

Green Beret: Vietnam

目次

- 1.0 導入
- 2.0 内容品
- 3.0 セットアップ
- 4.0 ゲームターン及びフェイズ
- 5.0 勝利条件
- 6.0 武器/装備の調達
- 7.0 任務目標
- 8.0 スタック
- 9.0 運搬
- 10.0 移動
- 11.0 水域ヘクス
- 12.0 ノイズ発生
- 13.0 戦闘
- 14.0 艦砲射撃と誤射
- 15.0 制圧射撃
- 16.0 暗殺(オプション)
- 17.0 デザイナーズノート

制作関係者

Design & Development: Eric R. Harvey
 Playtesters: Ty Bomba, Joseph Miranda, Ken Tee, Jeremy Smith, Trevor Ringrose
 Map Graphics: Joe Youst
 Counter Graphics: Eric R. Harvey & Brandon Pennington
 Production: Callie Cummins, Lisé Patterson & Chris Cummins
 Special Thanks: Gene Harvey

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 を確認してください。

1.0 導入

Green Beret: Vietnam はベトナム戦争及びその前の中央高原におけるグリーンベレーチームを指揮するゲームである。あなたの使命は無作為に(上級司令部からの命令として)与えられる様々な任務を完遂するために、最適な武器及び装備を選び、チームの態勢を整え、進入及び退出手段を計画し、部隊を率いることである。

それは容易なことではない。チームを暴露させずに、戦争の激化を引き起こす原因とならないように武器と装備を選ばなくてはならない(その地域における敵の活動を抑えるために通常戦力の投入を回避できなければ、ペンタゴンの保守派にグリーンベレーの価値が疑問視されてしまう)。あなたの目標は、痕跡を残さず最小限のコストでその地域における敵の自由化活動を停滞させることである。

1.1 ソリティアシステム

Green Beret: Vietnam は、プレイヤーがグリーンベレーチームを率いる大佐を演じる1人プレイゲームである。ゲームシステムは任務を与え、敵の反応を操る。

1.2 部隊の規模

各グリーンベレーチームは約5名の兵士を表し、指揮官及び士官駒は1人を表す。

敵部隊は小隊を基準とする様々な規模の部隊が登場する。

1.3 ゲームスケール

1ヘクスは約200m。1ターンは、チームの活動状況により、数時間から数日にもなる。

2.0 内容品

2.1 ゲームの備品

Green Beret: Vietnam にはこのルールブック、ゲームマップ、そして1枚の打ち抜き加工されたカウンターシートが含まれている。プレイヤーは10面体のサイコロ1個と6面体のサイコロを1個(2個あればより便利)、ドロップールを作るために3つの不透明な容器を用意する必要がある。

ノート：サイの目「0」は零ではなく「10」として扱う。

2.2 ゲームマップ

マップはベトナムの架空の地域を表していて、番号付きの上書きされた六角形のマス目がユニットの移動や任務目標の出現を規制する。マップには(ゲームターントラック等の)ゲームプレイに必要なチャートも印刷されている。

2.3 駒

駒は基本的に3種類ある。

武器及び装備：

君のグリーンベレーチームに用意された幅広い種類の武器及び装備のそれぞれは、様々な機能や能力を持つ。駒に書かれた数値は各武器又は装備の相対的な有効性を表している。また、それぞれの能力は後のルールで説明する。

グリーンベレーチーム：

2つのグリーンベレーチーム(A分隊、B分隊、そして各チームの士官及び指揮官)を表す8個の駒があり、それぞれが相対的な有効性及び能力を表す様々な数値を持つ。

損害マーカー：

グリーンベレーチーム(又は指揮官や士官)への影響を表す16個の駒がある。この駒は、敵ユニットのグリーンベレーチームに対する攻撃が成功したときに無作為に引かれる(13.1)。

任務目標：

グリーンベレーチームが達成すべき任務を表す沢山の駒がある。ゲーム中に様々な任務が無作為に与えられ、その地域の敵によって無効化されずに、その任務を達成することがチームの指揮を成功したことになる。

敵ユニット：

ゲームシステムによって指揮される沢山の敵ユニットがあり、グリーンベレーチームの行動を妨害する。

2.4 駒の情報

駒に書かれた数値は5つの特徴を表し、以下でそれを説明する。

火力：

左上の数値はその駒の火力を表している。

コスト：

右上の数値は武器又は装備の値段で、(任務中に使用可能にするため)調達ポイント(PP)を払って購入する(6.2)。コストはその武器又は装備だけでなく、それを使用するための燃料又は弾薬の金銭的価値を含む。

ノイズ：

左下の数値はその武器又は装備があることで発生する追加のノイズ(上空を旋回する飛行機やヘリのエンジン音、そしてかさばる物をジャングルで運ぶときに枝とこすれる音など)を表し、それはグリーンベレーチームの居場所を教えるしまう。

