

SEALORDS

The Vietnam War in the Mekong Delta

Strategy & Tactics issue no. 243

- 1.0 はじめに(INTRODUCTION)
- 2.0 コンポーネント(COMPONENTS)
- 3.0 セットアップ(SET UP)
- 4.0 勝敗(WINNING)
- 5.0 コマンドポイント(COMMAND POINTS)
- 6.0 プレイの手順(SEQUENCE OF PLAY)
- 7.0 作戦フェイズ(OPERATIONS PHASES)
- 8.0 移動と戦場の霧(MOVEMENT & FOG OF WAR)
- 9.0 スタッキング(STACKING)
- 10.0 偵察(RECON)
- 11.0 戦闘(COMBAT)
- 12.0 増援(REINFORCEMENTS)
- 13.0 再編成(REFITTING)
- 14.0 兵站(LOGISTICS)
- 15.0 共産陣営の浸透(COMMUNIST INFILTRATION)
- 16.0 特殊ユニット(SPECIAL UNITS)
- 17.0 航空攻撃と艦砲射撃(AIRSTRIKES & NAVAL GUNFIRE)
- 18.0 センサー(SENSORS)
- 19.0 ゲリラマーカー(GUERRILLA MARKERS)
- 20.0 ランダムイベント(RANDOM EVENTS)
- 21.0 カンボジア(CAMBODIA)
- 22.0 共産陣営側コマンドポイント (COMMUNIST COMMAND POINTS)選択ルール
- 23.0 自由陣営側海上支配地域(FREE WORLD NAVAL ZONES OF CONTROL)選択ルール
- 24.0 SCENARIO I: 第116任務部隊(GAME WARDEN)
- 25.0 SCENARIO II: テト攻勢(TET)
- 26.0 SCENARIO III: ズムワルトの指揮(ZUMWALT TAKES COMMAND)
- 27. [DUPLICATED ON-MAP CHARTS & TABLES](#)

本日本語ルールは 2007/05/17 版 eRules を元に作成しました。原文が必要な場合は下記 URL より入手してください。

http://www.strategyandtacticspress.com/images/File/SL_eRules_243.zip

また上記eRulesは2007/03/17に公表された後、2007/04/07と2007/05/17に改定されています。

2007/04/07の改定箇所は緑の太字で表記されています；26.4項を参照してください。

2007/05/17の改定箇所は青の太字で表記されています；8.7項と27.0項を参照してください。

またConsimWorldフォーラムでの議論より訳者が判断した修正点は斜体で表記してあります。

S&T #251付録の追加カウンターに関するルールは文書末に記載してあります。

地図盤の訂正(Mapsheet Errata)

共産陣営側イベントの内戦(In-Country Fighting)の文末は増援プール(Reinforcement Pool)です。

1.0 はじめに (INTRODUCTION)

SEALORDS: The Vietnam War in the Mekong Delta (以下SL) はベトナム戦争の三つの局面における河川戦闘を扱ったウォーゲームです。このゲームはアメリカ、南ベトナム、及びその同盟国を指揮する自由主義陣営プレイヤー (Free World Player) と、ベトコンと北ベトナムの双方を指揮する共産主義陣営プレイヤー (Communist Player) の二人によってプレイされます。共産主義陣営プレイヤーの主な目的は、自由主義陣営側の基地や町を攻撃しつつ、そのための兵員と補給物資を戦線に密かに浸透させることです。自由主義陣営側はこの浸透を阻止しつつ、共産主義陣営の部隊や基地を攻撃しなければなりません。両プレイヤーには海上や河川、陸上用など様々な種類のユニットが用意されており、自由主義陣営側はまた航空ユニットも使用することができます。シナリオ中、両プレイヤーは敵ユニットを除去したり、重要目標を奪うことにより勝利得点を得ることになります。

2.0 コンポーネント (COMPONENTS)

2.1 SLには、本ルールと、戦役がおこなわれた地域を表す地図盤と打ち抜きユニット1シートが含まれています。プレイヤーはこの他に標準的な6面ダイスと、口の大きな二つの不透明な容器を用意する必要があります。

2.2 地図盤 (Map)

地図盤はカンボジア(Cambodia)に隣接したベトナム共和国(Republic of Vietnam)の南部地域を表しており、四角いスクエア(Square)によって区切られています。このボックスは、ユニットの配置を決定するために使用されます。ユニットはこの中に置かれ、個々のスクエア間を移動します。

2.3 カウンター (Counters)

カウンターにはユニット(Unit)とマーカー(Marker)の二つの種類が存在します。ユニットは戦闘部隊を表しています。マーカーはユニットの状態を表したり、戦場の霧を表現するために用いられます。

2.4 ユニット (Units)

各ユニット (ユニットカウンター(Unit-Counters)とも呼ばれます) には、以下のような情報が記載されています：

2.5 国籍 (Nationalities)

各ユニットの国籍は、背景色によって判別します。

自由陣営(Free World)

深緑(Olive Drab)—アメリカ(US)

水色(Sky Blue)—南ベトナム(South Vietnamese)

茶色(Tan)—オーストラリア(Australian) & タイ(Thai)

共産陣営(Communist)

赤(Scarlet)—ベトコン(Viet Cong) & 北ベトナム(North Vietnamese)

2.6 ユニット規模 (Unit Sizes)

戦闘ユニットにこれらのシンボルが記載されていない場合、とても小規模であるか、不確定であったり可変的な編成をとっていることを示します。

XX—師団(Division)

X—旅団(Brigade)もしくは同規模の戦闘団(Group)

III—連隊(Regiment)もしくは同規模の戦闘団(Group)

II—大隊(Battalion)もしくは戦隊(Squadron)

I—中隊(Company)もしくはチーム(Team), 基幹部隊(Cadre)

2.7 移動種別 (Movement Types)

N—海上(Naval) (High Seas Types)

R—河川(Riverine)

L—陸上(Land)

A—空中機動(Airmobile)

•—固定(Static)

備考(**Note**) CPとVPのマーカーはCP/VPトラック上で使用されますが、これはDecision Games社のウェブサイト上のeRulesよりダウンロードすることができます。<www.decisiongames.com>を参照してください。(訳注: 2007/08/10現在未登録です)

2.11 自由陣営ユニット略号 (Free World Unit Abbreviations)

4R: 第4レンジャーグループ(4th Ranger Group)

Alpha, Bravo, Golf: SEAL部隊コードネーム(SEAL Team Codename)

ATF: オーストラリア軍任務部隊(Australian Task Force)

BH: 南ベトナム軍沿岸コマンド部隊(South Vietnamese Coastal Commandos)

CCS: 南部司令部(Command and Control South) (分遣隊)

CIDG: 民間対ゲリラ防衛隊(Civilian Irregular Defense Group)

米軍特殊部隊と南ベトナム軍の準軍事組織

D: デルタ方面航空大隊(Delta Aviation Battalion)

RF: 地方軍(Regional Forces)

LDNN: 南ベトナム海軍特殊部隊(South Vietnamese Naval Special Forces)

M: ベトナム海兵隊(Vietnamese Marines)

RTAVF: 王立タイ陸軍義勇部隊(Royal Thai Army Volunteer Force)

SB: Sea Bee (建設工兵)

SEAL: Sea-Air-Land (アメリカ海軍特殊部隊)

2.12 共産陣営略号 (Communist Abbreviations)

MR: 地域民兵(Military Region)

D-10: ドアン第10工兵大隊(Doan-10 Sapper Battalion)

2.13 スケール (Scale)

各スクエアの一辺は6.2mile(10 km)です。各ゲームターンはそれぞれの戦役の戦闘の激しさに従って、1週間から1ヶ月の期間を表しています。

3.0 セットアップ (SET UP)

まずどのシナリオをプレイするかを選び、各プレイヤーの担当する陣営を決定してください。カウンターを切り離し、選択したシナリオ指示に従って配置してください。そのシナリオの第1ターンからゲームを開始します。ゲームの終了まで、後述のプレイの手順を繰り返してください。ユニットは通常のス택制限に従ってスクエアの中に配置されなければなりません。

4.0 勝敗 (WINNING)

4.1 ゲームを通じて、両プレイヤーは勝利得点(VP:victory points)を獲得します。VPの獲得条件と得られる得点は、地図盤上に印刷された勝利条件表(Victory Point Tables)に記載されています。両プレイヤーは自陣営のVPの総計を盤外の紙上で記録して明示しておかねばなりません。(この「明示」とは、両プレイヤーとも常に相手プレイヤーのVP総計を知ることができる、ということです) ゲームの終了後に、両プレイヤーはお互いのVP総計を比較します。VP総計の多いプレイヤーから少ない側のVP総計をマイナスしてください。そして最終的な勝利段階を決定します。この結果引き分けとなる場合もあります。

4.2 勝利段階 (Victory Levels)

0-25 = 引き分け(Draw)

26-50 = 辛勝(Marginal Victory)

51-75 = 戦術的勝利(Tactical Victory)

76-100 = 決定的勝利(Decisive Victory) (4.4 参照)

4.3 100+ VP

各プレイヤーのVP総計が100に達した場合、それ以上は得点させません。その陣営の追加のVPは無視してください。また各プレイヤーはVPを失うことはなく、常に加算されてゆきます。

4.4 サドンデス勝利 (Sudden Death Victory)

一方のプレイヤーが相手より75VP以上リードした場合、ゲームはただちに終了し、VPが優勢な側のプレイヤーが決定的勝利を得ます。

5.0 コマンドポイント (COMMAND POINTS)

5.1 プレイヤーは作戦やゲーム上の様々な機能を実行するために、コマンドポイント(CP)を消費します。行動の内容やそれで消費されるCPは、地図盤上のコマンドポイント表(Command Point Tables)に記載されています。

5.2 両プレイヤーは自陣営のCPを公開して記録し、CPの消費はただちに反映されなければなりません。プレイヤーは利用可能なCPを上回るようなCPを消費することはできません。各プレイヤーのCPは100点まで蓄積することができますが、これを上回することはできません。

5.3 各プレイヤーはシナリオで指定されたCPを受け取った状態でゲームを開始します。CPは1ターンで使い切る必要はなく、上限の100点を上回らない範囲で以後のターンに持ち越すことができます。

5.4 プレイを通じて、両プレイヤーは自陣営の各増援フェイズ(Reinforcement Phase)の初めに追加のCPを受け取ります。この追加点は各シナリオに記載されています。

6.0 プレイの手順 (SEQUENCE OF PLAY)

6.1 SLはゲームターン(game turns)の連続でプレイされます。各ゲームターンはフェイズ(phase)とサブフェイズ(sub-phase)により構成されています。各シナリオでは一方のプレイヤーが先攻プレイヤー(first player)として指定されており、その相手のプレイヤーが後攻プレイヤー(second player)となります。この立場はシナリオを通して交替することはありません。

6.2 プレイ手順の流れ (Sequence of Play Outline)

I. 先攻プレイヤーランダムイベントフェイズ(First Player Random Events Phase)

II. 後攻プレイヤーランダムイベントフェイズ(Second Player Random Events Phase)

III. 先攻プレイヤー増援&再編成フェイズ(First Player Reinforcement & Refit Phase)

A. 先攻プレイヤー増援サブフェイズ(First Player Reinforcement Sub-Phase)

B. 先攻プレイヤー再編成サブフェイズ(First Player Refit Sub-Phase)

IV. 後攻プレイヤー増援&再編成フェイズ(Second Player Reinforcement & Refit Phase)

A. 後攻プレイヤー増援サブフェイズ(Second Player Reinforcement Sub-Phase)

B. 後攻プレイヤー再編成サブフェイズ(Second Player Refit Sub-Phase)

V. 交互作戦フェイズ(Operations Phase)

- A. 先攻プレイヤー作戦(First Player Operation)
- B. 後攻プレイヤー作戦(Second Player Operation)
- C. 先攻プレイヤー作戦(First Player Operation)
- D. 後攻プレイヤー作戦(Second Player Operation),以下繰り返し

