

# LZ ALBANY

## IA DRANG VALLEY

### 17-18 NOVEMBER 1965

#### 目次

- 1.0 導入
- 2.0 内容品
- 3.0 プレイ手順
- 4.0 ゲームの勝敗
- 5.0 アクションチップ
- 6.0 移動
- 7.0 戦闘
- 8.0 ヒット
- 9.0 回復
- 10.0 将校
- 11.0 夜間

#### 制作関係者

Design: John Poniske  
 Development: Chris Perello  
 Playtesting: Ty Bomba, John Conner, Christopher Cummins,  
 Eric R. Harvey, Joe Youst  
 Map Graphics: Joe Youst  
 Counter Graphics: Trevor Holman  
 Layout: Chris Cummins & Callie Cummins

ノート： 冊子からルールを取り外すときには、接着されている購買予約カードの上から下に向けて、丁寧にゆっくりとはがしていく。カードは取り外せるようになっていません。このルールブックにおいては、エラッタや例外などの重要な点は**赤文字**で、プレイの例は**青文字**で示している。このゲームのEルールの更新は@ [www.moderwarmagazine.com](http://www.moderwarmagazine.com) を確認してください。

## 1.0 導入

### 1.1 ゲームの範囲

このゲーム(LZ Albany)は1965年11月17日に、第7騎兵隊第2大隊(2-7 Cav)が北ベトナム軍(NVA)に受けた待ち伏せ攻撃を描く。

この待ち伏せは空中機動戦術が導入されたブレイクキャンペーン中に起きた。それに先立つこと3日(11月14-16日)、LZ X-Rayにおける戦いで第1大隊がNVAの大軍に包囲され、第2大隊の一部が救援に向かった。NVAの攻撃は中断を余儀なくされた。

NVAの退却の後にB-52の爆撃が行われたため、残存のアメリカ軍は別のLZに退避した。

ロバート・マクデイド中佐率いる第2大隊(B中隊欠)はX-Rayを脱出しLZ Albanyに向かった。マクデイドは、敵との接触を避け迅速な移動を見込んで、ルート上の砲撃を要請した。丸3日警戒し続けた部隊には疲れが見え始めていた。村は焼き尽くされ、共産軍から脱出した2人のPOWがマクデイド一行を探した。

1時間後、隊列の先頭がホーチミンルートから出たばかりのNVA 66連隊第8大隊(8/66)の激しい攻撃を受けた。攻撃には疲弊した1/3も加わり、NVAの総兵力は700~1000名になった。

NVAの待ち伏せ攻撃はアメリカ軍の隊列を2つに分断し、森の中の狙撃兵は将校や無線手を狙った。戦闘はたちまち激しい混戦に陥り、白兵戦へともつれ込んだ。LZ コロンバスからのアメリカ軍の砲撃支援は目標を捉えるのに手間取り、

航空支援は煙幕や深い森によって散発的になった。

戦闘は夜まで続き、両軍に味方同士の誤射が発生した。NVAの兵隊は戦場をうろつき、アメリカ軍の負傷兵を殺し回った。航空機の照明弾に導かれ、アメリカ軍の火力支援は次第に手ごたえを感じ始めた。増援も送られた。マクデイドのB中隊は直接Albanyに飛来する一方、第5騎兵隊第1大隊の1個中隊はコロンバスから行軍を開始した。

NVAは夜明けに撤退した。マクデイドの大隊は151名の死者、121名の負傷者、そして4名の行方不明(後に遺体で発見)を出した。NVAは403名の死者と150名以上の負傷者を出したと推測された。

第7騎兵隊第2大隊は持ちこたえた、一時は包囲されたが逆転することができた。

## 2.0 内容品

LZ Albanyに含まれている物：

- ・ ルールブック(2.1参照)
- ・ 34インチ×22インチのマップ1枚(2.2参照)、各種の図表類、記録トラックやボックスが描かれている(2.3参照)。
- ・ カウンターと呼ばれる176個の駒に打ち抜き加工されたシート1枚(2.4参照)。

プレイヤーは6面体のサイコロを1つ以上(より多くあれば便利)と(アクションチッププールに使う)不透明な入れ物1個を用意する必要がある。

### 2.1 ルール

ルールは参照しやすいように番号が付けられている。番号は小数点で2つに分けられていて、左側は主要な項目を示すセクション、右側はセクションの特定の事項を示すケースを扱う。いくつかのケースはさらに文字で細分化されている。**例：ルール 3.2A とは、セクション 3 (プレイ手順)の、ケース 2 (セットアップ)の、細分 A (マーカー)を扱う。**

### 2.2 マップ

マップは、ただの空地のLZ Albanyとその周辺地域を表している。多くの地形は背の高い草地や濃密なジャングルである。マップの東側には、砲兵大隊のいるアメリカ軍基地のあるLZ Columbus地域が表わされている。各エリアの幅はおよそ200から300mである。

### 2.3 図、表、トラック、ボックス

ターントラック Turn Track

フレア使用可能トラック Flares Available Track

勝利ポイントトラック Victory Point Track

チョイオイ表 Choi Oi Table

アクションチッププール Action Chit Pool

ユニットグループアクショントラック

Unit Group Action Tracks

### 2.4 駒(カウンター)

多くのカウンターはこの戦闘に参加した戦闘部隊を表し、20~50名の小隊や兵器を表している。その他には重要な将校を表すものや、ゲーム機能の実行や記録をするマーカーがある。英文ルール R3 のイラストに各カウンターが表わすユニットの種類、それが示す情報、及びそれらに関するルール番号が示されている。

## 3.0 プレイ手順

### 3.1 ゲームの流れ

担当する陣営を決めた後、ルール 3.2 に従ってマップ及び

カウンターをセットアップする。ゲームは 10 ターン行い、各ターンはフェイズと呼ばれるいくつかの小手順に細分される(3.3 参照)。最終ターンの終了時又はイベントによる早期終了時に、勝利ポイントを計算して勝者を決定する(3.4 参照)。

