

# ウィングドホース： ベトナム戦争 1965～1966

## 目次

訳注：**S&T251** 号にて追加されたヴァリエントとオプションルールの部分は網掛け(グレイの色つき)で明示される。

- 1.0 紹介
- 2.0 付属品
- 3.0 セットアップ
- 4.0 プレイの進行
- 5.0 増援と補充
- 6.0 再編成
- 7.0 通常の地上移動
- 8.0 スタック
- 9.0 支配地域
- 9.0 活性パトロールゾーン(ZAP) (オプション)
- 10.0 戦闘
- 11.0 航空作戦
- 12.0 沿岸砲撃
- 13.0 空中機動と空中突撃
- 14.0 ヘリコプター輸送と LZ マーカー
- 15.0 制圧
- 16.0 兵站
- 17.0 固定ユニット、基地と都市
- 18.0 河川作戦
- 19.0 基地
- 20.0 戦場の霧、ダミーユニットと SOG
- 21.0 境界線
- 21.0 ARVN 移動制限 (オプション)
- 22.0 政治的、軍事的勝利ポイント
- 22.0 目標の奪取と勝利ポイント (キャンペーンゲームのみ)
- 23.0 勝利条件
- 24.0 US 第1空中騎兵師団特殊ルール
- 25.0 訂正
- 26.0 US 対ゲリラ活動部隊 (キャンペーンゲームのみ)
- 27.0 モンスーン (オプション)
- 特別ユニット
- ウィングドホース キャンペーンゲーム特別ルール

## 1.0 紹介

ウィングドホース、ベトナム戦争 1965-66(WH)は 2 人プレイヤー用、中難度、第2次インドシナ戦争への US の大規模介入の初期段階で戦われた大規模な軍事行動の戦略級シミュレーションである。1人のプレイヤーが共産軍、もう1人が連合軍となる。

### ウィングドホース ヴァリエント&戦闘序列(S&T251 号付録) 紹介

1965 年から 1972 年までベトナムで戦った全ての主要な機動ユニットは S&T251 号のヴァリエントカウンターで提供されている。このヴァリエントはオプションルール、特殊ユニットの説明、ベトナム戦争全体をカバーするキャンペーンゲームの概

要も含む。

### 戦闘序列

(以下の)戦闘序列は、ウィングドホースはもちろん新しいユニットも含む。この戦闘序列のいかなる情報もオリジナルのウィングドホースに取って代わる。

### 戦闘序列説明

ユニット:IDを持つ個々のユニット。特別なIDを持たないユニットとマーカーは展開または撤退するその種類の合計数が記載されている。

展開:ユニットを増援として受け取れるゲームターン。“Start 1965”は 1965 年1月あるいはそれ以前に展開していたことを意味する。

撤退:連合軍ユニットにとってベトナムから撤退したゲームターン。撤退が予定されているユニットは単純に指定されたターンの連合軍増援フェイズにマップ上あるいは再編成プールから除去する。永久に除去したユニットは撤退したものとみなす。連合軍プレイヤーの航空、ヘリコプター、海軍マーカーはプレイ前に再編成プールから撤退しなければならない。

## 2.0 付属品

### 2.1 ゲーム用具

WH には以下の付属品が含まれる。ゲームマップ 1 枚、280 個のユニット。6 面体ダイスを 1 つ用意する必要がある。

### 2.2 ゲームマップ

ゲームマップは 1965～66 年におけるベトナム共和国とその周辺地域を表している。六角形(ヘクス)の枠がユニットの移動の基準とするためと地形タイプを表現するためにマップに重ねてある。ユニットはヘクスに置かれ、ヘクスからヘクスに移動し、いつでもヘクスの中に置かなくてはならない。

ベトナム共和国(南ベトナム)は以下の地域に区分される。第1、第2、第3、第4軍団ゾーン(明暗で色分けされている)は連合軍に適用される。B-1、B-2、B-3、B-4、サイゴンとデルタの軍事領域(赤い点線の境界線)は共産軍に適用される。軍事領域境界線は連合軍と共産軍で違い、一部重なったり、別の場所では別個に扱われたりする。境界線は政治、軍事勝利ポイント、ARVN、ROK、ANZAC と VC の移動に関して影響がある。

### 2.3 ユニットのタイプとマーカー類

ゲームには2つの基本タイプのユニットがある。軍事的存在を示す『ユニット』と、ゲームの機能を記録するためと記憶の補助に使う『マーカー』である。両陣営の全てのユニットは2つの総合的なカテゴリ、『機動』と『固定』に分けられる。

機動ユニットは攻撃と防御の両方に使われる戦闘力、1つの数字しか表示されていない。機動ユニットは特定の制限のもとで作戦を実行するためにマップを自由に移動できる。両陣営の全ての機動ユニットの移動力は6で、ユニットには記載されていない。

注意: 共産軍補給ユニットは表面にその配置、増援コードしか書かれていないが、特別に機動ユニットに含まれるものとする。同様に連合軍の2つの SOG 派遣部隊と河川部隊の移動に関しては特殊ルールがある。

固定ユニットは登場、配置された位置から移動できない。ユニット表面には3つの数字が表示されている。攻撃力(通常0)、防御力、移動力(これも通常0)である。固定ユニットは攻撃はできず、防御するのみである。

連合軍守備隊ユニットはその表側は連合軍の色だが、裏側は共産軍の色となっている。これらのユニットは配置されるとプレイの間、マップから除去はされない。除去された時点でそのヘクスを支配している側を示すように裏返されるのである(共産軍側の守備隊は違い、カウンターミックスの中に入れられる)。

さらにルールで『機動』と指定されている場合は、特に断りのない限り、『特殊機動ユニット』も含むものとする。

#### ユニット規模

XX	師団
X	旅団
III	連隊
II	大隊か騎兵大隊

#### ユニット略号

##### 連合軍

ANZ	オーストラリア、ニュージーランド任務部隊
C	空中騎兵
Cap	首都師団
M	海兵隊
NPFF	国家警察地上部隊
RAG	河川突撃群
ROK	韓国
TF	任務部隊

##### ユニット表左列より

機甲騎兵 (機動)
守備隊 (固定)
通常歩兵 (機動)
海兵隊 (機動)
特殊部隊キャンプ (A~J、固定)
河川部隊 (地上ユニットとみなす。海軍ではない。特殊機動)
空中騎兵 (固定)
空挺歩兵 (機動)
連合軍火力拠点
SOG 分遣隊
航空ユニット
戦術爆撃 (TAC)
戦略爆撃 (SAC)
ヘリコプター (爆撃と輸送機能を持つ)
沿岸砲撃
マーカー

#### 列 1

共産軍軍事勝利ポイント、補給、共産軍政治勝利ポイント

#### 列 2

LZ(降下ゾーン)、連合軍軍事勝利ポイント、連合軍政治勝利ポイント

#### 共産軍

Cam	カンボジア
Spr	工兵

#### 連合軍指揮下部隊の色分け

オリーブドラブ地に黒	US
暗いリーフグリーンに黒	ベトナム共和国軍 (ARVN)
灰地に黒	オーストラリア/ニュージーランド

#### 共産軍指揮下部隊の色分け

赤字に白のペナント	北ベトナム軍 (NVA)
赤字に黒のペナント	国家開放戦線 (VC)

#### 2.4 ゲームのスケール

各ヘクスは 25 マイル (40 キロ) を表し、ゲームターンは1週間を表す。

### 3.0 セットアップ

#### 3.1

ゲームはショートシナリオとロングシナリオの2つがプレイできる。どちらのシナリオでも最初のゲームターン(1965年10月第3週)と配置は共通である。ショートシナリオは5ゲームターン(1965年11月第3週)で終了し、ロングシナリオは20ゲームターン(1966年3月第2週)で終了する。

プレイヤーはプレイするシナリオと指揮する陣営を決める。そして以下に示されているとおりにユニットを配置する。シナリオで後に受け取る他のユニット(増援)はターン記録トラックの適切なスペースに一時的に配置する。第1ゲームターンからプレイを開始し、シナリオの最終ターンまでプレイをするか、どちらかのプレイヤーがサドンデス勝利となるか、投了するまで続ける。

#### 3.2

ユニットは総じて指定された領域のどこかに初期配置される。敵ユニットと同じヘクスや、敵の支配下の基地または都市ヘクスに置いてはならない。同様に初期配置においても通常のスタック制限が課される。全共産軍のターン記録トラック上に初期配置されるユニットは裏返して置く。全連合軍ユニットは表向きで配置する。上記への特殊な例外は以下に記する。

#### 3.3

サイゴンは初期配置において連合軍第3軍団、あるいは共産軍サイゴン戦線の一部とは見なさない。

#### 3.4 友軍

各プレイヤーは2つ以上の主権(もしくは国籍)の軍を指揮

する。総じて片方の陣営のユニットは完全に友軍であり、スタックしても戦闘しても、互いの補給を使用したりしてもよい。ルールの例外については適宜説明する。

### 3.5 連合軍初期配置

連合軍プレイヤーは、常に共産軍側の初期配置より先に初期配置を完了しなくてはならない。連合軍ユニットは全て表向きに配置されなくてはならない。

まず、ユニットの裏にローマ数字の I、II、III、IV と書かれているユニットは対応する軍団ゾーンに配置されなくてはならない。例えば、ANZAC 連隊は連合軍第3軍団ゾーン内のどこかに配置されなくてはならない(サイゴンを除く。また共産軍基地を除く)。

さらにこのカテゴリーの中で ROK 首都師団とその火力拠点(連合軍第2軍団ゾーンの海岸ヘクス(裏面に COAST と書いてあるとおりに)に置かなければならない。

またこのカテゴリーの特別な例外として、ARVN の RAG 河川部隊は第4軍団ゾーンの川か海岸ヘクスに初期配置されなければならない。

最後に裏面にローマ数字が書かれている US 特殊部隊キャンプと2つの US 火力拠点は都市か連合軍基地ヘクスのシンボルが描かれているヘクスに配置しなくてはならない。(訳注:8.5 項、8.7 項のスタック制限と矛盾するため、8.5 項にある通りスタック制限を優先し、特殊部隊キャンプと火力拠点は都市と連合軍基地ヘクス以外に配置すると解釈するのが妥当と思われる。)

裏面にアラビア数字が書かれている連合軍ユニットはターン記録トラックの対応するボックスに一時的に配置する。例えば、ROK 第3海兵旅団はゲームターン2のボックスに置く。

裏面に START と書かれた全連合軍ユニットは一時的に別にして一山にしておく。同様に US、ROK の裏に BD(ブレイクダウン、分割)と書かれた、表面に右上に白い点があるユニットも別にしておく。同様に3つの LZ マーカーも別にしておく。

SN ARVN 0-2-0 守備隊ユニットをヘクス 2313 に置く。SS ARVN 0-2-0 守備隊ユニットをヘクス 2214 に置く。裏面に(Saigon サイゴン)と書かれた4つの ARVN ユニットの片方か両方のヘクスに1ユニットごとに連合軍プレイヤーが決めて配置する。

ARVN 0-1-0 守備隊を2つのサイゴンヘクス以外の南ベトナムの都市ヘクスに連合軍の側を上にして1ユニットずつ配置する(25.2 項も参照)。

裏側に[Any SVN]と書かれた2つの ARVN ユニットの南ベトナムの都市でなく、共産軍基地でもないヘクスに置く。

連合軍守備隊ユニットは2ユニット以上がスタックした場合、一番上に置く。

最後に4桁のヘクス番号が書かれている全ての連合軍ユニットを指定されたヘクスに置く。例えば、US 第1空中騎兵師団は初期配置時には 4023 にその火力拠点といっしょに配置する(特殊部隊キャンプ A はこのカテゴリーに含まれる)。

### 3.6 共産軍初期配置

共産軍プレイヤーは相手が連合軍の初期配置を完了してからそのセットアップを開始する。さらに連合軍プレイヤーは共産軍側の初期配置の間、マップとターン記録トラックを見て

はならない。

第一に VC 0-2-0 守備隊ユニットを南ベトナムの共産軍基地ヘクスに1つずつ表向きに配置する。次に NVA 0-2-0 守備隊ユニットを北ベトナム、ラオス、カンボジアの 25 個の共産軍基地ヘクスに1つずつ置く。

A と書かれている 4 つの共産軍補給ユニットを裏向きに北ベトナム、ラオス、カンボジアのいずれかの共産軍基地ヘクスに1ヘクスにつき、1つずつ置く。

他の4個の補給ユニットを、それらの左上の数字と対応するターン記録トラックのボックス(3、7、11、19)に置く。

NVA 第1師団をターン記録トラックの9ターンのボックスに裏向きに置く。NVA 第5師団をターン記録トラックの5ターンのボックスに裏向きに置く。NVA 第308師団をターン記録トラックの16ターンのボックスに裏向きに置く。

NVA 第2師団を B-4 軍事領域のいずれかの共産軍基地ヘクスに裏向きに置く。NVA 第3師団を B-1 軍事領域のいずれかの共産軍基地ヘクスに裏向きに置く。NVA 第304師団をラオスのいずれかの共産軍基地ヘクスに裏向きに置く。NVA 第325師団をカンボジアのいずれかの共産軍基地ヘクスに裏向きに置く。

2つの1戦力 NVA 歩兵連隊をデルタ軍事領域の1~2の共産軍基地ヘクスに置く。ターン記録トラックの[1\*NVA Reg]と書かれた5つのボックス(1、3、7、11、20)に1戦力 NVA 歩兵連隊を置く。そして残りの歩兵連隊を1戦力と2戦力に分けて2つの山にする。

10 個の共産軍ダミーユニットを裏向きにしてマップ上のいずれかの基地ヘクスに1つずつ置く。

次に共産軍プレイヤーは VC 歩兵連隊 28 個を混ぜ、裏向きにしてそれから戦力を見ず、ランダムにターン記録トラックの[1\*VC Reg]と書かれたボックス(計9箇所 2、4、6、8、11、12、14、17、19)に置く。次に南ベトナムの共産軍基地ヘクスに戦力を見ずに1つずつ置く。最終的に共産軍基地ヘクスには最低1つの VC 歩兵連隊が置かれていなくてはならない。

### 3.7 マーカー配置

VP マーカーをマップの近くに配置する。ゲームターンマーカーを GT1 に置く。制圧マーカーをマップ近くにまとめておく。

## 4.0 プレイの進行

ゲームは『ゲームターン』と呼ばれるセグメントの連続で進行する。各ゲームターンは 2 つのプレイヤーターン、共産軍プレイヤーターンと連合軍プレイヤーターンに分かれる。各プレイヤーターンは『フェイズ』と呼ばれるセグメントに分かれる。全ての行動はフェイズに記述された順番に行われる(以下の概要を参照)。