移動：

右下の数値はその駒の移動能力(又は移動への影響)を表す。印刷された数値がそのユニットが持つ移動ポイントを示していて、そのユニットが毎ゲームターンの移動に使用できる(10.0)。武器又は装備の移動能力に「-」(マイナス)が付いている場合、それを保有するグリーンベレーチームの移動能力からその数を差し引く。装備の移動能力に「+」(プラス)が付いている場合、それを保有するグリーンベレーチームの移動能力にその数を加える。

ノート： プラスの移動能力を持つ駒は、グリーンベレーチームとスタックしていなくても単独で移動できる(しかし、単独ではノイズを発生せず、決して攻撃されない；9.2)

3.0 セットアップ

(コーヒークップのような)不透明な容器を3つ用意し、その1つに敵戦闘ユニットの全てを入れる。別の容器に全ての任務目標駒を入れ、3つ目の容器に損害マーカーを全て入れる。各容器はゲームを通して(クジ引きの)ドロップールとして機能する。

3.1 ベースキャンプ (BASE CAMP)

ゲーム開始時に、プレイヤーは、村、飛行場、又は完全水域ヘクス及びその隣接ヘクスを除く、マップ上のどこのヘクスにでもベースキャンプ駒を配置できる。

例外： 「PBR」を調達していた場合、1つのベースキャンプと共に完全水域ヘクスにそれを置く。そのベースキャンプはそのゲームを通してその場所に置かれる。

プレイヤーが2つ目のベースキャンプを調達した場合、ゲーム開始時と同じ制限でそれをマップ上に配置するが、1つのPBRと同じヘクスに置けるキャンプは1つだけである。

例外： プレイヤーが2つ目のPBRを調達した場合、(完全水域ヘクスであれば)そのPBRと一緒に2つ目のベースキャンプを置くことができる。

3.2 グリーンベレーチーム

(PPコストが0の)2つのグリーンベレーチームを開始時からただで使える。さらにプレイヤーは別のAチームを20PPで、Bチームを15PPで調達できる。

3.3 指揮官と士官

(PPコストが0の)2つのグリーンベレーリーダー(指揮官1人と士官1人)を開始時からただで使える。さらにプレイヤーは別の指揮官を8PPで、士官を4PPで調達できる。

開始時及び調達した全てのグリーンベレーチーム、指揮官、及び士官はベースキャンプヘクスに置かれる。複数のベースキャンプがある場合、そのどちらにでも自由にグリーンベレーを配置できる。

3.4 任務目標

駒の配置を終えた後(武器及び装備を調達する前)に、無作為に1つの任務目標駒をプールから引き、7.0のルールに従ってマップ上にそれを置く。その任務目標駒がグリーンベレーチームのそのゲームの最初の任務になる(4.0)。

3.5 武器及び装備

最初の任務目標駒をマップに配置した後、プレイヤーはその任務の達成を容易にする武器及び装備を調達できる(6.0)。調達した全ての武器及び装備はベースキャンプヘクスに配置される。複数のベースキャンプを調達していた場合、武器及び装備はそれらベースキャンプに自由に配置できる。

ノート： ベースキャンプでは運搬限界(9.0)を常に無視できる。

シナリオの途中で調達した追加の武器、装備、又はグリー

ンベレー駒も、同様にベースキャンプへ配置する。

3.6 敵ユニット

無作為に引いた2つの敵ユニットをマップ上の調達ポイントトラックに伏せて置く。この2つの敵ユニットは(ゲーム中その内容を知ることができず)ポイント記録マーカーとして使われる。残りの敵ユニットはマップ上の敵戦闘ユニットボックスに伏せて置くか、不透明な容器に入れ、ゲーム中の求められたときに無作為に引かれる。

4.0 ゲームターンとフェイズ

ゲームはゲームターンで構成されるが、事実上ゲームに終わりは無い。ゲームは無限に続く可能性がある(チャーリーブラウン、ようこそベトナムへ)が、任務を十分に達成した、又はグリーンベレーが無力化されたときに終了する。その上で、各ゲームターンは5つの個別の「フェイズ」に分けられ、決められた順番に特定の行動を行う。各フェイズは以下に示すとともに、後に示す関連ルールでも説明する。

任務目標配置フェイズ(7.0)： 現在の任務目標をマップ上に配置する(このフェイズはゲーム開始時か、前の任務目標が達成又は放棄されたときにだけ行う)。

このフェイズで新たな任務目標駒を引いて配置したときには、プレイヤーは利用できる(現在マップ上にない)武器及び装備を調達できる。

デザイナーノート： いくつかの任務目標は、グリーンベレーがその目標を達成するために、特定の武器又は装備が求められる。(例、Bribe Potentate(権力者の懐柔)任務を達成するためにはBribeを調達しなければならない)。もちろん、それを調達するときにはその費用に合う調達ポイントを支払う、それができなければその任務は放棄する。