### 3.2 セットアップ

両プレイヤーが扱いやすい位置にマップを置く。グループごとにカウンターを分類し、下記の指示に従ってセットアップする。

- A) マーカー**：以下のマーカーを示された場所に置く。
- ・ **ターンマーカー**：ターントラックの「1」に置く。
  - ・ **フレアマーカー**：8 個のフレア使用可能ボックスのそれぞれに 1 個ずつ置く。
  - ・ **(両軍の)VP マーカー**：勝利ポイントトラックの「1」の左に置く。
  - ・ **ヒット及び負傷者マーカー**：プレイヤーが取りやすいところに置く。
- B) アクションチット**：4 個の NVA 射撃/移動(Fire/Move)チットをアクションチットプールに入れる。
- C) アメリカ軍のマップ上の部隊**：アメリカ軍プレイヤーは以下のユニット及び将校を、スタック制限内で、緑の丸内に(白の)「1」と示されたいずれかのエリアに置く。
- ・ マクデイド McDade (1 個)
  - ・ A/2-7 (6 個)
  - ・ C/2-7 (6 個)
  - ・ D/2-7 (6 個)
- D) アメリカ軍の増援**：以下のユニットとマーカーが示されたターンに示された場所へ登場する。増援はターントラックの示されたターンに置いておく。スタック制限は配置するときにも適用される。

#### 第 2 ターン

- ・ B/2-7 (6 個)；緑の丸のある草地エリア
- ・ 砲兵(4 個)；LZ Columbus
- ・ US「射撃/移動」チット 4 個及び US 砲兵チットをアクションチットプールに入れる。

#### 第 3 ターン

- ・ US アドレナリンチットをアクションチットプールに入れる。

#### 第 4 ターン

- ・ ガンシップマーカー 2 個をアクションチットプールに入れる。

#### 第 5 ターン

- ・ 視認チットをアクションチットプールに入れる。

#### 第 6 ターン

- ・ A/1-5 (6 個)；LZ Columbus
- ・ US「射撃/移動」チット 2 個、スカイレーダーチット、ダストオフチットをアクションチットプールに入れる。

#### 第 7 ターン

- ・ B/1-5 (6 個)；LZ Columbus、又はダストオフチットで空輸するために保管しておく。

**E) NVA のマップ上の部隊**：以下のユニットを、スタック制限内で、黄褐色の丸内に(緑の)「1」と示されたエリアに置く。

- ・ 将校「Ba」、「Man」及び「An」
- ・ 1/33 の全ての歩兵、将校及び迫撃砲

- ・ 8/66 の第 6, 7, 8 中隊の全ての歩兵及び将校

### F) NVA の増援

#### 第 2 ターン

- ・ 8/66 の残りのユニット全てを黄褐色の丸内に(緑の)「2」と示されたエリアにスタック制限内で置く。
- ・ NVA「射撃/移動」チット 2 個及び NVA アドレナリンチットをアクションチットプールに入れる。

**プレイヤーノート**：両軍にはさらに 6 個の「射撃/移動」チットがある。5.2 参照

### 3.3 ゲームターンとターンシーケンス

ゲームは 10 ターン続くが、勝利条件に達すればより早く終わることもある(4.2 参照)。1 ターンは約 45 分に相当し、以下に示すフェイズに分割されている。全ての活動は適当なフェイズに行う。

#### 1. 増援フェイズ(3.4)

#### 2. イベントフェイズ(3.5)

#### 3. アクションフェイズ(3.6)

#### 4. 回復フェイズ(3.7)

#### 5. 管理フェイズ(3.8)

**第 1 ターン特別ルール**：ゲームは NVA の待ち伏せ攻撃で始まる。US プレイヤーは第 1 ターンのフェイズ 2 及び 4 (イベント及び回復)を飛ばす。

### 3.4 増援フェイズ

増援は 3.2 の指示に従って使用可能になる。増援フェイズに、その指示通りに、増援ユニット、将校、及びチットを配置する。

### 3.5 イベントフェイズ

イベントフェイズに両軍はランダムイベントが与えられる。このフェイズごとに(第 1 ターンの特別ルールに注意)、各プレイヤーは敵のいる 1 つのエリアを選択しサイコロを 1 つ振る。チョイオイ表(Choi Oi Table)を確認し、選択したエリア又はユニットへの影響を判定する。そのイベントの影響を受け得るユニットがない場合、そのイベントは実行されない。

### 3.6 アクションフェイズ

アクションチットは、どちらかのプレイヤーによって、アクションチットプールから 1 つずつ引かれる。各チットによってどちらかのプレイヤーの 1 グループのユニットが活動化する、又は特定の行動が行える(5.0)。許可された行動を実行した後、次のチットを引く。最後のチットが引かれそれを実行した後にこのフェイズは終了する。

### 3.7 回復フェイズ

回復フェイズに、各プレイヤーは資格のあるユニットを回復させる(9.0；第 1 ターンの特別ルールに注意)。

### 3.8 管理フェイズ

最終ターンが終わったら勝者を判定する(4.0)。そうでなければ、以下の手順を示された順序に従って行う。

- ・ NVA プレイヤーが自動的勝利(4.2)の条件を満たしているかを判定する。
- ・ マップ上の全てのフレア(11.3)を除去する(使用したフレアは再使用できない)。
- ・ NVA 小隊と同じエリアにある負傷者マーカーの除去を判定する(8.4 C & D)。