VI. 先攻プレイヤー兵站フェイズ(First Player Logistics Phase)

VII. 後攻プレイヤー兵站フェイズ(Second Player Logistics Phase)

VIII. 先攻プレイヤー地域支配得点フェイズ(First Player Territorial Victory Point Phase)

IX. 後攻プレイヤー地域支配得点フェイズ(Second Player Territorial Victory Point Phase)

6.3 ランダムイベントフェイズ(Random Events Phase)

ダイスをロールし、地図盤に記載されている自陣営のランダムイベント表(Random Events Table)を参照すること。ただちに結果を適用します。

6.4 増援&再編成フェイズ(Reinforcement & Refit Phase)

まず自陣営のCPをシナリオで指定されている分だけ増加させます。続いてCPを消費して、シナリオで指定されている範囲の増援を幾つでも登場させることができます。この増援を地図盤上に配置してください。次に自陣営の再編成ボックス(Refit Box)内の各ユニットについて、望むならCPを消費して再編成をおこない、ダイスをロールしてプレイに復帰するターンを決定してください。続いて以前のターンに再編成をおこない、このターンに復帰するユニットを地図盤上に配置します。自由陣営プレイヤー(Free World player)であれば、最後に前のターンに使用された全ての航空攻撃(Airstrike)と艦砲射撃(Naval Gunfire)のマーカーを取り除いてください。

6.5 作戦フェイズ(Operations Phase)

最初に先攻プレイヤーが一つの部隊(あるスクエア内に置かれている一つもしくは複数のユニット)を作戦を行うために選択します。まずこの部隊が作戦を実施します(7.0項の詳細を参照してください)。先攻プレイヤーが選択した部隊が作戦を終了した後に、後攻プレイヤーが同様に部隊を選択し作戦を実施します。これを両プレイヤーのCPが尽きるか、双方がパスするまで繰り返します。一方のプレイヤーがそのフェイズの作戦行動の終了を宣言するか、CPが尽きた場合、相手プレイヤーは自発的に作戦を終了させるかCPが尽きるまで、自陣営の作戦を繰り返して実行します。これらの制限以外に、各ターンの作戦フェイズ中に実行できる作戦の回数に上限はありません。

6.6 兵站フェイズ(Logistics Phase)

地図盤上の自陣営の各ユニットについて、補給状態を決定します。14.0項の詳細を参照してください。

6.7 地域支配得点フェイズ(Territorial Victory Points Phase)

自陣営のユニットが地図盤上のVPに関係のあるスクエアを支配していないか確認してください。そのような場合、指定のVPを獲得します。VPは各スクエア毎に、各ターン毎に指定のポイントを獲得できます。またターン中の様々な局面で、敵ユニットの除去やイベントなどでVPを得る可能性があることに注意してください。

6.8 以上の手順をシナリオで指定されたターンが終了するか、どちらかの陣営がサドンデス勝利となるまで繰り返します。

7.0 作戦フェイズ(OPERATIONS PHASES)

7.1 各ゲームターンの作戦フェイズを通して、両プレイヤーは交互に作戦を実施し、それにより部隊を移動させたり、偵察を実施したり、攻撃を仕掛けたりします。各作戦はひとまとまりの部隊ごとに実施され、移動して敵ユニットの存在するスクエアに侵入して移動を終了した場合は、偵察と攻撃も実施します。

7.2 部隊(Forces)

作戦を実行するにあたって、複数のユニットを共同して行動させる場合は部隊(Force)を用います。

基本的に、こうした場合はある部隊に属するすべてのユニットは同一のスクエアから作戦を開始しなければなりません（例外:8.6項）。あるスクエアに存在するすべてのユニットが同一の部隊として活動する必要はありません。自陣営の支配しているスクエアから、あなたの望む任意の数のユニットを抽出して部隊を作成し、作戦を実行させてください。複数ユニットからなる部隊は、移動の途中でユニットの一部を置いていくことはできますが、その時点でそれらの置いて行かれたユニットは部隊の一部とは見なされなくなります。部隊は自陣営の各作戦の開始時ごとに編成されます；前もって部隊を編成しておく必要はありません。部隊は自陣営であれば、異なる国籍や所属のユニットを合わせて編成することもできます。

7.3 司令部(HQ)と指揮通信艇(CCB)の効果(HQ & CCB Effects)

編成された部隊の中に司令部（以下HQ）か指揮通信艇(以下CCB)のユニット（英文ルール2.8項参照）が含まれていた場合、その部隊が作戦のために消費するCPは通常より少なくなります（地図盤に記載されたCP表を参照してください）。これらの指揮ユニットが存在する部隊が行動する場合、指揮ユニットのみがCPを消費することにより、他のユニットを率いて行動することができます。HQ/CCB以外のユニットは移動中に置いていくことはできますが、指揮しているHQ/CCB自体を置いていくことはできません。

7.4 HQかCCBのユニットが存在しない編成の部隊が活性化して作戦をおこなう場合、その作戦に従事するユニットごとにCPを消費せねばなりません。

7.5 移動形式の統一(Homogeneous Movement)

部隊がHQ/CCBに指揮されているかどうかに関わらず、移動中の部隊の全ユニットは同一形式での移動をおこなわねばなりません。例外：1) "R"と"N"の形式のユニットが一つの部隊として移動する場合、沿岸(coastal)スクエアのみを移動できます；2) "A"形式のユニットはどんな形式の部隊とも一緒に行動することができ、またターン中の二つの手順の両方で移動することもあります。詳しくは8.6項と8.9項を参照してください。"A","N","R"の各形式のユニットに輸送されているユニットは、それらを輸送中のユニットの形式で移動しているものと見なします。8.0項を参照してください。

7.6 作戦(Operations)

各作戦は以下のステップに従って実行されます。

- 1) 部隊編成サブフェイズ(**Force Designation Sub-Phase**). ある一つのスクエアに存在する一つもしくは複数のユニットから、今回作戦を実施する部隊を編成します。またこれに必要なCPを消費します。
- 2) 部隊移動サブフェイズ(**Force Movement Sub-Phase**). 編成した部隊を、そのユニットの移動形式の制限内で任意の地点まで移動させてください。
- 3) 偵察サブフェイズ(**Recon Sub-Phase**). 移動中の部隊が一つ以上の敵ユニットが存在するスクエアに侵入したら、この手順を実施します。
 - 3a) そのスクエアに存在する両陣営の全てのユニットとマーカーを表にします。
 - 3b) 各プレイヤーは表にしたユニットのうち一つを選択し、ダイスをロールします。このダイスの結果を選択したユニットの偵察値(**Recon Value**)に加えてください。これが高い方のプレイヤーが優勢を得ている(**Have the Bounce**)ことになり、先行射撃(**First-Fire**)を実施するか、撤退(**Break Off**)するかを選択することができます。結果が同じだった場合は、防御側が優勢を得ます。
- 4) 自由陣営側航空・空中機動・艦砲射撃サブフェイズ(**Free World Air, Airmobile & Naval Gunfire Sub-Phase**). 自由陣営側プレイヤーは、使用可能な任意の数の"A"形式の部隊を該当するスクエアに空中機動で移動させることができ、また同時にこの空中機動部隊は地上部隊をそのスクエアに輸送してこることもできます。加えて航空攻撃(**Airstrike**)や艦砲射撃(**Naval Gunfire**)ユニットもそのスクエアに投入することができます。このサブフェイズは、自由陣営側と共産陣営側のどちらの作戦中でも実施されます。またこのサブフェイズで活性化した各部隊についても、通常の作戦で活性化した場合と同様にCPを消費することに注意してください。
- 5) 射撃サブフェイズ(**Fire Sub-Phase**). まず優勢を得ている陣営が射撃をおこない、次にこれに生き残った相手陣営が反撃を実施します。優勢を得ていない陣営は、優勢側の陣営の射撃による損害を

被った後に、射撃を行わなければなりません。

- 6) 以下繰り返し 3)から5)までのサブフェイズを、一方の陣営のユニットが全て除去されるか、撤退するまで繰り返します。該当スクエアに一方の陣営のユニットしかいなくなるまで、この作戦は続けられます。

8.0 移動と戦場の霧 (MOVEMENT & FOG OF WAR)

8.1 本ゲームでは五つの形式の移動方法が用いられており、この区別はユニットの右下の記号（もしくは黒点）で示されています（2.7項参照）。

8.2 各部隊はあるゲームターンの作戦フェイズ(Operations Phase)を通して、何度も繰り返し作戦を実行することができます。しかし、ある部隊の新たな作戦のためには、毎回追加のCPの消費が必要となります。各部隊は新たな自陣営の部隊編成サブフェイズ(Force Designation Sub-Phase)のたびに順番に作戦を行うかもしれませんし、一旦活性化した部隊をしばらく使用しないでにおいて、後の部隊編成サブフェイズで再び活性化しても構いません。

8.3 移動制限 (Prohibited Movement)

ユニットによっては、その移動形式や国籍・所属によってある種のスクエアに進入できないことがあります。これは以下のような場合です： 1) 共産陣営のユニットはSaigonとVung Tauに侵入できません 2) 両陣営のRF(Regional Force)とLF(Local Force)はカンボジアに侵入できません。 3) 移動形式が”R”と”L”のユニットは、大河(Major River)、河川(Minor River)、運河(Canal)、都市(City)、町(Town)と印刷されている基地(Base)か沿岸(Costal)のスクエアにしか進入できません。 4) ”N”形式のユニットのみが海洋(High Sea)スクエアに進入することができ、また”N”形式のユニットは海洋と沿岸のスクエアにのみ進入することができます。 5) ”A”形式のユニットはあらゆる地形のスクエアに進入することができますが、大河、河川、運河、都市、町、印刷された基地、沿岸のスクエアでのみ移動を終了することができます；8.6項を参照してください。21.0項と26.10項は例外となります。

8.4 河川移動 (Riverine (“R”) Movement)

”R”形式の移動能力を持つユニットは、各種水域のスクエアを経由して好きなだけ移動することができます；大河(Major River)、河川(Minor River)、運河(Canal)、沿岸(Costal)。こうした場合、”R”形式のユニットはスクエアの辺を水域のシンボルが繋いでいる経路のみを通過してゆくことができます。角で隣接した沿岸スクエア同士を直接移動することはできません。この制限に従う限り、”R”形式の部隊は移動できるスクエア数に制限はありません。”R”形式で移動している部隊は、以下のようなスクエアに侵入した場合、その作戦における移動を中止しなければなりません； 1) 一つ以上の敵陣営のユニットが存在している；または 2) 移動中の自由陣営(Free World)の部隊は、一つ以上の共産陣営のゲリラ(Guerrilla)マーカーが置かれたスクエアに侵入した場合には停止しなければなりません。

8.5 海軍移動 (Naval (“N”) Movement)

”N”形式のユニットは海洋(High Sea)と沿岸(Costal)のスクエアにのみ進入することができます。

8.6 空中機動移動 (Airmobile (“A”) Movement)