### 4.1 プレイの進行

#### 1. 共産軍プレイヤーターン

- A. 共産軍 再編成、増援、補充フェイズ
- B. 共産軍 移動フェイズ
- C. 共産軍 戦闘フェイズ
- D. 共産軍 制圧マーカー除去フェイズ

## 2. 連合軍プレイヤーターン

- A. 連合軍 再編成、増援、補充フェイズ
- B. 連合軍 移動フェイズ
- C. 連合軍 砲爆撃フェイズ
- D. 連合軍 戦闘フェイズ

### 4.2 ターンの終わり

各ゲームターンの2.D終了時にターン記録トラックのゲームターンマーカーを1つ進める。終了については3.1項を参照。

### 4.3 第1ターン共産軍の奇襲

ゲームターン1の連合軍砲爆撃フェイズには1ヘクスに2つ以上の爆撃マーカーを置くことはできない。また連合軍ユニットは空中機動および空中突撃移動を行えない。さらにゲームターン1にはUS第1空中騎兵師団は攻撃、防御支援を行わず、その火力拠点ヘクスで通常どおり防御する事しかできない。この師団については24.0項を参照。

## 5.0 増援と補充

### 5.1

増援とはプレイが開始された後で、プレイの進行の中で初めて受け取るユニットの事である。それらはそのプレイヤーの再編成、増援、補充フェイズにマップに配置される事で登場する。補充は除去されたユニットがプレイに復帰する事である。再編成は師団ユニットをその所属連隊または旅団に分割するか、所属ユニットを師団に統合する事である。

### 5.2

ターン記録トラックからユニットの裏のアラビア数字に示されているか、そのトラックに置かれているとおりに増援を受け取る。

### 5.3 増援の配置

到着する増援は特定の指定されたヘクスを通してプレイに登場する。敵が占めているヘクスや禁止地形には置いてはならない。プレイヤーは増援の登場を望むなら、または使用可能なヘクスがない場合には遅らせてもよい。増援は登場したターンに移動、戦闘を通常どおりに行ってもよい。

マップに配置するのはそのターンの移動とは見なさない。増援の登場に際してスタック制限は通常どおりに適用される。

### 5.4

連合軍地上ユニットの増援はマップ上の友軍支配下で攻囲下でない連合軍主要基地ヘクスに置かれる。ARVNユニットはサイゴン(北/南)ヘクスに同様の制限の下で置いてよい。US河川部隊ユニットの増援は敵ユニットに支配されていない河川、沿岸ヘクスに登場する。空軍、海軍の支援マーカーは一山にしてマップ外にまとめて置く(3.6項を参照)。

### 5.5

NVAの補給ならびに戦闘ユニットは友軍の支配下であり、攻囲下でない共産軍基地ヘクスに登場する。

注意:カンボジアの共産軍基地はユニット登場に関する制限がある以外は同様に機能する。

### 5.6

VCの増援は3.6項8段目の指定どおり、ターン記録トラックのボックスから取る。VCの増援ユニットは南ベトナムの友軍支配下で、攻囲下でない共産軍基地ヘクスごとに1ターンにつき、1ユニットずつ登場する。

### 5.7 攻囲とその他の制限

両軍とも『攻囲下』の登場ヘクスからユニットを登場させる事はできない。攻囲下にある登場ヘクスとはそのヘクスに敵の機動ユニットが1ユニット以上隣接している事を言う。敵の占めているヘクスに増援は登場させられない。

NVAユニットを共産軍基地ヘクスに配置するためには敵ユニットを含まず、長さに関係のないヘクス列がマップ北端まで引けなくてはならない。南ベトナムの共産軍基地ヘクスにVCユニットを置く場合、この制限は適用されない。

### 5.8 機動ユニットの補充

各プレイヤーの再編成、増援、補充フェイズの間に、以前に戦闘で失った機動ユニットがプレイに復帰する可能性がある。戦闘で機動ユニットが失われた場合、マップの中央近くにあるユニット帰還表(URT)を確認し、ユニット1つに対してダイスを1回振り、表の下にある修正を適用する。URT上で交差した個所が最終結果であり、何ターン後に増援としてプレイに復帰するかを示している。復帰するユニットはターン記録トラックの適当な欄に置く。例えば、ゲームターン5にユニットが2ターン後に復帰するとなった場合、そのユニットはゲームターン7の自軍再編成、増援、補充フェイズに受け取る。ユニットはURTの結果によっては永久に除去される場合がある。

### 5.9

帰還した補充ユニットはそのターンの自軍増援として配置される。URTの結果がシナリオ終了以後となった場合は受け取れない。

### 5.10 師団の分割

戦闘の結果、師団が分割されたら、師団のユニットについてはURTでダイスを振らない。代わりにそのユニットは一時的に複数の所属旅団ユニットに置き換えられて戦闘結果が適用される。例えば、NVA師団が『損傷』の結果を受けたら、その戦闘地点で所属旅団(訳注:NVAには連隊しかない)ユニットに置き換え、戦闘の結果としてその内の1つが除去される(そしてURTでダイスをすぐに振る)。連合軍プレイヤーは除去された旅団が補充されたなら、師団ユニットを上位編成のユニットとして再び利用できる。

### 5.11 USとARVN守備隊の補充

両軍の守備隊(固定)ユニットが除去された場合は通常のURTによる補充手順は行わない。USとARVN守備隊ユニットが除去されたら、同じヘクスでVCの面にひっくり返して置く。逆に連合軍プレイヤーが反撃し、そのヘクスを奪回したなら、VC守備隊は再びひっくり返されてUSまたはARVNの面にして同ヘクスに配置する。この手順は何度でも発生する。



## 5.12 VC と NVA 守備隊の補充

南ベトナムの共産軍基地ヘクスに置かれた VC 守備隊が除去された場合、共産軍プレイヤーの再編成、増援、補充フェイズの開始時に連合軍地上ユニットがそのヘクスからいなくなるまで脇にどけておく。前述の状況となったら除去された守備隊ユニットは元のヘクスに置かれる。北ベトナム、ラオス、カンボジアの NVA 守備隊が除去された場合も同様の手順とする。ただし南ベトナムの共産軍基地には NVA 守備隊を補充できないし、VC 守備隊は国外に補充できないのに注意すること。

## 5.13 US と ARVN の火力拠点

これらのユニットは固定ではあるが、戦闘によって除去された場合は 5.8 項に書かれているとおり、機動ユニットの補充手順を行う。加えて元のヘクスに配置する必要はない。都市、特殊部隊キャンプ、連合軍基地ヘクスでない、敵のいない南ベトナムのどこかに配置する。

## 5.14 共産軍補給ユニット

これらのユニットは消費もしくは除去されたらプレイに復帰しない。

## 5.15

共産軍ダミーユニットは URT のダイス修正としては NVA として扱う。マップに補充として戻るとは共産軍プレイヤーが 1 ユニットごとに NVA または VC のどちらとして扱ってもよい。

## 5.16 配置制限地域

VC ユニット、ARVN、ROK、ANZAC ユニットは全て配置されていた領域から離れる事を禁じられる。つまり、プレイの開始時に配置された軍事領域または連合軍軍団ゾーンの中でしか移動できない。

注意:ただし、VC と ARVN のユニットは除去されて補充として復帰する場合はこの制限は適用されない。つまり、VC と ARVN がマップ上に戻った場合、置かれた領域の中でしか移動できない。しかし、除去されて復帰するたびに領域は変えられる。

さらに配置と補充の再配置の際にはプレイヤーはこの事に気にする必要はない。例えば VC B4 連隊は B-2 軍事領域に配置してよい。VC についてはそのユニットに書かれている事は ID として扱う。VC ユニットの配置領域については、マップに配置(あるいは再登場)した時点で判定される。

しかしながら、ROK と ANZAC ユニットは何回除去され、補充されようと初期の連合軍軍団ゾーン(ROK は第2、ANZAC は第3)に配置されなくてはならない。同様に第2ターンの増援として登場する ROK 第2海兵旅団は第2軍団ゾーンに配置され、そこから出てはならない。

## 6.0 再編成

ゲームを通して自軍の再編成、増援、補充フェイズと戦闘の結果として、プレイヤーは師団単位のユニットをその所属旅団または連隊にする事、あるいはその逆を選択または強制さ

れる事がある。師団の分割または所属部隊と統合して師団とする事を『再編成』と呼ぶ。NVA 師団分割表はマップ上に印刷されており、その下にユニットタイプとこれらの手順が起きる状況について注意が書かれている。(訳注:分割はあっても、統合の強制はありえないと思われる。)

### 6.1 分割

師団を分割するにはそのユニットを取り除き、同じヘクスに分割表に示されたタイプの旅団または連隊を置く。NVA と特には US と ROK の師団で行われる。

### 6.2 統合

サブユニットを師団に統合する時は旅団または連隊が同じ主要基地ヘクスか火力拠点ヘクスにいなくてはならない。それら旅団または連隊をマップから取り除き、適切な US または ROK の師団を、NVA の場合には適切な戦力の師団を置く。

### 6.3 制圧

NVA 師団が制圧された場合、分割される事がある。その結果として全連隊は制圧される。制圧されている連隊は統合できない。(制圧については 15.0 項を参照)

### 6.4 禁止と制限

共産軍ユニットの中では NVA 師団のみが分割と統合を行える。NVA 師団はマップ上のどこでも分割できる。統合は共産軍の再編成、増援、補充フェイズに非攻囲下の共産軍基地ヘクスでのみ行える。

US と ROK の師団はマップ上のどこでも分割はできるが、その所属連隊または旅団にしか置き換えられない。US と ROK の統合は連合軍の再編成、増援、補充フェイズに非攻囲下の連合軍主要基地ヘクスまたは火力拠点でのみできる。(訳注:師団の分割は戦闘結果を満たす目的によってのみ発生する。NVA 師団分割表の注を参照。)

VC、ARVN と ANZAC ユニットは分割、統合はできない。また初期配置時には分割、統合はできない。

### 6.5 VC 主力部隊の転換 (オプション)

共産軍プレイヤーは VC 連隊を NVA 連隊に転換することができる。これは共産軍の再編成フェイズに行う。VC 連隊は攻囲下でない共産軍基地ヘクスにいなければならない。VC 連隊を取り除き同じ戦力の NVA 連隊と置き換える。NVA 連隊は決して VC 連隊に戻すことができない。転換された VC 連隊は共産軍潜在増援のプールに戻される。制圧下のユニットは転換できない。

## 7.0 通常の地上移動

### 7.1

自軍ターンの移動フェイズに自軍機動ユニットの全て、一部を移動、または全く動かさなくてもよい。各機動ユニットは移動力(両軍とも機動ユニットは6)を超えない限り、望むだけ移動してよい。

## 7.2 総合的移動制限

使用していない移動力を別のターンまたは別のユニットへ持ち越す事はできない。

## 7.3 自軍の移動、敵軍の移動

自軍の移動フェイズには自軍のユニットのみが移動する。自軍移動フェイズには敵軍は移動しない。

## 7.4 共産軍移動コスト

共産軍機動ユニット(補給とダミーユニットを含む)は1ヘクスごとに1MPを支払う。ヘクスの地形タイプとヘクスサイドの水系障害は無視する(例外:7.12項を参照)。

注意:敵ユニットのいるヘクスに共産軍ユニットは進入できない。

## 7.5 共産軍海上移動

共産軍機動ユニットは海ヘクスサイドを超えて移動できる。例えば、3226から3326へ1MPで移動できる。

## 7.6 連合軍移動コスト

連合軍機動ユニットがある1ヘクスに進入する際に支払うMPは地形効果表(TEC)に示されている。連合軍機動ユニットはその全移動力(6)を支払う事によって最低限、1ヘクスは移動できる。ただし、禁止地形や敵のいるヘクスであってはならない。

## 7.7 禁止された移動

敵ユニットのいるヘクス、TECで禁止されている地形にはどんなユニットも進入できない。

## 7.8 連合軍道路移動

道路沿い(道路ヘクスからつながっている道路ヘクス)に移動する場合、連合軍機動ユニットはヘクスに描かれている地形に関係なく、1ヘクスごとに0.5MPで移動できる。

## 7.9 トレイル移動

トレイルヘクスからつながっているトレイルヘクスへ移動する場合、連合軍機動ユニットはヘクスに描かれている地形に関係なく、1ヘクスごとに1MPで移動できる。

## 7.10 トレイルと道路の制限

共産軍ユニットは連合軍ユニットと違い、トレイルと道路に沿って移動しても特典はない。連合軍ユニットは(端数を含めて)6移動力を超えない限り、道路、トレイル、路外移動を組み合わせで移動してよい。

## 7.11 河川

他のゲームと違い、川はヘクスサイドではなく、ヘクスの中を流れている。両軍の地上ユニットが川に進入、離脱あるいは沿って移動しても追加のコストはない。連合軍機動ユニットはそれらの地形に進入する際に2か3の移動コストを支払う(TECを参照)。河川移動については18.0項を参照。

## 7.12 共産軍のアーシャウ(A-Shau)とイアドラン(Ia-Dran)峡谷移動

共産軍機動ユニットはコストなしにこれらの峡谷に沿ってヘクスを移動してよい。さらにこの特典は、それらのヘクスのどちらの方向から進入しても関係ない。つまり、各峡谷ヘクスへ峡谷ヘクスから進入しようが、非峡谷ヘクスから進入しようが、移動コストは0である。

1つ以上の峡谷ヘクスに1つ以上の連合軍ユニットが存在する限り、共産軍の前述のようなコストなしの移動を妨げる。前述の妨害効果は1つの峡谷、移動ごとに判定される。連合軍ユニットが峡谷に存在している間、共産軍ユニットは通常の1ヘクスにつき1MPを支払う。また、連合軍ユニットが峡谷に進入する際にはそれらのヘクスの別の地形を見て判定される。

## 7.12 共産軍補給ユニットの移動&NVA第559輸送グループ(オプション)

NVA第559輸送ユニットは攻撃できない;2戦力で防御を行い1ターンに3ヘクスのみ移動できる。これは攻囲下の特別な能力を持つ:1)もし共産軍基地ヘクスで移動を始め、そしてそこに補給ユニットがいたらそれらの補給ユニットは9ヘクスまで移動できる。2)もし共産軍基地ヘクスで移動を始め、そしてそこに補給ユニットがいたらそこから補給線を9ヘクスの長さまで発生させることができる。3)NVA第559ユニットは上記の特別な能力を使用した同じターンに移動することができない;そして4)NVA第559ユニットはBRTで決して制圧の結果を被らない。