- ・ 活動している全てのアクションチットをアクションチットプールへ戻す。
- ・ ターンマーカーをターントラック上で1マス進め、ステップ1へ戻る。

## 4.0 ゲームの勝敗

### 4.1 勝利ポイント(VP)

両軍は下記の一覧に従って勝利ポイントを得る。VP トラック上で VP マーカーを動かして VP を記録する。

#### A) US VP 一覧

- ・ 2VP : 指揮官 Man が死亡
- ・ 2VP : 除去した NVA ユニットごとに
- ・ 1VP : 減少戦力にした NVA ユニットごとに
- ・ 2VP : 避難させた(6.3)負傷者マーカーごとに
- ・ 2VP : LZ Albany を支配(下記の C を参照)
- ・ 3VP : NVA の退却(5.2E)

#### B) NVA VP 一覧

- ・ 2VP : LTC McDade が死亡
- ・ 1VP : 死亡したその他の US 将校ごとに
- ・ 2VP : 除去した US ユニットごとに
- ・ 2VP : 減少戦力にした US ユニットごとに
- ・ 2VP : 除去した負傷者マーカーごとに
- ・ 1VP : マップ上にある負傷者マーカーごとに
- ・ 2VP : 航空ユニットの損害ごとに
- ・ 2VP : LZ Albany を支配(下記の C を参照)
- ・ 2VP : LZ Columbus で混戦を行った(7.2 B)

**C) LZ Albany の支配 :** ゲーム終了時に、LZ Albany エリアにより多くの戦闘力を置いているプレイヤーがそのエリアを支配する。

ノート : ユニット除去の VP は戦力減少の VP に追加して得られる。

### 4.2 NVA の自動的勝利

NVA は、退却させられていても、35VP を獲得した瞬間に勝利しゲームは終わる。

### 4.3 引き分け

同点の場合は LZ Albany を支配しているプレイヤーが勝利する。そこも同点の場合は将校の損害がより少ないプレイヤーが勝利する。

## 5.0 アクションチット

### 5.1 使用できるチット

いくつかのアクションチットはセットアップ時にアクションチットプールに入れる。残りは増援で使用可能になり、登場ターンの増援フェイズにプールへ入れる。一度プールに入ったチットはゲーム終了まで使用できる。アクションフェイズに引かれ、直後の管理フェイズにプールへ戻す。チットによって行える行動は、以下のケースで説明する。

### 5.2 射撃/移動 Fire/Move チット

全ての戦闘ユニットと多くの将校は特定の部隊に所属する(英文ルール R3 のユニットの例を参照)。部隊は、下記の B)及び C)、あるいはマップ上の各軍のチット置き場(Chit Draw Placement)に示されるユニットグループに分類される。各射撃/移動チットは1つのユニットグループに所属する

全てのユニットを活動化させる。違うグループのユニットでも同じエリアにいることはできるが、別々に活動化する。マップ上に登場していないユニットは活動化の影響を受けない(活動化しない)。各ユニットグループは各ターンに2回まで活動化できる(5.3 参照)。

**A) 射撃又は移動 :** 射撃/移動チットは、片面が射撃で反対側が移動である。これが引かれたとき、1つのユニットグループをどちらかで活動化させられる(6.0, 7.0)。選択した行動の面を上に向け、チット置き場の選択したユニットグループの空いているボックスにそのチットを置く。強制されないが、そのユニットグループに所属する全てのユニットが選択した行動を行える。

#### B) US のユニットグループ

- ・ A/1-5 and B/1-5 ●
- ・ A/2-7 and B/2-7 ●
- ・ C/2-7 and D/2-7 ●

#### C) NVA のユニットグループ

- ・ 33 (1, Mtr, HQ) ●
- ・ 66 (6, 7, 8) ●
- ・ 66 (10, HQ) ●

**D) 上級将校 :** US の将校 McDade、及び NVA の将校 An、Ba、Man はどのユニットグループにも所属しない。同じエリアにいる活動化したユニットと一緒に活動化できる。各将校は各ターンに2回まで活動化できる。同じユニットグループで活動化する必要はない。

**E) NVA の退却 :** US プレイヤーが 30VP に達した瞬間に(4.0)、NVA は退却する。NVA のアドレナリンチットをプールから取り除く(又は引かれていたら戻さない)。それ以降に引かれた NVA のアクションチットは全て移動で使用する。NVA ユニットはいずれかのマップ端に近づくように移動する。マップ端のエリアにいるユニットはマップ外へ移動しゲームから除外されるが、VP の目的では除去に数えない。応射は普通に行える。

## 5.3 アドレナリンチット

引かれたアドレナリンチットは、その軍のアドレナリンボックスに置く。あるユニットグループが2つ目のアクションチットで行動するとき、それにアドレナリンチットを使うことができる。そのユニットグループは続けて2つの行動を行える。各行動は射撃でも移動でもよい。

**NVA アドレナリンの制限 :** NVA ユニットは LZ Columbus へ入るときにアドレナリンチットを使用できない。

## 5.4 US 砲兵チット

引かれた砲兵チットは US チット置き場の Art ボックスに置く。US プレイヤーは砲兵小隊ごとに1回の砲撃を行える。

**A) 砲兵のヒット :** 2 つ以上のヒット(8.0)を受けている砲兵小隊は射撃できない。

**B) 攻撃されている LZ Columbus :** LZ Columbus に、NVA ユニットがいて、US の 2-7 Cav 又は 1-5 Cav ユニットが1つもいない場合、砲兵は射撃できない(7.5)。

## 5.5 US 航空チット

航空チットには、ガンシップ(別名 : チョッパー)、スカイレーダー、ダストオフの3種類がある。各チットは各ターンに1回だけ使用できる。使用後のチットは US チット置き場の適当なボックスに置く。