”A”形式のユニットは、一般に地図盤上の任意の地点から任意の地点まで移動することができますが、Cambodiaの制限と、大河(Major River)、河川(Minor River)、運河(Canal)、沿岸(Costal)、都市(City)、町(Town)と印刷されている基地(Base)のいずれかのスクエアで移動を終了させなければならないという制限があります。これらのユニットは、敵ユニットの存在するスクエアを、偵察や戦闘で停止させられることなく通過することができます。ただし移動の経路は地図盤上でたどることができなくてはなりません。空中機動の部隊は、自由陣営(Free World)と共産陣営(Communist)の両方の作戦時の自由陣営側航空・空中機動・艦砲射撃サブフェイズ(Free World Air, Airmobile & Naval Gunfire Sub-Phase)において活性化して移動することができます。これらの場合も、通常の作戦時と同様のCPを消費しなければなりません。これに加えて、空中機動でこうした対応移動(Reaction Move)を行うためには、空中機動部隊は以下のようなユニットの存在するスクエアで移動を開始するか、終了しなければなりません；自陣営の兵站基地(Logistical Base)ユニット、自陣営の移動河川基地(MRB)、自陣営の上陸用舟艇(LSC)。空中機動ユニットはそれらのみで部隊を編成するほか、7.5項のケースを除く他の移

動形式の部隊の一部として行動することもできます。

8.7 地上移動(Land ("L") Movement)

“L”形式のユニットはそれ自身で移動することはできません。“L”形式のユニットが作戦中に移動できるのは以下のいずれかの場合に限られます； 1) 海上(Naval)もしくは河川輸送(Riverine Transport)；もしくは空中機動輸送(Airmobile Transport)；または 3) 再配置(Strategic Redeployment)。空中機動輸送は、自由陣営(Free World)の“L”形式のユニットのみが実施できます。地上ユニットはそれらを輸送していたユニットが戦闘により除去された場合、「立ち往生」することもあり得ます。そうしたユニットは、輸送可能なユニットがきて回収されるまで、そのスクエアを出ることができません。

8.8 海上&河川輸送(Naval & Riverine Transport)

“N”や“R”形式の輸送能力を使用しようとする“L”形式のユニットは、その輸送に必要な輸送能力(Transport Capacity)を持つ自陣営の海上(Naval)もしくは河川(Riverine)ユニットと同じスクエアで作戦を開始しなければなりません(地図盤に記載された輸送値表(Transport Costs Table)を参照してください)。輸送しているユニットと、輸送されているユニットと一緒に移動させてください。輸送されているユニットは、移動中の任意の地点で揚陸することができます；またその作戦の移動サブフェイズ(Movement Sub-Phase)の最後に、輸送されている全てのユニットは自動的に揚陸されます。幾つかのウォーゲームの輸送ルールにあるように、輸送されているユニットを輸送しているユニットの下に置いて移動させる必要はありません。輸送していることによるスタッキング(Stacking)や偵察(Recon)、戦闘に関する影響はありません。単に移動サブフェイズの最後に全ての輸送されていたユニットは揚陸されると覚えておいてください。

8.9 空輸(Airmobile Transport)

空中機動輸送能力を使用しようとする“L”形式のユニットは、進入禁止ではないスクエアで移動を開始しなければなりません。自由陣営側プレイヤーは、その輸送に必要な輸送能力(Transport Capacity)を持つ“A”形式のユニットをそのヘクスまで移動させてください。これは7.2項の例外です：輸送を行う空中機動ユニットは、輸送される“L”形式のユニットと同じスクエアからその作戦を開始する必要はありません。輸送しているユニットと、輸送されているユニットと一緒に移動させてください。この移動が終了したら、輸送されているユニットは降下します。輸送中の空中機動ユニットはユニットを降下させた後も移動を続けることができますし、全ての輸送されているユニットを同じスクエアで降下させる必要はありません。輸送された“L”形式のユニットは同じサブフェイズに他の移動を行うことはできません。ユニットが敵ユニットかカーカーの存在するスクエアに降下した場合、通常通り戦闘が発生します。各輸送ユニットは、サブフェイズにつき一度しか輸送を実施することはできません。その他の点では、輸送するユニットは通常の“A”形式のルールに従って移動します。またすべての“A”形式のユニットが輸送能力を持っているわけではないことに注意してください。複数の“A”形式のユニットが共同して一つの“L”形式のユニットを輸送することも可能です。輸送能力値は合計で使用してください。プレイヤーは、一度の輸送作戦で、複数形式(“A”, “N”, “R”)の輸送能力を使用することはできません。

8.10 哨戒艇の空輸(PBR Airmobile Transport)

通常、輸送されるのは“L”形式のユニットのみです。しかしこの例外として、哨戒艇(PBR)のユニットのみ輸送されることがあります；輸送されるPBRユニットは、この移動中に自身の輸送能力で他のユニットを輸送することはできず、またPBRは空中機動ユニットによってのみ輸送されることがあります。

8.11 再配置(Strategic Redeployment)

輸送されることができユニットは、再配置をおこなうことができます。これをおこなうユニットは、その作戦を自陣営の兵站基地(Logistical Base)か移動河川基地(MRB)で開始しなければなりません。この場合プレイヤーはそのユニットの輸送に必要なとされる輸送値の2倍のCPを消費し、地図盤上の別の自陣営の兵站基地かMRBへ移動させてください。出発地か目的地のいずれか一方にでも敵ユニットが居てはなりません；しかし実際の移動経路を地図盤上でたどる必要はありません。ユニットの種類ごとの輸送値(Transport Cost)は地図盤上の輸送値表(Transport Cost Table)に列挙されています；再配置の場合はこれらを2倍にした値のCPを使用してください。

8.12 固定ユニット&その他特殊ユニット (Static & Other Special Units)

固定(Static)のユニットは、一旦地図盤上に配置された後は再編成ボックス(Refit Box)へ入る場合を除いて移動することができません。同様にゲリラ(Guerrilla)マーカーとセンサー(Sensor)マーカーも地図盤上に配置されたら移動することはできません。自由陣営側(Free World)の航空攻撃(Airstrike)と艦砲射撃(Naval Gunfire)の各マーカーは、ユニットではないので当然移動することはできません。自由陣営側プレイヤーは、これらを17.0項に従って使用してください。

8.13 戦場の霧(Fog of War)

共産陣営側(Communist)プレイヤーは、いつでも地図盤上の自由陣営側スタックの内容を確認することができます。全ての共産陣営側のユニットとマーカーは裏返して盤上に配置されます。自由陣営側(Free World)の部隊が共産陣営側のユニットやマーカーが伏せられているスクエアに侵入して停止した場合、伏せられているユニットやマーカーは偵察(Recon)の手順により表に返されます(7.6/3項と10.0項を参照してください)。一旦表に返された共産陣営側のユニットとマーカーは、そのスクエアから自由陣営側のユニットがすべて居なくなるまで表にしておき、その後再び裏返します。自由陣営側プレイヤーは、偵察の手順によってのみ共産陣営側のユニットを表にすることができます(10.0項を参照してください)。

8.14 斜め移動(Diagonal Moves)

これまでの制限の範囲内であれば、ユニットはスクエアの辺を越えるのと同様に、角から角へと移動することができます。

9.0 スタッキング(STACKING)

9.1 スタッキングとは自陣営の複数のユニットが同時にあるスクエアに存在している状態を示します。通常、各プレイヤーはあるスクエアに8個までのユニットを配置することができます。以下のユニットはスタッキングのルール適用外で、既に制限一杯のスクエアを含むどんなスクエアにも追加して配置することができます：空中機動(Airmobile)ユニット、ゲリラ(Guerrilla)、センサー(Sensor)、航空攻撃(Airstrike)、艦砲射撃(Naval Gunfire)の各マーカー。

9.2 スタックの制限は各フェイズとサブフェイズの最後のみ適用されます。これは、既に自陣営のユニットがスタック制限一杯となっているスクエアを、他のユニットが通過することができるということを意味しています；しかし各フェイズやサブフェイズの最後に、自陣営のユニットがスタック制限を超過していた場合は、制限を満たすまで余分なユニットをそのスクエアから除去して自軍の再編成ボックス(Refit Box)に入れてください。

9.3 両陣営のユニットとマーカーは、それにより戦闘が発生するという点を除いて、互いに影響なく同じスクエアに存在することができます。両陣営のスタック制限は互いに関係することなく、別個に判定されます。

9.4 シナリオの初期配置で指定された場合を除いて、複数の固定(Static)ユニットが同時にあるスクエアに存在することはできません。

10.0 偵察(RECON)

10.1 偵察は各作戦の偵察サブフェイズ(Recon Sub-Phases)に実施されます。偵察は二つの手順で実施されます。まず各偵察サブフェイズの最初に、該当スクエア内のすべてのユニットとマーカーを表に返します。偵察サブフェイズにおいて、同じスクエアに1ユニットでも敵陣営のユニットが存在するスクエアでは、すべての自陣営のユニットとマーカーを表にしなければなりません。次に戦闘においてどちらの陣営が優勢(Bounce)を得ているかを判定します(下記参照)。

10.2 優勢(The Bounce)

各偵察サブフェイズにおいて、両プレイヤーは作戦により戦闘が発生しているスクエアにおいて以下の手順を実施します。

1) 両プレイヤーは同時に戦闘が発生しているスクエアに存在している自軍のユニットから1ユニットを選択して互いに示します。

- 2) 両プレイヤーはそれぞれダイスをロールします。そして先に選択しておいたユニットの偵察値 (Recon Value) にその値を加えます。共産陣営側のプレイヤーは、そのスクエアに「待ち伏せ (Ambush)」のゲリラマーカーを持っていれば、この結果に1を加えることができます。
- 3) この値の大きな側が優勢を得ます。結果が同じだった場合は、防御側が優勢を得ます。「攻撃側」とは移動してきてこの戦闘を引き起こした陣営です；その相手陣営が「防御側」となります。
- 4) 優勢を得たプレイヤーは、先制射撃 (First-Fire) を行うか、退却 (Break-Off) するかどちらかを選択してください。必ず一方を選択する必要があります。

10.3 退却 (Breaking Off)

これを選択した場合、すべてもしくは幾つかのユニットを、戦闘を回避するためにそのスクエアから退去させます。これらは以下の手順に従います。

- 1) ユニットは海上 (Naval) もしくは河川 (Riverine) 移動で進入可能で、その時点で敵ユニットの存在していない隣接スクエアに退却することができます。退却するヘクスは、ユニットが侵入してきたスクエアである必要はなく、戦闘の発生したスクエアを通過することもできます。これは優勢を得ていれば、相手の後方地域に浸透することもできるということを意味しています。”N”または”R”形式のユニットは退却の際に、通常の移動時のようにその輸送能力 (Transport Capacity) を用いて”L”形式のユニットを運んでゆくこともできます。
- 2) “A”形式のユニットは退却時に自陣営の兵站基地 (Logistical Base) まで飛行してゆくことができます。また”A”形式のユニットは通常の移動時のようにその輸送能力 (Transport Capacity) を用いて”L”形式のユニットを運んでゆくこともできます。

10.4 通常、退却するユニットとその場に残って戦闘するユニットは任意に選択することができます。固定 (Static) ユニットは退却することができず (10.5項も参照のこと)、またゲリラ (Guerrilla) とセンサ (Sensor) のマーカーも退却することはできません。各ユニットは異なるスクエアに退却することもできます。退却したユニットのこの作戦における行動は終了します。それらは今後の以後のフェイズにおいて、通常どおり作戦を行うことができます。

10.5 ユニットが10.3項の制限に反して退却を行うこともできます。しかしこの場合、該当するユニットは盤上除去され、自陣営の再編成ボックス (Refit Box) に送られます。この方法は、主に固定 (Statics) ユニットを再編成ボックスに送るために行われます。しかしマーカーは退却することができません。

