン 2 開始時

シナリオ終了: 1966 年春期ゲームターン 1 終了時 (2 ターン)

プレイエリア: 北方及び中央マップを使用します。

Binh Dinh 省  
Kon Tum 省  
Phu Bon 省  
Phu Yen 省  
ラオス  
カンボジア

#### ○西側陣営

割当: 2 × ARVN レンジャー  
35 × 米軍補充ポイント  
20 × ARVN 補充ポイント  
15 × 航空支援ポイント  
3 × 空中機動ポイント  
1 × 巡洋艦

セットアップ:

セットアップ位置	ユニット
4334 (Pleiku) から 2 ヘクス以内	3 / 25 旅団 1 × 175mm 独立砲兵
4932 から 2 ヘクス以内	第 1 騎兵師団全ユニット
4932	1 × 105mm 独立砲兵
5232	1 / CAP 連隊
5633 (Qui Nhon)	CAP 師団 H Q Cav / CAP 連隊 26 / CAP 連隊
5741 (Tuy Hoa)	28 / 9 連隊
プレイエリア内のいずれか	第 22 師団全ユニット 4 × 歩兵大隊

増援:

ターン	セットアップ位置	ユニット
2	プレイエリア北端のいずれか	4 / 3 M 師団 H Q 1 / 4 / 3 M 大隊 2 / 4 / 3 M 大隊 1 / 7 / 1 M 大隊 2 / 7 / 1 M 大隊 1 × 155mm 独立砲兵 1 × 105mm 独立砲兵

○共産陣営

割当： 10 × NVA 補充ポイント  
18 × VC 補充ポイント

セットアップ：

セットアップ位置	ユニット
プレイエリア内の他のユニットに占められていないヘクス*	12 × 大隊 2 × 連隊 4 × ポリティカルセクション
Kon Tum 省内のいずれか	2 × 独立連隊

\* 少なくとも4 × VC ユニットの周囲ヘクスに配置しなければなりません。さらに加えて4 × VC ユニットの完全海上ヘクスから4ヘクス以内に配置しなければなりません。

増援：

ターン	セットアップ位置	ユニット
2	プレイエリア内の他のユニットに占められていないヘクス	4 × 大隊 2 × ポリティカルセクション

特別ルール：

- ① シナリオ終了時、共産ユニットのいない1省につき、2 VP を西側プレイヤーは獲得します。
- ② 上記の目的について、境界ヘクス内にいる共産ユニットは、境界ヘクス内に所有地を持つすべての省内に存在するものとみなします。

シナリオ勝利条件：

- ① スタンダード勝利条件を採用します。
- ② 特別ルールの共産ユニット不在の省の VP 獲得条件
- ③ 勝敗を以下のように決定します。  
4 以下： 西側陣営の決定的勝利  
5 ～ 7： 西側陣営の勝利  
8 ～ 12： 引き分け  
13 ～ 17： 共産陣営の勝利  
18 以上： 共産陣営の決定的勝利



18.3.5 ウォーゾーン C：“Operation Attleboro & Cedar Falls”

Sai gon の北西に横たわる“鉄の三角地帯”。20 年以上の長きにわたり、反政府勢力の拠点となってきた一帯です。1966 年の後半、このエリアからの NLF 勢力一掃を狙った一連の作戦が発動されました。ヴェトコンの作戦を西側は粉碎、一程度の成果を収めます。しかし、米軍が土地から立ち去るやいなや、再び NLF は舞い戻ってきたのでした。

シナリオ開始：1966 年冬期ゲームターン 1 開始時  
シナリオ終了：1967 年春期ゲームターン 2 終了時（3 ターン）

プレイエリア：中央マップ及び南方マップを使用します

Hau Nghia 省  
Tay Ninh 省  
Phouc Long 省  
Binh Duong 省  
カンボジア

○西側陣営

割当： 4 × ARVN レンジャー  
20 × 米軍補充ポイント  
8 × ARVN 補充ポイント  
30 × 航空支援ポイント  
8 × 空中機動ポイント

セットアップ：

セットアップ位置	ユニット
2462(Khiem Cuong)から1ヘクス以内	2 / 25 旅団全ユニット
2858 から1ヘクス以内	1 / 1 旅団全ユニット 第1機甲騎兵大隊 第1師団HQ
2963 から1ヘクス以内	2 / 1 旅団全ユニット
2659 から1ヘクス以内	3 / 1 旅団全ユニット
3061(Bien Hoa)から1ヘクス以内	第173空挺旅団全ユニット
3153(Phuoc Binh)から1ヘクス以内	第199歩兵旅団全ユニット
2259(Tay Ninh)から1ヘクス以内	第196旅団全ユニット
プレイエリア内の友軍占領ヘクス（複数可）	1 × 175mm 独立砲兵 1 × 155mm 独立砲兵 2 × 105mm 独立砲兵
2860(Phu Cuong)	7 / 5 歩兵連隊

増援：  
登場しません

○共産陣営

割当： 10 × NVA 補充ポイント  
25 × VC 補充ポイント

セットアップ：

セットアップ位置	ユニット
プレイエリア内のいずれか	第9師団全ユニット



	6 × 大隊 3 × ポリティカルセクション
カンボジア領内のいずれか	第 101 連隊

増援：

ターン	セットアップ位置	ユニット
2	南ヴェトナム領内のいずれか	第 165 連隊 第 272 連隊 5 × 大隊 2 × ポリティカルセクション 1 × 補給拠点*

\* 補給拠点の配置は必須ですが、他の増援ユニットの配置は必ずしも必須ではありません。共産プレイヤーの判断に委ねられます。

特別ルール：

- ① プレイエリア内で、共産ユニットのいない 1 省につき各ターン終了時毎に西側プレイヤーは 3 VP を獲得します。
- ② 各種境界ヘクス内の共産ユニットは、当該省内にいるとはみなしません。

シナリオ勝利条件：

- ① スタンダード勝利条件を採用します。
- ② 特別ルール①を加算します。
- ③ 勝敗を以下のように決定します。  
**ゼロ未満** : 西側陣営の勝利  
**ゼロ～4** : 引き分け  
**5 以上** : 共産陣営の勝利

## 18.3.6 テト攻勢～ Khe Sanh & Hue の場合～

テト攻勢に於ける最も凄惨な戦闘のうちのいくつかは、第 1 軍団ゾーンで戦われました。ヴェトナムの古都フエ市は、NVA とヴェトコンの攻勢に曝され陥落します。同都市は、街路から街路にかけての米軍の流血を経て奪還されます。後に残ったのは、帰る家を喪った 50 万人以上の一般市民でした。

シナリオ開始：1968 年春期ゲームターン 1 開始時

シナリオ終了：1968 年夏期ゲームターン 1 終了時（3 ターン）

プレイエリア：北方マップを使用します。

第 1 軍団ゾーン

ラオス

北ヴェトナム

### ○西側陣営

割当： 4 × ARVN レンジャー  
90 × 米軍補充ポイント  
30 × ARVN 補充ポイント  
60 × 航空支援ポイント  
9 × 空中機動ポイント  
2 × 巡洋艦

セットアップ：

セットアップ位置	ユニット
4411(Da Nang)	第 1 M 機甲大隊 第 1 M 機甲騎兵大隊 第 1 M 師団 HQ 1 × 175mm 独立砲兵
3807(Phu Bai)	1 / 1 M 連隊 HQ
3910	1 / 1 / 1 M 大隊
3405	2 / 1 / 1 M 大隊 3 / 1 / 1 M 大隊
4119	1 / 5 / 1 M 大隊 (第 3 展開)
4515	2 / 5 / 1 M 大隊 (第 3 展開)
4412	7 / 1 M 連隊 HQ 2 / 7 / 1 M 大隊
4514	1 / 7 / 1 M 大隊 2 / 3 / 4 大隊
4413	3 / 7 / 1 M 大隊
3203	第 3 M 機甲大隊 第 3 M 機甲騎兵大隊 第 3 M 師団 HQ 3 / 3 / 3 M 大隊
2906(Khe Sanh)	1 / 9 / 3 M 大隊 (第 3 展開) 第 26 M 連隊 (第 1 展開)
3004	2 / 9 / 3 M 大隊 (第 3 展開) 3 / 9 / 3 M 大隊 (第 3 展開)
3104	3 / 3 M 連隊 HQ 2 / 3 / 3 M 大隊
3204(Dong Ha)	1 / 3 / 3 M 大隊 4 / 3 M 連隊 HQ 3 / 4 / 3 M 大隊 1 × 155mm 独立砲兵
3205	1 / 4 / 3 M 大隊
3304	2 / 4 / 3 M 大隊
3808	1 / 1 / 101 大隊 (第 3 展開)
4614	3 / 4 旅団 HQ 1 / 3 / 4 大隊 3 / 3 / 4 大隊 1 / 196 / 23 大隊
5118(Chu Lai)	第 23 師団 HQ 第 23 機甲騎兵大隊 1 × 105mm 独立砲兵
4715	196 / 23 旅団 HQ 2 / 196 / 23 大隊
4516	3 / 196 / 23 大隊
5019	1 / 198 / 23 大隊 (第 3 展開)
5120	3 / 11 / 23 大隊 (第 3 展開)
3406	3 / 1 / 1 C 大隊 (第 3 展開) 3 / 2 / 1 C 大隊 (第 3 展開)
3507	1 / 1 / 1 C 大隊 (第 3 展開) 1 / 3 / 1 C 大隊 (第 3 展開)
3909	3 / 3 / 1 C 大隊 (第 3 展開) 1 / 2 / 1 C 大隊 (第 3 展開)
4613(Hoi An)	第 2 M 旅団
3204(Dong Ha)	1 / 1 連隊
3707	3 / 1 連隊
4314	5 / 2 連隊
4917(Tam ki)	第 2 師団 HQ 4 / 2 機甲騎兵大隊 6 / 2 連隊

5221 (Quang Ngai)	4 / 2 連隊
3103, 3305, 3506, 3708 3710, 3807, 4209, 5118 5323	1 × 歩兵大隊 各 1 ヘクスにつき

増援：

ターン	セットアップ位置	ユニット
2	プレイエリアの南端ヘクス	2 / 3 / 1 C 大隊 (第3展開) 2 / 1 / 1 C 大隊 (第3展開) 2 / 2 / 1 C 大隊 (第3展開) 第1 C 師団HQ

### ○共産陣営

割当： 60 × NVA 補充ポイント  
60 × VC 補充ポイント

セットアップ：

セットアップ位置	ユニット
プレイエリア内のいずれか	2 × 連隊 25 × 大隊 6 × ポリティカルセクション
北ヴェトナムもしくはラオスのいずれか	第304 師団全ユニット 第325 師団全ユニット 第320 師団全ユニット 1 × 独立連隊 2 × 独立砲兵連隊

特別ルール：

- ① セットアップに於いて NVA 第 325 師団は全ユニット増強面で配置します。
- ② ARVN 第 2 師団はシナリオを通して機能不全です。
- ③ 本シナリオの 1 ターン目 (1968 年春期ターン 1) には戦略移動フェイズが省略されます。
- ④ 1 ターン目に於いてのみ、すべての ARVN ユニットの地上戦闘力を -1 減少させます。ただしこれにより値がゼロになる場合は最低でも 1 地上戦闘力は保持します。この減少は勝利条件以外のすべての目的に於いて -1 減少したとみなします。省民兵は影響を受けません。
- ⑤ 共産陣営のスタンダード勝利条件を以下のように変更します。

- 1 シナリオ終了時の占領状態により獲得できる VP  
【シナリオ終了時占領：圃場】  
シナリオ終了時、共産ユニットの完全占領する圃場 1 ヘクスにつき\*
- 0.5 【シナリオ終了時占領：SVN 1 ヘクス】  
シナリオ終了時、共産ユニットのみが占める SVN 領内 1 ヘクスにつき\*