**A) ガンシップ :** 各ガンシップチットは1個の NVA ユニットの1回攻撃できる(7.6)。

B) **スカイレーダー**:スカイレーダーはNVAがいる1エリアを、爆弾又はナバームで、1回攻撃できる(7.7)。

C) **ダストオフ**:ダストオフは負傷者の避難(6.3)又は空輸(6.4)を行える。

## 5.6 視界(VISIBILITY)チット

引かれた視界チットはUSチット置き場の航空ボックスの隣に置く。視界チットより後に引かれたガンシップ及びスカイレーダーチットは、航空攻撃を行えない。引かれた航空チットは適当なボックスへ置き、次のチットを引く。ダストオフチットは使用できる。

## 6.0 移動

### 6.1 配置とスタック

各ユニットは、マップ上では常に1つのエリアに存在する。各軍が1つのエリアに(悪い)影響を受けずに置けるのは、3個のユニットと、制限なしの将校及び負傷者マーカーである。スタックオーバーの(3個を超えている)場合、戦闘で2つの影響を受ける。

- 最大射撃ユニット数:3個を超える味方ユニットごとに射撃戦力から1(つのサイコロ)を引く。例:1エリアにUSの4個小隊がいる場合、射撃できるのは2個までである。???
- 目標の集中:スタックオーバーのエリアを射撃するとき、3個を超える敵ユニットごとに合計射撃戦力に1を加える。

### 6.2 移動方法

移動アクションでは、選択したユニットグループ内の全て又は一部の将校及び小隊を移動させられる。ユニットは現在いるエリアの隣のエリアへ移動する。

A) **減少戦力又はヒットを受けた小隊**は将校又は上級将校がいなければ移動できない。

B) **アドレナリンチット**を使用し、両方を移動アクションにすれば、そのユニットグループは2回移動できる(5.3)。

C) USの砲兵はLZ Columbusから出られない。

### 6.3 負傷者の移動

負傷者マーカーは自分だけでは移動できない。マップ上では、(ヒットがいくつ付いていてもよい)US小隊が(負傷した将校を含む; 10.4)マーカーを運べる。NVAユニットと同じエリアにいる負傷者マーカーは除去される場合がある(8.4C & D)。ダストオフチットによって負傷者を避難させられる。

**負傷者の避難**:ダストオフはヒットのないNVAユニットがないエリアに着陸できる。ダストオフは1つの負傷者マーカーと負傷した将校(10.4)をいくつでも運べる。この容量は下記により増減する。

- LZ Albany**では容量が2増加する。非損傷ダストオフは3個の負傷者マーカーを運べ、損傷ダストオフは2個を運べる。
- 草地エリア**では容量が1増加する。非損傷ダストオフは2個の負傷者マーカーを運べ、損傷ダストオフは1個を運べる。
- ホットゾーン**の避難:ダストオフがNVAユニットのいる隣接エリアに着陸した場合、ユニットごとにサイコロを振る。サイの目が5-6の場合、そのダストオフは損傷し、容量が1減少するが、1より低くならない。損傷はそのアクション中だけに影響する。

## 6.4 空輸

USの増援はLZ Columbusに置くか、マップ上へ空輸できる。ユニットはNVAユニットのいないエリアに置く。ジャングルエリアへは1個、草地エリアへは2個、LZ Albanyへは3個のユニットを置く。そのユニットはそのアクションフェイズ中に移動又は戦闘を行える。

- ホットゾーンへの着陸**:ユニットがNVAユニットのいる隣接エリアに置かれた場合、ユニットごとにサイコロを振る。サイの目が6の場合、置かれたユニットは1ヒットを受ける。

## 6.5 LZ Columbusの移動

NVAユニットはいずれかのマップ東端のエリアから中継エリア(LZ Columbusの左にある黄褐色のサークル)に移動し、そこからLZ Columbusへ移動できる。両軍のユニットはLZ Columbusから(中継エリアを~~通~~って)いずれかのマップ東端のエリアへ移動できる。USユニットはNVAユニットがいる時にLZ Columbusから出られない。中継エリアにいる敵ユニットとは戦闘にならない。

## 7.0 戦闘

### 7.1 戦闘の概要

全ての戦闘は、射撃ユニットと目標ユニットを宣言し、決められた数のサイコロを振る。戦闘は常に活動化したユニットが開始するが、通常、目標ユニットは応射できる。戦闘に参加したユニットによって、このセクションの残りのケースで説明される、様々な数のサイコロを振る。全ての戦闘において、「6」の目が出るたびに目標に1ヒットを与える。目標に与えるヒットはセクション8.0で説明する。

### 7.2 混戦

~~混戦は同じエリアに敵ユニットがいるエリア(抗争エリア)で行える。混戦は、今引かれたチットで活動化した中隊の全ての移動が完了したときに、その中隊がいて、両軍の小隊がいる全てのエリアで行われる。抗争エリア(両軍のユニットがいるエリア)にいる敵ユニットは全てその混戦に参加する。~~

**混戦の手順**:混戦ごとに以下の手順に従う。

- 攻撃側の戦力**:その抗争エリアにいる全ての活動化した攻撃側ユニットの混戦戦力(右側の数値)を合計する。スタックオーバー(6.1)及び将校(10.3)による修正を適用する。
- 防御側の戦力**:その抗争エリアにいる全ての防御側ユニットの混戦戦力を合計する。スタックオーバー(6.1)及び将校(10.3)による修正を適用する。
- 同時射撃**:両プレイヤーは前の手順で決めた数のサイコロを振る。サイコロを振り、どのような順番でヒットを与えたとしても、全ての射撃は同時に行われたものとし、ここで与えたヒットは敵の射撃のサイの目に影響しない。
- ヒットの配分**:どちらのプレイヤーも最初のヒットは相手によって与えられる。残りのヒットは所有者が与える(8.1)。将校も両プレイヤーの目標になり得る。防御側は活動化していない攻撃側ユニットでも目標にできる。
- 防御側の退却**:防御側は、強制されないが、生き残ったユニットを(複数のエリアでもよい)隣接エリアに退却させられる。
- 攻撃側の退却**:攻撃側は、強制されないが、生き残ったユニットを(複数のエリアでもよい)隣接エリアに退却させられる。
- 混戦の継続**:そのエリアが抗争のままであったなら、そのエリア内のいずれかのユニットが次に活動化したときに