10.6 共産陣営側偽装ユニット (Communist Deception Units) (“L”, “R”双方を含む) は、発見されるまで本物のユニット同様に扱われ、発見された場合は盤上から除去して再編成ボックス (Refit Box) に送られます。これらの除去や再編成ではVPは発生しません。

11.0 戦闘 (COMBAT)

11.1 プレイヤーは各作戦フェイズ (Operations Phase) の射撃サブフェイズ (Fire Sub-Phases) において戦闘を実施します。戦闘は同一スクエア内の敵ユニットに対しておこなわれ、射撃の結果は互いに盤上に記載されている戦闘結果表 (CRT: Combat Results Table) により決定されます。盤上の情勢に関わりなく、作戦を実施しているプレイヤーが「攻撃側」となり、相手プレイヤーが「防御側」となります。両陣営は射撃サブフェイズにおいて相手ユニットを攻撃する機会が与えられています。射撃を実施するユニット達を射撃ユニット (Firing Units) と呼びます；また射撃の目標となっているユニット達を目標ユニット (Target Units) と呼称します。該当する作戦に従事しているユニットのみが攻撃に参加できます。敵ユニットはこれを防御した後に反撃します。個々の戦闘はスクエア単位で解決されます。射撃をおこなう陣営は、各ユニットの火力 (Fire Factor) を合計して合計火力を求めてください。

11.2 戦闘の手順 (Combat Procedure)

- 1) その戦闘に参加している全ての自陣営ユニットの火力 (Firepower) を合計します。
- 2) この火力値に該当スクエアに対する自陣営のゲリラ (Guerrilla) マーカー、航空攻撃 (Airstrike)、艦砲射撃 (Naval Gunfire) の支援効果を加えます。
- 3) CRT上で最終的な火力に対するコラムを確認します。
- 4) そのスクエアで適用される地形 (Terrain)、基地 (Base)、陣地 (Bunker)、HQ, CCB, 基幹部隊 (Cadre) によ

るコラムシフトを適用します。

5) ダイスをロールし、CRTの該当コラムを参照して結果を直ちに適用します。

11.3 先制射撃の優位(First-Fire Advantage)

本ゲームでは、両軍の射撃は同時に相互に損害が適用されるものではありません。従って先制射撃をおこなうプレイヤーの射撃結果が先に適用されます。相手プレイヤーはこれを適用した後に、生き残ったユニットで先制射撃をおこなった側を射撃します。先制射撃の権利はある作戦フェイズ中のラウンドごとに両陣営を行き来する可能性があります。

11.4 コラムシフト(Column Shifts)

幾つかの要素により、CRTのコラムは左右にずれて使用されます。11.2(4)項を参照してください。ある戦闘に適用されるべきコラムシフトが複数存在している場合、それら全てを合計した後に適用してください。左へのコラムシフトは射撃するユニットの戦闘力を減少させ、右へのシフトはこれを増加させます。全てのシフトの影響は累積して計算されます。

11.5 戦闘結果(Combat Results)

R: 目標のうち1ユニットを再編成ボックス(Refit Box)に送ります。

K: 目標のうち1ユニットを除去します。

K + R: 目標から1ユニットを除去します；加えて他のもう1ユニットを再編成ボックスに送ります。

2K: 目標のうち2ユニットを除去します

A: 航空攻撃(Airstrike)もしくは観測機(Surveillance)の1ユニットを再編成ボックスに送ります。

Z: 射撃したユニットのうち1ユニットを再編成ボックスに送ります。

B: 目標の全てのユニットは退却(Break-Off)します。10.3,10.4,10.5項に従ってください。

11.6 複合結果(Multiple Results)

複数の射撃結果(例：R+B+A)が表記されている場合、全ての結果を個別に適用します。

11.7 除去と再編成(Eliminations & Refits)

通常、除去や再編成ボックス(Refit Box)に送られるユニットは、その戦闘結果を被った側のプレイヤーが選択できます；ただし、両軍とも最初に再編成ボックスに送られるユニットは、偵察(Recon)のロール(10.2項参照)にその偵察値を使用したユニットでなければなりません。例外：自由陣営側(Free World)プレイヤーは、偵察のロールに偵察機(Surveillance Aircraft)を使用した場合、再編成ボックスに送るユニットを自由に選択することができます。”K”の結果で取り除かれたユニットは、プレイから除去されます。再編成ボックスに送られたユニットは、その後のゲームに再登場する可能性があります。

11.8 戦闘継続(Recycling)

射撃サブフェイズ(Fire Sub-Phase)が終了した後に、両陣営のユニットやマーカーが同じスクエアに残っていた場合、再び偵察サブフェイズ(Recon Sub-Phase)から戦闘の手順を繰り返します。そしてこの手順をスクエアに一方の陣営しか残らなくなるまで繰り返してください。戦闘が継続されている場合を除いて、敵味方のユニットが射撃サブフェイズの終了時に同一のスクエア内に存在していることはありません。戦闘の継続には新たなCPの消費は必要ありません。

11.9 追加損害(Further Strictures)

ゲリラ(Guerrilla)マーカーは、各スクエアにおける戦闘の最初のラウンドが終了した時点で、自動的に再編成ボックス(Refit Box)に送られます。これらのマーカーは、マーカーではない通常の部隊ユニットのように戦闘による損害を被ることはありません。

航空攻撃(Airstrike)と艦砲射撃(Naval Gunfire)のマーカーは、それらが使用された作戦フェイズ(Operations Phase)の最後に盤上から取り除かれます(訳注：射撃サブフェイズ(Fire Sub-Phase)の誤記と思われる)。これらのマーカーは再編成ボックスに送られるわけではありません；未使用状態となり以後のゲームで再び使用されます。艦砲射撃マーカーは損害を受けることはありません。航空攻撃マーカーは”A”か”Z”の戦闘結果により除去されることがあります。

11.10 輸送されているユニット(Transported Units)

他のユニットに輸送されて該当スクエアに侵入してきたユニットも、戦闘においては完全に（輸送してきたユニットとは）別個のユニットとして扱います。従って、戦闘ではその完全な火力を使用することができます。また輸送してきたユニットが戦闘で除去された場合、輸送できないユニットが発生するかもしれません。（訳注：退却時に輸送してもらえなくなる）

12.0 増援 (REINFORCEMENTS)

12.1 シナリオにより、各プレイヤーの増援プール(Reinforcement Pool)に用意しておくべきユニットが指定されています。増援プールとしてシリアルの器やコーヒーマグのような口の大きな容器を用意して、プレイの開始時にその中に増援のユニットを入れておいてください（訳注：両陣営用に2個用意する）。自陣営の各増援フェイズ(Reinforcement Phase)において、プレイヤーはCPを消費して任意の数のユニットをプールから盤上に登場させることができます。必要なCPは盤上に記載された表を参照してください。増援を投入するために、CPをマイナスにすることはできません。その時点で保持しているCPのみ消費することができます。

12.2 増援を投入する場合、プレイヤーは必要なCPを消費してランダムなユニットをプールから引き、以下の記述に従って盤上に配置してください。ある増援フェイズに複数のユニットを投入しようとする場合、引いたユニットを確認した後に次のユニットを引くためのCPを支払うかどうかを決めることができます（「ランダムに引く」とは望むユニットをプールから選択して取り出すことはできない、という意味です）。共産陣営側(Communist)のプレイヤーは、相手に引いたユニットを公開する必要はありません。自由陣営側(Free World)のプレイヤーは、引いたユニットを直ちに共産陣営側プレイヤーに公開しなければなりません。

12.3 自由陣営側増援配置 (Free World Reinforcement Placement)

自由陣営側のプレイヤーは、以下のように増援を配置します。

- 1) “R”形式ユニット：河川(River)か沿岸(Coastal)スクエアの任意の自由陣営側兵站基地(Logistical Base)
- 2) “N”形式ユニット：沿岸スクエアの任意の自由陣営側兵站基地
- 3) “L”と“A”形式ユニット：任意の自由陣営側兵站基地
- 4) 航空攻撃(Airstrike)と艦砲射撃(Naval Gunfire)マーカー：盤外に用意しておく
- 5) 特殊部隊キャンプ(Special Forces Camp)：特殊部隊中隊(Special Forces Company)の配置されている任意のスクエア（大隊(Battalion)は不可）
- 6) 基地(Base)ユニット：最低1個の友軍工兵(Engineer)ユニットが存在しているスクエア
- 7) 民間対ゲリラ防衛隊(CIDG)と地方軍(Regional Force)ユニット：特殊部隊か対ゲリラ部隊(Counterinsurgency)の存在する任意のスクエア
- 8) 民兵守備隊(Militia Garrisons)：最低1個の南ベトナム軍”L”形式ユニットか、米軍特殊部隊か対ゲリラ部隊ユニットの存在するスクエア

12.4 共産陣営側増援配置 (Communist Reinforcement Placement)

共産陣営側のプレイヤーは、以下のように増援を配置します。

- 1) 補給・部隊輸送ジャンク(Supply and Troop Infiltration Junks)：カンボジア(Cambodia)内の任意の共産陣営基地スクエア
- 2) トロール漁船(Trawler)：地図盤の東西いずれかの盤端で、自由陣営側(Free World)の”N”形式ユニットの存在しない任意の海洋(High Sea)スクエア
- 3) “R”形式ユニット：カンボジア(Cambodia)内の河川(River)か海岸(Coastal)に存在する任意の共産陣営側基地
- 4) 正規軍歩兵(Main Force Infantry)ユニット：カンボジア内の共産陣営側基地
- 5) 兵站基地(Logistical Base)：最低1個の共産陣営側の工兵(Engineer)か基幹(Cadre)ユニットの存在する任意のスクエア
- 6) その他全ての“L”形式ユニット：任意の盤上に印刷されている共産陣営基地もしくは基幹(Cadre)ユニットの存在する任意のスクエア

7) ゲリラ(Guerrilla)マーカー：最低1個の共産陣営側のユニットかマーカーの存在するスクエア

12.5 制限 (Restrictions)

増援のユニットを敵ユニットの存在するスクエアに配置することはできません。そのユニットを配置可能なスクエアが存在しない場合、該当するユニットを投入することはできません。ユニットはプールに戻されます。これに要したCPは失われます。

13.0 再編成 (REFITTING)

13.1 戦闘結果やその他の行動により、ユニットは盤上から除去され各陣営の再編成ボックス (Refit Box)に送られるかもしれません。これらのユニットは戦闘により損害を受けましたが、後に復帰する可能性があります。

13.2 自陣営の増援&再編成フェイズ(Reinforcement & Refit Phase)の回復サブフェイズ(Refit Sub-Phase)において、任意の数のユニットを再編成ボックスから復帰させることができます。各ユニットの再編成に必要なCPを消費して、ユニットごとにダイスをロールし、その結果だけ後のターンのターン記録表(Turn Record Track)上の該当ターンにユニットを配置してください。ゲームターンマーカーが再編成されたユニットの存在するターンに達したなら、そのユニットは増援としてゲームに登場します。この増援には追加のCPは消費しません。再編成したユニットは追加のコストなしで盤上に配置されます。ロールの結果によっては復帰がシナリオ終了後になる場合もありますが、この場合はユニットはゲームに復帰できず消費したCPは失われます。

13.3 “K”の結果で除去されたユニットは再編成ボックス(Refit Box)には送られません；それらは永久に除去されます。

13.4 いくつかのユニットは再編成ボックスに配置された状態でシナリオを開始します。これらのユニットはプレイが開始された時点ではまだ戦闘投入されていなかったり、建設中だった自由陣営の基地などのものを表しています。