プレイ中に獲得できる VP

- 5 x 【城甫属省、城甫属省中央占領時】  
城甫属省もしくは城甫属省中央を完全占領する共産各 1 ユニットにつき (シナリオを通して、1 属省ヘクスにつき最大 5 ユニットまで加算できます)
- 2 x 【市鎮属省占領時】  
市鎮属省を完全占領する共産各 1 ユニットにつき (シナリオを通して、1 属省ヘクスにつき最大 5 ユニットまで加算できます)

ニットまで加算できます)

- 2 【市鎮占領時】  
共産ユニットの完全占領する市鎮 1 つにつき
- 10 【ラオス・カンボジア侵攻時】  
プレイ中にラオス and/or カンボジアが侵攻された場合、1 ケ国につき
- 10 【米軍ユニット除去時】  
プレイ中に米軍 1 ユニットを除去させたごとに
- 2 【フリーファイアゾーン宣言時】  
プレイ中に西側プレイヤーによりフリーファイアゾーン宣言させた 1 省ごとに
- 1 【米軍補充ポイント消費時】  
プレイ中に消費させた米軍補充 1 ポイントごとに
- 1 【航空・空中機動ポイントロスト時】  
プレイ中に損失させた航空支援・空中機動 1 ポイントごとに
- 1 【ARVN・FWA ユニット除去時】  
プレイ中に除去させた ARVN・FWA ユニットに記載された地上戦闘力、砲兵火力の値 1 ポイントごとに
- 0.25 【ARVN 補充ポイント消費時】プレイ中に消費させた ARVN 補充 1 ポイントごとに

例 1：シナリオのターン 1 に於いて、共産ユニット 3 個が Hue 市を完全占領した場合、この時点で 15VP を獲得します。以後プレイ中にこれらの 3 個の共産ユニットが移動、全減などの理由で Hue 市からいなくなっても VP は喪失しません。

例 2：シナリオのターン 1 の時点で Hue 市に共産 1 ユニットが完全占領したら、この時点で 5 VP 獲得します。さらにターン 2 のいずれかの時点で Hue ヘクス内を完全占領中の共産ユニットが 4 個に増えていた場合、追加で 15VP 獲得します。(計 20VP)

例 3：上記の 4 ユニットが移動、全減などの理由で一度ゼロになったとします。再び共産 1 ユニットが同市を完全占領しても、追加の 5 VP は得られません。あくまで 5 ユニットのスタックが同市を完全占領しない限り、追加の (そして同ヘクスに於ける最後の) 5 VP は獲得できません。

- ⑥ 共産プレイヤーはさらに、追加で 1 回の攻撃につき 1VP を獲得します。これには砲爆撃を含みます。さらに西側に強制された偶発攻撃 1 回につき 1d6 を実行しダイスロールの値だけ VP を獲得します。

勝利条件：

- ① 特別ルールの⑤と⑥を使用します。
- ② 勝敗を以下のように決定します。  
65 以下：西側陣営の勝利  
66 ~ 85：引き分け  
86 以上：共産陣営の勝利



## 18.3.7 Quyetchien：メコンデルタの ARVN

メコンデルタは戦争を通じてほとんどの期間、比較的平穏な情勢に恵まれた地方でした。ARVN は同地方に於いて定期的な掃討作戦を実行しました。ですが、NLF 勢力の大規模な集結を感知することはついにありませんでした。重要な戦闘がおこなわれることもほとんどなかったのです。

シナリオ開始：1968 年夏期ゲームターン 2 開始時

シナリオ終了：1968 年冬期ゲームターン 2 終了時（5 ターン）

プレイエリア：南方マップを使用します。

第 4 軍団ゾーン全域  
カンボジア

### ○西側陣営

割当： 5 × ARVN レンジャー  
10 × 米軍補充ポイント  
25 × ARVN 補充ポイント  
15 × 航空支援ポイント  
1 × 空中機動ポイント  
2 × 河川輸送ポイント

セットアップ：

セットアップ位置	ユニット
南ヴェトナム領内のいずれか	第 7 師団全ユニット 第 9 師団全ユニット 第 21 師団全ユニット 8 × 歩兵大隊
2467(My Tho)から 2 ヘクス以内	2 / 9 旅団
友軍占領下のいずれか	2 × 175mm 独立砲兵 3 × 105mm 独立砲兵

### ○共産陣営

割当： 10 × VC 補充ポイント

セットアップ：

セットアップ位置	ユニット
プレイエリア内の他のユニットに占められてないヘクス	6 × 大隊 2 × ポリティカルセクション

増援：

ターン	セットアップ位置	ユニット
2	南ヴェトナム領内のいずれか	2 × 大隊 1 × ポリティカルセクション 2 × VC 補充ポイント
3		1 × 大隊 2 VC 補充ポイント
4		1 × 大隊 1 × ポリティカルセクション 2 VC 補充ポイント
5		1 × 大隊 2 × VC 補充ポイント

特別ルール：

- ① 各ターンの開始時、ターン記録フェイズに於いて、ARVN の各師団（第 7 師団、第 9 師団、第 21 師団）1 個師団につき 1d6 をプレイします。ダイスロール“1”を出した師団は当該ターン中機能不全になります。
- ② 西側プレイヤーは F F Z 宣言を一切発出できません。
- ③ オプション：シナリオ中 1 回だけ、いずれかのターン開始時に共産プレイヤーは、マップ上もしくは増援で登場予定の 1 × VC 大隊を除去して代わりに 1 × VC 連隊を登場させることができます。単に両ユニットを取り替えるだけです。共産プレイヤーは取り替える前に、除去する VC 大隊の能力値を見てはいけません。

勝利条件：

- ① スタンダード勝利条件を無視します。
- ② 以下のオリジナル勝利条件を用います。

### 共産陣営 VP

- 1 VP 1 ARVN 補充ポイントを消費させるごとに。  
1 VP 1 属省ヘクス（どのタイプでも可）を占領する毎に。占領のタイミングは各ターンいついかなる時期でも構いません。1 属省ヘクスの占領が毎ターンつづく場合は毎ターン 1 VP ずつ獲得します。占領方法は移動終了でも通過でも構いませんが、共産陣営による単独の占領でなければなりません。  
1 VP 1 圃場ヘクスを毎ターン終了時、占領しているごとに。国境ヘクスの圃場はカウントされません。  
2 VP ARVN の 1 地上戦闘力と 1 砲兵火力が除去される毎に。  
2 VP 1 米軍補充ポイントを消費させる毎に。  
2 VP 1 市鎮ヘクスを毎ターン終了時、占領している毎に。  
3 VP 各ターン終了時、1 属省ヘクス（どのタイプでも可）を占領中の 1 ユニットにつき（1 ヘクスにつき最大 5 ユニットまでカウント）  
10VP 1 米軍ユニットを除去させる毎に。

### 西側陣営 VP

- 3 VP 1 VC 大隊もしくは 1 ポリティカルセクションを除去または分散させる毎に。  
23VP VC 連隊を除去、分散、ブレイクダウンさせたら。

③ 勝敗を以下のように決定します。

- 35 以下：西側陣営の勝利  
36 ～ 45：引き分け  
46 以上：共産陣営の勝利

18.3.8 テト攻勢～フルマップ～

1968 年のテト攻勢は、戦争の転換点になりました。軍事的にはありません。当時の時代精神の転換点となったのです。米国民の大多数は、この戦争には勝利しつつあると訴える自らの政府の声に、常に耳を預けてきました（皮肉なことに、それは純軍事的には真実ですらありました）。米国政府と米国世論の蜜月が 3 年目の月日を迎えた 1968 年の旧正月、NLF は南ヴェトナム全土に於いて総攻撃を開始します。首都サイゴン市内のあらゆる街路で、米国大使館で、硝煙と血に塗れた、銃撃戦の暴力が繰り広げられました。この日を境に、米国は今、勝利に向かい確実に歩みを進めていると主張してきた、超大国への全幅の信頼が完膚なきまでにひっくり返されたのです。純軍事的には、この攻勢は“あるひとつの破局”をもたらしました。西側にとって、ではありません。共産陣営にとってです。NLF の軍勢力は向こう数年、立ち上がれないほどの打撃を被ったのです。しかしそれ以上の致命傷を負ってしまった犠牲者がいました。他ならぬ米国世論です。

シナリオ開始：1968 年春期ゲームターン 1 開始時  
シナリオ終了：1968 年春期ゲームターン 2 終了時

プレイエリア：フルマップを使用します。

○西側陣営

- 割当： 5 × ARVN レンジャー  
95 × 米軍補充ポイント  
75 × ARVN 補充ポイント  
90 × 航空支援ポイント  
24 × 空中機動ポイント  
4 × 河川輸送ポイント  
2 × 巡洋艦

セットアップ：

セットアップ位置	ユニット
3204 * (Dong Ha)	第 3 M 師団 H Q 3 / 3 M 連隊 H Q 4 / 3 M 連隊 H Q
2904 *	9 / 3 M 連隊 H Q
3506 * (Phong Dien)	1 / 1 C 旅団 H Q 2 / 1 C 旅団 H Q
3909 *	第 1 C 師団 H Q 3 / 1 C 旅団 H Q
4411 * (Da Nang)	第 1 M 師団 H Q 5 / 1 M 連隊 H Q 7 / 1 M 連隊 H Q
3807 * (Phu Bai)	1 / 1 M 連隊 H Q
3061 * (Bien Hoa)	第 101 師団 H Q 1 / 101 旅団 H Q
3059 *	2 / 101 旅団 H Q 3 / 101 旅団 H Q
4334 * (Pleiku)	第 4 師団 H Q 2 / 4 旅団 H Q
4025 * (Dak To)	1 / 4 旅団 H Q
4614 *	3 / 4 旅団 H Q
5118 * (Chu Lai)	第 23 師団 H Q

	11 / 23 旅団 H Q
4715 *	196 / 23 旅団 H Q
5323 * (Duc Pho)	198 / 23 旅団 H Q
3264 *	第 9 師団 H Q 1 / 9 旅団 H Q
2467 * (My Tho)	2 / 9 旅団 H Q
2566 * (Tan An)	3 / 9 旅団 H Q
2906 * (Khe Sanh)	第 26 M 連隊 H Q
4025 * (Dak To)	第 173 空挺歩兵連隊 H Q
2863 * (Sai Gon)	第 199 旅団 H Q
5428	1 / 50 自動車化歩兵大隊
3061 * (Bien Hoa)	第 11 機甲騎兵連隊 H Q
2561 *	第 25 師団 H Q 1 / 25 旅団 H Q 2 / 25 旅団 H Q
2259 * (Tay Ninh)	3 / 25 旅団 H Q
2860 * (Phu Cuong)	第 1 師団 H Q 1 / 1 旅団 H Q 2 / 1 旅団 H Q 3 / 1 旅団 H Q
南ヴェトナム領内	8 × 105mm 独立砲兵 2 × 155mm 独立砲兵 6 × 175mm 独立砲兵
4613 (Hoi An)	第 2 M 旅団 ※サウスコリア
5633 (Qui Nhon)	CAP 師団全ユニット
5741 (Tuy Hoa)	第 9 師団 H Q 28 / 9 連隊
5547 (Ninh Hoa)	29 / 9 連隊
5651	30 / 9 連隊
3466 (Phuoc Le)	ANZAC 大隊 ※ANZAC ATF 連隊 ※オーストラリア CAG 大隊 ※フィリピン
南ヴェトナム領内	18 × 歩兵大隊 海兵師団全ユニット 空挺歩兵師団全ユニット
第 I 軍団ゾーン内	2 × 歩兵師団全ユニット (♣第 1、第 2)
第 II 軍団ゾーン内のいずれか	2 × 歩兵師団全ユニット (♣第 22、第 23)
第 III 軍団ゾーン内のいずれか	2 × 歩兵師団全ユニット (♣第 18、第 5)
第 IV 軍団ゾーン内のいずれか	4 × 歩兵師団全ユニット (♣第 7、第 9、第 21、第 25)