混戦を再び行える。

**A) 射撃戦闘不能:** 抗争エリアにいるユニットは外のエリアを射撃できない。外のエリアにいるユニットも、通常、抗争エリアを射撃できない。

**B) LZ Columbus 内の混戦:** LZ Columbus に NVA ユニットと US の砲兵だけがいる場合、NVA ユニットは通常の混戦を行える。その砲兵は応射も LZ Columbus の外の目標を射撃することもできない。

### 7.3 歩兵の離隔射撃

非抗争エリアにいる活動化した歩兵小隊は、隣接する非抗争エリアにいる敵ユニットを射撃できる。1つの射撃は1つのエリアにいる活動化ユニットによって行われる。複数のエリアにいるユニットは1つの戦闘で一緒に射撃することができない。

**歩兵射撃の手順:** 射撃戦闘ごとに以下の手順に従う。

- 1. 射撃ユニットと目標ユニットを宣言する:** 1つのエリアにいる全ての活動化ユニットが射撃できる。1つ又は複数のエリアにいる敵ユニットを目標にできる。
- 2. 攻撃側の戦力:** そのエリアにいる攻撃する歩兵ユニットの全ての射撃戦力(左側の数値)を合計する。ジャングル地形(7.3)及び将校(10.3)による修正を加える。複数のエリアを目標にする場合、射撃側プレイヤーは合計射撃戦力を自由に分割できるが、いずれか1つのエリアを第1目標エリアに指定する。
- 3. ジャングルエリア:** ジャングルエリアを射撃する各歩兵ユニットは射撃戦力が1減少する。混戦における歩兵射撃、迫撃砲、砲兵、及び航空ユニットの射撃は影響を受けない。
- 4. 射撃とヒットの配分:** 攻撃したエリアごとにサイコロを振る。射撃側プレイヤーは第1目標エリアでの最初のヒットを与える。将校を目標にできるのは第1ターンの NVA だけである。残りのヒットは目標側プレイヤーが与える。
- 5. 応射:** 全てのヒットを適用した後、全ての目標エリアにいる全ての防御側ユニットは応射できる。前述と同じ手順を使う。防御側プレイヤーが最初のヒットを与え、元の射撃側プレイヤーが残りのヒットを与える。
- 6. 将校への損害判定:** 1つ以上のヒットが発生し、そのエリアに将校がいたらサイコロを1つ振る。サイの目「6」で将校は損害を受ける。複数の将校がいる場合にはそれぞれに番号を付与し、サイコロを振って影響を受けるものを決める。損害を受ける将校は1つだけである。
- 7. 前進:** 第1目標エリアに敵戦闘ユニット(負傷者マーカーは含まない)がいなくなった場合、射撃側は、強制されないが、好きな数の射撃ユニットをそのエリアへ移動させられる。これは移動ではなく、戦闘手順の一部である。

### 7.4 迫撃砲の離隔射撃

非抗争エリアにいる迫撃砲は、味方将校からの LOS が通る(7.8)、射撃ユニットから6エリア内にあるどのエリアでも射撃できる。

**迫撃砲射撃の手順:** 迫撃砲の射撃戦闘ごとに以下の手順に従う。

- 1. 目標エリアの指定:** 1つのエリアにいる敵ユニットが目標になる。US の迫撃砲は抗争エリアを射撃できない。NVA の迫撃砲は抗争エリアを射撃できる(下記4.を参照)。
- 2. 攻撃側の戦力:** 1つのエリアにいる全ての活動化した迫撃砲ユニットの射撃戦力を合計する。ジャングル地形及び将校の存在による修正は適用しない。

**3. 射撃とヒットの配分:** サイコロを振り、全てのヒットは目標側プレイヤーが与える。将校は単独で目標にならないが、下記5.を参照。迫撃砲の射撃では、どのユニットも3, 4, 5個目のヒットを受けない。配分できなかったヒットは失われる。

**4. 誤射判定:** NVA の迫撃砲が抗争エリアを射撃した場合、サイの目「1」が出るとそのヘクスにいる味方ユニットにヒットが与えられる。目標側プレイヤーがそのヒットを与えるが、誤射においても3, 4, 5個目のヒットは受けない。将校は単独で目標にならないが、下記5.を参照。

**5. 将校への損害判定:** 1つ以上のヒットが発生し、それが与えられなくても、そのエリアに将校がいたらサイコロを1つ振る。サイの目「6」で将校は損害を受ける。複数の将校がいる場合にはそれぞれに番号を付与し、サイコロを振って影響を受けるものを決める。

### 7.5 砲兵の射撃

LZ Columbus にいる US 砲兵ユニットは、US 将校から LOS が通るいずれかの非抗争エリア内の敵ユニットを射撃できる(5.5B, 7.2B 参照)。各砲兵ユニットは単独で射撃する。