## 7.13 共産軍補給ユニットの移動

共産軍補給ユニットはその移動フェイズの開始時と終了時にはマップ上に印刷された共産軍基地ヘクスにいないてはならない。つまり、それらは友軍支配下にある共産軍基地ヘクスから別々の同様のヘクスにしか移動できない。

## 7.13 連合軍水陸両用突撃(オプション)

連合軍海兵隊ユニットは水陸両用突撃を行うことができる。これらは移動フェイズの開始時に印刷された沿岸ヘクスの基地にいないてはならない。それから別の沿岸ヘクスへ移動する。これはそのフェイズのユニットの全ての移動力を消費する。隣接する沿岸ヘクスを攻撃するため全海ヘクスを移動してよいが、防御側のヘクスが平地でなく、水陸両用ユニットが防御側ヘクスに戦闘後前進できなかったら、水陸両用ユニットは除去される。1ターンに最大で3個の海兵隊旅団または1個の海兵隊師団が水陸両用突撃を行うことができ、それらの突撃するユニットは同じヘクスから移動を開始しなければならない。増援に予定されている海兵隊ユニットは到着したターンの移動フェイズに水陸両用突撃でプレイに参加できる。

## 8.0 スタック

### 8.1

スタックとは1つ以上の友軍ユニットが同時に同一ヘクスに存在する事を意味する用語である。スタックは地上ユニットに

のみ適用され、機動と固定ユニットの両方のカテゴリーに適用される。両陣営のスタック制限は6である。制圧マーカー、LZマーカー、連合軍航空、海軍、ヘリコプターマーカーはスタックに数えない。

## 8.2

敵、味方の各フェイズの最後にのみ最高で6のスタック制限が適用される。つまり、各フェイズの終了時にスタック制限を守っている限りにおいて移動、後退、戦闘後前進を行うユニットの数に制限はない。いずれかのフェイズの終了時にスタック超過が見つかった場合、敵プレイヤーはそのヘクスのスタック制限に適合する最小限のユニットを除去してよい(その後、URTをチェックする)(共産軍プレイヤーは除去する連合軍ユニットを確認できるが、連合軍プレイヤーは確認できない)。

## 8.3

敵味方のユニットが同時に同一のヘクスでスタックしてはならない。

## 8.4

これらのルールに含まれない地域の制限の中では各軍の違う組織のユニットは一緒に攻撃してよい。例えば、US、ARVN や ROK のユニットは同時に戦闘してよい。

## 8.5 初期配置

初期配置においてはスタック制限に従って配置しなくてはならない。セットアップにおいては分割も統合も許されない。

## 8.6

スタック制限はユニットで数え、師団は別である。各師団ユニットは3ユニットに相当するものとする。その他のゲームのユニット、守備隊、補給、特殊部隊キャンプ、火力拠点、連隊、旅団などはスタック制限において1ユニットとして扱われる。

## 8.7

1つの例外を除き、プレイヤーは1ヘクスに同時に固定ユニットをスタックさせてはならない。もし、固定ユニットが機動ユニットとスタックしたら、固定ユニットを一番上に置く。1つの例外とは US 第1空中騎兵師団とその火力拠点で、詳細については 24.0 項を参照。

## 8.8 共産軍補給ユニットのスタック

どのフェイズの終了時においても共産軍補給ユニットは2つ以上スタックしてはならない。

## 9.0 支配地域

多くのウォーゲームと違い、支配地域を持つユニットはない(もし、そんな言葉を知らないなら、気にしなくてよい)。

## 9.0 活性パトロールゾーン(ZAP) (オプション)

### 9.1 ZAP

あるユニットは活性パトロールゾーン(ZAP)を持つ。これら

を含む:全ての共産軍ユニット(表面、裏面、制圧下、非制圧下問わず)、ANZAC、グルカ旅団、フィリピン CAG グループ、US 特殊部隊機動ユニット、CIAホワイトスターユニット、ARVN 対ゲリラ活動ユニット、現地部隊ユニット。US、ROK、タイ師団ユニットも ZAP を持つが、それらが平地か都市か印刷された連合軍基地にいる時に限られ、ZAPも隣接した平地か都市か印刷された連合軍基地にしか展開しない。道路かトレイルの存在は平地とみなれさない。US 海兵隊ユニットは1967年10月1週からZAPを持つ。同じヘクスにいる3つ以上の ARVN 空挺、海兵、レンジャー旅団/連隊も ZAP を持つ。

### 9.2 ZAP の展開

資格のあるユニットは周囲の6ヘクス全てに ZAP を展開する。これらは全ての障害ヘクスと境界線を越えて展開する。

### 9.3 打ち消しなし

敵ユニットの存在は ZAP を打ち消さない。

### 9.4 免除

空中機動と空中騎兵ユニットはいかなる種類の空中機動と空中騎兵戦闘(13.0 項および 24.0 項による)を行っている時も敵 ZAP を無視できる。また、ZAP は航空、ヘリコプター、海軍、SOG マーカーあるいは VC 工兵マーカーに対し効果がない。

### 9.5 動員

VC 連隊と ARVN 現地部隊(C/R/P)ユニットは敵 ZAP 内でプレイに参加できない。

### 9.6 ZAP の移動効果

ユニットは敵 ZAP (EZAP) に進入する際に追加の1移動力(訳注:原文 **an additional movement point**)を支払わねばならない。ユニットは追加の移動力を支払える限り EZAP から EZAP へ直接移動してよい。LOS を数える際に EZAP は1ヘクスでなく2ヘクスとして数える。

### 9.7 ZAP の戦闘効果

プレイヤーは彼のユニットが EZAP にいても単純に攻撃を要求されない。ユニットは制限なしに EZAP へあるいは EZAP から戦闘後前進できる。もしスタックが EZAP へ退却したら、持ち主のプレイヤーはそれらのうち1ユニットを損傷せねばならない。EZAP に退却して損傷あるいは除去されたユニットは勝利ポイントに数える。

### 9.8 戦術イニシアチブ

このルールを使う時は、戦闘解決手順の 10.7(2)の後、10.7(3)の前に追加する。

### 戦術イニシアチブ決定

もし攻撃ユニットの印刷された合計戦闘力が防御側の及ぼす ZAP の印刷された合計戦闘力を超えたら、攻撃側が戦術イニシアチブを持つ。もし防御ユニットの印刷された合計戦闘力が攻撃側の及ぼす ZAP の印刷された合計戦闘力を超えるか同じだったら、防御側が戦術イニシアチブを持つ。もしどち

らのプレイヤーも ZAP を持つユニットがいなかったら、この手順は無視する。戦術イニシアチブを持つプレイヤーは攻撃を通常に解決するか“ゲリラ戦闘”を宣言するかを選択することができる。ゲリラ戦闘は戦闘結果を以下のように変更する：AE/DE は AS/DS となる；AS/DS は AM/SP となる；AM/SP はそのまま。TS は戦術イニシアチブを持つプレイヤーが全てのユニットを1ヘクス退却させるに変更する。

### 9.9

戦闘結果の変更はどちらが戦術イニシアチブを持つかにかかわらず両者に適用される。

### 9.10 人民の支援

もし一方がもう一方より 20 かそれより少ない政治ポイントしか持たない時、少ない側のユニットは ZAP を失う。

### 9.11

上記(訳注:9項)を除き、ZAP にその他の効果はない。

## 10.0 戦闘

### 10.1

戦闘はゲームを通して自軍の戦闘フェイズにおいて、随意に敵対する隣接したユニットの間で発生する。戦略的な状況には関係なく、そのターンのプレイヤーは『攻撃側』もう1人は『防御側』と見なされる。戦闘はマップ上に印刷された戦闘結果表(CRT)を使って解決する。

### 10.2 攻撃と防御

戦闘は攻撃側プレイヤーが戦うことを選択した場合にのみ発生する。攻撃できるユニットのいくつか、または全てを戦闘させてもよいし、全くしなくてもよい。2つ以上のユニットを攻撃に使ってもよいが、2ヘクス以上にいる敵ユニットを攻撃目標としてはならない。自軍の1ユニットが複数ヘクスの敵ユニットに隣接している場合、その内の1ヘクスに対してしか攻撃できない。1ヘクスに自軍が2ユニット以上いる場合、あなたの決定によりユニット対ユニットを基準に敵のいる別々のヘクスを攻撃してよい。

### 10.3

同一ヘクスの全防御ユニットは全ユニットが統合された1つのユニットのように防御しなくてはならない。防御側はユニットを防御から外すことはできない。

### 10.4

攻撃は1つずつ解決されなくてはならない。1つの戦闘は別の戦闘が解決される前に完了してはならない。

### 10.5

攻撃側は全ての攻撃を最初に宣言する必要はない。また、各戦闘の解決に入るまでにどのユニットがどの防御側ユニットを攻撃するかについても同じである。

### 10.6

共産軍の補給ユニットを含めてユニットに攻撃力が0と書かれているユニットは攻撃してはならず、またそのユニットが含まれるヘクスで行われた戦闘の結果として強制される損失を満たすために使用してはならない。

### 10.7 戦闘解決手順

- 1) 攻撃側はどのヘクスをどのユニットを使って攻撃するか示す。
- 2) 戦闘に含まれる共産軍ユニットの補給状態を確認する。
- 3) 戦闘に含まれる攻撃側ユニットの攻撃力を総和し、防御側ユニットの防御力の総和で割って戦闘比を求める。もし、攻撃側の総和が防御側の総和よりも大きいなら割った後で1未満の端数は切り捨てる。その比率が CRT 上で使われる比率となる。例えば、攻撃側が14戦闘力、防御側が5戦闘力だった場合、戦闘比は  $14 \div 5$  で 2.8 対 1 となる。0.8 の端数は切り捨てられ、2:1 (2対1と読む) となる。もし、防御側の戦闘力が攻撃側のより大きいなら、端数は切り上げる。
- 4) CRT 上の対応する比率の列を見つけ、1つのダイスを振り列と行の交差した結果を見る。
- 5) 戦闘結果を即時に適用し、まだあるなら他の戦闘の解決を行う。

### 10.8

特定の戦闘において防御側の戦闘力が数倍とされる事がある。それらの修正は人工であれ、自然であれ、地形(TEC)の戦闘効果の行を参照)による。また『攻撃補給』の消費(16.6項)を参照。(訳注:固定ユニットは戦闘において地形効果を適用されない。マップの TEC\*7 を参照。)

### 10.9

複数の地形効果が適用される場合、最高のものが適用される。例えば倍化地形にある基地は(3倍でも4倍でもなく)2倍となる。

### 10.10

共産軍機動ユニットが攻撃する時に補給切れだった場合、戦闘力は半減する。半減された後に倍化された場合、ユニットは額面戦力となる。

### 10.11

戦闘結果は戦闘による効果である。マップの CRT の下に説明されている。

### 10.12 戦闘後前進

いつであれ、戦闘の結果として防御側の全ユニットがいなくなり、かつ攻撃側に1つ以上の機動ユニットが残っていた場合、攻撃側は『戦闘後前進』をしてよい。生き残った1つ以上のユニットを空いた防御側ヘクスに移動させる。1ヘクスを MP の消費無しに特別に移動できる。戦闘後前進は各戦闘の直後、次の戦闘解決を始める前に決定しなくてはならない。通常のスタック制限、地形と領域の制限が適用される。

### 10.13 制限地域への攻撃

適当なユニットは境界線を超えて攻撃してよいが、その後



の戦闘後前進は制限される。例えば、連合軍の第3軍団ゾーンに制限されている ARVN の師団はそのゾーンのどの境界線(ゾーン、国境)を越えて攻撃してもよいが、それらを越えて戦闘後前進してはならない。

#### 10.14 全海ヘクスサイド

全海ヘクスサイドを越えて、あるいは全海ヘクスへの攻撃はしてはならない。

#### 10.15

ARVN 機甲騎兵ユニットは平地以外に攻撃するか、平地以外で防御する時は戦闘力が半減する。その例外は道路ヘクスで防御する時と道路に沿って攻撃する時で、攻撃する時に他に地形が含まれていても半減しない。

#### 10.16 包囲攻撃

総じて包囲攻撃は連合軍ヘクスが共産軍に反対方向の両側から攻撃を受けた場合、攻撃側共産軍が1ヘクスずつ空けて3方向から攻撃してきた場合、あるいは攻撃側共産軍が4方向以上から攻撃を行った場合に成立する。連合軍の防御に対して共産軍が包囲を成立させた場合、その戦闘比を右に1シフトさせる。

注意:包囲攻撃ボーナスを得るためには防御側に隣接しているだけでは不足で、共産軍ユニットは連合軍防御側に対して攻撃に参加しなくてはならない。また共産軍は都市、火力拠点、特殊部隊キャンプ、連合軍主要基地ヘクスに対しての攻撃ではこのボーナスは得られない。

連合軍プレイヤーは第1空中騎兵師団が参加している場合にのみ包囲攻撃による戦闘比のシフトを受けられる。詳細は 24.3 項を参照。

#### 10.17 退却 (オプション)

- 1) 以下の戦闘結果は効果を及ぼされた側に退却を発生させる:通常戦闘結果の AE、AS、DE、DS、戦術イニシアチブルールによる AS、DS、TS。
- 2) AE か DS の結果のユニットは2ヘクス移動せねばならず、AS、DS、TS の結果のユニットは1ヘクス移動せねばならない。この移動は持ち主のプレイヤーによって行われ、移動力を消費しない。退却は禁止された地形へは行えず、ユニットは通常通り境界線を越えられず、あるいは敵ユニットと同じヘクスへは行えない。ARVN ユニットは 21.0 項にあるとおり境界線を越えての退却を制限される。2ヘクス退却の時、それらが元いたヘクスへの退却は行えない。0移動力のユニットおよび共産軍補給ユニットは退却する代わりに除去される。ZAP ルールの退却に及ぼす活性パトロールゾーンを参照。
- 3) 以下は攻撃側でも防御側でも退却を免除される:都市と印刷された基地を占めているユニット;攻撃しているあるいは防御支援を行っていてそのヘクスを占めていない空中騎兵ユニット。
- 4) 空中機動撤退。連合軍プレイヤーは使用していないヘリコプターマーカーを使用することによって、1つの空中機動の資格を持つユニットを退却させることができる。退却するユ