\*：各 H Q 隷下の全ユニットは、H Q ユニットから 2 ヘクス以内のいずれかのヘクスに配置する



## ○共産陣営

割当： 90 × NVA 補充ポイント  
90 × VC 補充ポイント

セットアップ：

セットアップ位置	ユニット
北ヴェトナム領内のいずれか	3 × 師団全ユニット (♣ 324B、?、?) 1 × 独立連隊 2 × 独立砲兵連隊
ラオス領内のいずれか	3 × 師団全ユニット (♣ 304、325、320) 2 × 独立連隊 (♣ 270、271)
カンボジア領内のいずれか	3 × 師団全ユニット (♣ 1、2、5) 4 × 独立連隊 (♣ 24、273、?、?)
南ヴェトナム領内のいずれか	4 × 独立連隊* (♣ 4、5、6、?) 1 × 独立砲兵連隊
フルマップ内いずれかのヘクス	2 × 師団全ユニット 4 × 連隊 70 × 大隊 15 × ポリティカルセクション

\*：1 省内につき 1 ユニットまで配置可能

特別ルール：

- ① 共産陣営のセットアップに於いて、以下を増強面で配置する。  
a, 2 × いずれかの NVA 師団全ユニット  
b, 3 × いずれかの NVA 独立連隊
- ② セットアップ完了後、共産プレイヤーは西側プレイヤーに、各軍団ゾーン毎に何個の VC 連隊（師団隷下もしくは独立連隊）が存在するのかを教えねばなりません。軍団境界ヘクス内の VC 連隊については、このカウントに関して両方の軍団ゾーンにいるものとみなしてカウントします。
- ③ 共産プレイヤーは、共産ユニットによる攻撃（砲爆撃と偶発攻撃を強制された場合も 1 回にカウントします）ごとに以下の VP を獲得します。  
a, 1 回目から 60 回目までは各 1 VP 獲得します。  
b, 61 回目から 100 回目までが各 2VP 獲得します。  
攻撃回数のカウントは 100 回目までです。これにより最大 140VP 獲得できます。
- ④ ARVN の各師団隷下のユニットについて、機能不全判定のダイスロールをしなければなりません。判定は各ターン開始時、ターン記録フェイズに於いてプレイします。1 個師団につき 1 d 6 を実行し以下に従います。  
a, 1 ターン目：ダイスロール 1～4 を出した師団は、その隷下すべてのユニットが当該ターン中、機能不全になります。  
b, 2 ターン目：ダイスロール 1～3 を出した師団は、その隷下すべてのユニットが当該ターン中、機能不全になります。
- ⑤ 1 ターン目に於いてのみ、すべての ARVN ユニットの地上戦闘力を -1 減少させます。ただしこれにより値がゼロになる場合は最低でも 1 地上戦闘力は保持します。この減少は勝利条件以外のすべての目的に於いて -1 減少したと

みなします。省民兵は影響を受けません。

勝利条件：

- ① スタンダード勝利条件を採用します。
- ② 特別ルール③項の VP を加算します。
- ③ 勝敗を以下のように決定します。  
105 以下：西側陣営の勝利  
106～130：引き分け  
131 以上：共産陣営の勝利



## 18.3.9 復活節攻勢

テトの次に戦史に名を残す共産陣営の攻勢がテトの後の 1972 年前半に実施されました。この時までには米軍は事実上、すべての地上戦力を撤退させていました。“復活節攻勢”と呼ばれるこの攻勢は、この間隙を狙って謀られたものでしたが、米空軍のパワーは未だ残されており、これが決定的役割を果たすことになります。

シナリオ開始：1972 年春期ゲームターン 1 開始時

シナリオ終了：1972 年夏期ゲームターン 2 終了時（4 ターン）

プレイエリア：フルマップを使用します。

## ○西側陣営

割当： 5 × ARVN レンジャー  
40 × 米軍補充ポイント  
140 × ARVN 補充ポイント  
80 × 航空支援ポイント  
8 × 空中機動ポイント  
4 × 河川輸送ポイント

セットアップ:

セットアップ位置	ユニット
4411 (Da Nang)	196 / 23 旅団 (第1展開) 第11 機甲騎兵連隊 (第1展開)
3061 (Bien Hoa)	3 / 1 C 旅団 (第1展開) 2 / 1 機甲騎兵大隊
5633 (Qui Nhon)	CAP 師団HQ Cav / CAP 連隊
5637 (Song Cau)	26 / CAP 連隊
5431	1 / CAP 連隊
5547 (Ninh Hoa)	28 / 9 連隊
5741	第9 師団HQ 29 / 9 連隊
5651	30 / 9 連隊
3305 * (Quang Tri)	空挺歩兵師団HQ 海兵師団HQ
3708 * (Hue)	第1 師団HQ
4411 (Da Nang)	1 / 1 A 機甲大隊 2 / 1 A 機甲大隊 3 / 1 A 機甲大隊
5118 * (Chu Lai)	第2 師団HQ
5430 *	第22 師団HQ
4334 (Pleiku)	1 / 2 A 機甲大隊 2 / 2 A 機甲大隊 3 / 2 A 機甲大隊
2906 * (Khe Sanh)	第3 師団HQ
4345 * (Buon Ma Thuot)	第23 師団HQ
3562 * (Xuan Loc)	第18 師団HQ
2860 * (Phu Cuong)	第5 師団HQ
3061 (Bien Hoa)	1 / 3 A 機甲大隊 2 / 3 A 機甲大隊 3 / 3 A 機甲大隊
2661 *	第25 師団HQ
2467 * (My Tho)	第7 師団HQ
2867 * (Go Cong)	第21 師団HQ
2863 * (Sai Gon)	第9 師団HQ
南ヴェトナム領内のいずれか	18 × 歩兵大隊 4 × 105mm 独立砲兵 2 × 155mm 独立砲兵 3 × 175mm 独立砲兵

\*: 各 HQ 隷下の全ユニットは南ヴェトナム領内のいずれかに配置する

増援:

ターン	セットアップ位置	ユニット
3		+ 60 × 航空支援ポイント (合計 140 航空支援ポイント)

ノート: 追加の航空支援は、北爆のための戦略爆撃に投入した航空支援ポイントを航空支援用に転用したものをシミュレートしています。

○共産陣営

割当: 110 × NVA 補充ポイント  
80 × VC 補充ポイント

セットアップ:

セットアップ位置	ユニット
北ヴェトナム領内のいずれか	2 × 師団全ユニット (♣ 304、308)
ラオス領内のいずれか	2 × 師団ユニット全ユニット (♣ 312、324 B)
カンボジア領内のいずれか	3 × 師団全ユニット (♣ 320、2、3)
南ヴェトナム領内のいずれか	2 × 師団全ユニット (♣ 1、5) 4 × 独立連隊 3 × 独立砲兵
マップ上のいずれか	3 × 師団全ユニット 3 × 連隊 45 × 大隊 15 × ポリティカルセクション

特別ルール:

- ① 4 × ARVN 師団の全ユニットとすべての ARVN 歩兵大隊は増強面で配置します。
- ② 6 × NVA 師団全ユニットと 3 × NVA 独立連隊は増強面で配置します。
- ③ ARVN の各師団隷下のユニットについて、機能不全判定のダイスロールをしなければなりません。判定は各ターン開始時、ターン記録フェイズに於いてプレイします。1 個師団につき 1 d 6 を実行し 1 ~ 3 を出した師団は当該ターン中機能不全です。
- ④ 米軍ユニットと FWA ユニットの、このシナリオ期間中以下の作戦に任命できません。
  - サーチ&デストロイ
  - クリア&セキュア
  - セキュリティこれらのユニットは攻撃予備としてなら任命可能です。
- ⑤ 共産プレイヤーは、スタンダード勝利条件のうちのひとつ、【ARVN 補充ポイント消費時】に関して、本来なら 1 ARVN 補充ポイントにつき 0.25VP を獲得しますが、このシナリオに関しては 1 VP を獲得します。

勝利条件:

- ① スタンダード勝利条件を採用します。
- ② 特別ルール⑤項の VP を加算します。
- ③ 勝敗を以下のように決定します。

185 以下	: 西側陣営の勝利
186 ~ 220	: 引き分け
221 以上	: 共産陣営の勝利



## 18.3.10 サイゴンのいちばんあつい日

1975 年。米軍地上部隊はすべてが撤退済みです。米国の援助は継続されてはいたものの、量は減少の一途を辿っていました。多数の米軍機が南ヴェトナム空軍に与えられましたが、それらを効果的に運用するための訓練と士気などどこにもありはしませんでした。いまや、サイゴン政権打倒のために必要となったものは NLF による最期の一押しだけでした。

シナリオ開始：1974 年冬期ゲームターン 2 開始時

シナリオ終了：1975 年春期ゲームターン 2 終了時（3 ターン）

プレイエリア：フルマップを使用します。

### ○西側陣営

割当： 5 × ARVN レンジャー  
25 × ARVN 補充ポイント  
30 航空支援ポイント  
12 空中機動ポイント  
6 × 河川輸送ポイント

セットアップ：

セットアップ位置	ユニット
南ヴェトナム領内のいずれか	<p>全 ARVN ユニットの登場させます</p> <p>(♣ヒストリカルの ARVN・HQ が置かれた基地は以下の通り)</p> <p>第 1 師団：3708(Hue)(I)</p> <p>第 2 師団：5221(Quang Ngai)(I)</p> <p>第 3 師団：3305(Quang Tri)(I)</p> <p>第 5 師団：3061(Bien Hoa)(III)</p> <p>第 7 師団：2467(My Tho)(IV)</p> <p>第 9 師団：1871(Can Tho)(IV)</p> <p>第 18 師団：3562(Xuan Loc)(III)</p> <p>第 21 師団：1779(Bac Lieu)(IV)</p> <p>第 22 師団：4429(Kon Tum)(II)</p> <p>第 23 師団：4334(Pleiku)(II)</p> <p>第 25 師団：2762(Gia Dinh 省の Cu Chi から 1 ヘクス北西)(III)</p> <p>空挺歩兵師団：2863 (Sai Gon 近郊 Tan Son Nhut 空軍基地)</p> <p>海兵師団：2863(Sai Gon)</p>

増援：  
どこにも存在しません

### ○共産陣営

割当： 140 × NVA 補充ポイント  
35 × VC 補充ポイント

セットアップ：

セットアップ位置	ユニット
Long An 省内	1 × 師団全ユニット (♣ 7)
Tay Ninh 省内	1 × 師団全ユニット (♣ 312)
Vinh Long 省内	1 × 師団全ユニット (♣ 9)
Kon Tum 省内	2 × 師団全ユニット (♣ 3、320)

Phu Bon 省内	1 × 師団全ユニット (♣ 10)
Binh Dinh 省内	1 × 師団全ユニット (♣ ?)
Quang Tin 省内	1 × 師団全ユニット (♣ 711)
Quang Nam 省内	1 × 師団全ユニット (♣ 304)
Thua Thien 省内	1 × 師団全ユニット (♣ 324B)
Quang Tri 省内	1 × 師団全ユニット (♣ 325)
第 IV 軍団ゾーン内*	15 × 独立連隊
NVA ユニットのスタックして	8 × 独立砲兵
マップ上のいずれか	3 × 師団全ユニット 4 × 連隊 14 × 大隊 15 ポリティカルセクション