**砲兵射撃の手順:** 砲兵の射撃戦闘ごとに以下の手順に従う。

- 1. 目標エリアの指定:** NVA ユニットのいる1つの非抗争エリアが目標になる。複数の砲兵ユニットが同じエリアを目標にできるが、それぞれの攻撃は個別に解決する。
- 2. 誤射判定:** サイコロを振り、サイの目が2~6の場合、次の手順に従って砲撃を解決する。サイの目が1の場合、砲撃は目標を外れ、隣のエリアを攻撃する。複数のエリアが隣接している場合、各エリアに番号を付与し、サイコロを振って影響を受けるエリアを決める。そこに US ユニットがいても、砲撃は選ばれたエリアで解決する。
- 3. 砲撃:** その砲兵の射撃戦力に等しい数のサイコロを振る。ジャングル地形及び将校の存在による修正は適用しない。
- 4. ヒットは無作為に配分:** 砲撃の影響を受けるのは目標エリア内の1ユニットだけである。US 又は NVA の、複数のユニットがいる場合、サイコロを振って影響を受けるユニットを決める(2個の場合は1つに1-3をもう1つに4-6を付与する、3個の場合は1-2,3-4,5-6を付与するなどして)。将校は単独で目標にならないが、下記5.を参照。NVA ユニットは砲撃で減少戦力になることや除去されることもある。US ユニットは3, 4, 5個目のヒットを受けない。
- 5. 将校への損害判定:** 1つ以上のヒットが発生した場合、そのエリアにいる将校ごとにサイコロを1つ振る。サイの目「6」でその将校は損害を受ける。

### 7.6 ガンシップの攻撃

各ガンシップチットは引かれたときに1つの NVA ユニットの攻撃できる。攻撃後は、US チット置き場のチョッパーボックスに置く。

**ガンシップ攻撃の手順:** ガンシップの攻撃ごとに以下の手順に従う。

- 1. 目標ユニットの指定:** ガンシップチットをいずれか1つの NVA ユニットの上面に置く(将校は指定できないが、4.を参照)。それは抗争エリアでもよいが、いずれかの US ユニットが隣接している又は、US 将校の LOS が通るエリアであること。
- 2. ガンシップの損害判定:** そのエリアにいる NVA 歩兵(迫撃砲は含まない)ユニットごとにサイコロを1つ振る。サイの目「6」が出るとガンシップは損害を受け、減少戦力面に裏返される。2つ目以降の損害は無視する。次のターン以降にそのガンシップが引かれたときには、完全戦力に戻つ

ている。

- 3. 射撃とヒットの配分:**ガンシップの射撃戦力に等しい数のサイコロを振る。ジャングル地形による修正は適用しない(7.3.3)。全てのヒットは目標ユニットに適用する。
- 4. 将校への損害判定:**1つ以上のヒットが発生し、そのエリアに将校がいたらサイコロを1つ振る。サイの目「6」で将校は損害を受ける。複数の将校がいる場合にはそれぞれに番号を付与し、サイコロを振って影響を受けるものを決める。損害を受ける将校は1つだけである。

## 7.7 スカイレーダーの攻撃

スカイレーダーチットは引かれたときに攻撃できる。USユニットが隣接している又はUS将校からLOSが通る、NVAユニットのいる非抗争エリアを攻撃できる。USプレイヤーは爆弾又はナバームのどちらかで攻撃するかを宣言する。

**A) 爆弾攻撃の手順:**爆弾攻撃ごとに以下の手順に従う。

- 1. 射撃とヒットの配分:**サイコロを6個振る。ジャングル地形による修正は適用しない(7.3.3)。ヒットはNVAプレイヤーの判断でそのエリアにいる(将校以外の)ユニットに配分する。
- 2. 将校への損害判定:**1つ以上のヒットが発生し、そのエリアに将校がいたらサイコロを1つ振る。サイの目「6」で将校は損害を受ける。複数の将校がいる場合にはそれぞれに番号を付与し、サイコロを振って影響を受けるものを決める。損害を受ける将校は1つだけである。
- 3. 巻き添え損害判定:**隣接する各エリアに番号を付与し、サイコロを振って選択する。選択されたエリアにNVA又はUSユニットがいたら、サイコロで1つを選択する。さらにサイコロを1つ振ってそのユニットへのヒットを判定する。

**B) ナバーム攻撃の手順:**ナバーム攻撃ごとに以下の手順に従う。

- 1. ヒットの配分:**2以上のヒットを受けているユニットは影響を受けない。ヒットが1以下のユニットは全て2ヒットになる。このエリアの負傷者マークは全て除去される。
- 2. 将校への損害判定:**このエリアにいる将校ごとにサイコロを1つ振る。サイの目「6」でその将校は損害を受ける。
- 3. 巻き添え損害判定:**US又はNVAユニットのいる隣接エリアごとにサイコロを1つ振る。複数のユニットがいるエリアでは、サイコロを振って無作為に1つのユニットを選ぶ。サイの目が「6」の場合はそのユニットは:
- 負傷者マークは除去される。
  - その他のユニットは2ヒットになる(3以上のヒットにはならない)。

## 7.8 視認線(LOS)

将校は自分のいるエリアのどこかから目標エリアのどこかへ真っ直ぐな線を引ければLOSが通る。LOSは3エリアを超えて引けない、目標エリアは数えるが将校のいるエリアは数えない。LOSはジャングルエリアに入れるが通過(入って出ること)はできない。

## 8.0 ヒット

### 8.1 ヒットの配分

戦闘手順の指示がなければ、プレイヤーは影響を受けるどのユニットにでも自由にヒットを分配できる。

### 8.2 ヒットの影響

NVAユニットは4ヒットまで受けられる。USユニットは5ヒットまで受けられる。各ヒットの影響を下記に示す。ヒットマークは回復するまで(9.0)ユニットの上に置かれる。

- 1 ヒット:**「1」マークをそのユニットの上に置く。そのユニットは同じエリアに将校がいなければ移動できない。
- 2 ヒット:**「2」マークをそのユニットの上に置く。そのユニットは同じエリアに将校がいなければ移動できない。
- 3 ヒット:**ヒットマークを取り除き、ユニットを減少戦力面に裏返す(8.2)。そのユニットは同じエリアに将校がいなければ移動できない。
- 4 ヒット:**
- NVAユニットは除去される。
  - USユニットは除去され、負傷者マークに置き換えられる(8.3)。