13.5 再編成されたユニットがゲームに復帰する場合、先に消費された以外のVPを消費する必要ありません。また増援(Reinforcement)のユニットはプールからランダムに引かれるのとは異なり、再編成の場合はそれを実行するプレイヤーが対象のユニットを選択することができます。

14.0 兵站 (LOGISTICS)

14.1 兵站フェイズにおいて、自陣営の各ユニットについて補給状態を決定しなければなりません。この条件を満たせないと補給切れ(Out of Supply)となります。

14.2 自動補給 (Auto-Supply)

以下に述べられている状態のユニットは、常に補給状態であり兵站チェックは必要ありません；兵站基地(Logistical Bases)、特殊部隊キャンプ(Special Forces Camp)、特殊部隊中隊(Special Forces Company) (大隊(Battalion)は不可)、地方軍(Local and Regional Force)、南ベトナム軍師団(Division)、民兵守備隊(Militia Garrison)、ゲリラ(Guerrilla)マーカー、航空攻撃(Airstrike)と艦砲射撃(Naval Gunfire)マーカー。

14.3 上で挙げられている以外のユニットは、以下のいずれかの場合に補給下にあるものとします。

- 1) 同じスクエアに自陣営の兵站基地(Logistical Base)ユニットか地図盤に記載された基地がある場合 (注：特殊部隊キャンプ(Special Force Camp)は兵站基地とは見なしません)。兵站基地ユニットは、同じスクエアに存在する自陣営の幾つのユニットに補給を与えても、除去されることはありません。ひとつの基地ユニットは何ユニットのスタックにでも補給を行うことができます。(訳注：共産陣営側の地図版記載の基地は、兵站基地ユニットが配置されていなければ補給源として使用できない)
- 2) 同じスクエアに自陣営のLSCかMRBのユニットが存在する場合。LSC,MRBユニットは、同じスクエアに存在する自陣営の幾つのユニットに補給を与えても、除去されることはありません。ひとつのLSC,MRBユニットは何ユニットのスタックにでも補給を行うことができます。
- 3) 軍資金(Supply Cache)マーカーか補給浸透ジャンク(Supply Infiltration Junk)と同じスクエアに存在す

る共産陣営側(Communist)ユニット。この補給をおこなった軍資金マーカーや補給輸送ジャンクは盤上から取り除かれます。(訳注: トロール漁船(TRL)の補給マークは本来SIJに記載される印の誤植)

14.4 補給切れの影響(EFFECTS OF BEING OUT OF SUPPLY)

補給切れとなっている各ユニットごとに、CPを消費しなければなりません。必要なCPは盤上に記載されています。これにより各ユニットは補給状態となることができます。必要なCPが支払われず、補給切れが確定したユニットは盤上から取り除かれ再編成ボックス(Refit Box)へ移されます。これにより取り除かれたユニットについては、除去によるVPは発生しません。共産陣営側(Communist)は補給のためのCPを消費する際、ユニットの正体を明らかにする必要はありません。

15.0 共産陣営の浸透(COMMUNIST INFILTRATION)

15.1 共産陣営側のプレイヤーは、R形式の補給・部隊浸透ジャンク(Supply and Troop Infiltration Junks)と、N形式のトロール漁船(Trawler)を使用できます。これらのユニットが各ユニットの移動形式で進入可能な南ベトナム内の盤上に印刷された基地(Base)に到着したら、即座にユニットを表にします。共産陣営側プレイヤーは、直ちにVP表に記載されているVP値を得ることができます。こうしたユニットは、盤上から除去されCPの消費なしで共産陣営側の増援プール(Reinforcement Pool)に移されます。共産陣営側プレイヤーは、補給・部隊浸透ジャンクを南ベトナム深部の基地に送るほど、高いVPが得られることに注意してください。

(訳注: 地図盤上に記載された勝利得点表(Victory Points Table)では、浸透ユニットによる得点のタイミングがCommunist Victory Check Phase(地域支配得点フェイズ(Territorial Victory Point Phase)の誤記と思われる)と記載されており、本項目と矛盾している。この件についてConsimworldのSEALORDSフォーラムでは、ゲームバランス上の観点から地図盤記載の条件を使用することが提案されており(#197)、デザイナーもこれに同意する発言を述べている。eRulesには反映されていないが、自由陣営側が不利だと感じられる場合はこの修正を使用してプレイすることをお勧めする)

15.2 浸透ユニットを再配置(Strategic Redeployment)することはできません。

16.0 特殊ユニット(SPECIAL UNITS)

16.1 司令部と指揮通信艇(HQ & CCB)ユニットは、自身が活性化した際に同じスクエアに存在する任意の数の自陣営ユニットを追加のCP消費なしで活性化させることができます。HQとCCBは兵科や国籍に関わりなく自陣営のユニットを指揮下におくことができます。

16.2 共産陣営基幹ユニット(Communist Cadre Units)

この種別のユニットが、地域支配フェイズ(Territorial Victory Point Phase)に一つでも置かれている都市(City)、町(Town)、サイゴン連絡線(Saigon LOC)のスクエアは、該当するスクエアから得られるVPが2倍になります。またこのユニットは、ある種の増援ユニットの配置先として使用できる機能もあります; 12.4/5と12.4/6項を参照してください。

16.3 自由陣営側対ゲリラ部隊ユニット(Free World Counterinsurgency Units)

この種別のユニットが、地域支配フェイズ(Territorial Victory Point Phase)に一つでも置かれている盤上に印刷された共産陣営基地(Communist Base)スクエアは、該当するスクエアから得られるVPが2倍になります。またこのユニットは、ある種の増援ユニットの配置先として使用できる機能もあります; 12.3/7と12.3/8項を参照してください。

16.4 エースと人民英雄マーカー(Ace & People's Hero Markers)

エースマーカーは自由陣営側増援プール(Free World Reinforcement Pool)に、人民英雄マーカーは共産陣営増援プール(Communist Reinforcement Pool)に配置されます。これらのマーカーを引き当てた場合、何らかの戦闘が発生するまで盤外に除けておきます。エースや人民英雄マーカーを使用した場合は以下のような効果があります; 自陣営の偵察のダイスに+1と、射撃時のCRTを右に1コラムシフト。これらの効果のある作戦中の1戦闘ラウンドだけ使用したら、マーカーは自陣営の増援プールに戻されます。

17.0 自由陣営側の航空攻撃と艦砲射撃 (FREE WORLD AIRSTRIKES & NAVAL GUNFIRE)

17.1 自由陣営側プレイヤーは航空攻撃と艦砲射撃のマークを使用することができます。これらはユニットではありませんが、追加の火力を得るために呼び寄せることができます。

17.2 各航空攻撃や艦砲射撃のマークは、1ゲームターン中に1度しか使用することができません。自由陣営側のプレイヤーは、各マークを両陣営の作戦中の航空・空中機動・航空攻撃&艦砲射撃サブフェイズ(Air, Airmobile & Naval Gunfire Sub-Phase)において、各戦闘に投入するかを決定することができます。これらにCPの消費は必要なく、次の自由陣営側増援サブフェイズ(Reinforcement Sub-Phase)に手元に戻されます。例として、自由陣営側プレイヤーが2個の航空攻撃マークを使用できるものとします。ある自軍部隊が共産陣営部隊を攻撃しています。彼は直ちに両航空攻撃マークを戦闘に投入し、自由陣営側の最初のラウンドの射撃で使用しました。もしくは最初のラウンドの射撃には1個のマークのみ使用し、もう一方は2ラウンド目以降に使用するために保持しておいても構いません。

17.3 航空攻撃と艦砲射撃は、自陣営の部隊(Force)による戦闘に火力を追加することができます。これには司令部(HQ)や指揮通信艇(CCB)が関与している必要はありません。ある射撃ラウンドに、何個の航空攻撃や艦砲射撃マークを投入しても構いません。

17.4 航空攻撃や艦砲射撃のマークは、他のユニットの介入なしでそれ自身のみで攻撃をおこなうこともできます。この場合は、「作戦(Operation)」として実施され、その陣営プレイヤーは規定のCPを消費する必要があります；しかしあるスクエアに幾つの航空攻撃や艦砲射撃のマークを投入しても消費されるCPは1回分です。航空攻撃や艦砲射撃が単独で実施される場合、偵察は不要です。損害は通常どおりに適用され、除去や回復ボックス送りとなったユニットについては規定のVPを支払われません。艦砲射撃マークは戦闘の効果を受けません。艦砲射撃マークが攻撃できるスクエアは、沿岸(Coastal)かそれに隣接もしくは斜めに隣接したスクエアのみです。航空攻撃マークは盤上の任意のスクエアを攻撃することができます。この攻撃の際にエース(Ace)マークを使用することはできませんが、人民英雄(People's Hero)マークを使用することはできません。(訳注：単独攻撃に使用された各マークも使用済みとなる)

17.5 B-52 Arc-Light マークは、自陣営のユニットの存在するスクエアに対する攻撃に使用することはできません。他の航空攻撃や艦砲射撃マークと共に使用することはできません。B-52は戦闘の効果を受けません。この攻撃の際にエース(Ace)マークを使用することはできませんが、人民英雄(People's Hero)マークを使用することはできません。

17.6 観測機(Surveillance Aircraft)には火力はありません。これらは自由陣営側(Free World)プレイヤーが複数ユニットからなる大部隊を運用する際に、偵察力(Recon Value)を付与するために使用されます。観測機は、単独で敵ユニットが存在しているスクエアに対して使用することはできません。

18.0 センサー (SENSORS)

18.1 シナリオで指定のある場合、自由陣営側(Free World)プレイヤーはセンサーマークを使用することができます。これらはシナリオの開始時にCPの消費なしで地図盤上に配置することができます。またプレイヤーは、センサーを盤外に保持しておき、ゲームの展開に応じて後から投入することもできます。この場合、自陣営の増援フェイズ(Reinforcement Phase)において任意の数のセンサーを配置することができます。シナリオ開始後にセンサーマークを配置する場合、1個につき1CPの消費が必要となります。

18.2 あるスクエアに複数のセンサーマークを配置することはできません。一度配置されたセンサーマークは、以下のような場合に除去されない限り、ゲーム終了まで盤上に残ります。

18.3 効果 (Effects)

共産陣営側(Communist)の部隊(Force)がセンサーマークの配置されたスクエアに進入するたびに、自由陣営側(Free World)プレイヤーはダイスをロールします。結果が1-3だった場合、共産陣営は該当部隊の全てのユニットを自由陣営側に全て公開しなければなりません。結果が4-5の場合は何も起こり

ません。結果が6の場合、センサーマーカーをプレイから除去します。ここで公開された部隊は、そのスクエア以降の移動の間中、公開されたままにしなければなりません。**18.4** センサーマーカーは上記以外ではプレイに影響を与えません。敵陣営の移動をブロックすることはありませんし、偵察、戦闘、戦闘結果にも影響を与えません。またスタックの制限にも含まれません。

19.0 ゲリラマーカー (GUERRILLA MARKERS)

19.1 共産陣営側(Communist)のゲリラマーカーは、初期配置や共産陣営側の増援&再編成フェイズ(Reinforcement & Refit Phase)に裏返しにして配置されます。一旦配置されたこれらのマーカーは、内容を明らかにされるまでそのまま裏返しで置かれます。(訳注: 除去されたゲリラマーカーは再編成ボックス(Refit Box)に送られます)

19.2 共産陣営側(Communist)のプレイヤーは、あるスクエアに同じ種類のゲリラマーカーを同時に複数配置することはできません。

19.3 ゲリラマーカーの効果 (Guerrilla Marker Effects)