\*：1 ヘクスにつき 1 × 独立連隊まで配置可能。

特別ルール：

- ① 西側陣営のセットアップで、3 × 師団（西側プレイヤーの判断で）を除いたすべての ARVN ユニットの増強面に配置します。
- ② 共産陣営のセットアップで、7 × NVA 師団と 8 × NVA 連隊は増強面に配置します。
- ③ シナリオの全期間中、全省で FFZ 宣言が発出されます。
- ④ NVA の砲兵、増強面の HQ、増強面の機甲歩兵は**セキュリティ作戦に任命可能です**。任命は作戦フェイズ中にのみ可能です。
- ⑤ ARVN の各師団隷下のユニットについて、機能不全判定のダイスロールをしなければなりません。判定は各ターン開始時、ターン記録フェイズに於いてプレイします。1 個師団につき 1 d 6 を実行し以下に従います。
  - a, 1 ~ 2 ターン目：ダイスロール 1 ~ 4 を出した師団は、その隷下すべてのユニットが当該ターン中、機能不全になります。
  - b, 3 ターン目：ダイスロール 1 ~ 5 を出した師団は、その隷下すべてのユニットが当該ターン中、機能不全になります。
  - c, すべての非師団ユニットは、1 ターン目には通常に機能しますが、2 ~ 3 ターン目にはすべて機能不全になります。

勝利条件：

- ① スタンダード勝利条件を無視します。
- ② 共産陣営は、シナリオ終了時、42 ヘクス分の市鎮属省、城隍属省、城隍属省中央を共産ユニットが完全占領していればヴェトナム戦争に勝利します。以下の各 1 ヘクスは以下のようにカウントされます。
 

Sai Gon(2863) : 10 ヘクス分  
 Da Nang(4411) : 3 ヘクス分  
 Hue(3708) : 5 ヘクス分  
 Qui Nhon(5633) : 2 ヘクス分  
 Cam Rahn(5652) : 3 ヘクス分
- ③ 西側陣営は共産陣営の勝利条件を阻止すれば、本作戦シナリオには勝利します。この戦争に勝てるかどうかは解りません。

18.4. キャンペーンシナリオ戦闘序列

以下の二つのキャンペーンシナリオはルールブック記載の全ルールを使用します。  
注意：これらのキャンペーンは、その終局を目にするためには長大な、あまりにも長大な時間を費やさねばなりません。

18.4.1 1965-1975 ヴェトナム戦争フルキャンペーン

シナリオ開始：1965 年夏期シーズンインターフェイズ開始時  
※ただし最初のシーズンの鎮圧フェイズは省略します。  
シナリオ終了：1975 年春期ゲームターン 2 終了時（全 80 ターン）

キャンペーンシナリオは以下の手順でセットアップします。  
① 米軍ユニットをセットアップします。

セットアップ位置	ユニット
4411 (Da Nang)	3 / 3 M連隊全ユニット 4 / 3 M連隊全ユニット

② SVN に必要な値を以下のように SVN 記録シートと総合記録トラック上に記録します。SVN 記録シートへの記入は、SVN モラル以外は前シーズンに当たる春期シーズンのコラムを使います。  
SVN 徴兵レベル： 0      SVN 記録シートの春期に記入  
SVN 総支配人口： 217      〃  
SVN サプライ： 100      〃  
SVN モラル： 65      SVN 記録シートの夏期に記載  
ARVN 補充ポイント： 0      総合記録トラックにマーク

③ マップ上には ARVN は 1 ユニットもありません。西側プレイヤーは、増援ルールを用いて [16.4.] 初期配置する ARVN を直ちに決定、生産します。なお現時点では新たな US コミットがゼロのため、追加の SVN サプライがありません。生産された ARVN ユニットは、SVN 領内のいずれのヘクスにも配置できます。

④ 西側プレイヤーは SVN 指導者を以下のように編成します。  
a, SVN の★★★指導者を 1 名ランダムにドローします。SVN 指導者ディスプレイの一番左端、政権のコマンドポジションに配置します。  
b, ★★★指導者のカウンターを 7 名分ドローします。7 名の★★★指導者はランダムにドローされ、SVN 指導者ディスプレイ上、★★★指導者のための 7 つのコマンドポジションに順に配置していきます。  
c, さらに以後、師団隷下のユニットを生産する都度、当該師団のための★指導者を 1 名ドローします。★指導者はランダムにドローされ、生産した師団隷下ユニットに該当する師団のコマンドポジションに配置します。  
d, ★★と★指導者の本キャンペーンに於ける初期忠誠値は、1 カウンターにつき以下のように算定します。  
  
2 d 6 + 2 = 初期忠誠値  
(このゲーム開始時点に限り修正値は + 2 となります)  
結果が 10 を超えた場合は 10 とみなし、5 を下回る場

合は 5 とします。

- ⑤ 米国に必要な値を以下のように適宜セットアップします。US 記録シートへの記入は今シーズン（1965 年夏期シーズン）です。  
US モラル： 520      US 記録シートに記載  
US コミットレベル： 25      〃  
総航空稼働値： 21      〃  
総空中機動稼働値： 2      〃  
米軍補充ポイント： 3      総合記録トラックにマーク  
巡洋艦： 1      ユニートを専用トラックに  
海軍ポイント： 1      記録シート & 専用トラック
- ⑥ 各省の SVN 省支配段階を以下のように設定します。最初に設定する省支配段階はすべて整数です。+ や - はまだ付加されていません。鎮圧フェイズの結果により以後これから付与されることになります。

Quang Tri	( I - 1 )	4	Long An	( III - 7 )	7
Thua Thien	( I - 2 )	13	Chua Doc	( IV - 1 )	5
Quang Nam	( I - 3 )	5	Kien Phong	( IV - 2 )	6
Quang Tin	( I - 4 )	3	Kien Tuong	( IV - 3 )	6
Quang Ngai	( I - 5 )	6	Dinh Tuong	( IV - 4 )	6
Kon Tum	( II - 1 )	3	Go Cong	( IV - 5 )	0
Binh Dinh	( II - 2 )	8	Vinh Long	( IV - 6 )	7
Phu Bon	( II - 3 )	5	Kien Hoa	( IV - 7 )	4
Phu Yen	( II - 4 )	3	Vinh Binh	( IV - 8 )	1
Khanh Hoa	( II - 5 )	6	Sa Dec	( IV - 9 )	3
Tuyen Duc	( II - 6 )	3	An Giang	( IV - 10 )	8
Binh Thuan	( II - 7 )	3	Kien Giang	( IV - 11 )	3
Phuoc Long	( III - 1 )	1	Phong Dinh	( IV - 12 )	1
Long Khanh	( III - 2 )	6	Ba Xuyen	( IV - 13 )	4
Bien Hoa	( III - 3 )	9	Chuong Thien	( IV - 14 )	2
Binh Duong	( III - 4 )	0	Bac Lieu	( IV - 15 )	3
Tay Ninh	( III - 5 )	1	An Xuyen	( IV - 16 )	0
Hau Nghia	( III - 6 )	2			

⑦ NVA ユニートをセットアップします。

セットアップ位置	ユニット
ラオス領内または北ヴェトナム領内（ホーチミンルートボックス内は不可）のいずれか	1 × 師団全ユニット (非増強面)

- ⑧ 共産陣営に必要な値を以下のように適宜セットアップします。NLF 記録シートへの記入は今シーズン（1965 年夏期シーズン）です。  
NVN モラル： 10      NLF 記録シートの夏期に記載  
NVN コミットレベル： 0      〃  
NVA 防空レベル： 0      記録シート & 専用トラック  
NVA 補充ポイント： 4      総合記録トラックにマーク  
VC 補充ポイント： 0      〃  
最大ステータスマーカー： ルートボックス 4 コラムへ
- ⑨ ヴェトナムに必要な値を NLF 記録シートに記入します。  
記入は、前シーズンに当たる春期シーズンのコラムを使います。

VC 総支配人口： 143 NLF 記録シートの春期に記載  
VC 徴兵レベル： 0 〃  
VC サプライプール： 90 〃

- ⑩ 共産プレイヤーは、直ちに通常通りのヴェトコンユニットの生産方法[16.5.]を用いて、すなわち上記の VC プールサプライを消費し VC 徴兵レベルを上昇させることで、VC ユニットの生産します。
- a, マップ上の敵の占めていないヘクスに配置します。ホーチミンルートボックス内にも配置できます。敵ユニットが占めていない限り、いかなる人口密集地にも配置できます。
- b, VSRP (VC サプライ消費上限人口) [16.5.9]はこの初期配置の生産時だけ無視できます。
- c, 4 × ポリティカルセクションを配置します。
- d, あたかもキャンペーンシナリオ開始前の春期シーズンインターフェイズに来シーズンの割当を済ませたかのように、VC 海上サプライ割当と VC ルートサプライ割当を今決定します [16.5.5 ; 16.5.6]。実際に消費されるのは今シーズンの夏期シーズンインターフェイズになります。

#### 特別ルール：

プレイ開始時最初のシーズンインターフェイズ (1965 年夏期シーズン) では以下に従います。

a, 鎮圧フェイズは省略されプレイされません。

b, 両陣営のいかなるユニットも撤退してはなりません。

#### 勝利条件：

- ① 共産陣営は以下の条件のうちいずれかを達成するとヴェトナム戦争全体に勝利します。
- a, Sai Gon を共産ユニットが完全占領した時。
- b, VC 総支配人口が 200 を超えた時。
- ② 西側陣営はシナリオ終了時まで共産陣営の勝利を阻止し続ければキャンペーンシナリオには勝利します。ヴェトナム戦争に果たして勝利できたか？ についてはソ連邦と中共政権崩壊に期待しつつ、人類の明るい未来に希望を託しましょう。

## 18.4.2 1968-1975 アフター・テト

テト攻勢から後、米軍は段階的にヴェトナムから撤退を開始します。今や戦争の帰趨は ARVN の奮戦いかんに掛かってきました。やがて単独で事態に直面することになる ARVN に対して、戦争への万全の備えを強いる局面となったのです。

シナリオ開始：1968 年春期ゲームターン 1 の特別作戦フェイズ開始時  
※プレイ開始時の 1 ターン目の戦略移動フェイズは省略します。  
※省略されたターン記録フェイズに於いて、本来なら春期天候ルールに基づく、航空 & 空中機動稼働マーカーの - 25 % が計算されます。ここでは臨時にターン開始前に計算を済ませて下さい。

シナリオ終了：1975 年春期ゲームターン 2 終了時 (58 ターン)

- ① セットアップのユニット配置はテト攻勢～フルマップ～[18.3.8]に従います。さらに以下の追加変更を加えます。  
西側陣営割当の追加：+ 30 航空支援ポイント  
+ 8 空中機動ポイント

共産陣営側に新たなユニットの追加はありません。

- ② SVN に必要な値を以下のように適宜セットアップします。  
SVN 徴兵レベル： 107 SVN 記録シートに記載  
SVN 総支配人口： 240\* 人口支配記録シート別表  
SVN モラル： 115 〃  
ARVN 補充ポイント：75 総合記録トラックにマーク  
5 × ARVN レンジャー

\* 訳者註：原文では 239 の値でした。P19 の各省一覧表の数値をすべて合算すると 170 になります。岩盤支持層の 70 を加算して SVN 総支配人口にすると 240 となります。どちらの数値が正解なのか Game Geek のフォーラムで質問したところ、幸いにもデザイナー氏の Ralph Shelton 氏の目に留まり 240 が正解だとお答えを頂きました。ここに訂正しておきます。

- ③ [18.4.1 ③]に従い、SVN 指導者をドローします。★★と★指導者の忠誠値決定のため、各カウンター 1 枚につき 2 d 6 を実行し + 3 を加算した値が彼の忠誠値です。結果が 13 を超える時は 13、5 を下回る時は 5 とみなします。