ニットは 13.6 項(空中突撃移動)により6ヘクス以内の資格を持つ着陸ヘクスに移動する。1戦闘につき最大1ユニットを空中機動撤退することができる。

- 5) 次に攻撃が行われるヘクスに入った退却したユニットは、通常に防御を行う。

## 11.0 航空作戦

### 11.1

連合軍プレイヤーは3種類の航空ユニットを持っている。TAC、SAC、ヘリコプターで、共産軍ユニットを爆撃するのに使用できる。全ての航空ユニットは基本的には同様に使用されるが、以下に記すように特殊な能力を持っている。各爆撃ユニットは1爆撃力を表す。各爆撃ユニットは各ゲームターンに1任務を行う事ができる。

### 11.2

各爆撃ユニットはターンごとに再利用する事ができる。1任務で完全に消耗してしまう訳ではない。唯一影響を受ける戦闘結果は BFL のみで、これも一時的なものである。マップの爆撃結果表(BRT)とその下の記述を参照。

### 11.3

航空ユニットは BRT の結果としてのみ、敵の移動と戦闘に影響を与える。航空ユニットは任務を実行する時のみ、マップ上に置かれる。

### 11.4

爆撃は連合軍爆撃フェイズでのみ行われる。連合軍プレイヤーは 10 個までの使用可能な爆撃ユニットを敵の機動ユニット(ダミー、補給を含む)が含まれている複数のヘクスに配置してよい。そのフェイズに使用される全ての爆撃マーカーは爆撃結果を出す前に配置されていなくてはならない。爆撃結果は爆撃ヘクスごとにダイスを1回振って解決される。爆撃の配置に関して領域、ゾーン、飛行の制限はない。

注意:10 ポイントを越える爆撃は適用されない。

### 11.5 爆撃手順

- 1) 連合軍プレイヤーは解決する爆撃を指定する。
- 2) その爆撃に含まれる爆撃ポイントを合計し、BRT 上に対応する列を見つける。ダイスを1個振り、結果と前に見つけた列の交差しているところを見る。
- 3) 結果を適用し、参加した爆撃ユニットをマップ上から除去し、手の届くところに置く。

### 11.6

爆撃は敵占領ヘクスに対して行われるもので、それらのヘクスにいる個別のユニットやスタックに対して行われるのではない。あるヘクスに防御ユニットが2つ以上いる場合は、そのヘクスにいる全てのユニットに対して1回の攻撃を行う。

#### 11.4&11.6 爆撃手順 (オプション)

爆撃を行う時、1ヘクスに1つの攻撃を行う代わりに、連合

軍プレイヤーはヘクスの敵ユニットごとに1つの攻撃を行うことができ、それぞれの攻撃に全ての爆撃ユニットの全戦力を用いてダイスを振ることができる。結果はそれぞれのユニット個別に適用する。例えば、もし3つの TAC が1個 NVA 師団と1個 VC 連隊がいるヘクスを攻撃する時、1つの共産軍ユニットに対しそれぞれ3爆撃力で2つの攻撃を行う。

### 11.7

共産軍プレイヤーは爆撃によってユニットが損傷したか除去された場合のみユニットを見せる。ダミーマーカーが除去された場合は本当のユニットが除去されたのと同様、マップから除去し、URT をチェックする。

### 11.8 航空ユニットのタイプ

全航空機は以下の例外を除いて同様に機能する:SAC が単体もしくは他の航空、海上ユニットと合同して爆撃した場合、ダイスの目から1が引かれる。全ての1未満の結果は TE(副次損害付き)と見なされる。爆撃時に SAC が存在することによって副次損害とともに共産軍プレイヤーに政治ポイントを与えることがある。マップの BRT と 25.1 項の最後の1文を参照。

### 11.9 地形効果と爆撃

爆撃される時、共産軍ユニットは TEC に記載されたコラムシフトを受ける。例えばジャングルヘクスで爆撃されたユニットは BRT において1コラム左シフトされる。1以上のシフトが適用される場合、最高の1つのシフトのみを適用する。シフトによって爆撃力が BRT の左側にはみ出してしまった場合、爆撃結果は自動的に NE となる。

### 11.10 固定ユニットに対して無効

共産軍の全固定ユニットは爆撃の効果を全く受けない。

## 12.0 US 海上砲撃

1つだけある US 海上砲撃ユニットは沿岸の艦隊からの砲撃支援を表している。爆撃の用途では航空ユニットと同様に扱われるが、沿岸ヘクスにしか使用できず、SAC のユニットと一緒に使用されても BFL の結果を満たす為に除去する事はできない。

## 13.0 空中機動と空中突撃

### 13.1

空中機動と空中突撃が可能なユニットはユニットタイプボックスの下に無限(プロペラ)のシンボルが描かれている。それらは空中機動と空中突撃が可能である。また、それらは通常の地上移動も可能である。

注意:このセクションは US 第 1 空中騎兵師団には適用されない。それらのルールについては 24.0 項を参照(このセクションで使われているユニットの定義については 8.6 項を参照)。

### 13.2

空中機動または空中突撃は開始ヘクスから着陸(終点)ヘクスまで行われる。これらの移動形態を使うユニットはどんな地形も敵ユニットも通過できる。しかし、空中機動または空中突撃を行うユニットは他の移動を行えない。

### 13.3 空中機動

空中機動はそれが可能な連合軍ユニットがマップ上の連合軍主要基地、火力拠点、特殊部隊キャンプ、都市、LZ マーカーから開始しなくてはならない。そして選択されたユニットはマップ上の同様の地形ヘクスに移動しなくてはならない。これらは全て連合軍移動フェイズの間に行われる。

### 13.4 非攻囲下の制限

連合軍プレイヤーはその時点で攻囲下でない連合軍主要基地、火力拠点、特殊部隊キャンプ、都市、LZ マーカーから最大3ユニットを進入か退出させることができる。つまり、最大3ユニットがそれらのヘクスへ空中機動移動で進入か退出することができる。例えば2個を空中機動移動で非攻囲下のヘクスへ移動させ、1個の空中機動移動ユニットを同ヘクスから移動させる事ができる。

### 13.5 攻囲下の制限

連合軍プレイヤーは攻囲下の友軍支配下の連合軍主要基地、火力拠点、特殊部隊キャンプ、都市、LZ マーカーへ1個の空中機動ユニットを進入か退出させることができる。

### 13.6 空中突撃

空中突撃は以下の様に行われる。可能なユニットは連合軍主要基地、火力拠点、特殊部隊キャンプ、都市、LZ マーカーを含んでいるヘクスから開始する。出発ヘクスは攻囲下であっても構わない。空中突撃ユニットは出発ヘクスから6ヘクス以内に置かれる。着陸ヘクスは連合軍主要基地、火力拠点、特殊部隊キャンプ、都市、LZ マーカーを含んでいる必要はない。

連合軍移動フェイズにあるヘクスから空中突撃を行えるのは最大1ユニットである。同移動フェイズに同ヘクスから空中機動または空中突撃は行えない。同様に同一の連合軍移動フェイズに空中突撃で1ユニットを越えて同一ヘクスに着陸する事はできない。たとえ、出発ヘクスが違っていてもである。

また連合軍主要基地、火力拠点、特殊部隊キャンプ、都市、LZ マーカーから移動フェイズを開始しなかったユニットも空中突撃を行える。ただしその場合、それらの地形を含んだヘクスで移動を終了しなくてはならず、開始ヘクスから6ヘクスを超えてはならない。

### 13.7 追加制限

連合軍プレイヤーは同じ移動フェイズに同じヘクスへ、または同じヘクスからの空中機動と空中突撃の両方を行ってはならない。

### 13.8 連合軍空輸 (オプション)

1966 年の開始時、連合軍プレイヤーは空中機動を修正した形式によって非空中機動ユニットを空輸することができる。これは空中機動と同じ方法で行われるが、連合軍の支配する

都市、印刷された基地、火力拠点から他の連合軍の支配する都市、印刷された基地、火力拠点へのみ行われる点異なる。それぞれのヘリコプターマーカーが最大1個の旅団/連隊/グループを移動フェイズに空輸できる。師団は空輸できない。加えて、連合軍プレイヤーは(特殊部隊キャンプではなく)火力拠点を開始ヘクスから他の友軍ユニットのいるプレイ可能なヘクスへ空輸することができる。

## 14.0 ヘリコプター輸送と LZ マーカー

### 14.1

13.0 項に記述されている移動を可能にするためにはヘリコプターユニットを爆撃任務から転換しなくてはならない。各ヘリコプターユニットは各連合軍移動フェイズに適切な3個の旅団または連隊までを空中移動させることができる。たとえば、1つのヘリコプターユニットは適切な US1個旅団と2個 ARVN 連隊を空中機動移動させられる。連合軍プレイヤーは適切な数のヘリコプターユニットを指定して、使用可能なヘリコプター用の山から別にしておかななくてはならない。1~3個の適切なユニットを移動するのに使用したヘリコプターユニットは同じプレイヤーターンに爆撃に使用することはできない。

注意: 上記の空中移動と空中突撃は適切なユニットと移動を実際に行うことができるヘリコプターユニットが関わることによつてのみ可能である。つまり、ヘリコプターユニットは輸送のために分割されてはならない。ヘリコプター1ユニットを空中移動の目的に使用したなら、1か2の地上ユニットを移動させただけで、そのユニットはその任務で使用されたものと見なされる。

### 14.2

もし空中を移動したユニットが除去されても、そのユニットを輸送したヘリコプターユニットには何も起きない。輸送されて除去された地上ユニットは通常どおり URT をチェックする。

### 14.3 降着地域 (LZ) マーカー

連合軍プレイヤーはマップ上に使用できる3つの降着地域 (LZ) マーカーを持っている。LZ マーカーは連合軍移動フェイズの最初に配置される。それらは共産軍ユニットまたはスタックのないヘクスに1個配置する。連合軍プレイヤーは望まないなら LZ の配置を強制されないし、移動フェイズの開始時に配置されたヘクスから別のどこかのヘクスへ LZ マーカーを移動させてよいし、マップから除去してもよい。LZ マーカーは空中機動が可能なユニットを連合軍主要基地ヘクスであるかのようにそれらのヘクスへ、またはヘクスから空中機動を行える。

LZ マーカーはスタックと戦闘に何の影響も与えない。もし、共産軍ユニットが LZ マーカーのあるヘクスに進入したら、マップから除去される。それは次のターン以降に再利用することができる。LZ マーカーは与えられたターンに使用しても、使用しなくてもよい。

## 15.0 制圧

### 15.1

共産軍ユニットには常に『戦闘可能』か『制圧』のどちらかの状態にある。戦闘可能ユニットはルール範囲内で通常どおり機能する。制圧されたユニットは移動、戦闘ができないが、防御は通常どおり行う。制圧下のユニットは制圧マーカーをそれらの上において示す。戦闘可能ユニットは BRT の特定の結果として制圧される。

### 15.1 制圧の効果 (オプション)

制圧されたユニットは攻撃力、防御力、移動力が半減する。制圧され補給切れのユニットは攻撃できず防御力、移動力が半減する。

### 15.2

各ゲームターンの共産軍制圧マーカー除去フェイズにマップ上の全てのユニットから制圧マーカーを除去する。制圧からの回復は自動的である。

注意: しかし、共産軍ユニットまたはスタックが砲爆撃により、複数ターン制圧となることがある。共産軍固定ユニットは連合軍の全ユニットと同様に制圧になることはない。

### 15.2 制圧の回復 (オプション)

ユニットは制圧から自動的に回復しない。その代わりに、それぞれの共産軍制圧マーカー除去フェイズに共産軍プレイヤーは制圧回復表を使って制圧されたユニットごとにチェックしなければならない。制圧されたユニットごとにダイスを振り、修正を加え、結果を適用する。

#### 制圧回復表

修正後ダイス	結果
1	ユニット崩壊(除去、URT でチェック)
2~3	制圧のまま
4+	制圧マーカーを取り除く

#### ダイス修正 (どちらか良い方を使う)

- +1: ユニットは LOS を引ける
- +2: ユニットは攻囲下でない共産軍基地ヘクスにいる

## 16.0 兵站

### 16.1

連合軍ユニットは常にどこでも完全に補給下と見なされる。共産軍ユニットには3つの補給状態がある: 補給切れ (OOS)、補給下、攻撃補給下。

### 16.2 補給線

共産軍ユニットの補給状態を判定するには、そのヘクスから補給線 (LOS) を補給源までたどってみる。補給線は連続するヘクスで、問題の共産軍ユニットまたはスタックのあるヘク

スから補給源まで長さが6ヘクス以内である。LOSを数える時、ユニットのいるヘクスは数えない、補給源のあるヘクスは数える。それ以外、LOSはマップ上のどのようなヘクス(連合軍ユニットのいるヘクス)も通過して数える。海岸ヘクスサイドも通過することができる(ただし、全海ヘクスは通過できない)。

### 16.3 補給源

マップ上にある共産軍基地ヘクスにいたり、共産軍ユニットは常に補給下である。同様に 57XX ヘクス列にいる共産軍ユニットも補給下にある。それら以外のヘクスにいる共産軍ユニットは友軍支配下の共産軍基地ヘクスまで6ヘクス以内のLOSがたどれなくてはならない。

注意:VC 軍事領域制限はユニットのLOSをたどる際には適用されない。

注意:7.12 項の峡谷移動ボーナスはLOSをたどるボーナスとしても使用でき、同様に連合軍の存在による制限も受ける。

さらに 57XX ヘクス列の補給はそのヘクス列にいる時のみ適用され、5713の基地を除き、ヘクス列の外にいるユニットがLOSをたどる先としては適用されない。

### 16.4 補給効果

補給下の共産軍ユニットはルールに記載されているように、通常通り機能する。

移動フェイズの最初にOOSが発見された共産軍機動ユニットは移動によって補給下に戻っても、その全フェイズ内で移動力が半減して3となる。

戦闘に関わる共産軍機動ユニットの補給状態はその戦闘結果処理(10.0 項を参照)の一部として確認される。攻撃するユニットにOOSが見つかった場合、そのユニットの戦闘力は半減される。攻撃に際して1ユニット以上が半減される場合、それらの全ユニットの攻撃力を加算してから半減させる。端数は切り捨てる。補給下と非補給下のユニットが同じ戦闘に含まれている場合もある。