待ち伏せ(Ambush): 該当スクエアでの共産陣営側(Communist)の偵察(Recon)ロールのダイスに1を加えます。戦闘終了時にこのマーカーは除去されます。このマーカーが表にされたとき共産陣営側の戦闘ユニットがそのスクエアに存在していなければ、効果なしとしてマーカーを除去します。

備蓄兵器(Arms Cache): 該当スクエアでの最初のラウンドの共産陣営側(Communist)の火力にダイスのロール結果を加えます。このマーカーが自由陣営側(Free World)の部隊により表にされたとき、そのスクエアに共産陣営側の戦闘ユニットが存在しなければ、直ちにマーカーを除去し、自由陣営側は1VPを獲得します。

陣地(Bunkers): 陣地の存在するスクエアで共産陣営側(Communist)のユニットが防御している場合、自由陣営側(Free World)の射撃は左に1コラムシフトします。このマーカーが自由陣営側部隊によりの表にされたとき、そのスクエアに共産陣営側の戦闘ユニットが存在しなければ、直ちにマーカーを除去します。

民間人(Civilians): 該当スクエアに共産陣営側(Communist)の戦闘ユニットが存在していない場合、効果なしとしてマーカーを除去します。その場に一つ以上の共産陣営側戦闘ユニットが存在していた場合に、自由陣営側(Free World)プレイヤーがそのスクエアで戦闘を実施すると、共産陣営側プレイヤーは2VPを獲得します。この場合もマーカーは除去されます。

機雷原(Minefield): このマーカーが表にされた場合、該当スクエア内の自由陣営側(Free World)の”L”, ”R”, ”N”形式のユニットは、直ちに3火力で攻撃を受けます。この攻撃には、偵察(Recon)のダイスロールや後退(Break-Off)は適用されず、また防御する自由陣営側にはいかなる防御のコラムシフトも適用されません。自由陣営側プレイヤーは、このマーカーに対して反撃をおこなうこともできません。この攻撃の後に、通常の戦闘を実施します。該当スクエアに自由陣営側の掃海(Minesweeper)ユニットが存在している場合、このマーカーは効果なしとして除去されます。機雷原による損害は、そのスクエアに存在する自由陣営側の”L”, ”R”, ”N”形式のユニットのうち、もっとも偵察値(Recon Value)の低いユニットに適用されます。偵察値の低いユニットが複数存在している場合、損害を受けるユニットはランダムに選択してください。機雷原はそれ単独で攻撃をおこなう事ができます。

軍資金(Supply Cache): ある兵站フェイズ(Logistics Phase)において、該当スクエアに存在する全ての共産陣営側(Communist)ユニットに対する補給源として使用でき、使用後はプレイから除去します。このマーカーが自由陣営側(Free World)の部隊により表にされた場合、マーカーは直ちに除去され、また該当スクエアに(マーカーではない)自由陣営側戦闘ユニットが存在していれば、自由陣営側は1VPを獲得します。(訳注: 航空攻撃マーカーのみでは除去できないという意味と思われる)

19.4 あるスクエアにゲリラマーカーしか存在しなければ、自由陣営側(Free World)プレイヤーはそのスクエアを通過して引き続き移動を続けることができます。

20.0 ランダムイベント (RANDOM EVENTS)

20.1 自陣営のランダムイベントフェイズ(Random Events Phase)において、ダイスをロールして盤上に記載された自陣営のランダムイベント表(Random Events Table)の結果を参照してください。ここで発生したイベントは即座に適用されます。イベントとその効果はイベント表に記載されています。

21.0 カンボジア (CAMBODIA)

21.1 自由陣営側(Free World)のユニットは、以下の例外を除いてカンボジアに侵入することはできません。

- 1) 特殊部隊中隊(Special Forces company) (大隊(Battalion)は不可) は自由にカンボジアに侵入できます。
(訳注: 輸送手段の関係で現状では意味がないが、将来のバリエーションに備えたルールらしい。選択ルールとして、カンボジアへの侵入にヘリコプターが使用できるルールが提案されている)
- 2) 航空攻撃(Airstrike)と艦砲射撃(Naval Gunfire)マーカーはカンボジア内の目標を攻撃することができます。
- 3) センサー(Sensor)はカンボジア内に配置することができます。
- 4) シナリオの特別ルールに記載があれば、他の自由陣営側ユニットもカンボジア内に侵入することができます。

21.2 共産陣営側(Communist)のユニットは、カンボジア内から自由に出入りすることができ、またそこに留まることができます。

21.3 これらの例外として、両陣営とも地方部隊(Regional and Local Force)のユニットはカンボジアに侵入することはできません。

22.0 共産陣営側コマンドポイント (COMMUNIST COMMAND POINTS) (選択ルール)

22.1 このルールは選択ルールです。両プレイヤーがゲーム開始前に同意した場合のみ使用してください。

22.2 通常、共産陣営側プレイヤーは部隊・補給浸透ジャンク(Troop and Supply Infiltration Junk)が南ベトナム側の盤上に印刷された基地に到達して除去されると追加のVPを獲得します。このルールでは、共産陣営側プレイヤーは浸透ユニットを除去する際に、VPかそれと同値のCPを受け取るかを選択することができます。共産陣営側プレイヤーはVPとCPのどちらかを獲得するか選択できますが、両方を得ることはできません。CPを選択した場合、このポイントは直ちに使用できます(シークエンスを無視して即座に増援(Reinforcement)ユニットの購入に使用することもできます)。

23.0 自由陣営側海上支配地域 (FREE WORLD NAVAL ZONES OF CONTROL) (選択ルール)

23.1 このルールは選択ルールです。両プレイヤーがゲーム開始前に同意した場合のみ使用してください。

23.2 このルールを使用する場合、以下の自由陣営側の”N”形式ユニットは限定的な海域支配能力(NZOC)を使用できます;(CG),護衛艦(DE),(WPB) このNZOCは、該当ユニットの配置されたスクエアから縦横斜めに3スクエア先までの範囲を持っています。これは外洋(High Sea)と沿岸(Coastal)スクエアに対してのみ効果を発揮しますが、陸地のスクエアの辺や角を通しては展開できません。

23.3 共産陣営側(Communist)の”N”, ”R”形式のユニットがNZOCに侵入してきた場合(退却(Break-Off)を除く)、そのスクエアにNZOCを展開している各自由陣営側ユニットは、迎撃を行うことができます。自由陣営側プレイヤーは、迎撃を行いたい各ユニット毎に1CPを消費してください。この作戦での共産陣営側部隊の移動はそこで停止され、自由陣営側の迎撃ユニットは該当スクエアへ移動して迎撃を実施します。共産陣営側プレイヤーを攻撃側として、通常の手順で戦闘を解決してください。

24.0 SCENARIO I: 第116任務部隊 (GAME WARDEN)

このシナリオは1966年から1967年初頭までの時期を扱っています。米軍はメコンデルタでのパトロー

ルを開始しましたが、共産陣営側も最初の大規模な兵員と物資の輸送を試みようとしていました。

24.1 ゲームの長さ(Game Length): 6ターン

24.2 プレイの順序(Player Order): 自由陣営側(Free World)のプレイヤーが先に配置し、共産陣営側(Communist)のプレイヤーがその後配置します。共産陣営側プレイヤーが先行です；自由陣営側プレイヤーが後攻となります。

24.3 自由陣営側CPとVP(Free World CP & VP) :

CP: 25ポイントで開始。各ターンに10ポイントの補充

VP: 0

24.4 米軍初期配置(US Set Up)

6 x Logistical Base : Bin Thuy, Can Tho, Sa Dec, My Tho, Nha Be, Vung Tau に各1個配置

4 x CCB, 8 x PBR, 1 x LSC, 1 x PACV, 1 x WPB, 1 x DE, 1 x MS を米軍Logistical Baseの存在する任意のスクエアに配置

2 x Special Force Company, 2 x Engineer Battalion, 2 x Counterinsurgency Team, 4 x Helicopter Detachment を米軍Logistical Baseの存在する任意のスクエアに配置

2 x Airstrike, 1 x Surveillance Aircraft を盤外に用意

3 x Special Force Camp を Can Tho と南ベトナム内任意の任意の町(Town)スクエア2個所に配置

2 x Logistical Bases, 3 x Special Force Camp を再編成ボックス(Refit Box)に配置

24.5 南ベトナム軍初期配置(ARVN Set Up)

9 x Logistical Base を Saigon, Nha Be, Vung Tau, Tan An, Vinh long, My Tho, Can Tho, Long Xugen , Rach Gia に各1個配置

6 x RAG, 2 x CG, 1 x Marine Battalion, 1 x Ranger Battalion, 1 x Commando Company, 1 x Regional Force Battalion を南ベトナム軍Logistical Baseの存在する任意のスクエアに、1スクエアあたり2ユニットまで配置

3 x Infantry Division を My Tho, Sa Dec , Bac Lieu に各1個配置

6 x Militia Garrison を南ベトナム内の任意の都市(City)か町(Town)スクエアに、各スクエア1個まで配置

24.6 自由陣営側増援プール(Free World Reinforcement Pool)

米軍(US): 3 x PCF, 1 x WPB, 1 x DE, 1 x MS; 1 x HQ, 3 x Infantry Battalion, 2 x Special Force company, 3 x CIDG, 1 x Engineer Battalion, 1 x Counterinsurgency Team, 1 x Helicopter Battalion, 4 x Airstrike, 1 x Surveillance Aircraft, 1 x B-52 Arc Light , 1 x Naval Gunfire

南ベトナム軍(ARVN): 1 x HQ, 1 x Marine Battalion, 2 x Ranger Battalion, 1 x Commando Company, 2 x Regional Force Battalion

同盟軍(Ally): 1 x Australian Battalion

24.7 共産陣営側CPとVP(Communist CP & VP) :

CP: 25ポイントで開始。各ターンに10ポイントの補充

VP: 0

24.8 共産陣営側初期配置(Communist Set Up)

12 x Logistical Base を南ベトナムとカンボジア内の共産陣営側基地の記載されたスクエアに各1個配置

1 x HQ, 2 x Cadre, 3 x Main Force Battalion, 6 x Local Force Battalion, 3 x Sapper Company, 3 x “L”形式の偽装(Deception)ユニット, ランダムに引いた12 x Guerrilla Marker を南ベトナム内の自由陣営側ユニットの存在しない任意のスクエアに配置

1 x HQ, 3 x Main Force Battalion, 1 x Engineer カンボジア内の共産陣営基地の記載された任意のスクエアに配置

“N”と“R”形式ユニット：海洋(Naval)と河川(Riverine)ユニットからランダムに10ユニットを引いてください。部隊・補給浸透ジャンク(Troop and Supply Infiltration Junk)はカンボジア内の基地に、トロール漁船(Trawler)は地図盤の西端か東端の外洋(High Sea)スクエアに、他のユニットは南ベトナム内

の自由陣営側ユニットの存在しない任意のスクエアに配置

3 x Militia Garrison を再編成ボックス(Refit Box)に配置

24.9 共産陣営側増援プール(Communist Reinforcement Pool)

1 x HQ, 1 x Cadre, 3 x Main Force Battalion, 3 x Local Force Battalion, 3 x Sapper, 3 x “L”形式の偽装(Deception)ユニット, 9 x Guerrilla Marker と残り全ての”N”, ”R”形式のユニット

25.0 SCENARIO II: テト攻勢(TET)

このシナリオはデルタ地帯での共産陣営による1968年のテト攻勢(Tet Offensive)を扱っています。共産陣営側は全面的な攻勢により自由陣営側の拠点を脅かしましたが、米軍、特に河川機動部隊(Mobile Riverine Force)の反撃により撃退されました。