- ④ 米国に必要な値を以下のように適宜セットアップします。  
US モラル： 410 US 記録シートに記載  
US コミットレベル： 340 〃  
航空トータルマーカー： 120 (90+30) 総合記録トラック  
空中機動トータルマーカー 32 (24+8) 〃  
河川輸送ポイント： 4 〃  
米軍補充ポイント： 95 〃  
海軍ポイント： 3 専用トラックにマーク  
巡洋艦： 2 ユニット専用ボックス

- ⑤ 各省の SVN 省支配段階を以下のように設定します。シナリオ開始時に設定する省支配段階はすべて整数です。+ や - はまだ付加されていません。鎮圧フェイズの結果により以後これから付与されることになります。

Quang Tri	( I - 1 )	2	Long An	( III - 7 )	8
Thua Thien	( I - 2 )	13	Chua Doc	( IV - 1 )	5
Quang Nam	( I - 3 )	6	Kien Phong	( IV - 2 )	8
Quang Tin	( I - 4 )	4	Kien Tuong	( IV - 3 )	8
Quang Ngai	( I - 5 )	6	Dinh Tuong	( IV - 4 )	6
Kon Tum	( II - 1 )	1	Go Cong	( IV - 5 )	0
Binh Dinh	( II - 2 )	11	Vinh Long	( IV - 6 )	6
Phu Bon	( II - 3 )	4	Kien Hoa	( IV - 7 )	6
Phu Yen	( II - 4 )	6	Vinh Binh	( IV - 8 )	4
Khanh Hoa	( II - 5 )	6	Sa Dec	( IV - 9 )	5
Tuyen Duc	( II - 6 )	2	An Giang	( IV - 10 )	9
Binh Thuan	( II - 7 )	5	Kien Giang	( IV - 11 )	2
Phuoc Long	( III - 1 )	1	Phong Dinh	( IV - 12 )	3
Long Khanh	( III - 2 )	7	Ba Xuyen	( IV - 13 )	4
Bien Hoa	( III - 3 )	9	Chuong Thien	( IV - 14 )	4
Binh Duong	( III - 4 )	0	Bac Lieu	( IV - 15 )	4
Tay Ninh	( III - 5 )	1	An Xuyen	( IV - 16 )	0
Hau Nghia	( III - 6 )	4			



⑥ 共産陣営の攻勢宣言が既に発出されています。コストの NVN コミット 10 ポイントは最初のシーズンインターフェイズに於いて消費されています。

⑦ 共産陣営に必要な値を以下のようにセットアップします。

NVN モラル：	270	NLF 記録シートに記載
NVN コミットレベル：	270	〃
NVA 防空レベル：	2	記録シート & 専用トラック
NVA 補充ポイント：	90	総合記録トラックにマーク
VC 補充ポイント：	90	〃
最大ステータスマーカー：		ルートボックスの 7 番へ

⑧ ヴェトコンに必要な値を以下のようにセットアップします。

VC 総支配人口：	120*	NLF 記録シートに記載
VC 徴兵レベル：	445	〃
VC サプライプール：	15	〃

\* 訳者註：原文は 121 ですが上記の理由により SVN 総支配人

口が 240 へと 1 上昇したためこちらの値が 1 低下します。

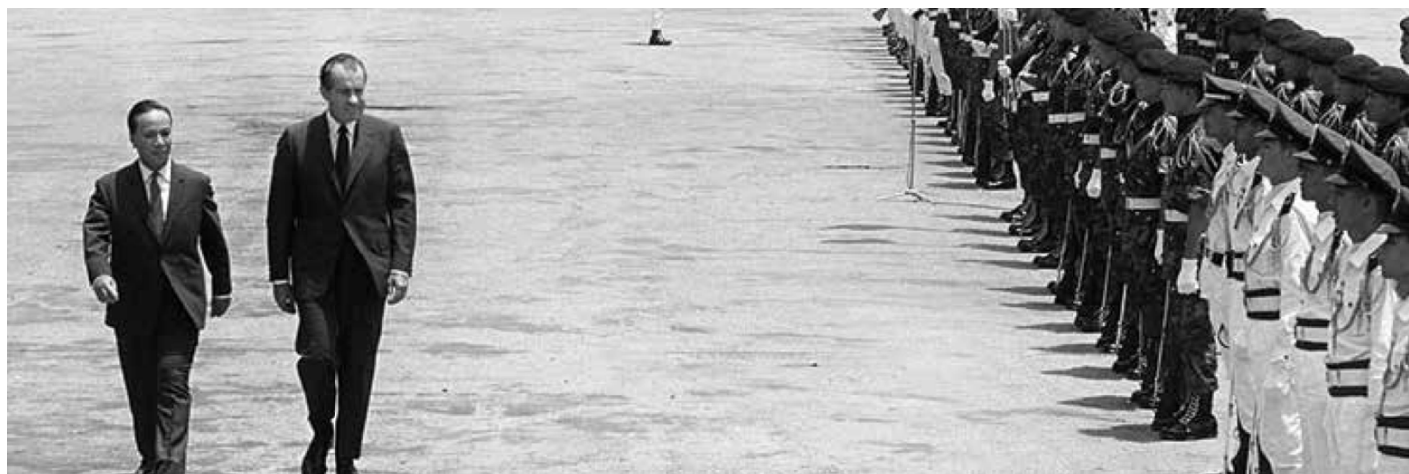
⑨ あたかもキャンペーンシナリオ開始前の春期シーズンインターフェイズに来シーズンの割当を済ませたかのように、VC 海上サプライ割当と VC ルートサプライ割当を今決定します [16.5.5；16.5.6]。実際に消費されるのは来シーズン（1968 年夏期）のシーズンインターフェイズになります。

#### 特別ルール：

1 ターン目に於いてのみ、すべての ARVN ユニットの地上戦闘力を -1 減少させます。ただしこれにより値がゼロになる場合は最低でも 1 地上戦闘力は保持します。この減少は勝利条件以外のすべての目的に於いて -1 減少したとみなします。省民兵は影響を受けません。

#### 勝利条件：

勝利条件は [18.4.1] 1965-1975 ヴェトナム戦争フルキャンペーンとすべて同一です。



（テト攻勢開始の夜の）真夜中ごろ、私たちはアメリカ軍の境界線にできるだけ近づきました。私たちはただショートパンツを履いて、カモフラージュのために体を土で覆っただけでした。」  
制服は有刺鉄線に引っかかる可能性があるので、できるだけ着ないようにしました。  
全員が所定の位置に着くと、全員で塹壕を掘って待機しました...  
爆破チームが匍匐前進して有刺鉄線の下に爆発物を設置しました...

数週間前、私たちは基地を間近で見るために、地雷と有刺鉄線を這って通り抜けました。私たちは迫撃砲兵が目標を事前に計画できるように、すべての掩蔽壕や建物の位置を含むレイアウトの地図を描きました。軍隊を準備する際、私たちは敵にできるだけ近づいて戦うことの重要性を彼らが理解できるようにしました。[我々は]敵の掩蔽壕に直接戦闘を持ち込み、ベルトのバックルでアメリカ軍を掴みかけたのですが...

私たちは午前 5 時に攻撃を開始しました。まず照明弾を発射しました。それはダイナマイトを爆発させて周囲に穴をあける合図でした。

同時に、迫撃砲兵と機関銃手が発砲を開始しました...数秒以内に、私たちはラッパと笛を吹き、軍隊に前進の合図を送りました。我々四百人全員が「攻撃！攻撃！攻撃！」と叫びながら前進したのです。

—Tuan Van Ban

## 19. 記録シートの使い方

記録シートの使い方を解説します。3種類の記録シートはキャンペーンゲームのために使います。西側プレイヤーはUS記録シートとSVN記録シートを使います。共産プレイヤーはNLF記録シートを使います。

### 19.1. セットアップ

- ① ここでは一例としてベトナム戦争・フルキャンペーンのセットアップをプレイします。シナリオルールで指定された順番に記録シートに記載していきます。
- ② まずSVN記録シートから開始します。
  - a, Year欄に1965と記入します。
  - b, Springの縦行とLine 9（以下記録シートのLINE#を{9}と表記します）の横列交差の枠{消費可能なSVNサプライ}に“100”と記入します。
  - c, ARVNの初期配置に消費できるSVNサプライは100のみです。
  - d, たとえばARVNの以下のユニットを生産するとしましょう。

Line#		SVN 徴兵コスト	SVN サプライ
10a	6 × 旅団／連隊	6	12
10b	2 × HQユニット	2	6
10c	80 × 補充ポイント	20	40
10d	3 × レンジャー	15	27
10e	21 × 歩兵大隊	7	14
10f	1 × 機甲騎兵大隊	0	1
11		50	
12			100

### SVN記録シート

		Year 1965			
SOP	Line#		SPRING	SUMMER	
S-1	1	シーズン開始時SVNモラル ⇨ 6b		65	
S-3A	2	無制限北爆 +4 制限付北爆 +2	+	+	+
S-4B	3	SVN政府クーデター状態 -8	-	-	-
	4	SVN政府政変状態 -3	-	-	-
S-5A	4	米軍によるクーデター誘因失敗 -3	-	-	-
	5	US経済援助 1,2回目: DR/2 3回目: +1	+	+	+
S-4C	5	3つ星指導者のSVNモラル修正(左の値)	+	+	+
	6	SVN総支配人口による変動	+	+	+
	7	新たなUSコミットによる変動	+	+	+
S-4C	6	被占領キャピタル3個目ごとに -1	-	-	-
	7	SVNモラルの変動集計(2~7) ⇨ 6b	+	+	+
S-2	7	最終的なSVNモラル ⇨ 1			
	8	シーズン開始時SVN総支配人口 ⇨ 7c			
S-1	8	鎮圧結果 ⇨ 7c			
S-5A	9	最終的なSVN総支配人口 ⇨ 7a			
	10	シーズン開始時SVN徴兵レベル 8A+11 ⇨ 13			
	11	増援のSVNサプライ ⇨ 9			
	12	消費可能なSVNサプライ 9-12 ⇨ 13			
	13	消費可能なSVNサプライ 9-12 ⇨ 13			
	14	消費可能なSVNサプライ 9-12 ⇨ 13			
	15	消費可能なSVNサプライ 9-12 ⇨ 13			
	16	消費可能なSVNサプライ 9-12 ⇨ 13			
	17	消費可能なSVNサプライ 9-12 ⇨ 13			
	18	消費可能なSVNサプライ 9-12 ⇨ 13			
	19	消費可能なSVNサプライ 9-12 ⇨ 13			
	20	消費可能なSVNサプライ 9-12 ⇨ 13			
	21	消費可能なSVNサプライ 9-12 ⇨ 13			
	22	消費可能なSVNサプライ 9-12 ⇨ 13			
	23	消費可能なSVNサプライ 9-12 ⇨ 13			
	24	消費可能なSVNサプライ 9-12 ⇨ 13			
	25	消費可能なSVNサプライ 9-12 ⇨ 13			
	26	消費可能なSVNサプライ 9-12 ⇨ 13			
	27	消費可能なSVNサプライ 9-12 ⇨ 13			
	28	消費可能なSVNサプライ 9-12 ⇨ 13			
	29	消費可能なSVNサプライ 9-12 ⇨ 13			
	30	消費可能なSVNサプライ 9-12 ⇨ 13			

- e, 初期配置のための生産結果です。{11}が{徴兵コストに使用したSVN徴兵レベル集計}です。集計通り“50”と記入します。{12}が{消費したSVNサプライ集計}

です。こちらにも集計通り“100”と記入します。前シーズン（ここで仮定するなら1964年冬期シーズン）のこれまでの徴兵レベルとこれまでの残余サプライがもし、あるならば{13}で合計して最終的な値が出ます。今回、ゲーム期間外ですので合計する値を持ちません。よって現在の徴兵レベルは“50”と{13}に記入します。残余サプライはありませんので“0”を{13}に記入するだけです。