注意:補給に関係なく、共産軍の防御時の戦闘力は通常通りである。

### 16.5 共産軍固定ユニットの補給

注意:それらの組織の本質とマップ上の配置の制限から共産軍固定ユニットはLOSを確認しなくてよい。

### 16.6 攻撃補給

ここでの補給の使い方として、攻撃する共産軍ユニットは上記に記したとおり補給下になくてはならない。さらに共産軍補給ユニットが共産軍基地ヘクスにいて、その6ヘクス以内に攻撃ユニットまたはスタックがいる場合、プレイヤーは補給ユニットを消費(マップから永久に取り除く)してもよい(そして、そう、補給ユニットは攻撃ユニットを攻撃補給下にする)。

除去が実行されたなら、この補給の支援効果により、共産軍ユニットの攻撃力は倍となる。消費された補給ユニットは自分から6ヘクス以内の1つの同じ攻撃に含まれる1ヘクス以上

の共産軍ユニットを攻撃補給下にできる。別の補給ユニットを使って別の場所を攻撃することもできるし、通常補給でもよいし、OOSで攻撃するなどしてもよい。攻撃は攻撃補給、通常補給、OOSの共産軍ユニットのどのような組み合わせで行ってもよい。

### 16.7

共産軍補給ユニットは自身の戦闘力を持たないが、スタックには数える。その機能は攻撃補給を与えるのみである。他の共産軍ユニットとスタックしており、攻撃を受けた際には補給ユニットは戦闘結果の損失を最後に適用されなくてはならない。もし、単独でヘクスにいた場合は自動的に除去され、ダイスを振る必要はない(爆撃の場合は通常どおり判定する)。

## 17.0 固定ユニット、基地と都市

### 17.1

両陣営のマップ上に印刷された全都市と基地は自衛のための固定守備隊ユニットを持っている。

### 17.2 南ベトナムの都市と連合軍主要基地の支配

共産軍プレイヤーが南ベトナムの都市または連合軍主要基地ヘクスを支配したなら、最後の戦闘の1ステップでそこに存在していたUSかARVNの固定守備隊を裏返す。共産軍の守備隊ユニットは連合軍ユニットの裏側に印刷されている。裏返されたユニットは即時に共産軍の固定ユニットとして機能する。連合軍プレイヤーがそのようなヘクスを奪回した場合、即時に逆の手順を行い、このようなプロセスはゲームを通して何度でも再発生しうる。このようなユニットの除去に関してはURTを参照しない。転換プロセスは即時で自動的である。

### 17.3 共産軍基地の支配

連合軍プレイヤーが共産軍基地ヘクスを支配した場合には同じ守備隊転換の手順は起きない。その場合、除去された共産軍守備隊ユニットをよけておく。以降の共産軍再編成、増援、補充フェイズにその捕獲した共産軍基地ヘクスから連合軍ユニットが1ユニットもいなくなったら即座に共産軍守備隊ユニットをそのヘクスに戻し、その時点で即座にその基地は再び連合軍部隊に捕獲されるまで通常の機能を取り戻す。

注意:共産軍守備隊ユニットがプレイに復帰する際には守備隊の元いた基地ヘクスの支配状況のみで判定され、URTは参照しない。

### 17.4 守備隊と砲爆撃

共産軍守備隊ユニットはどのような砲爆撃結果によっても除去されない。同様に移動も攻撃もしないので制圧は無効である。

### 17.5 守備隊と補給

守備隊は補給を必要としない。マップに配置されたら常に補給下で機能する。



## 17.6 守備隊とスタック

守備隊ユニットは通常どおりスタックに数える。守備隊ユニットは1ヘクスに1ユニットしか存在してはならない。

## 17.7 守備隊と戦闘結果

守備隊ユニットは戦闘による損耗を常に一番最後に適用されなくてはならない。

# 18.0 河川作戦

## 18.1

連合軍プレイヤーは2つの河川ユニットを持っている。それらは通常の地上機動ユニットとまったく同じに扱われるが、以下の例外がある。

## 18.2

河川ユニットは河川沿いか海岸沿いにしか移動できない。地形に関係なく、1移動力を1ヘクスに進入するごとに消費する。河川沿いに移動する際には河川に沿ってしか移動できない。つまり、川が通過しているヘクスにしか移動できない。海岸沿いに移動する時、全陸地ヘクスサイドを通過できない。

## 18.3

河川ユニットは通常の戦闘に参加できるが、河川か海岸の隣接するヘクスにしか攻撃できない。つまり、河川の流れ沿いにしか攻撃できない。また、海岸または河川ヘクスから全陸地ヘクスを攻撃できない。

# 19.0 連合軍火力拠点と特殊部隊キャンプ

## 19.1 連合軍火力拠点

火力拠点は固定ユニットとして扱われる。それらはスタックしている全ての友軍ユニットの防御力を倍にする特殊な機能を持っている。ただし、自身の防御力は倍にしない。

注意:火力拠点は連合軍の師団番号に対応する ID 番号を持っていない。どのような連合軍ユニットでも火力拠点を使ってよい。なお、火力拠点の裏側には共産軍用の印刷はない。戦闘において火力拠点ユニットが除去されたらマップから除去し、通常どおりURTをチェックする。火力拠点は連合軍守備隊ユニットを含むヘクス(都市または主要基地ヘクス)または特殊部隊キャンプヘクスに初期配置してはならない。

## 19.1 連合軍火力拠点戦闘支援 (オプション)

連合軍の火力拠点はスタックしている友軍ユニットの防御力を倍にしない。その代わりに、火力拠点の2ヘクス以内にいる全ての連合軍ユニットは攻撃時に右1コラムシフト、防御時に左1コラムシフトを受ける。これは間のユニットや地形にかかわらず、また火力拠点が防御する際自分自身にも適用する。1つのユニットは幾つの火力拠点が射程に入っても1シフト以上の火力支援を受けられない。加えて、この制限内であればそれぞれの火力拠点は幾つの友軍ユニットでも支援すること

ができる。

## 19.2 特殊部隊キャンプ

特殊部隊キャンプは特殊な情報機能がある。共産軍ユニットが特殊部隊キャンプの隣を通過した際に共産軍プレイヤーは即座に連合軍プレイヤーに部隊の内容を明かさなくてはならない。キャンプの隣にいる限り、ユニットを表にしておかなくてはならない。連合軍プレイヤーはそれらのスタックの内容をいつでも見ることができる。

注意:特殊部隊キャンプには防御力強化機能はなく、除去されたらプレイには戻ってこない。

## 19.2 特殊部隊キャンプの建設 (オプション)

連合軍プレイヤーは特殊部隊キャンプを建設することができる。これは連合軍増援フェイズに行われる。連合軍プレイヤーは特殊部隊ユニットがそのヘクスにいるか、US または ARVN SOG マーカーがそのヘクスに置かれていなければならない。そのヘクスは南ベトナムでなければならず、共産軍ユニットか他の特殊部隊キャンプか火力拠点に占められてはならない。連合軍プレイヤーは1政治または軍事ポイントを消費しそのヘクスに特殊部隊キャンプを配置する。もし連合軍プレイヤーが SOG マーカーを使っていたら、マーカーはそのターンは特殊部隊キャンプの設置のみ行える。ヴァリアントカウンターは3個の追加特殊部隊キャンプを含んでいるのに注意すること。

## 19.3

連合軍プレイヤーは火力拠点と特殊部隊キャンプを同じヘクスにスタックさせてはならない。火力拠点と特殊部隊キャンプを連合軍主要基地、都市ヘクスにスタックさせてもいけない。火力拠点と特殊部隊キャンプはスタックに数える。

# 20.0 戦場の霧、ダミーユニットと SOG

## 20.1

共産軍プレイヤーはマップ上、ターン記録トラック上の連合軍ユニットのスタック内容をいつでも確認してよい。共産軍機動ユニットは常にマップとターン記録トラックに裏向きにして配置される。どちらの陣営であれ、ヘクスに固定ユニットと機動ユニットがある時は常にスタックの一番上に固定ユニットを置く。

## 20.2

連合軍プレイヤーは共産軍スタックの内容(印刷された側)を見ることができるのはそのスタックに対する地上戦闘と砲爆撃の解決の間だけである。加えて、そのような確認ができるのは連合軍ユニットが関わっている、攻撃が砲爆撃が宣言された時のみである。連合軍プレイヤーはいったん宣言した攻撃や砲爆撃を取り消すことはできない。攻撃や砲爆撃の後で、そのスタックの共産軍機動ユニットの生き残りは即時に再び裏返しにされる。

## 20.3

両プレイヤーは常に敵ユニットの下にある地形を確認する

ことができる。

#### 20.4 共産軍ダミーユニット

共産軍プレイヤーはどのシナリオの開始時にも 10 個のダミーユニットを持っている。それらは総じて機動ユニットとして扱われる。裏返して配置され、スタックとして数えられ、移動力は 6 で、除去された時は URT を確認する、など。だが、それらは自身の攻撃力を持たないため、攻撃はできない。攻撃に際してそれらが本当の共産軍ユニットとスタックしていても、攻撃を禁止されることはない。防御に際して連合軍が攻撃の宣言をし、そのヘクスの内容が公開された時、または砲爆撃の結果によってそれらが除去された時、ダミーは除去される(そして URT をチェックする)。

初期配置の際に 1 ヘクスに複数のダミーユニットを配置してはならない(3.6 項 7 段目を参照)。この制限は開始時にのみ適用される。それ以降、共産軍プレイヤーは通常どおりダミーをスタックさせてよい。ダミーのみのスタックを作ってもよい。

#### 20.5 連合軍 SOG マーカー

デルタ(つまり B-52 分遣隊)と ARVN 77SOG マーカーは戦争の間、主に長距離偵察に使われた『特殊作戦群』を表している。連合軍プレイヤーはプレイを止めて北ベトナム以外のどこにでも、その時点で共産軍ユニットがおかれているマップ上に SOG マーカーを置いてよい(それ以外の場合は SOG マーカーはマップ外に置いておく)。連合軍プレイヤーはそのヘクスにある全共産軍ユニットを確認することができる。その後、マーカーはマップから除去される。各マーカーはゲームターンに 1 回いつでも使用することができる。

#### 20.5 連合軍 SOG マーカーの追加効果 (オプション)

連合軍 SOG マーカー (ARVN SOG マーカーに加え US デルタ、ガンマ、オメガ、イプシロンマーカー) は ZAP を持つ。連合軍プレイヤーターンの終わりに、連合軍プレイヤーは SOG マーカーを南ベトナム、カンボジア、ラオスのどこに置いても良い。それらがいるヘクスと全ての隣接ヘクスは全て連合軍 ZAP ヘクスになる。このヴァリエントでは 9.0 項で与えられたものと同じ効果を持つ。

#### 20.51 諜報

SOG の ZAP に入った共産軍ユニットは即時に連合軍プレイヤーに内容を明らかにせねばならず、SOG の ZAP にかざり裏面を表にし続けねばならない。

#### 20.52 戦闘

共産軍ユニットは SOG マーカーのいるヘクスに進入して良い。それぞれの共産軍の戦闘フェイズの終わりに、1 個以上の共産軍ユニット(これらのユニットが他の戦闘を行っていても)と一緒にヘクスにいる SOG マーカーそれぞれにつきダイスを 1 個振る。ダイスの目が 5 か 6 で SOG マーカーは除去され再編成の手順に移行する。

#### 20.53

それぞれの共産軍プレイヤーターンの終わりにマップ上の SOG マーカーは除去され連合軍プレイヤーの手元に戻る。

## 21.0 境界線

### 21.0 ARVN 移動制限 (オプション)

以下の ARVN ユニットの罰則なしにマップ上のどこでも移動することができる: 空挺、海兵、91 レンジャーユニット。ARVN 航空、ヘリコプター、SOG マーカーはマップ上のどこでも置くことができる。その他のユニットには以下の制限が課せられる: ARVN ユニットの軍団ゾーンが国境線を越えるために、連合軍プレイヤーは 1 政治ポイントを消費しなくてはならない。1968 年 1 月 4 週ターン(または共産軍プレイヤーがテト攻勢を発起下ターン; 以下参照)、この制限は全ての ARVN レンジャーから解かれる。

#### 21.1

プレイを通して境界線に関しては以下の制限が課される。

NVA ユニットの移動、攻撃してよい。VC ユニットの軍事地域内のみ移動してよく、境界線ヘクスサイド越しに攻撃してもよい。同様に総じて ARVN 地上ユニットは ROK や ANZAC ユニットの軍団ゾーンの中でのみ移動できる。US 地上ユニットは総じて南ベトナムから出てはならないが、重要な例外として 22.4 項を参照。

境界線: ARVN ユニットの配置された軍事地域を出ることはできない。例外は 2 個空挺旅団 (1、2) と 2 個海兵旅団 (147、268) と SOG マーカーである。

#### 21.2

連合軍の砲爆撃はマップ上のどこにでも行ってよい。

#### 21.3

ユニットはいつでも境界線ヘクスサイド越しに攻撃を行ってよいが、戦闘後前進は上記の通常移動と同様に制限される。

## 22.0 政治的、軍事的勝利ポイント

### 22.0 目標の奪取と勝利ポイント

(キャンペーンゲームのみ)

今や共産軍プレイヤーは都市と MBA の“1 回目の”占領の勝利ポイント(勝利ポイント表参照)を大攻勢のたびに 1 回以上受け取れる。VP は以下の期間ごとに一度受け取れる: 1) 1965 年開始時からテト攻勢の開始または 1968 年 1 月 3 週まで; 2) テト攻勢の開始から 1972 年攻勢の開始前または IV 週 / 1 月 / 1968 年 1 月 4 週から 1972 年 3 月 3 週まで; 3) 1972 年攻勢の開始時から US 作戦の終わりまでまたは 1972 年 3 月 4 週から 1973 年 8 月 3 週まで; 4) 最終フェイズ、1973 年 8 月 4 週から 1973 年 12 月 4 週まで。

#### 22.1

プレイヤーは政治的、軍事的勝利ポイント(PVP と MVP)をゲーム内で発生した事項により獲得する。各プレイヤーはマップの中央の近くに印刷された勝利ポイント記録トラックに

マーカーを使って自身の PVP と MVP を表示する。プレイの開始時はどちらのシナリオでも MVP と PVP は0である。両陣営の PVP と MVP は両プレイヤーにいつでも公開され、知ることができる。

どちらかのプレイヤーの MVP と PVP の総計が 50 を超えたら別紙に記録し、トラックのマーカーを1のスペースに再び置く。

どちらかのプレイヤーの MVP と PVP の総計が0未満となったらターン記録トラックの対応するマーカーを取り除き、マイナスの総計を別紙に記録し、ゲームが終了するか再びプラスに戻るまで記録する。