**5 ヒット(USの負傷者マークのみ):**その負傷者マークは除去される。

### 8.3 減少戦力の影響

減少戦力ユニットは回復できず、同じエリアに将校がいなければ移動できない。減少戦力ユニットも、数値が低いことを除き、その他の点では健全なユニットと同じように行動する。

### 8.4 負傷者の影響

負傷者マークは自分で移動できない。US小隊に運ばれる(A)か、ダストオフで避難させる(B)ことができる。NVAユニットと同じエリアにいる負傷者マークは除去されることがある(C, D)。

- A) 負傷者の搬送:**1つのUS小隊は1つの負傷者マークを運べる(6.3)。
- B) 負傷者の避難:**ダストオフチットは1つのエリアにいる1つ又は2つの負傷者マークの避難に使用できる(6.3)。
- C) 昼間の負傷者除去:**昼間のアクションフェイズ終了時に、負傷者マークだけが1つ以上のNVA小隊と同じエリアにいる場合、負傷者マークは除去される。1つ以上のUS小隊と一緒にいる負傷者マークは除去されない。
- D) 夜間の負傷者除去:**夜間のアクションフェイズ終了時に、NVA小隊と同じエリアにいる負傷者マークは、US小隊と一緒にいても、除去される場合がある。マークごとにサイコロを振り、1-3が出ると除去される。

## 9.0 回復

1又は2ヒットのユニットは回復フェイズに回復できる。

### 9.1 将校無しの回復

ヒットのあるユニットごとにサイコロを振る。サイの目「6」でヒットが1レベル減少する。

### 9.2 将校有りの回復

各将校は回復フェイズごとに1つのユニットの1ヒットを回復させられる。その将校は負傷しておらず、ヒットのあるユニットと同じエリアにいて、同じ部隊に所属していること。上級将校はどの部隊のユニットでも回復させられる。

## 10.0 将校

### 10.1 将校の活動化

将校は自分のユニットグループと一緒に活動化する。上級将校は同じエリアにいるユニットと一緒に活動化でき、毎夕

ーン何度でも活動化できる。味方ユニットが同じエリアにいない場合、各ターンに1度だけ、味方ユニットが引かれたときに活動化できる。

## 10.2 将校の移動

将校も戦闘ユニットと同じように移動する。将校は一緒に活動化したユニットに同行する必要はない。将校はスタック制限に影響しない。

## 10.3 将校の能力

将校は：

- ・ ヒット及び減少戦力ユニットを移動可能にする。その将校は必ずそのユニットに同行する。
- ・ 1ユニットの戦力を1増加させる。1つの将校ユニットは1つのユニットの戦闘力に影響を与える。
- ・ 同じエリアにいるユニットから1ヒットを回復させられる。将校は同じグループの小隊だけを回復させられる。上級将校はどのグループのユニットでも回復させられる。
- ・ 観測：将校はLOSの通る敵ユニットに対する迫撃砲、砲兵、及び航空機の攻撃を可能にする(7.8)。
- ・ 夜間の活動：USの将校は、自分がいる又は隣接するエリアにフレアを要求できる。

## 10.4 将校の損害

将校の損害は戦闘中に発生する(7.0)。将校が最初にヒットを受けた時、駒を裏返す。その将校は負傷し、全ての特別能力を失う。負傷将校も負傷者マークと同じように運搬されなければならず、避難も行える(6.3)。負傷将校がさらにヒットを受けると、死亡し除去される。

## 11.0 夜間

第9及び10ターンは夜間ターンである。夜間ターンは視程が減少し、戦闘、砲撃及び航空攻撃に影響する。

### 11.1 夜間の影響

以下の修正を除き全てのルールが効果を及ぼす。

- A) LOSは隣のエリアまでしか通らない。
- B) 攻撃のサイコロが1個減る(例外11.2)。
- C) 航空攻撃及び砲撃は行えない(例外11.2)。
- D) USの索敵：US小隊はNVAのいる(抗争)エリアにいても攻撃できない場合がある。混戦を行う前にサイコロを1つ振り、1-3ならNVAを発見し戦闘を行えるが、4-6なら発見できず戦闘は発生しない、~~それでも混戦マークをそのエリアに置く~~。NVAは同じエリアにいるUSを常に発見できる(同じエリアにいる負傷者マーク；8.4)。

### 11.2 フレア(照明弾)

USには8個のフレアマークがある。夜間ターンにUSの移動/射撃ユニットが引かれるたびに、USプレイヤーは2個までのフレアを使用できる。使用するマークをフレア使用可能ボックスから取り、USユニット又は将校のいる又は隣接するエリアに置く。フレアは11.1に示す夜間の効果を(両軍に対し)そのアクション中だけ無効にする。エリアに置かれたフレアマークは管理フェイズに除去する。アクションフェイズの終了時にNVAユニットとUS負傷者マークがいるエリアにフレアマークもある場合、負傷者マークは8.4Dのサイコロ判定を行わずに除去される。各フレアマークはゲーム中に1回しか使用できない。

## チョイオイ表(CHOI OI TABLE)

dr 効果

- 1 いずれか1個の敵ユニットの上に射撃不可(No-Fire)を置く。その小隊はこのターンに射撃できない。
- 2 いずれか1個の敵ユニットの上に移動不可(No-Move)を置く。その小隊はこのターンに移動できない。
- 3 1個のユニットを隣のエリアへ移動させる。そこは味方が占領していなくてもよい。
- 4 いずれか1個の敵ユニットの上に射撃/移動不可(No-Fire/Move)を置く。その小隊はこのターンに射撃も移動もできない。
- 5 迫撃砲の誤爆。選択したエリアを射程内に収める敵の迫撃砲があれば、そのエリアを1個の迫撃砲で攻撃する。
- 6 友軍相撃。選択したエリアに2個以上の敵の小隊がいる場合、無作為に選択した2個の小隊同士が同時に射撃する。