- ③ 西側プレイヤーは次にキャンペーン開始のシーズンに当たるSummerの縦行と{1}の横列交差に今シーズンのSVNモラル“65”を記入します。{7a}と{7c}にSVN総支配人口“217”を記入します。両者が同値となるのは、鎮圧フェイズが今シーズンは省略されましたので、{7b}が空欄となるからです。{8a}にはゲーム開始時のSVN徴兵レベル“50”を記入します。{8b}にはゲーム開始時のSVNサプライ“0”を記入します。

### US記録シート

		Year 1965			
SOP	LINE#		SPRING	SUMMER	
S-1	1	シーズン開始時USモラル ⇨ 8b		520	
S-3B	2	無制限北爆 - (1+DR/2) 制限付北爆 -1	-	-	-
S-4B	3	SVN政府クーデター状態 -3	-	-	-
	4	SVN政府政変状態 -1	-	-	-
GT-4E	5	除去されたUSカウンター1個につき -3	-	-	-
	6	空中機動合計値ロス発生時ゼロ -1	-	-	-
	7	3つ星指導者の右能力値	+	+	+
	8	SVN総支配人口による変動	+	+	+
	9	USコミットレベルによる変動 *1	-	-	-
	10	新たなUSコミットによる変動	-	-	-
	11	ラオス・カンボジアを侵襲	-	-	-
	12	ラオス・カンボジア駐留	-	-	-
	13	被占領キャピタル3個目ごとに	-	-	-
	14	攻勢宣言下の共産側攻撃数	-	-	-
	15	共産ユニット除去	+	+	+
S-4D	8	USモラルの変動集計(2~7) ⇨ 8b	+	+	+
	9	最終的なUSモラル ⇨ 1			
S-1	9	シーズン開始時USコミットレベル ⇨ 11b			
	10	Commitment Cost			
	11	a "1" × 大隊 x1 *2 ( ) x1= ( ) x1=			
	12	b "1" × HQ x1 ( ) x1= ( ) x1=			
	13	c "2" × 105mm砲兵 x1 "2" ( ) x1= "2" ( ) x1=			
	14	d "1" × 155mm砲兵 x1 ( ) x1= ( ) x1=			
	15	e "2" × 175mm砲兵 x3 "2" ( ) x3= "2" ( ) x3=			
	16	f "3" × 航空支援 ⇨ 14 x1 "3" ( ) x1= "3" ( ) x1=			
	17	g "2" × 空中機動 ⇨ 20 x1 "2" ( ) x1= "2" ( ) x1=			
	18	h "1" × 河川輸送 ⇨ 26 x1 ( ) x1= ( ) x1=			
	19	i "1" × 海軍 ⇨ 29 x4 ( ) x4= ( ) x4=			
	20	j "3" × 補充 x1 "3" ( ) x1= "3" ( ) x1=			
	21	k "7" × SVNサプライ x1 "7" ( ) x1= "7" ( ) x1=			
	22	l SVN経済援助プログラム x1 ( ) x1= ( ) x1=			
	23	m サウスコリア/タイ連隊 x1 ( ) x1= ( ) x1=			
	24	n 戦艦 x3 ( ) x3= ( ) x3=			
	25	o 巡洋艦 x1 ( ) x1= ( ) x1=			
	26	p マクナマラ・ライン			
S-5A	10	a 10 新たなUSコミット集計 ⇨ 11b			
S-7	11	b 最終的なUSコミットレベル ⇨ 9			
S-1	12	総航空隊価値 12-(13+15) ⇨ 16a			
S-3A	13	戦略爆撃ポイント(爆撃損失) 13-損失 ⇨ 12	-	-	-
S-5A	14	増援の航空支援ポイント ⇨ 16a	+	+	+
GT-1	15	春期 - 25% 切捨 ⇨ 12	-	-	-
GT-1	16	a ターン1開始時の航空隊価値	-	-	-
GT-2	17	b ターン1損失	-	-	-
GT-2	18	a ターン2開始時の航空隊価値	-	-	-
GT-2	19	b ターン2損失	-	-	-
NEXT	S-1	18 2ターン目終了時点の航空隊価値 ⇨ 12			
S-1	19	総空中機動隊価値 ⇨ 22a			
S-5A	20	増援の空中機動ポイント ⇨ 22a	+	+	+
GT-1	21	春期 - 25% 切捨 ⇨ 19	-	-	-
GT-1	22	a ターン1開始時の空中機動隊価値	-	-	-
GT-2	23	b ターン1損失	-	-	-
GT-2	24	a ターン2開始時の空中機動隊価値	-	-	-
GT-2	25	b ターン2損失	-	-	-
NEXT	S-1	24 2ターン目終了時点の空中機動隊価値 ⇨ 19			
S-1	25	シーズン開始時の河川輸送ポイント			
S-5A	26	増援の河川輸送ポイント	+	+	+
S-7	27	最終的な河川輸送合計値 ⇨ 25			
S-1	28	シーズン開始時の海軍ポイント			
S-5A	29	増援の海軍ポイント	+	+	+
S-7	30	最終的な海軍ポイント合計値 ⇨ 28			



- ④ US 記録シートに移ります。
- Year 欄に 1965 と記入します。
  - Summer の縦行と {28} の横列交差 {シーズン開始時の海軍ポイント} に “1” と記入します。
  - {1} の横列交差に US モラル “520” と記入します。
  - {9} に US コミットレベル “25” と記入します。
  - {12} に航空合計値 “21” と記入します。
  - {19} に空中機動合計値 “2” と記入します。

#### NLF記録シート

		Year 1965		SPRING		SUMMER	
SOP	Line#						
S-1	1	⇒	シーズン開始時のNVNモラル	⇒3			10
S-4E	2	a	USコミットレベルによる変動	⇒3+		+	
		b	新たなUSコミットによる変動	⇒3+	-	+	-
		c	NVNモラル自体による変動	⇒3+		+	
S-4E	3	⇒	最終的なNVNモラル	⇒1			
S-5B	4		NVA防空レベル				
S-1	5	⇒	シーズン開始時のNVNコミットレベル	⇒9b			
Commitment Cost							
S-5B	6	a	【新規】“1”×連隊	x3	( )x3=	( )x3=	( )
		b	【増強】“1”×連隊	x2	( )x2=	( )x2=	( )
		c	“1”×師団HQ	x1	( )x1=	( )x1=	( )
		d	“1”×砲兵	x2	( )x2=	( )x2=	( )
		e	“3”×補充	x1	*3*( )x1=	*3*( )x1=	( )
		f	防空レベルの強化	x4, 5, or 6			
		g	ホーチミンルート強化	トラック参照			
	7	h	来シーズンルートサプライ割当⇒10⇒9a	x1			
		i	来シーズン海上サプライ割当⇒11⇒9a	x1			
S-5D	8		攻勢宣言の発出	x10			
S-5B	9	a	7⇒ 14⇒ 6⇒ 8⇒	7⇒( ) 14⇒( ) 6⇒( ) 8⇒( )	7⇒( ) 14⇒( ) 6⇒( ) 8⇒( )	7⇒( ) 14⇒( ) 6⇒( ) 8⇒( )	1
			新たなNVNコミット	⇒9b			
		b	最終的なNVNコミットレベル	⇒5			
			(ルートサプライ割当-北爆)×ルート効率⇒16	( - )×	( - )×	( - )×	( )
S-3B	10	⇒	海上サプライ割当	⇒海上封鎖⇒17			
S-3D	11		シーズン開始時VC総支配人口⇒12c				
S-2	12	a	シーズン開始時VC総支配人口⇒12c				
		b	鎮圧結果⇒12c				
		c	最終的なVC総支配人口⇒12a				
S-1	13	⇒	シーズン開始時VC徴兵レベル⇒21				
S-3C	14		NVN南浸透コミット⇒9a	×徴兵効率⇒18	×1・2・3・4	×1・2・3・4	
S-1	15	⇒	シーズン開始時プールサプライ		90		
S-5B	16		ルートサプライ		0		
S-5B	17	⇒	海上サプライ				
Personnel Cost				Supply Cost			
S-5B	18	a	“1”×大隊	x1	x2	30	x2 60
		b	“1”×連隊	x1	x4		x4
		c	“1”×師団HQ	x2	x6	2x	x6
		d	“3”×補充	x1	x3	*3* 10	*3* 30
		e	“1”×補給拠点	x2			x2
S-5B	19	18⇒	消費したVCサプライ集計			90	
	20	(18⇒)or(14-未消費=18)=	新たなVC徴兵集計⇒21			90	
S-7	21	⇒	最終的VC徴兵レベル⇒13			90	0

- ⑤ NLF 記録シートに移ります。
- Year 欄に 1965 と記入します。
  - Summer の縦行と {1} の横列交差 {シーズン開始時の NVN モラル} に “10” と記入します。
  - {4} の {NVA 防空レベル} に “0” と記入します。
  - {5} の {シーズン開始時の NVN コミットレベル} に “0” と記入します。
  - {12a} の {シーズン開始時 VC 総支配人口} に “143”、{12c} の {最終的な VC 総支配人口} にも “143” と記入します。SVN 総支配人口の時と一緒に、鎮圧フェイズが省略された結果両方とも同値となります。
  - Spring の縦行と {15} の {シーズン開始時プールサプライ} に “90” と記入します。
  - ヴェトコンユニットの生産と初期配置をプレイします。

Line#	生産項目	VC 徴兵コスト	VC サプライ
18a	30 × (1 × VC 大隊)	30	60
18d	10 × (3 × 補充)	10	30

- h, 共産プレイヤーは最後に Spring の縦行から、{7h} の {来シーズンのルートサプライ割当} と {7i} の {来シーズンの海上サプライ割当} を決定します。ここでは両方とも “4” と記

- 入します。
- {7h} を Summer の縦行の {10} に書き写します。{7i} を Summer の縦行の {11} に書き写します。両者の合計値を Summer の縦行の {9a} に記入します。

## 19.2. シーズンインターフェイズ開始

### 19.2.1 戦略フェイズ

- ① セットアップの過程により、1965 年夏期シーズンインターフェイズ開始時のシーズン記録フェイズは完了しました。シナリオ特別ルールにより次の手順の鎮圧フェイズは省略されます。このため戦略フェイズに移ります。以下、特に示さない限り、記入する縦行はすべて 1965 年の Summer となります。

#### 19.2.1.1 戦略爆撃宣言セグメント

- ① 西側プレイヤーは戦略爆撃に 20 航空支援ポイントの投入を決定します。先に北爆、無制限爆撃で 10 戦略爆撃ポイントを割り当てます。次にルートへの爆撃。割当は 10 戦略爆撃ポイントです。
- ② 即座に SVN モラルに無制限北爆の影響が出ます。SVN 記録シートの {2} に “+ 4” と記入します。
- ③ さらに U S モラルにも影響が出ます。1 d 6 をプレイして  $-(1 + DR / 2)$  により結果を求めます。ダイスロールは 4。結果は -3 となります。US 記録シートの {2} に “- 3” と記録します。

#### 19.2.1.2 戦略爆撃実行セグメント

- ① 北爆の結果は、1 ヒットと 1 航空ポイント損失です。
- ② 共産プレイヤーは {10} の北爆損失の欄内に “1” と記入します。欄内の計算式は “ $(4 - 1) \times$ ” となります。この意味するところは、ルートサプライ割当のために NVN コミットレベルを 4 上昇させたが、実際にルートサプライへ変換するためのコミットは 1 減少して 3 になった、ということです。
- ③ 西側プレイヤーは 1 航空損失を記録します。ここではマーカー清算でプレイします。{13} の右側括弧内に  $(1 + )$  と記入します。総合記録トラック上の **航空現ターン損失マーカー** を 0 から 1 の欄へ上昇させます。
- ④ 次にルートへの爆撃です。ヒットはゼロ、航空損失もありません。