25.1 ゲームの長さ(Game Length): 8ターン

25.2 プレイの順序(Player Order): 自由陣営側(Free World)のプレイヤーが先に配置し、共産陣営側(Communist)のプレイヤーがその後に配置します。共産陣営側プレイヤーが先行です;自由陣営側プレイヤーが後攻となります。

25.3 自由陣営側CPとVP(Free World CP & VP)

CP: 0ポイントで開始。各ターンに15ポイントの補充

VP: 0

25.4 米軍初期配置(US Set Up)

7 x Logistical Base : Bin Thuy, Can Tho, Vinh Long, My Tho, Dong Tam, Nha Be, Vung Tau に各1個配置

1 x MRB 共産陣営側基地の存在しない南ベトナム内の任意の河川スクエアに配置

6 x CCB, 8 x PBR, 3 x PCF, 2 x MON, 2 x ASPB, 2 x ATC, 2 x LSC, 2 x WPB, 1 x DE, 2 x MS を米軍 Logistical BaseかMRBの存在する任意のスクエアに配置

1 x HQ, 3 x Infantry Battalion, 3 x Special Forces Company, 3 x Engineer Battalion, 3 x Counterinsurgency Team, 4 x Helicopter Detachments, 1 x Helicopter Battalion を米軍Logistical BaseかMRBの存在する任意のスクエアに配置。Special Forces Company は Special Force Camp の存在するスクエアにも配置できる。

3 x Airstrike と 1 x Surveillance Aircraft を盤外に用意

3 x Special Force Camp を Can Tho と南ベトナム内の他の2箇所の任意の町(Town)に配置

2 x Logistical Bases, 3 x Special Force Camp を再編成ボックス(Refit Box)に配置

25.5 南ベトナム軍初期配置(ARVN Set Up)

10 x Logistical Base : Saigon, Nha Be, Vung Tau, Tan An, My Tho, Vinh long, Can Tho, Long Xugen, Rach Gia に各1個、他の1箇所の南ベトナム内の都市(City)か町(Town)スクエアに配置

14 x RAG, 2 x CG, 2 x Marine Battalion, 2 x Ranger Battalion, 1 x Commando Company, 1 x Regional Force Battalion を南ベトナム軍Logistical Baseの存在する任意のスクエアに、1スクエアあたり3ユニットまで配置

3 x Infantry Divisions を My Tho, Sa Dec, Bac Lieu に各1個配置

6 x Militia Garrison を南ベトナム内の任意の都市(City)か町(Town)スクエアに、各スクエア1個まで配置

25.6 自由陣営増援プール(Free World Reinforcement Pool)

米軍(US): 2 x CCB, 1 x PCF, 2 x MON, 2 x ASPB, 4 x ATC, 2 x ATC, 1 x PACV, 1 x DE, 1 x MRB; 1 x HQ, 2 x Infantry Battalion, 1 x Mechanized Battalion, 2 x Special Forces Company, 3 x CIDG, 1 x Helicopter Battalion, 1 x Air Cavalry Battalion; 6 x Airstrike, 2 x Surveillance Aircraft, 1 x B-52 Arc Light, 2 x Naval Gunfire

南ベトナム軍(ARVN): 2 x HQ, 1 x Marine Battalion, 2 x Ranger Battalion, 1 x Commando Company, 2 x Regional Force Battalion

同盟軍(Ally): 1 x Australian Battalion

25.7 共産陣営側初期CPとVP(Starting Communist CP & VP)

CP: 90ポイントで開始。各ターンに5ポイントの補充

VP: 0

25.8 共産陣営側初期配置(Communist Set Up)

12 x Logistical Base を南ベトナムとカンボジア内の共産陣営側基地の記載されたスクエアに各1個配置
3 x HQ, 3 x Cadre, 9 x Main Force Battalion, 9 x Local Force Battalion, 6 x Sapper Company, 6 x “L”と“R”形式(訳註: DJ(Dummy Junk))の偽装(Deception)ユニット, ランダムに引いた18 x Guerrilla Marker を南ベトナム内の自由陣営側ユニットの存在しない任意のスクエアに配置

1 x Engineer をカンボジア内の共産陣営基地の記載された任意のスクエアに配置

“N”と“R”形式ユニット: 海洋(Naval)と河川(Riverine)ユニットからランダムに15ユニットを引いてください。部隊・補給浸透ジャンク(Troop and Supply Infiltration Junk)はカンボジア内の基地に、トロール漁船(Trawler)は地図盤の西端か東端の外洋(High Sea)スクエアに、他のユニットは南ベトナム内の自由陣営側ユニットの存在しない任意のスクエアに配置

3 x Militia Garrison を再編成ボックス(Refit Box)に配置

25.9 共産陣営側増援プール(Communist Reinforcement Pool)

3 x Guerrilla Marker と残り全ての“N”, “R”形式ユニット

25.10 テト攻勢シナリオ第1ターン特別ルール(Tet Game Turn 1 Special Rules)

1) 第1ターンにおいて、共産陣営側の工兵(Sapper)ユニットはSaigonとVung Tauに侵入する作戦(Operation)を実施することができます。これらのユニットは共産陣営側プレイヤーターンの最後に全て除去され、これにより自由陣営側はVPを獲得できます。

2) 第1ターンの間、共産陣営プレイヤーは偵察のダイスに1を加えます。

26.0 SCENARIO III: ズムワルトの指揮(ZUMWALT TAKES COMMAND)

このシナリオは1969年から70年ごろの、Elmo Zumwalt 提督によって実施された統合部隊による攻勢作戦を扱っており、この成功により共産陣営勢力はカンボジア内の拠点まで押し戻されました。

26.1 ゲームの長さ(Game Length): 12ターン

26.2 プレイの順序(Player Order): 自由陣営側(Free World)のプレイヤーが先に配置し、共産陣営側(Communist)のプレイヤーがその後配置します。自由陣営側プレイヤーが先行です; 共産陣営側プレイヤーが後攻となります。

26.3 自由陣営側初期CPとVP(Free World Starting CP & VP)

CP: 75ポイントで開始。各ターンに20ポイントの補充

VP: 0

26.4 米軍初期配置(US Set Up)

7 x Logistical Base : Bin Thuy, Can Tho, Vinh Long, My Tho, Dong Tam, Nha Be & Vung Tau に各1個配置

2 x MRB 共産陣営側基地の存在しない南ベトナム内の任意の河川スクエアに配置

8 x CCB, 6 x PBR, 4 x PCF, 4 x MON, 4 x ASPB, 4 x ATC, 1 x PACV, 2 x LSC, 2 x WPB, 2 x DE, 2 x MS を米軍Logistical BaseかMRBの存在する任意のスクエアに配置

2 x HQ, 5 x Infantry Battalion, 1 x Mechanized Battalion, 4 x Special Forces Company, 3 x Engineer Battalion, 3 x Counterinsurgency Teams, 4 x Helicopter Detachment, 1 x Helicopter Battalion を米軍Logistical BaseかMRBの存在する任意のスクエアに配置。Special Forces Company は Special Force Camp の存在するスクエアにも配置できる。

4 x Airstrike, 2 x Surveillance Aircraft, 1 x Naval Gunfire を盤外に用意

3 x Special Force Camp を Can Tho と南ベトナム内の他の2箇所の任意の町(Town)に配置

Sensor Makers: x 6 を盤上の任意のスクエアに各スクエア1個まで配置

2 x Logistical Bases, 3 x Special Force Camp を再編成ボックス(Refit Box)に配置

26.5 南ベトナム軍初期配置 (ARVN Set Up)

10 x Logistical Base : Saigon, Nha Be, Vung Tau, Tan An, My Tho, Vinh long, Can Tho, Long Xugen, Rach Gia に各1個、他の1箇所は南ベトナム内の都市(City)か町(Town)スクエアに配置

14 x RAG, 2 x CG, 2 x Marine Battalion, 2 x Ranger Battalion, 1 x Regional Force Battalion, 1 x Commando Company を南ベトナム軍Logistical Baseの存在する任意のスクエアに、1スクエアあたり3ユニットまで配置

3 x Infantry Division を Dong Tam, Sa Dec, Bac Lieu に各1個配置

6 x Militia Garrison を南ベトナム内の任意の都市(City)か町(Town)スクエアに、各スクエア1個まで配置

26.6 自由陣営増援プール (Free World Reinforcement Pool)

米軍(US): 1 x HQ, 4 x Infantry Battalion, 1 x Armored Cavalry Battalion, 1 x Engineer Battalion, 2 x Special Forces Company, 3 x CIDG, 1 x Helicopter Battalion, 1 x Air Cavalry Battalion, 6 x Airstrike, 1 x B-52 Arc Light, 1 x Naval Gunfire

南ベトナム軍 (ARVN): 2 x HQ, 1 x Marine Battalion, 3 x Ranger Battalion, 1 x Commando Company, 2 x Regional Force Battalion

同盟軍(Ally): 1 x Australian Battalion, 1 x Thai Battalion.

26.7 共産陣営側初期CPとVP (Communist Starting CP & VP)

CP: 40ポイントで開始。各ターンに10ポイントの補充

VP: 25

26.8 共産陣営側初期配置 (Communist Set Up)

12 x Logistical Base を南ベトナムとカンボジア内の共産陣営側基地の記載されたスクエアに各1個配置

1 x HQ, 3 x Main Force battalions, 3 x Local Force battalions, 4 x Sapper companies, 3 x “L”形式の偽装 (Deception)ユニット, ランダムに引いた 9 x Guerrilla Markers を南ベトナム内の自由陣営側ユニットの存在しない任意のスクエアに配置

2 x HQ, 6 x Main Force Battalion, 2 x Sappers, 1 x Engineer をカンボジア内の共産陣営基地の記載された任意のスクエアに配置

“N”と“R”形式ユニット：海洋(Naval)と河川(Riverine)ユニットからランダムに10ユニットを引いてください。部隊・補給浸透ジャンク (Troop and Supply Infiltration Junk)はカンボジア内の基地に、トロール漁船(Trawler)は地図盤の西端か東端の外洋(High Sea)スクエアに、他のユニットは南ベトナム内の自由陣営側ユニットの存在しない任意のスクエアに配置

3 x Militia Garrison を再編成ボックス(Refit Box)に配置

26.9 共産陣営側増援プール (Communist Reinforcement Pool)

3 x Cadre, 6 x Local Force Battalion, 2 x Sapper, 9 x Guerrilla Marker, 3 x “R”形式の偽装(Deception)ユニット (訳注：DJ(Dummy Junk)) ,3 x Guerrilla Marker と残り全ての“N”, “R”形式ユニット

26.10 特別ルール (Special Rule)

ゲーム開始時に、自由陣営側プレイヤーはカンボジア侵攻を選択することができます。これには以下のような効果があります；1) 共産陣営側プレイヤーは25VPを獲得します。2) 自由陣営側はシナリオ中自由にカンボジアに進入できます。3) 自由陣営側の初期配置に機械化騎兵大隊(Armored Cavalry Battalion)を追加し、任意の米軍の兵站基地(Logistical Base)に配置してください。

27.0 盤上の図表(DUPLICATED ON-MAP CHARTS & TABLES)

SEALORDS 地形効果表(Terrain Effects Chart)