## R8のプレイの例

**第1チット：** NVAの射撃/移動チットが引かれた。NVAプレイヤーは6,7,8/6/88グループを移動させることにした。A/2-7の防衛線を脅かすため前進した。

**第2チット：** USの射撃/移動チットが引かれた。USプレイヤーはC,D/2-7グループをA中隊の増援に向かわせた。すでにヒットを受けている4/C/2-7は、中隊長が一緒でなければ移動できない。

## R9のプレイの例

**第3チット：** 別のUS射撃/移動チットが引かれた。USプレイヤーは3/1/1/33に混戦を仕掛けるためにA,B/2-7を移動させようとも考えたが、A,B/2-7に射撃させることにした。この場合2通りの離隔射撃戦闘が考えられる。

Ⓐ

1/A/2-7及びA/2-7迫撃砲で正面を射撃できるが、強烈な応射を受けることになる。

Ⓑ

全ての射撃を3/1/1/33に集中する。このユニットを排除できれば8/66大隊の側面に当たるこのエリアに移動できる。

USプレイヤーは迫撃砲の射撃を先に解決するためサイコロを振る。サイの目は3で効果なし。応射はできない。次に、歩兵の離隔射撃によりサイコロを5個振る：2/A/2-7の2個及び、将校に支援された3/A/2-7の3個。結果は2,4,6,1,6で、3/1/1/33に2ヒットを与えた。それに「2」ヒットマークを置く。

NVAは応射で2個のサイコロを振る。結果は2と6で、1ヒットを与えた。NVAプレイヤーは2/A/2-7に1ヒットを与えた。

USプレイヤーは将校への損害を判定する。無作為選択の結果、C中隊の指揮官が目標になった。さらにサイコロを振った結果は3で、将校に損害はなかった。(通常は、損害判定を先に行う。損害がなければ無作為選択を省略できるからである。また、ルール本文もそう示している。)

## Q&A Consimworld から :

質問 1: ルールには、歩兵戦闘の離隔射撃において、第 1 ターンにだけ将校は目標になり最初のヒットを受け得るとある。第 1 ターンに、NVA プレイヤーが US の小隊を射撃したとき、US はその応射で NVA の将校を目標にできるか? 第 1 ターンに US のアクションチットはカップの中になく、応射以外の射撃を行えない。

回答 1: このルールは、共産軍が好機をとらえた時にだけ攻撃するよう訓練されていたことを表している。逆の状況は存在しない。

質問 2: チットについて、残り 6 個のチットは何に使うのか? 増援予定にもなく、各軍のチット置き場は 6 マスしかない。

回答 2: いい質問です、私にも分かりません。特に意図はなく、単に見落していただけです。ゲームに変化を加えたいならこうしてはどうでしょう、開始時の NVA チットを 6 個にし、加える US チットも 6 個にする、プレイが一新する。超過のチットは無視して脇に置いておく、猫がまき散らしたり、犬が食べてしまわないように。これを採用した場合、どちらの軍も 4 個のチットとアドレナリンチットを使用した後に引いたチットは無視する。

質問 3: チットの使い方の確認したいことがあります。同じグループが 1 つ目のチットで射撃し、2 つ目のチットでも射撃できますか、移動は強制されませんか等?

回答 3: 正解です。何度も考え直した結果、プレイヤーにより多くの選択肢を与えることにした。

質問 4: LZ Columbus の途中にある中継エリアについて混乱しています。マップの東から出たユニットは中継エリアに入り、次のアクションで LZ Columbus に進むと理解しています。そこからマップへ戻る時ですが、マップ上の中継エリアには「どこにでも」と書かれています、そしてルールには「ユニットは LZ Columbus からいずれかのマップ東端のエリアへ移動できる。」とあります。これは、中継エリアを飛ばして 1 移動アクションでマップの東端へ戻れるということでしょうか、あるいは、ベトコントンネルのようにマップのどこにでも行けるということでしょうか?

回答 4: 違います。中継エリアはマップの東端につながっていると考えてください。「どこにでも」の前に「マップ東端の」を付け加えてください。

質問 5: チョイオイ表の 1, 2, 4 の結果を受けるユニットについて。黄色いマーカーを置いたユニットの中隊全てに影響するのか、その小隊だけに影響するのか? 同様に 3 の結果を受けてあらぬ方向へ移動させられるのは 1 ユニットか中隊全部か? And what if the companies are intermingled after fighting and general confusion?

回答 5: 影響を受けるのは 1 個小隊だけです。間違った判断や不運は中隊全体に適用されない。最後の文章は理解できません。

質問 6: R9 ページの射撃の例、3 個目のチットの最後の段落、NVA 小隊の小火器射撃の後に US プレイヤーが将校の損害判定を行っています。将校の損害判定は迫撃砲又は砲兵の射撃のときだけで、歩兵の射撃では発生しないのでは。最後の段落は削除すべきでしょうか?

回答 6: あなたの質問は理解できます。もともと将校の損害判定は全ての射撃戦闘で発生させるつもりでしたが、歩兵の射撃手順から抜け落ちていました。これは私の間違いで、皆さんをだましてしまった。警告ものだ!

質問 7: ユニットが混戦を行うために敵のいるエリアに移動した。その移動アクションの一部として直ちに混戦を行うのか、その後に引いたチットでその抗争エリアにおいて射撃を行う必要があるのか?

回答 7: あなたの言うとおり、混戦には不明確な点があります。「今引かれたチットで活動化した中隊の全ての移動が完了したときに、その中隊がいて、両軍の小隊がいる全てのエリアで混戦は行われる。」とすべきでしょう。

この Q&A が役立つことを願う。