#### 19.2.1.3 ルートステータスセグメント

- ① ルートステータスセグメントに移ります。北爆のヒット数が確定し、さらにホーチミンルートトラックの実効ステータスも確定しました。ルートトラック上の最大ステータスマーカーと同値の 4 のコラムへ実効ステータスマーカーを置きます。
- ② 4 のコラムではルートサプライ効率は “9” です。NLF 記録シートの {10} の計算式が以下のように埋まります。 $(4 - 1) \times 9$   
ルートサプライは 27 獲得します。{16} に記入します。
- ③ 次に NVN 南浸透コミットを使うかどうか決定します。{12c} の {最終的な VC 総支配人口} と {13} の {シーズン開始時 VC 徴兵レベル} との差ですが、今シーズンに於いてまだ 103 ポイントも開きがありますので、使う必要はありません。
- ④ 海上封鎖セグメントに移ります。海上サプライ割当は “4” です。海上封鎖判定の結果、海上サプライは “20” に決定



しました。{17}に記入します。

## 19.2.2 政治フェイズ

### 19.2.2.1 SVN 指導者交替セグメント

忠誠値が5～6の★★または★指導者は強制的に交替判定せねばなりません。7～8の指導者は任意で交替判定できます。幸い該当者はまだいません。

### 19.2.2.2 クーデターセグメント

ちょっとクーデターが起きたと仮定してみます。SVN 政情ステータスを【クーデター状態】にして新政権の★★★指導者をドローします。今度の大統領は Bao Dai です。クーデターの影響で即座に SVN モラルが-8されます。

### 19.2.2.3 SVN モラルセグメント

{5a}に Bao Dai の左能力値から“-3”と記入します。  
{5b}には SVN 総支配人口が 217 あることから“-1”と記入します。  
さらにここで SVN 指導者忠誠値判定をプレイします。この判定には SVN モラルが影響を与えます。ここでは省略します。

### 19.2.2.4 US モラルセグメント

{7a}に3つ星指導者の右能力値で“+1”を記入します。  
{7b}に SVN 総支配人口の影響、“0”です。  
{7c}に US コミットレベルの影響、“0”です。  
{7d}に新たな US コミットの影響、“0”です。  
無制限北爆の“-3”と SVN クーデターにより“-3”を累積させます。

### 19.2.2.5 NVN モラルセグメント

{2a}の US コミットレベルによる変動は“0”です。  
{2b}の新たな US コミットによる変動も“0”です。  
{2c0}の{NVN モラル自体による変動}で“+5”と記入します。

## 19.2.3 増援フェイズ

① このフェイズでは両陣営が、新たなユニットや各種ポイント、サプライなどを増援として登場させるため、自身の陣営に用意されたルールシステムを用いてそれらの生産を実行します。

### 19.2.3.1 西側陣営増援セグメント

① 西側プレイヤーは以下の新たな US コミットを決定します。

Line#	生産項目	コミットコスト
10f	30 × 航空支援ポイント	10
10g	4 × 空中機動ポイント	2
10h	2 × 河川輸送ポイント	2
10i	1 × 海軍ポイント	4
10j	5 × (3 × 米軍補充ポイント)	5
10k	1 × (7 × SVN サプライ)	1
10l	2 × SVN 経済援助プログラム	2

② 上記の生産から、今シーズンに於ける{11a}の{新たな US コミット}の値は“26”に決まります。{11b}の{最終的な US コミットレベル}を“51”と記入します。

US記録シート		Year 1965			
SOP	LINE#		SPRING	SUMMER	
S-1	1	⇒ シーズン開始時USモラル ⇨8b		520	
S-3B	2	無制限北爆-(1+DR/2) 制限付北爆-1	-	-3	
S-4B	3	SVN政府クーデター状態-3	-	-3	
	4	SVN政府政変状態-1	-	-	
GT-4E	5	除去されたUSカウンター1個につき-3	-	-	
	6	空中機動合計ロス発生時ゼロ-1	-	-	
S-4D	a	3つ星指導者の右能力値	+	+	1
	b	SVN総支配人口による変動	+	+	-
	c	USコミットレベルによる変動 *1	-	-	-
	d	新たなUSコミットによる変動	-	-	-
	e	ラオス・カンボジアを侵攻	-	-	-
	f	ラオス・カンボジア駐留	-	-	-
	g	被占領キャピタル3個目ごとに	-	-	-
S-4D	h	攻勢宣言下の共産側攻撃数	-	-	-
	i	共産ユニット除去	+	+	-
S-4D	8	USモラルの変動集計(2~7)⇨8b	+	+	55
	a	最終的なUSモラル ⇨1		55	
S-1	9	⇒ シーズン開始時USコミットレベル⇨11b		25	
S-5A	a	"1"×大隊 x1 *2	( )x1=	( )x1=	( )
	b	"1"×HQ x1	( )x1=	( )x1=	( )
	c	"2"×105mm砲兵 x1	"2"( )x1=	"2"( )x1=	( )
	d	"1"×155mm砲兵 x1	( )x1=	( )x1=	( )
	e	"2"×175mm砲兵 x3	"2"( )x3=	"2"( )x3=	( )
	f	"3"×航空支援 ⇨14 x1	"3"( )x1=	"3"( )x1=	10
	g	"2"×空中機動 ⇨20 x1	"2"( )x1=	"2"( )x1=	2
	h	"1"×河川輸送 ⇨26 x1	( )x1=	( )x1=	2
	i	"1"×海軍 ⇨29 x4	( )x4=	( )x4=	8
	j	"3"×補充 x1	"3"( )x1=	"3"( )x1=	5
	k	"7"×SVNサプライ x1	"7"( )x1=	"7"( )x1=	7
	l	SVN経済援助プログラム x1	( )x1=	( )x1=	2
	m	サウスコリア/タイ連隊 x1	( )x1=	( )x1=	( )
	n	戦艦 x3	( )x3=	( )x3=	( )
	o	巡洋艦 x1	( )x1=	( )x1=	( )
S-5A	10	マクナマラ・ライン			
S-5A	11	a 10 ⇒ 新たなUSコミット集計 ⇨11b			
S-7	b	最終的なUSコミットレベル ⇨9		51	26
S-1	12	⇒ 総航空稼働値 12-(13+15)⇨16a		27	
S-3A	13	戦略爆撃ポイント(爆撃損失) 13-損失⇨12	( )	-20	( )
S-5A	14	⇒ 増援の航空支援ポイント ⇨16a	+	+20	+
GT-1	15	⇒ 春期-25%切捨 ⇨12	-		
GT-1	16	a ⇨ ターン1開始時の航空稼働値		31	
GT-2	b	ターン1損失	-	-	
GT-1	17	a ⇨ ターン2開始時の航空稼働値			
GT-2	b	ターン2損失	-	-	
NEXT	18	2ターン目終了時点の航空稼働値 ⇨12			
S-1	19	⇒ 総空中機動稼働値 ⇨22a			
S-5A	20	⇒ 増援の空中機動ポイント ⇨22a	+	+8	+
GT-1	21	⇒ 春期-25%切捨 ⇨19	-		
GT-1	22	a ⇨ ターン1開始時の空中機動稼働値		6	
GT-2	b	ターン1損失	-	-	
GT-1	23	a ⇨ ターン2開始時の空中機動稼働値			
GT-2	b	ターン2損失	-	-	
NEXT	24	2ターン目終了時点の空中機動稼働値 ⇨19			
S-1	25	⇒ シーズン開始時の河川輸送ポイント			
S-5A	26	⇒ 増援の河川輸送ポイント	+	+2	+
S-7	27	⇒ 最終的な河川輸送合計値 ⇨25		2	
S-1	28	⇒ シーズン開始時の海軍ポイント			
S-5A	29	⇒ 増援の海軍ポイント	+	+1	+
S-7	30	⇒ 最終的な海軍ポイント合計値 ⇨28		2	

③ 新たな US コミットにより生産した増援を US 記録シートに記入します。以下の結果となりました。

Line#	記入値	生産結果の記入項目
14	30	増援の航空支援ポイント
16a	31	総航空稼働値 21 と増援 30 の合計から戦略爆撃に投入した 20 を減算します
20	4	増援の空中機動ポイント
22a	6	ターン開始時の空中機動稼働値
26	2	増援の河川輸送ポイント
27	2	最終的な河川輸送ポイント
29	1	増援の海軍ポイント
30	2	最終的な海軍ポイント

※ 訳者註：航空稼働値からは戦略爆撃の航空損失、ここでは北爆の“1”を減算しません。US 記録シートでもこれは同じです。来シーズンのシーズンインターフェイズ開始時、シーズン記録フェイズに於いて、戦略爆撃ポイントから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



働値とを合算し、当該シーズンの{12}総航空稼働値に記載します。

SVN記録シート									
Year 1965									
SOP	Line#		SPRING	SUMMER					
S-1	1	⇒ シーズン開始時SVNモラル	⇒6b						
S-3A	2	無制限北爆 +4 制限付北爆 +2	+	+	65				
S-4B	3	a SVN政府クーデター状態 -8	-	-	8				
		b SVN政府政変状態 -3	-	-					
		c 米国によるクーデター誘因失敗 -3	-	-					
S-5A	4	US経済援助 1,2回目: DR/2 3回目: +1	+	+	2				
		a 3つ星指導者のSVNモラル修正(左の値)	+	-	-3				
S-4C	5	b SVN総支配人口による変動	+	+	1				
		c 新たなUSコミットによる変動	+	-	-				
		d 被占領キャピタル3個目ごとに -1	-	-					
S-4C	6	a SVNモラルの変動集計(2~6)	⇒6b	+	-	6			
		b 最終的なSVNモラル	⇒1		52				
S-2	7	a ⇒ シーズン開始時SVN総支配人口	⇒7c		217				
		b 鎮圧結果	⇒7c						
		c 最終的なSVN総支配人口	⇒7a		217				
S-1	8	a ⇒ シーズン開始時SVN徴兵レベル 8A+11⇒13	0		50				
		b シーズン開始時SVNサプライ	⇒9						
		c 増援のSVNサプライ	⇒9						
S-5A	9	消費可能なSVNサプライ 9-12⇒13	100		7				
		消費可能なSVNサプライ	9-12⇒13						
		Personnel Cost Supply Cost Personnel Supply Personnel Supply							
		a 【新規】"1"×連隊/旅団	x1	x2	2	x2	12		
		b 【新規】"1"×師団HQ	x1	x3	3	x3	6		
		c "4"×補充	x1	x2	20	x2	40		
		d "1"×レンジャー	x5	x9	5	x9	27		
		e 【新規】"3"×歩兵大隊	x1	x2	3	x2	14		
		f 【新規】"1"×機甲大隊	x1	x1	1				
		g "1"×105mm砲兵	x4	x4	4				
		h "1"×155mm砲兵	x7	x7	7				
		i "1"×175mm砲兵	x11	x11	11				
		j 【増強】"1"×連隊/旅団	x3	x3	3				
		k 【増強】"1"×師団HQ	x2	x2	2				
		l 【増強】"3"×歩兵大隊	x2	x2	3				
		m 【増強】"1"×機甲大隊	x1	x1	1				
		n 【増強】"1"×機甲歩兵	x1	x1	1				
S-5A	11	⇒ 徴兵コストに使用したSVN徴兵レベル集計	⇒13	50	0				
S-5A	12	⇒ 消費したSVNサプライ集計	⇒10	100	7				
S-5A	13	⇒ 最終的なSVN徴兵レベル	⇒8a	50	0	50	0		