地形(Terrain Type)	偵察効果(Recon Effects)	戦闘効果(Combat Effect)
大河(Major River)	攻撃側 + 1	修正なし
河川,運河(Minor River, Canal)	修正なし	修正なし
湿地,マングローブ林(Swamp, Mangrove Forest)	防御側 + 1	共産陣営の防御なら 1L
沿岸(Coastal)	攻撃側 + 1	修正なし
外洋(High Seas) (N ユニットののみ)	修正なし	修正なし
都市(City)	攻撃側 + 1	2L
町(Town)	修正なし	1L
Saigon 連絡線(LoC)	他の地形による	他の地形による
共産陣営基地スクエア(Communist Base Square)	他の地形による	他の地形による
Saigon と Vung Tau	修正なし	修正なし
基地ユニット(Base Unit)	防御側 + 1 (基地自身にも適用)	基地の所有者の防御なら 1L

SEALORDS ランダムイベント表(Random Events Table)

Die Roll	自由陣営(Free World)イベント	共産陣営(Communist)イベント
1	緊急増援(Emergency Reinforcements)	カンボジア爆撃(Bombing in Cambodia)
2	諜報活動の成果(Intelligence Breakthrough)	Dau Tranh 戦略(Dau Tranh)
3	予定超過(OER Time)	指導部の内乱(Dispute in Politburo)
4	メディアの注目(Media Circus)	内戦(In-Country Fighting)
5	悪天候(Weather)	ロケット弾攻撃(Rocket Attack)
6	イベントなし	イベントなし

自由陣営側イベント(FREE WORLD EVENTS)

緊急増援(Emergency Reinforcements) : 現在の VP が共産陣営側より 25VP 以上上回っている場合、ダイスをロールした結果だけ CP を失います。現在の VP が共産陣営側より 25VP 以下下回っている場合、ダイスをロールした結果だけ CP を獲得します。

諜報活動の成果(Intelligence Breakthrough) : 盤上の任意の 1 スクエアの共産陣営側ユニットすべてを表にして内容を確認することができます。

予定超過(OER Time) : 現在の VP が共産陣営側より 25VP 以上上回っている場合、ダイスをロールした結果だけ CP を獲得します。現在の VP が共産陣営側より 25VP 以下下回っている場合、ダイスをロールした結果だけ CP を失います。

メディアの注目(Media Circus) : このターン中、両プレイヤーが獲得するすべての VP は 2 倍になります。

悪天候(Weather) : このターンに補充される CP が、ダイスのロール結果だけ減少します (最低は 0 です)。

共産陣営側イベント(COMMUNIST EVENTS)

Dau Tranh 戦略(Dau Tranh) : ダイスをロールした結果だけ CP を獲得します。

指導部の内乱(Dispute in Politburo) : ダイスをロールした結果だけ CP を失います。

内戦(In-Country Fighting) : ダイスをロールします。結果が 1-2 なら、自由陣営側プレイヤーは CP の消費なしで増援を 1 個引き配置することができます。結果が 3-6 の場合、自由陣営側プレイヤーは盤上の任意の大隊(Battalion)1 ユニットの取り除き、増援プール(Reinforcement Pool)へ送らなければなりません。

ロケット弾攻撃(Rocket Attack) : Saigon か Vung Tau に隣接するスクエアに最低 1 個のユニットかゲリラマーカーが存在していれば、共産陣営側は 2VP を獲得します。

カンボジア爆撃(Bombing in Cambodia) : このターンに補充される CP が、ダイスのロール結果だけ減少します。

SEALORDS 戦闘結果表(Combat Results Table)

⇐ 攻撃側合計火力(Total Firepower Attacking) ⇒

die roll	<1*	1	2	3	4-5	6-7	8-9	10-12	13-15	16-18	19-22	23-26	27 +
1	Z	Z	Z	Z	Z	Z	Z	Z	Z	Z	Z	Z	R+Z
2	A	A	A	A	A	A	A	R+A	R+A	R+A	R+A	R+B+A	K+B+ A
3	-	-	-	-	R	R	R	R	R	K	K+B	K+B	K+R
4	-	-	-	R	R	R	K	K	K+B	K+B	K+B	K+R	K+R
5	-	R	R	R	R	K	K	K+B	K+R	K+R	K+R	K+R	2K
6	R	R	K	K	K+B	K+B	K+B	K+R	K+R	K+R	2K	2K	2K+B

CRT Column Shifts Summary

1L or 2L : 防御側の地形と基地 (地形効果表(Terrain Effects Chart)参照)

1L: 防御側に陣地(Bunker)のあるスクエア

1R: 射撃側プレイヤーがこのスクエアに司令部(Headquarter)か指揮通信艇(CCB)、基幹(Cadre)ユニットを所持

*左側にコラムシフトがはみ出す場合もこの欄を使用します。

SEALORDS 勝利得点表(Victory Points Table)

共産陣営側(Communists) VP	得点(Points)	備考(Notes)
自由陣営側の航空攻撃(Airstrike)マーカーが戦闘結果により再編成ボックス(Refit Box)に送られる毎に	1	損害が発生する度に
米軍(US)か同盟軍(Ally)が戦闘結果により再編成ボックス(Refit Box)に送られる毎に	2	損害が発生する度に
米軍(US)か同盟軍(Ally)が戦闘結果により除去される毎に	4	損害が発生する度に
南ベトナム軍(ARVN)ユニットが戦闘結果により再編成ボックス(Refit Box)に送られる毎に	3 師団(Division) 1 その他	損害が発生する度に
南ベトナム軍(ARVN)ユニットが戦闘結果により除去される毎に	6 師団(Divisions) 2 その他	損害が発生する度に
都市(City)スクエアが共産陣営側ユニットにより占領されている	2	共産陣営側地域支配得点フェイズ(Territorial Victory Point Phase)において
都市(Town)スクエアが共産陣営側ユニットにより占領されている	1	共産陣営側地域支配得点フェイズ(Territorial Victory Point Phase)において。カンボジア内の町は0VP
各 Saigon 連絡線(LoC) スクエアが共産陣営側ユニットにより占領されている	1	共産陣営側地域支配得点フェイズ(Territorial Victory Point Phase)において。そのスクエアに町(Town)が含まれていれば2VP
各共産陣営側の補給浸透(Infiltration Supply)ユニットが盤上に記載された共産陣営側基地に到着する毎に	基地番号: 303, 482, 487 = 3 372, 483, 490 = 2 400, 470 = 1 その他 = 0	補給浸透ユニットが到着した時点で直ちに。該当する補給浸透ユニットは取り除かれ増援プール(Reinforcement Pool)に入れられる
各共産陣営側の部隊浸透(Infiltration Troop)ユニットが盤上に記載された共産陣営側基地に到着する毎に	基地番号: 303, 482, 487 = 4 372, 483, 490 = 3 400, 470 = 2 others = 0	部隊浸透ユニットが到着した時点で直ちに。該当する部隊浸透ユニットは取り除かれ増援プール(Reinforcement Pool)に入れられる
自由陣営側が攻撃したスクエアに民間人(Civilian)マーカーが存在する	2	発生する度に。共産陣営プレイヤーは該当マーカーを取り除いて得点を獲得する
自由陣営側(Free World) VP	得点(Points)	備考(Notes)
共産陣営側ユニットが戦闘結果により再編成ボックス(Refit Box)に送られる毎に	2 基幹(Cadre),司令部(HQ),基地(Base) 2 浸透(Infiltration)ユニット 0 偽装(Deception)ユニット 1 その他	損害が発生する度に
共産陣営側ユニットが戦闘結果により除去される毎に	4 基幹(Cadre),司令部(HQ),基地(Base) 3 浸透(Infiltration)ユニット 0 偽装(Deception)ユニット 2 その他	損害が発生する度に
盤上に記載された共産陣営側基地スクエアが自由陣営側ユニットにより占領されている	3	自由陣営側地域支配得点フェイズ(Territorial Victory Point Phase)において
共産陣営側ユニットが存在しないスクエアでゲリラマーカーを発見する毎に	備蓄兵器(Arms Cache) = 1 軍資金(Supply Cache) = 1 その他 = 0	発見するたびに

SEALORDS CP 表(CP Table)

共産陣営(Communist)	必要な CP	フェイズ
増援(Reinforcement)ユニットを引く	2 : 1965-67 年; 3 : 1968 年以降	増援
再編成(Refit)	1	増援
司令部(Headquarter)を使用した作戦(Operation)	2	作戦
司令部(Headquarter)を使用しない作戦(Operation)	2 × ユニット数	作戦
再配置(Strategic Redeployment)	通常の輸送コスト × 2	作戦
補給切れ(Out of Supply)ユニットに対する補給	1	兵站
自由陣営(Free World)	必要な CP	フェイズ
増援(Reinforcement)ユニットを引く	2	増援
センサー(Sensor)マーカーの配置	1	増援
再編成(Refit)	1 米軍(US),同盟軍(Ally)ユニット 2 南ベトナム軍(ARVN)ユニット	増援
司令部(Headquarter)を使用した作戦(Operation)	2 米軍(US)の司令部 3 南ベトナム軍(ARVN)の司令部	作戦
司令部(Headquarter)を使用しない作戦(Operation)	2 × 米軍(US),同盟軍(Ally)ユニット 3 × 南ベトナム軍(ARVN)ユニット	作戦
再配置(Strategic Redeployment)	米軍(US),同盟軍(Ally) : 通常の輸送コスト × 2 南ベトナム軍(ARVN) : 通常の輸送コスト × 3	作戦
航空攻撃(Airstrike),艦砲射撃(Naval Gunfire)マーカーの使用 (訳注: 地上ユニットを伴わない単独攻撃)	1	作戦 (訳注: Air は誤記?)
補給切れ(Out of Supply)ユニットに対する補給	1 米軍(US),同盟軍(Ally) ; 2 南ベトナム軍(ARVN)	兵站

SEALORDS 輸送コスト表(Transport Costs Table)

ユニットタイプ(Unit Types)	必要な輸送能力(Transport Point)
共産陣営(Communist)	
司令部(Headquarter), 基幹(Cadre), 工兵(Sapper), 欺瞞(Deception)	1
主力部隊(Main Force), 地方軍(Regional Force), 工兵大隊(Engineer Battalion)	2
自由陣営(Free World)	
中隊(Company) (全兵科)	1
歩兵(Infantry), 海兵(Marine), レンジャー(Ranger), 地方軍(Local Force)の大隊(Battalion)	2
工兵大隊(Engineer Battalion)	3
機械化大隊(Mechanized Battalion)	4
司令部(Headquarter)	3
哨戒艇(PBR)	3 ヘリコプター(Helicopter)でのみ輸送可能

SEALORDS ターン記録表(Turn Record Track)

1 シナリオ開始	2	3	4	5	6 “Game Warden” シナリオ終了
7	8 “Tet”シナリオ終了	9	10	11	12 “Zumwalt” シナリオ終了

Strategy & Tactics Magazine #251 付録追加カウンター

1.0 修正カウンター： 共産側の補給浸透ジャンク(SIJ:Supply Infiltration Junk)をゲーム付属のオリジナルのものと交換してください。新たなカウンターの右上には補給源のシンボルが記載されており、共産側補給源(Communist Supply Source)として使用することができます。ルール 14.3(3)も参照してください。

2.0 ヴァリアントカウンター：

2.1 アメリカ軍ヘリコプター司令部(CCH:US Command Control Helicopter)。これは司令部(HQ)ユニットです。ルール 7.3 を参照してください。このユニットはシナリオ I と II では米軍側の増援プール(Reinforcement Pool)に追加されます。シナリオ III では米軍側の初期配置に追加されます。

2.2 アメリカ軍 SEAL 支援艇(SSC:US Seal Support Craft)。このユニットはシナリオ I では米軍側の増援プール(Reinforcement Pool)に追加されます。シナリオ II と III では米軍側の初期配置に追加されます。このユニットは他の通常のユニットと同様に扱われます。

翻訳 Masahiro Nakamura
 発行 2007/06/30
 改訂 2008/11/24