## 22.2

プレイヤーはマップ上の勝利ポイント表に記載された様々な事項で VP を得失する。表に何ポイント得失するか、ゲームターンのどの時点で変化が記録されるかが記載されている。

## 22.3

マップ上の各都市と基地の PVP の値はそれらのヘクスの中心に記されている。たとえばヘクス 5317 のフェ市の PVP は3である。(訳注: マップには4とある。)

## 22.4 戦争の拡大

連合軍プレイヤーは国ごと、ゲームターンごとを基準に『戦争の拡大』を決定できる。実質的にこの決定は US ユニットをラオス、カンボジアか北ベトナムへ送ることで行われる。

注意: それらの地域に対する単なるヘクスサイド越しの攻撃や砲爆撃は禁止されておらず、戦争の拡大とは見なされない。これについての詳細はマップの勝利ポイント表と 25.1 項を参照。

## 23.0 勝利条件

### 23.1

ウィングドホースにおいては2種類の勝利がある。勝利は総じてゲームの終了時に判定されるが、ゲームの途中で特定の条件が判定されるとプレイヤーにサドンデス勝利をもたらす事がある。

### 23.2 勝利の種類

ゲームの流れの中でプレイヤーは MVP と PVP を記録する。ゲームの終了時、プレイヤーはどのような勝利を達成したのかチェックする。各プレイヤーが軍事的と政治的勝利を獲得し、また同時に両方を獲得することもあるので、それぞれの条件を判定する。

### 23.3 軍事的勝利

ゲームの終了時、相手よりも 25 ポイント以上の MVP を持っている時に、この勝利を得る。もし、どちらのプレイヤーも達成できない場合はこの勝利は獲得できない。

### 23.4 政治的勝利

ゲームの終了時、相手よりも 25 ポイント以上の PVP を持つ

ている時に、この勝利を得る。もし、どちらのプレイヤーも達成できない場合はこの勝利は獲得できない。

### 23.5 決定的勝利

ゲームの終了時、上記のとおり軍事的と政治的勝利両方を獲得した場合、この(最高の)勝利を得る。

### 23.6 引き分け

1) どちらのプレイヤーもどんな勝利も得られなかったか、2) 一方のプレイヤーが軍事的勝利をもう一方が政治的勝利を獲得した場合、引き分けとなる。

### 23.7 サドンデス決定的勝利

いずれかのゲームターンの最後にプレイヤーが 30 以上の MVP と 30 以上の PVP を相手よりも獲得していた場合ゲームはその時点で終了し、そのプレイヤーはサドンデス決定的勝利を獲得する(つまり『ものすごい勝利』)。もう一方の国家の士気が崩壊したものと見なす。

### 23.8 共産軍サドンデス軍事的勝利

いずれかのゲームターンの最後に、第1空中騎兵師団を構成するその火力拠点と3個旅団がマップ上から無くなった時点でプレイを止め、共産軍プレイヤーはその時点で軍事的勝利を得る。彼は偉大にも US の軍事的ドクトリンと組織の革命をひっくり返したのである。

ターン記録トラックに再編成中の上記のユニットがあるかどうかは問題ではない。上記のユニット全てが『マップ上にない』ことがこの勝利の条件である。

### 23.9 勝利レベルの説明

引き分け: 後十年は戦争は続く(歴史的結果)。

軍事的勝利: 東南アジアにおける強力なプレゼンスを維持した。

政治的勝利: あなたの陣営は南ベトナムの人民の心を手中にした。1960 年代の末まであなたの陣営が支持されるだろう。

決定的: あなたの陣営はアジアでの冷戦に勝利した。

## 24.0 US 第1空中騎兵師団特殊ルール

### 24.1

第1空中騎兵師団とその構成旅団は特殊である。1) 固定ユニットであるにも関わらず攻撃ができる。2) 戦闘後前進ができない。3) その火力拠点ヘクスから6ヘクス以内の敵ユニットを攻撃できる。4) 他の US ユニットと同時に攻撃するなら、その攻撃は包囲攻撃と見なされる。5) その火力拠点ヘクスから6ヘクス以内の攻撃された友軍ユニットに対して『防衛支援』を与えることができる。

### 24.2 戦闘

第1空中騎兵は師団であろうと旅団に分割されようと通常どおり防御する。攻撃の際にはその火力拠点ヘクスから6ヘクスまでの敵ユニットに戦闘力を投射する事ができる。距離をはか

る際にはその火力拠点から敵のいるヘクスまでを数える。火力拠点ヘクスは数えず、敵のいるヘクスは数える。攻撃範囲は水面、敵の支配ヘクスなど、全ての地形を通過してよい。第1空中騎兵が攻撃する際には全ての地形効果が適用される。第1空中騎兵が戦闘損害を被った際には敵と隣接しているといまいと通常の攻撃ユニットと同様に扱う。

### 24.3 包囲攻撃

連合軍プレイヤーが包囲攻撃ボーナス(右1シフト)を得る事ができるのは第1空中騎兵師団かその旅団が、その連合軍の攻撃の戦闘力の半分以上を構成している時だけである。さらに都市、共産軍基地ヘクスに対しての攻撃ではボーナスは適用されない。それらの制限の中で第1空中騎兵は単独であれ、友軍ユニットと共同してであれ、ボーナスを受ける事ができる。単独で攻撃してボーナスを得るためには師団ユニットがマップ上にあり、1回の攻撃にのみ参加しなくてはならない。

### 24.4 防御支援

1ターン以降のゲームターンに、その時点で敵の機動ユニットが火力拠点ヘクスに隣接していない場合、連合軍プレイヤーは共産軍攻撃フェイズにおいて敵ユニットに攻撃された6ヘクス以内の友軍ユニットに対して第1空中騎兵師団を防御支援に使う事ができる。連合軍プレイヤーは共産軍プレイヤーが攻撃の宣言をした後に第1空中騎兵師団が防御に入る事を伝えるだけでよい。そして、第1空中騎兵の攻撃力(そう攻撃力です)をその攻撃されているヘクスの防御力に加算する。

もし、第1空中騎兵が所属旅団に分割されてしまっている場合、各旅団は友軍の防御を個別に支援する事ができる。どのゲームターンでも第1空中騎兵師団もしくはその所属旅団はそのゲームターンの連合軍戦闘フェイズに攻撃をしていないなら、防御支援を友軍に与えられる。この事をマップ上で記録するため、裏返した制圧マーカーを第1空中騎兵の上に置いて示す。

### 24.5 配置変更

プレイの開始時第1空中騎兵師団は史実どおりに 4023 ヘクスに初期配置される。しかし、配置される場所は運命的に選ばれたものではない。師団は南ベトナムのどこにでも簡単に配置できた。従ってゲーム開始時の両プレイヤーの同意の下で連合軍プレイヤーは第1空中騎兵師団とその火力拠点を、都市、主要基地、火力拠点、特殊部隊キャンプを含まない南ベトナムに配置する事を選択してもよい。

注意:この変更をしても共産軍プレイヤーは VP の補償は与えられない。なぜなら、この時期の戦争の共産軍の戦略に従う事も、放棄する事も禁止されていないからである。

### 24.6

注意:13.0 項と 14.0 項の空中機動と空中突撃のルールは第1空中騎兵師団およびその所属旅団には適用されない。特に、第1空中騎兵師団とその旅団はマップに配置されたら、その火力拠点から作戦し、他の火力拠点や主要基地、都市、LZ ヘクスに配置転換、補充、移動する事はできない。

## 25.0 訂正

### 25.1 マップの修正

マップ上の共産軍勝利ポイント表の最後の2つの表記は無視し、以下の3行と置き換える。

共産軍:政治ポイント:軍事ポイント:注

US がカンボジアに侵入:+5:変化無し:ターンに1回、即時に獲得

US がラオスに侵入:+5:変化無し:ターンに1回、即時に獲得

US が北ベトナムに侵入:+5:変化無し:ターンに1回、即時に獲得

マップシート上の BRT の 2 行目にある制圧の S の定義について以下の様に変更する:『次の共産軍プレイヤーターンまで移動も攻撃もできないが、通常どおり防御する』。

BRT の下の『副次損害』の下の説明の3行目の説明の最後の行に「か0」の言葉を付け加える(詳細については 11.8 項を参照)。

### 25.1 連合軍の北ベトナム、ラオス、カンボジア侵入による共産軍政治ポイント (オプション)

ウィングドホースが提供するルールは 1965 年に存在した状況である。戦争が進展するのに伴い、けれどもUSには共産軍の聖域、少なくともカンボジアとラオスの聖域を破壊するための圧力が増していた。戦争の後期に至っても本国での反対は US がインドシナで何ができるかを制限した。

1966~1968:共産軍プレイヤーは US または連合軍部隊がカンボジアからラオスへ最初に侵入したターンに 10 政治ポイントを得る。その後 US 部隊がカンボジアからラオスにとどまるターンごとに共産軍プレイヤーは2政治ポイントを得る。

1969~1975:共産軍プレイヤーは US または連合軍部隊がカンボジアからラオスへ最初に侵入したターンに 20 政治ポイントを得る。その後 US 部隊がカンボジアからラオスにとどまるターンごとに共産軍プレイヤーは4政治ポイントを得る。

ARVN:もし侵入した連合軍ユニットが ARVN だけだったら、共産軍プレイヤーは最初のターンに5政治ポイントを得てその後2ポイントを得る。もし他の連合軍ユニットが侵入したら、全ポイントが支払われる。

複合侵入:もし両方の国に侵入されたら、共産軍プレイヤーはそれぞれでポイントを得る。

秘密作戦:以下のユニットは侵入とならない:CIAとカンボジアユニットと SOG マーカー。航空、ヘリコプター、海軍ユニットの使用も侵入とみなさない。

### 25.2 ユニットの修正

0-1-0 ARVN/VC の両面印刷された守備隊ユニットが1個不足している。他の同種のユニット同様に片面が ARVN でもう一方が VC の色である。プレイヤーはブランクカウンターから1個を作成する必要がある。追加のユニットは続く号に掲載を予定している。

カウンターシートには 2/101 空挺旅団が 1965 年に配置さ



れるとある。そのユニットは 1/101 空挺旅団が正しい(2/101 空挺旅団は 1967 年に到着)。両ユニットの戦力は同じため、ゲームには影響を与えない。修正したユニットは続く号に掲載を予定している。(訳注:249 号)

## 26.0 US 対ゲリラ活動部隊

(キャンペーンゲームのみ)

もし US がその部隊をベトナム戦争の状況に対し訓練していたら? その可能性を探究するために以下のルールを用いる。

- 1) 全ての US 陸軍と海兵隊の旅団と連隊は全てのシナリオで ZAP を持つ。これらの ZAP は隣接する全ての地形に展開する。US 空中騎兵は ZAP を持たない。
- 2) 19.1 項の連合軍火力支援は火力拠点と同じヘクスにいるユニットにしか適用しない。
- 3) US ユニットの URT で +2 でなく +1 のダイス修正を得る。

## 27.0 モンスーン (オプション)

毎年6月1週から9月4週の間はモンスーンのターンとなる。モンスーンの間は以下の特別なルールが適用される。

- 1) 連合軍プレイヤーは TAC、エアコマンド、ヘリコプターマーカーの合計の 50%のみ使用してよい;端数は切り下げる。
- 2) 共産軍の LOS は6ヘクスから3ヘクスに減少する。
- 3) 全てのトレイルを無視する。トレイルヘクスはトレイルのない地形のヘクスとして扱う。
- 4) 全ての地上ユニットの攻撃は左1シフトされる。

## 特別ユニット

### US 空中機動/空中騎兵師団転換

US は2個の空中騎兵師団を所有する:第1空中騎兵師団と第 101 空挺師団である。第1空中騎兵師団は最初に空中騎兵ユニットで展開する。第 101 空挺師団は最初に空中機動ユニットで展開する。空中機動師団から空中騎兵師団へ、あるいはその逆へ転換する場合、師団のすべての記載されたユニット(以下参照)が同じヘクスにいないてはならない。転換は増援フェイズに行われる。単純にユニットを交換する。転換したユニットは転換が行われたターンに移動や戦闘を行うことができない。また、独立旅団は転換を行うことができない。師団のみである。

- 1) 空中騎兵師団 = 1x15-20-0 ユニットのまたは 3x4-5-0 旅団。
- 2) 空中機動師団 = 1x12 師団と 1x0-3-0 火力拠点と 1x ヘリコプターユニット。転換に使用されたヘリコプターユニットはプレイから取り除き、空中騎兵師団が空中機動師団に転換されたらプレイに復帰する。

### US 独立空中騎兵旅団

連合軍プレイヤーは2個の独立した(別々の)空中騎兵旅団を持つ。第1空中騎兵旅団と第 17 空中騎兵旅団である。連合軍プレイヤーは増援として友軍ユニットか都市か印刷された基地を含むいづれのヘクスにでも配置することができる。これらは 24.0 項に従って作戦を行う。これらは空中機動ユ

ニットの転換できない。

### US 機動河川部隊

US プレイヤーは 1967 年2月1週の増援フェイズの間に第9歩兵師団第2歩兵旅団を撤収し、1/TF117 河川部隊ユニットに置き換えねばならない。1/TF117 は第9歩兵師団第2歩兵旅団と同じヘクスに配置する必要はないが、河川部隊ユニットが通常に進入できるベトナムの連合軍基地または都市に配置しなければならない。もしいくつかの理由で第9歩兵師団第2歩兵旅団が存在しなかったら、第9歩兵師団の他の歩兵旅団に適用される。

### US 追加 LZ マーカー

これらは戦闘序列にある通りに受け取る(以下参照)。

### ARVN 対ゲリラ活動部隊

これらは ARVN II、III、IV グループで盾がシンボルに用いられる。もし1つ以上の NVA ユニットのいるヘクスに攻撃を行ったら、これらのユニットの攻撃力は半減する。

### ARVN 現地部隊-C/R/P グループ

これらは様々な非正規の南ベトナム部隊を表している:市民非正規グループ、地方軍、人民部隊。連合軍プレイヤーは増援フェイズにこれらのユニットを創設できる。これを行うには1ユニットごとに1政治または軍事ポイントを消費せねばならない。これらは南ベトナムの連合軍が占める都市、印刷された基地、特殊部隊キャンプのいずれかに配置される。これらは決して配置された軍団ゾーンを離れてはならない。もし除去されたら、ユニットの復帰手順は行われぬ。代わりに、再び上述と同じ手順で増援として利用できる。もし“0”戦力の C/R/P グループを選んだら、プールに戻され代わりの増援は選ばない。