- ④ SVN 記録シートの生産に移ります。
- 米軍による軍事援助がありました。SVN サプライ 7 ポイントです。
  - さらに経済援助プログラムが2回分。1シーズンにつき2回目までは各1 D 6のダイスロール 1/2 の分、SVN モラルが上昇します(別個に端数切捨)。結果ロールは1と5です。別個に切捨で得られた SVN モラル上昇は+2です。

Line#	記入値	生産結果の記入項目
10g	3	3 × 機甲大隊
10h	4	1 × 105mm 砲兵
12	7	消費した SVN サプライ集計
13	50	最終的な SVN 徴兵レベル
13	0	残余サプライ

### 19.2.3.2 共産陣営増援セグメント

- ① 共産プレイヤーは、今現在の NVN コミットレベル“8”が NVN モラル“15”を超過させることができません。

Line#	記入値	生産結果の記入項目
6f	4	防空レベルの強化
6g	3	ホーチミンルートの強化
7h	4	今シーズンのルートサプライ割当
7i	4	今シーズンの海上サプライ割当

- ② {9a}の{新たな NVN コミット}の合計値が{9b}の{最終的な NVN コミットレベル}となり、“15”と記入します。

- ③ 次に共産プレイヤーは今シーズンの VC ユニットを生産します。

Line#	徴兵レベル	サプライ	生産項目
18a	8	16	8 × VC 大隊
18d	9	27	9 × 補充ポイント
18e	なし	4	2 × 補給拠点
20	なし	17	新たな VC 徴兵集計
21	57	0	最終的 VC 徴兵レベル & 最終的 VC プールサプライ

- ④ この時点で、共産プレイヤーは、{7h}{7i}に來シーズンのルートサプライ割当と來シーズンの海上サプライ割当を決めて値を記入しておきます。

NLF記録シート									
Year 1965									
SOP	Line#		SPRING	SUMMER					
S-1	1	⇒ シーズン開始時のNVNモラル	⇒3		10				
S-4E	2	a USコミットレベルによる変動	⇒3	+					
		b 新たなUSコミットによる変動	⇒3	+	-				
		c NVNモラル自体による変動	⇒3	+	5				
S-4E	3	⇒ 最終的なNVNモラル	⇒1		15				
S-5B	4	NVA防空レベル							
S-1	5	⇒ シーズン開始時のNVNコミットレベル	⇒9b		0				
		Commitment Cost							
		a 【新規】"1"×連隊	x3	( )x3=	( )x3=				
		b 【増強】"1"×連隊	x2	( )x2=	( )x2=				
		c "1"×師団HQ	x1	( )x1=	( )x1=				
		d "1"×砲兵	x2	( )x2=	( )x2=				
		e "3"×補充	x1	*3( )x1=	*3( )x1=				
		f 防空レベルの強化	x4, 5, or 6						
		g ホーチミンルート強化	トラック参照						
		h 来シーズンルートサプライ割当⇒10	⇒9a x1						
		i 来シーズン海上サプライ割当⇒11	⇒9a x1						
S-5D	8	攻勢宣言の発出	x10						
		7 ⇒		7 ⇒ ( 8 )					
		14 ⇒		14 ⇒ ( )					
		6 ⇒		6 ⇒ ( 7 )					
		8 ⇒		8 ⇒ ( 15 )					
S-7		⇒ 最終的なNVNコミットレベル	⇒5						
S-3B	10	⇒ (ルートサプライ割当-北爆)×ルート効率	⇒16	( - )x	( 8-1 )x 9				
S-3D	11	⇒ 海上サプライ割当	⇒海上封鎖⇒17						
S-2	12	a ⇒ シーズン開始時VC総支配人口	⇒12c		143				
		b 鎮圧結果	⇒12c						
		c 最終的なVC総支配人口	⇒12a		143				
		Personnel Supply Personnel Supply							
S-1	13	⇒ シーズン開始時VC徴兵レベル	⇒21	0	80				
S-3C	14	⇒ NVN南浸透コミット ⇒9a ×徴兵効率 ⇒18		x1.2.3.4	x1.2.3.4				
S-1	15	⇒ シーズン開始時プールサプライ			90				
S-5B	16	⇒ ルートサプライ			0				
S-5B	17	⇒ 海上サプライ			0				
		Personnel Cost Supply Cost							
		a "1"×大隊	x1	x2	30	x2	60	8	x2
		b "1"×連隊	x1	x4		x4			x4
		c "1"×師団HQ	x2	x6	2x	x6	2x	x6	2
		d "3"×補充	x1	x3	*3	10	x3	30	*3
		e "1"×補給拠点	x1	x2		x2			x2
S-5B	19	⇒ 消費したVCサプライ集計	⇒18c		90				87
		20 (18c)or(14-未消費=18)=新たなVC徴兵集計	⇒21		40				17
S-7	21	⇒ 最終的VC徴兵レベル	⇒13		40				57
		⇒ 最終的VCプールサプライ	⇒15		0				0

## 19.3. 付録 記録シートの記号類について

### 19.3.1 白い矢印と黒い矢印

- ⇒#: 例: {21}の{最終的 VC プールサプライ}の⇒15の矢印と数字の意味は、来シーズンのシーズンインターフェイズのシーズン記録フェイズになったら、{15}の{シーズン開始時プールサプライ}に転記して下さい、という案内です。
- ⇨#: 例: {20}の{新たな VC 徴兵集計}にある⇨21の意味は、上記と同じ内容を現シーズンインターフェイズ中に記入次第実行して下さい、という案内です。
- ちなみに、例として挙げた上記の{20}にある(18 ⇨)or(14-未消費=18)=新たな VC 徴兵集計、とは一体何の呪文だこの野郎? といぶかしんでらっしゃる諸氏もいらっしゃるかと思います。

18とは、すぐ上の18にある18a~bの各項目の合計値が

下りてきて、それがイコール、新たな VC 徴兵集計値になりますよ、という意味です。or、とつづいて(14 - 未消費 = 18)の意味は、{14}の{NVN 南浸透コミット}が徴兵効率によってコミットから徴兵コストに変換されますが、だいたいプレイに於いてはそれがすべて消費されることはなく、未消費の分は捨てられてしまいますよ、って意味です。未消費分を差し引いた 14 の値=消費された徴兵コストは、すなわち{20}の新たな VC 徴兵集計のことを指す訳です。この両者、or、でつながっています。もうお気づきかと思いますが、ヴェトコンの徴兵レベルが少しでも VC 総支配人口を超過したら、以後の徴兵コストはすべて NVN 南浸透コミットを変換した徴兵コストで充当します、というルールがあります。この or を意味します。

#⇒：上記の⇒の元を示しています。⇒も同じ意味です。

### 19.3.2 Line#の赤枠囲み

上記の Line 番号 **3** のように番号周囲に赤枠で囲ってあるものは以下の両方、あるいはb項のみの意味を持ちます。

- a, シーズンインターフェイズで、SOP の略号で記されたように、その手順が来たら集計を取って記入する必要がある項目
- b, 記入後、来シーズンのシーズンインターフェイズに於けるシーズン記録フェイズで⇒と Line 番号の示す通りの現シーズンの欄に転記する必要のある項目

※ 例を挙げます。{7h}と{7i}の場合、b項の意味を持ちます。{7h}は記入後、来シーズンのシーズンインターフェイズのシーズン記録フェイズで{10}と{9a}に転記して下さいという意味です。{7i}の場合は{11}と{9a}に転記して下さい、という意味です。

※ 転記のタイミングですが、原文では厳密な指示はありません。プレイヤー諸氏の忘れないタイミングでプレイなさって下さい。ここでは、タイミングを指定し、一斉に毎ターンプレイした方が効率が良く、また手順を忘れにくくなるであろう、という考えに基づいています。

### 19.3.3 ユニット生産の表記

#### ① US 記録シート

例：{10e}“2”×175mm 砲兵のケース

各コラムには“2”( )×3= が印刷されています。“2”とは1コストグループ当たりのユニット数を意味します。×3は1コストグループ当たりのコミットコストです。175mm 砲兵を2コストグループ生産する時の記入方法は、

“2”( 2 )×3=6

上記のような記入となります。新たな US コミットを6(2×3)上昇させることにより、175mm 砲兵4ユニット(“2”×2)の生産が許可されます。

#### ② SVN 記録シート

例1：{10c}“4”×補充のケース

SVN 補充ポイントの1コストグループ生産には SVN 徴兵コスト1とSVN サプライ2を消費します。このため5コストグループ生産する時の記入方法は、

“4” 5 |x 2 10

上記のような記入となります。5コストグループの生産のためにSVN 徴兵コスト5とSVN サプライ10(5×2)を消費します。結果として得られる SVN 補充ポイントは20(“4”×5)となります。

例2：{10d}“1”×レンジャーのケース

レンジャー3コストグループを生産する時の記入方法は、

5 × 3 |x 9 27

上記のような記入となります。3コストグループ生産のためにSVN 徴兵コスト15(5×3)とSVN サプライ27(3×9)を消費します。結果として得られるレンジャーユニットは3個です。

例3：{10k}【増強】“1”×連隊/旅団のケース

ARVN 連隊2個ユニットを増強する時の記入方法は、

2 x 3 6

上記のような記入となります。2コストグループ生産のためにSVN サプライ6(2×3)を消費します。

例4：{10m}【増強】“3”×歩兵大隊のケース

ARVN 8個ユニットを増強する時の記入方法は、

“3” 3 x 2 6

上記のような記入となります。8個ユニット増強のためには、3コストグループ必要です。“3”×3で9個ユニットの増強が可能となりますが、今現在増強可能な ARVN 大隊が8個しかない場合、消費しきれなかった9個目増強の権利は消滅します。3コストグループ生産のためにSVN サプライ6(3×2)を消費します。

#### ③ NLF 記録シート

NVA ユニット生産のためには、米軍が US コミットコストを消費するのと同じように、NVN コミットコストを消費します。VC ユニット生産のためには ARVN ユニットが SVN 徴兵コストと SVN サプライを消費するのと同じように、VC 徴兵コストと VC サプライ(プールサプライ、ルートサプライ、海上サプライの任意の組み合わせで)消費しなければなりません。

すべてに於いて共通の原則は、まず欲しいコストグループ数を記入し、コストグループ数とコストを乗算して総コストを記入します。結果として得られるユニット数もしくはポイント数は、コストグループ数に1コストグループ当たりで得られる個数(“”で囲まれた値)を乗算した数となります。





## Game Credits

---

### Original Victory Games Design Team

*Designer:* Nick Karp

*Graphic Design:* Ted Koller

*Development Assistance:* David Amidon, Tony Curtis

*Testing & Commentary:* Dr. Michael Bogdasarian, Guy Andrew, Orlando Bradley, Frederic C. Catlin, Thomas F. Fine, Greg Flaccavento, Tom Glasgow, Leon Loo, Craig Maye, Michael Phelps, Joe Studholme, Rick Trembley, Paul Westkaemper, Gilbert Winters

*Research Assistance:* Larry Fontana

*Rules Editing:* Bob Ryer

*Production:* Ted Koller, Bob Ryer, Colonial Composition, Monarch Services, Inc., Elaine M. Adkins (Camera Department Coordinator)

*Front Cover Art:* Jim Talbot

*Project Oversight:* W. Bill

### GMT Design Team

*Designer:* Nick Karp

*Developers:* Mitchell Land, Ralph Shelton

*Map & Counter Art:* Justin Martinez

*Manuals & Player Aid Cards:* Justin Martinez

*Cover Art:* Mark Simonitch

*Proofreaders:* Johan Halvarsson, Mark Evans, Mark McGilchrist, Shannon Cooke, Justin Martinez

*Producers:* Tony Curtis, Andy Lewis, Gene Billingsley, Mark Simonitch



© 2021 GMT Games, LLC  
P.O. Box 1308, Hanford, CA 93232-1308  
[www.GMTGames.com](http://www.GMTGames.com)

July 9, 2024  
09:02:47