### CIA ホワイトスター(WS)グループ

1965 年から 1973 年の全てのシナリオの開始時に、連合軍プレイヤーは共産軍基地を含まない、あるいは隣接しないラオスのいずれかのヘクスに展開できる。

### カンボジア KS 連隊

連合軍プレイヤーは1個あるいはそれ以上の地上ユニットがカンボジアにいるいづれかの増援フェイズにこのユニットを受け取る。これをいづれかの US あるいは連合軍ユニットの上に置く。これは決してカンボジアを離れない。

### US 航空コマンド(ACdo)ユニット

AC-47 ガンシップと非公式任務に使用された様々な航空機を表す。もしこれのみが爆撃ユニットだったら決して副次損害(BRT 参照)を被らないことを除き、通常の TAC と同じに使用する。またこのユニットはヘリコプターユニットであるかのごとく CIA ホワイトスターユニットへ完全な空中機動と空中突撃を提供する。

### US TOW ヘリコプター

通常のヘリコプターユニットとして扱うが、以下を除く:1) 決して地上ユニットを輸送できない;そして2)もしこれ自身あるい

は他のユニットと共同で敵ユニットを爆撃したら、ダイス目が1と2だった時、攻撃ヘクスにいる敵の機甲ユニット1個を除去する。

### NVA 第 559 輸送グループ

これはトラックのシンボルの 0-2-3 のユニットである。既述の 7.12 項で説明されている。

### VC 工兵

共産軍プレイヤーは5個の“0”戦力工兵(“Sppr”)マーカーを所有する。共産軍プレイヤーは工兵マーカーをマップ外に保持しておく。共産軍プレイヤーはこれらをいずれかの共産軍攻撃フェイズで使用できる。共産軍攻撃フェイズの開始時、共産軍プレイヤーはこれらをいずれかの連合軍都市または印刷された基地ヘクスに置く。そのフェイズに、連合軍ユニットはそれらの都市あるいは印刷された基地で防御力を倍加できない。もし共産軍プレイヤーがそのヘクスの占領に成功したら、工兵マーカーを続けて保持することができる。もし非工兵ユニットがそのヘクスの占領に失敗したら、工兵ユニットは除去され URT で戦闘ユニットが AE で除去されたものとみなしてチェックする。1つの攻撃につき1個より多くの工兵マーカーを使用できない。VC 工兵にその他の効果はない。

注:いくつかの NVA 歩兵連隊は“Spr”と ID が振られている。それらは通常の歩兵として扱う;特別な攻撃の能力は持たない。

### 共産軍パテト・ラオユニット

これらはラオスを離れることができないのを除き VC ユニットと同様に扱う。

## ウィングドホース

### キャンペーンゲーム特別ルール

キャンペーンゲームは戦争を何年でも含めてよい。プレイヤーたちはプレイ前まず最初に開始と終了のターンを同意しなくてはならない。戦闘序列は南ベトナムと隣接するラオスやカンボジアで戦った全ての主要なユニットを示している。キャンペーンゲームのルールは概要である。今後の S&T と F&M でウィングドホースのさらなるシナリオが発表されるだろう。

### NVA&VC 連隊、VC 工兵マーカー&共産軍補給マーカー

キャンペーンゲームをプレイする時、特に指定されない限りこれらのユニットは通常の増援スケジュールとして受け取れない。代わりに、共産軍プレイヤーは NVA、VC 連隊と工兵マーカーを動員するために政治か軍事ポイントを支払わねばならない。共産軍プレイヤーは必ず要求される分の使用できる政治か軍事ポイントを持っていなければならない;動員に不足は許されない。増援フェイズの間、動員すると指定されたユニットが要求のポイントを消費し増援ルールに従って配置される。このルールはシナリオ指示された初期配置には適用されない。

### プール

未だプレイに使用されていない NVA 連隊は VC ユニットと分けておく。VC ユニットと工兵マーカーは通常のプールに保持しておく。

### NVA 歩兵連隊コスト:

“2”戦力ユニットに2政治または軍事ポイント(あるいはそれぞれ1ポイント);“1”戦力ユニットに1政治または軍事ポイント。

### VC 歩兵連隊&工兵マーカーコスト:

- 1) 1965 年からテト攻勢(史実ではテト攻勢は 1968 年1月4週に開始された)開始前のターン:1政治ポイントを消費し1ユニットをランダムに取り出す。
- 2) テト攻勢からゲーム終了まで:3政治ポイントで1ユニットをランダムに取り出す。

### 共産軍補給ユニット

それぞれの補給ユニットのコストは1政治または軍事ポイントである。これらは北ベトナムからラオスの共産軍の支配する基地に配置される。加えて、共産軍プレイヤーは 1965 年から 1970 年4月4週まで(当時中立だったカンボジアへの浸透を表す)1ゲームターンにつき1ユニットをカンボジアの共産軍の支配する基地に配置することができる。

### 共産軍追加政治ポイント

このルールを使用する時、共産軍プレイヤーは毎月の最初にダイスを振り出た目の追加政治ポイントを得る(共産軍の極めて優れたアジ宣伝組織を表す)。

注:他の全ての共産軍ユニットは政治または軍事ポイントを消費しない。

### 共産軍&連合軍の補充

両プレイヤーは永久に除去されたユニットを補充することができる。ユニットの戦力の倍の政治または軍事ポイント(または組み合わせ)を消費し、URTでダイスを振る。プレイヤーはURTでチェックするために除去された師団を構成するサブユニットに分割してもよい。0戦力ユニット(連合軍 SOG マーカーと VC 工兵マーカー)はそれぞれ2ポイントと数える。もし URT が補充の代わりに除去を指示したら、除去ユニットのプールに戻す。

### テト攻勢

共産軍プレイヤーは 1967、1968、または 1969 年に一キャンペーンゲームにつき最大1回まで一テト攻勢を發起することができる。共産軍プレイヤーはどのターンに起こすか書き留めなければならない、それは少なくともそのターンから 16 ターン後でなければならない。指定されたターンの開始時、共産軍プレイヤーは“テト攻勢”を宣言し、以前に書き留めたものを連合軍プレイヤーに見せなければならない。テト攻勢には以下の効果がある。

- 1) 共産軍プレイヤーは戦闘序列上で“テト攻勢”と示された増援(2x“6”戦力 NVA 師団、2x“5”戦力 NVA 師団、1x 機甲連隊)を受け取る。さらに共産軍プレイヤーはダイスを振り出た目の補給ユニットを受け取る。これらは北ベトナムと/又はラオスの共産軍の支配している基地のいずれかに配置される。これらのユニットはたとえ再編成プールや永久に除去であってもよい。

注:テト攻勢で受け取る NVA 師団は通常以前のターンですでに増援で受け取っているであろう。にもかかわらずそれらがマップ上のどこにいても、あるいは再編成プールや永久に除去であっても共産軍プレイヤーはそれらを取り上げ上記でされているように配置する。

- 2) 共産軍プレイヤーはそれぞれの共産軍軍事領域につき1回ダイスを振る。共産軍プレイヤーはダイスの目と同じ数の VC 連隊/工兵マーカをプールから取り出し増援と同じように配置する。これらのユニットはいかなる政治又は軍事ユニットをも消費しない。
- 3) テト攻勢ターンの開始時、全ての共産軍の攻撃は右に1シフトする。
- 4) テト攻勢ターンの開始時、連合軍プレイヤーはそのプレイヤーターンを失う。
- 5) ゲームの残りの期間、VC 連隊と工兵マーカは URT でのダイス修正が“0”になる。さらに今後これらを動員するのに3政治ポイントが必要になる。

## US テト攻勢反攻

### 1) US ユニット

テト反攻ユニットは戦闘序列に記載されており 1968 年テト攻勢の対応として主にベトナムに配置される。もしテト攻勢がなかったら、これらのユニットは受け取らない。もしプレイヤーがテト攻勢ルールを使用したら、これらのユニットはテト攻勢が発起されたターンから戦闘序列に指示されたターン後に増援として受け取る。

### 2) ARVN 回復

共産軍プレイヤーのテト攻勢が解決された後の最初のゲームターンの連合軍回復フェイズの間、連合軍プレイヤーはダイスを振り出した目の数の現地部隊ユニットをランダムにコストなしで受け取る。さらに ARVN ユニットは今後 1973 年8月3週 (US の作戦終了)まで URT でのダイス修正が“+1”になり、その後修正は“0”に戻る。

注:史実ではテト攻勢は 1968 年1月4週に開始された。

## 1972 年北ベトナム グエン・フエ攻勢

共産軍プレイヤーは1キャンペーンゲームに1回だけ、1972 年か 1973 年にグエン・フエ攻勢を発起することができる。共産軍プレイヤーはどのターンに起こるか書き留めなければならず、それは少なくともそのターンから 16 ターン後でなければならない。指定されたターンの開始時、共産軍プレイヤーは“1972 年攻勢”を宣言し、以前に書き留めたものを連合軍プレイヤーに見せなければならない。1972 年攻勢には以下の効果がある。

- 1) 共産軍プレイヤーは戦闘序列上で“1972 年攻勢”と示された増援(1x“6”戦力 NVA 師団、1x“5”戦力 NVA 師団、2x 機甲連隊)を受け取る。さらに共産軍プレイヤーはダイスを振り出した目の補給ユニットを受け取る。これらは北ベトナム、ラオス又はカンボジアの共産軍の支配している基地のいずれかに配置される。これらのユニットはたとえ再編成プールや永久に除去となってもよい。これらのユニットはいかなる政治又は軍事ユニットをも消費しない。テト攻勢ルールで利用できる NVA 師団は 1972 年攻勢にも適用されることに注意。

2) 攻勢が発起されたターン、少なくとも1個の機甲ユニットを伴う共産軍の攻撃は右に1フトする。

3) 攻勢が発起されたターン、連合軍プレイヤーはヘクス当たり1ユニットしか航空攻撃しか用いることができない。

## 連合軍 1972 年反攻

### US ユニット

1972 年北ベトナム攻勢の反応として US 航空ユニットが展開される。もし 1972 年攻勢がなかったら、これらのユニットは受け取らない。もしプレイヤーが 1972 年攻勢ルールを使用したら、これらのユニットは 1972 年攻勢が発起されたターンから戦闘序列に指示されたターン後に増援として受け取る。加えて、もし1個以上の US ユニットが共産軍ユニットに攻撃されていたら US 第9海兵旅団が配置される。これは2ターン後に増援として受け取る。

### US 最大増援オプション

これらはベトナムに展開されたとみなされるユニットである。連合軍プレイヤーはもし利用できるならいかなるシナリオでも受け取ることができるが、共産軍プレイヤーはそれらの戦力の2倍の政治ポイントを得る。1ターン当たり最大で1個の旅団/連隊を受け取れる。それぞれのユニットは増援として受け取った1年後には撤退しなければならない。

## 共産軍ラオス反攻

もし連合軍プレイヤーがラオスに侵入したら、共産軍プレイヤーは連合軍の侵入に続くターンの増援フェイズに“ラオス反攻”と指定されたユニットをラオスカ北ベトナムのいずれかの基地に受け取る。これらの増援は1個 NVA 師団、1個 NVA 戦車連隊、1個パテト・ラオ連隊を含む。

## 共産軍北ベトナム反攻

もし連合軍プレイヤーが北ベトナムに侵入したら、共産軍プレイヤーは連合軍の侵入に続くターンの増援フェイズに1ターンにつき1個 NVA 師団をラオスカ北ベトナムのいずれかの基地かこれらの国の最北端ヘクス列に配置する。これらの師団は未だプレイに使用されていないいずれかのユニットが使われ、このルールの下で師団は1ゲーム当たり1度しか受け取れない。もしこのルールで師団が受け取られた後のターンに増援として出現する予定があっても、その増援ターンに増援として受け取れない。

## US の戦争の縮小

以下の日付で、連合軍プレイヤーは指示されたアクションを行わなければならない。

### 1970 年 12 月4週 (US 特殊部隊キャンプ転換)

このターンの連合軍再編成フェイズの間、全ての US 特殊部隊キャンプは ARVN になる。代用カウンターは提供されていないので、単純に残りのゲームの間このことに注意すること。

### 1971 年2月2週 (US 攻勢作戦の終了)

US または自由世界連合(訳注:**ARVN 以外全て**)地上ユニットはいかなる攻撃も行ってはならず、敵ユニットに隣接するよう移動してもならない(退却は許される)。もし移動の開始時に敵ユニットに隣接していたら、離れる移動をしなくてもよい。

これらは通常に防御を行う。もし US が連合軍の火力拠点ヘクスが共産軍ユニットに攻撃されたら、これらの制限は解かれる。以下は US 攻勢作戦の終了に影響を及ぼさず、続けて通常に使用できる: SOG、航空、ヘリコプター、海軍マーカ、CIA WS ユニット。ARVN ユニットは決してこれに影響を及ぼさない。

#### 1973 年1月4週 (ベトナム休戦)

未だマップ上にいる全ての US または自由世界連合地上ユニットと全ての US SOG マーカーが撤退する。US 航空ユニットと海軍マーカはラオスかカンボジアの目標のみ攻撃して良い。

#### 1973 年2月1週 (ラオス合意)

CIA WS ユニットが撤退する。US 航空ユニットはけっしてラオスの目標に対して攻撃してはならない。

#### 1973 年8月3週 (インドシナでの US 作戦終了)

残り全ての US ユニットとマーカが撤退する。ARVN によって1個の US LZ マーカーが使用できる。

CSW/BGG での質問による明確化:

- NVA 師団の分割でユニットが足りなくなった場合、足りない分のユニットは除去されたものとみなす。
- US/ROK 師団ユニットの除去による +6MVP は戦闘結果の AE/DE でのみ得られる。
- NVA 師団ユニットの除去による +3MVP は戦闘結果の AE/DE および砲爆撃結果の TE でのみ得られる。
- 非師団機動ユニットの除去による +1MVP は戦闘結果による除去 (Eliminated)、損傷 (Shattered) いずれにおいても得られる。また爆撃結果の TE によっても得られる。
- 戦闘結果での 0-1-0 守備隊ユニットの除去 (裏返し) によっても +1MVP を得られる。共産軍基地ヘクスの 0-2-0 守備隊ユニットの除去でも同様である。この MVP は戦闘結果で除去の結果が発生するたび得られる。

## キャンペーンゲームサドンデス勝利の条件

以下の条件が適用するいずれかのターンの終わりに、ゲームは終了を迎えこれらの条件を達成したプレイヤーが即座に全面勝利を得る: 1) 一方のプレイヤーが他方のプレイヤーより少なくとも 100 より多くの政治と軍事ポイントの合計を得ている; そして 2) そのプレイヤーのユニットが両サイゴンヘクス、南ベトナムの全ての連合軍主要基地と全ての共産軍基地を占領している。



## ウイングドホース ヴァリアントカウンター (S&T249 号付録) 打虎上山作戦 '65 年 (Operation Climb Tiger Mountain '65)

このヴァリアントをプレイする時は以下に削除、追加、訂正されたものを除き、ウイングドホースの全てのルールを使用する。Earl Bickford に感謝。

中国の軍の戦力は 18 で、3つの4戦力師団と1つの2戦力の連隊に分割される。いったん分割されたら再編成は行えない。スタックについては中国の軍は6ユニットとみなす。

中国のユニットは NVA または VC ユニットの通過はできるがスタックや攻撃は一緒にできない。

中国ユニットは常に補給下にあるが、攻撃補給を使用する事はできない。

中国の軍を分割する場合、共産軍プレイヤーは構成ユニットの中からランダムに一つを選ばなくてはならない。

中国には補充は無く、除去されたなら、ゲームの残りの期間には登場しない。

中国ユニットは常に、全て表向きに配置される。

開始時、中国の 12 個の軍は通常の共産軍のセットアップに追加して配置する。ラオスか北ベトナムあるいは両方の地域のどこにでも配置できる。第1ゲームターンには全中国ユニットの移動力と戦闘力(攻撃時・防御時ともに)は倍となり、有利なような1コラムシフトが行われる。中国ユニットは峡谷移動ボーナスを使用できる。

全ての ARVN 地形制限は“戦争拡大”の全ての罰則と同様に削除される。

通常の勝利条件は適用されない。ヴァリアントゲームは第5ゲームターンの共産軍プレイヤーターンの終了とともに終わる。その時点よりも前に共産軍プレイヤーは以下のサドンデス勝利を得る事ができる: 1) マップ上のUSユニットを全て除去する、又は2) 南ベトナムの全ての都市を支配する。もし第3次世界大戦が始まった(以下を参照)なら、ゲームは終わり共産側の勝利となる。

共産軍プレイヤーは通常のウイングドホースのルールに従って都市と US または ARVN の基地の奪取によって VP を得る。ユニットの除去は VP とならず、地理的目標でのみ得点する。

20VP 以下 = 自由世界の大勝利

21~28VP = 自由世界の辛勝(訳注: 28 が引き分けと重なっている)

28~32VP = 引き分け(訳注: 28 が自由世界の辛勝と重なっている)

33VP 以上 = 共産側辛勝

43VP 以上 = 共産側大勝利

**US 核攻撃:** US プレイヤーはゲームターン1の自分のプレイヤーターンの終了時に1個のダイスを振ってよい。その時点で出目が1だった時、第2ターン以降のゲームで核兵器の使用が許可される。第1ゲームターンの終了時で許可が取れなかった場合、第2ゲームターン終了時での許可の出目は1、2で、第3ゲームターンでは1~3……、という具合になる。許可があったんもらえたなら、残りのゲームターン中有効である。

許可を得た後、USプレイヤーが各ゲームターンの開始時に決定したなら、核攻撃は何回でも行える。攻撃は戦術核か水爆となる。手順はどちらの攻撃のタイプを行うか宣言する。それぞれの攻撃ヘクスを示し、一カ所ずつ望む順番で解決する。戦術核、水爆攻撃は南ベトナムの都市ヘクス以外のマップ上のどのヘクスに対しても行える。同一ターンに2回以上の攻撃を同じヘクスに行う事もできる。

平地に対する戦術核攻撃はダイスを1個振り、その出目を2で割って切り上げた数を求める。その1~3の数字がそのヘクスから即座かつ永久に除去しなくてはならない共産軍ユニットの数である。その他の地形ではダイスを1個振り、その出目を2で割って切り下げた数を求める。その0~3の数字がそのヘクスから即座かつ永久に除去しなくてはならない共産軍ユニットの数である。除去されるユニットはランダムに選ばれなくてはならない。戦術核攻撃の後で第3次世界大戦が始まったかどうかを確認する為にダイスを2個振る。2か 12 が出たら発生する。

水爆攻撃を解決する場合、目標となったヘクスの共産軍ユニットは地形に関係なく即座かつ永久に除去される。この攻撃を行った後で第3次世界大戦が始まったかどうかを確認する為にダイスを1個振る。第3次世界大戦は6が出たら発生する。

戦術核または水爆の目標となったヘクスの基地はゲームの残りの間、除去される。

## 地形効果表 (TEC)

地形	連合軍移動コスト	砲爆撃効果	戦闘効果 <sup>7</sup>
平地	1	2R	NE
ジャングル	2	1L	共産軍防御力 x2; 連合軍 NE
沼地	2	NE	NE
山岳	3	1L	共産軍防御力 x2; 連合軍 NE
道路	0.5 <sup>2</sup>	NE	NE
トレイル	1 <sup>2</sup>	NE	NE
連合軍主要基地	1	2R	連合軍防御力 x2; 共産軍 NE
共産軍基地領域	1	1L	共産軍防御力 x2; 連合軍 NE
都市	1	1L	防御力 x2 <sup>8</sup>
河川	平地河川 2; 湿地河川 3 <sup>1</sup>	平地 2R; 湿地 NE	NE
全海ヘクスサイド	連合軍 NA <sup>3</sup>	NE	NA
国境線	一般に NE <sup>4</sup>	NE	NE
連合軍軍団境界線	一般に NE <sup>5</sup>	NE	NE
共産軍軍事地域境界線	一般に NE <sup>6</sup>	NE	NE
ア、シャウ&イア、ドラン溪谷	7.12 項参照	7.12 項参照	7.12 項参照

- 注:
- NA=不可 NE=無効
- 共産軍と連合軍河川ユニットは地形にかかわらず1ヘクスにつき1移動力を支払う。河川ユニットは河川と/または沿岸のみ進入でき、河川の水路に従わなくてはならない。(訳注:7.4 項、18.0 項参照)
  - 道路とトレイルは自然の地形を無効にする。連合軍ユニットはある道路またはトレイルヘクスからヘクスサイドを横切る道路またはトレイルを通過して別の道路またはトレイルヘクスに移動する場合のみこれらのコストを支払う。(訳注:7.8~10 項参照)
  - 共産軍ユニットはある地上から直接別の地上に移動するように全海ヘクスサイドを横切ることができる。(訳注:7.5 項参照)
  - VC、ARVN、ROK、ANZAC は決して南ベトナムから離れてはならない。VCと US は無効。21.0 項を参照。
  - VC、NVA、US は無効。ROK、ANZAC は決して配置された軍団ゾーンから離れてはならない。(訳注:5.16 項参照)
  - NVA、US、ROK、ANZAC は無効。VC は除去と再編成のプロセスを除き決して配置された軍事地域を離れてはならない。(訳注:5.16 項参照)
  - 固定ユニットは決して地形によって防御力を増加させられることはない。
  - 包囲攻撃ボーナスは決してこの種の地形で有効にならない。火力拠点も同様である。10.16 項参照。

## ユニット帰還表 (URT)

ダイス目	ユニット帰還	URT累積ダイス修正
		+2 VC と US (SF を除く)
1~2	永久に除去	+1 US SF、NVA、ROK、ANZAC
3	5ゲームターン後に帰還	-1 AE か DE の結果 (TE を除く)
4	4ゲームターン後に帰還	
5	3ゲームターン後に帰還	
6	2ゲームターン後に帰還	
7+	次ターンに帰還	

## NVA 師団分割表

NVA 師団戦力	分割ユニット	注:
6	2x2+1x1	•NVA 師団の分割はどこでも行える。再編成は共産軍の再編成フェイズに CBA でしか行えない。
5	2x1+1x2	•VC、ARVN、ANZAC は決して分割しない。
4	1x3	•US、ROK 師団の分割はどこでも行えるが、所属連隊または旅団にしか分割できない。再編成は連合軍の再編成フェイズに MBA か火力拠点でしか行えない。 •師団の分割は戦闘フェイズに戦闘結果を満たす目的によってのみ発生する。

## 戦闘結果表 (CRT)

マップ上の CRT を参照

最終戦闘比が1:4未満の戦闘は1:4として解決する。9:1を超えたら9:1として解決する。

戦闘結果:

AS (Attacker Shattered)	攻撃側の全ユニットを損傷させる
AE (Attacker Eliminated)	攻撃側の1ユニットを除去し、他を損傷させる
AS (Ambush)	攻撃側の1ユニットを損傷させる
DE (Defender Eliminated)	防御側ユニットを全て除去する
DS (Defender Shattered)	防御側ユニットを全て損傷させる
SP (Successful Probe)	防御側の1ユニットを損傷させる
TS (Tactical Stalemate)	両軍の1ユニットを損傷させる

Elimination: 除去

- 1) 分割できないユニットは除去し、URT を参照してダイスを振る。
- 2) 分割できるユニットは対応する複数のユニットに置き換え、所属ユニットを1つ残して他を除去し、URT を参照してダイスを振る。師団ユニットは再編成すれば使用可能である。

Shattered: 損傷

- 1) 分割できないユニットは除去し、URT を参照してダイスを振る。
- 2) 分割できるユニットは対応する複数のユニットに置き換える。除去された師団ユニットのためにダイスは振らない。師団ユニットは再編成すれば使用可能である。

Loss Extraction: 損害の適用

- 1) 除去するユニットを選択できる場合は、所有するプレイヤーが選択する。
- 2) 可能ならば、師団は常に損害を適用されたら分割する。

## 砲爆撃結果表 (BRT)

マップ上のBRTを参照

結果:

守備隊、補給ユニット、共産軍基地はいかなる砲爆撃結果も被らない。

BFL (Bombarding Force Loss)	1つの TAC またはヘリコプターユニットをマップから除去し、ターン記録トラックの2ターン後に置く。SAC と海軍には無効。
S (Suppression)	制圧ユニットまたはスタックに制圧マーカーを置く。次の共産軍プレイヤーターンまで移動も攻撃もできないが、通常どおり防御する。
TE (Target Eliminated)	もし師団ならば分割し、そのうち1ユニットを除去する。残ったユニットは S の結果を被る。全ての非師団ユニットは除去される。除去された全てのユニットに対し URT でダイスを振る。
NE (No Effect)	効果なし。
*副次損害 (Collateral Damage)	もし砲爆撃部隊が TAC のみ、またはヘリコプターのみ、または海軍のみあるいはこれらの混合で目標が都市でありかつダイス目が1なら、共産軍は1PVPを得る。 もし砲爆撃部隊が SAC を含み目標が都市でありかつダイス目が0か1なら、共産軍は2PVPを得る。

訳注: 砲爆撃に SAC が参加している場合ダイス修正-1。1未満のダイス目は全て副次損害付き TE とみなす。11.8 項参照。

## 制圧回復表 (オプション: 15.2 項参照)

修正後ダイス目	結果	ダイス修正 (どちらか良い方を使う)
		+1 ユニットは LOS を引ける
1	ユニット崩壊 (除去、URT でチェック)	+2 ユニットは攻囲下でない共産軍基地ヘクスを占める
2~3	制圧のまま	
4+	制圧マーカーを取り除く	

## 勝利ポイント表

	政治ポイント(PVP)	軍事ポイント(MVP)	注:
<b>連合軍:</b>			
CBA を占領した	+ ? ; マップ参照	No Change	即座に獲得
CBA を奪還された	- ? ; マップ参照	No Change	即座に失う
NVA 師団を除去した	No Change	+ 3	即座に獲得
共産軍非師団ユニットを除去した	No Change	+ 1	即座に獲得
共産軍の補給ユニットを除去した	No Change	+ 2	即座に獲得
それぞれの軍団ゾーン、ラオス、カンボジアに共産軍の機動ユニットと補給ユニットがない	エリアごとに + 10		ターン終了時にエリアごとに判定
<b>共産軍:</b>			
都市または MBA を最初に占領した	+ ( ? x 2 ) ; マップ参照	No Change	即座に獲得
都市または MBA を占領した ( 2 回目以降 )	+ ? ; マップ参照	No Change	即座に獲得
都市または MBA を連合軍に奪還された	- ? ; マップ参照	No Change	即座に失う
US または ROK 師団を除去した	+ 3	+ 6	即座に獲得
US または連合軍の非師団ユニットを除去した	+ 1	+ 2	即座に獲得
US または ROK 師団を損傷させた	+ 1		即座に獲得
ARVN ユニットの除去した	No Change	+ 1	即座に獲得
火力拠点を除去した	+ 1	+ 2	即座に獲得
特殊部隊キャンプを除去した	No Change	+ 1	即座に獲得
サイゴンヘクスを攻囲下に置いた	+ 2	No Change	ターン終了時に判定
その他の都市を攻囲下に置いた	+ 1	No Change	ターン終了時に判定
軍事領域内の全ての都市を占領した	領域ごとに + 10	No Change	ターン終了時に判定
US がカンボジアに侵入した	+ 5	No Change	ターンに 1 回、即時に獲得
US がラオスに侵入した	+ 5	No Change	ターンに 1 回、即時に獲得
US が北ベトナムに侵入した	+ 5	No Change	ターンに 1 回、即時に獲得

### 訳注:

連合軍の VP で、NVA 師団ユニットの除去は CRT の AE/DE の場合のみ適用される。共産軍非師団ユニットの除去は CRT の全ての戦闘結果及び BRT の TE で適用される。ここで言う非師団ユニットは都市および CBA の守備隊ユニットも含まれる。

共産軍の VP で、US および ROK 師団の除去については CRT の AE/DE の場合に適用される。損傷については CRT の全ての戦闘結果で適用される。ARVN ユニットの除去は都市守備隊も含まれる。

## Credits

Game Design: Joseph Miranda

Development: Ty Bomba

Playtesters: Ty Bomba, Christopher "Doc" Cummins, Joe Youst & Joseph Miranda

Map: Joe Youst

Counters: Nicolas Eskubi

Production: Copyright 2006 Decision Games, Bakersfield CA. Made and Printed in USA.

Japanese Translation: Yuzo Sunaga

Proofreading, Assistant & Variant Translation: Tatsuya Konno