味方移動フェイズ(10.0)： プレイヤーは、自分のグリーンベレーチームをその移動力の範囲内で移動させられる。

味方戦闘フェイズ(13.0)： 敵戦闘ユニットに隣接しているグリーンベレーチームは、(強制されないが)その敵戦闘ユニットのヘクスを攻撃できる。

敵移動/戦闘フェイズ(10.6)： 現在マップ上にある全ての敵戦闘ユニットは、現在マップ上にある「発見された」グリーンベレーチームに向かって、可能な限り移動力を使って近づくように移動しなければならない*。発見されたグリーンベレーチームに隣接した(又は移動前から隣接していた)場合、その敵戦闘ユニットは必ず隣接しているグリーンベレーチームを攻撃する。

*制圧射撃ルール(15.0)も確認する。

敵戦闘ユニットは、発見された全てのグリーンベレーチームが除去されるかベースキャンプとスタックするまで、マップ上に残る(このとき敵ユニットは除去され、通常ルールに従って、後で再び引けるようにドロップールに戻す)。

勝利判定フェイズ(5.0)： 現在の任務が達成された又は放棄された場合、(新たな任務目標を配置するために)改めて任務目標配置フェイズを行う。プレイヤーは(全てのチームが除去されるまでに)いつでもゲームの終わりを選択でき、そのときに5.0に従い勝利(又は敗北)レベルを決定する。一度ゲームを終えたら、それ以上任務は達成できない。

使用できる任務目標が無くなった時にもゲームは終了し、勝利(又は敗北)レベルを決定する。

5.0 勝利条件

グリーンベレーチームのリーダーとして成功するには2つの要素がある。より多くの任務を達成しつつ、チームを失わないことだ。敵戦闘ユニットの除去は勝利判定に影響しない。

デザイナーノート: グリーンベレーは2つの戦場で戦っていた。1つはもちろんベトナムで、もう一つは軍内の保守派から生き延びる戦いだ。彼らはグリーンベレーを、数で勝る敵を攻撃する無謀で向う見ずな奴らとしか見ていなかった。通常の軍隊ができなかったベトコンの殺害がこのゲームにおける任務目標の達成であり(通常の軍隊にとってこの任務目標は重要でないか、常識に反すると思われたか、気まぐれなものと考えられた)、それによってグリーンベレーの価値をペンタゴンに示すことができた。

いずれかのゲームターンの勝利判定フェイズに、それまでに達成した任務目標の数から放棄した任務目標の数を引く。さらに、その合計から除去されたグリーンベレーチームチーム数を引く(そのチームがマップ上にいても)。

その結果が勝利か敗北か、そしてそのレベルも決定する。

最後のグリーンベレーチームがマップ上から除去されたとき(達成した任務目標数に関わらず敗北となる)、又は最後の任務目標がドロップールから引かれた時に自動的にゲームは終了する。プレイヤーはそれまでに達成した勝利判定に納得し止めたいときにはいつでもゲームを終了できる、カービー大佐[ジョン・ウェイン]をがっかりさせるだろうがそれでいいだろう。

達成した 任務目標合計	勝利レベル
0	軍法会議
1-2	降格
3-4	配置換え
5-6	不十分な実績
7-8	十分な実績
9-10	勲功記章
11-14	昇任
15-20	受章
21-27	受章及び昇任
28-29	国民的英雄
30	名誉勲章

6.0 武器及び装備の調達

グリーンベレーの能力を向上させるために、プレイヤーが調達できる様々な武器及び装備が用意されている。いくつかの武器又は装備は特定の任務を達成するために必要とされ、プレイヤーは調達品を決定するときにそれを考慮しなければならぬ。

ノート: ドロップールから特定の任務目標が引かれる保証はないため、特定の武器や装備も必ず調達するわけではない。さらに、プレイヤーは次の任務目標配置フェイズごとに、十分な調達ポイントがあれば、追加の武器及び装備を調達する機会が与えられる。

調達ポイントは任務目標配置フェイズにおける武器及び装備の調達にしか使用しない。プレイヤーは100調達ポイント(6.2)を持ってゲームを開始し、それを最初から最後までまでの任務目標配置フェイズで消費できる。

6.1 任務目標の要求

特定の任務目標を達成するために必要な武器又は装備を下表に示す。特定の武器又は装備を求めない任務目標もあることに注意する。

ノート: 武器及び装備は任務目標を達成するときに消費されない。その任務目標の達成に必要な武器又は装備が任務目標ヘクスに存在するだけで良い。

任務目標	要求武器/装備
Assassinate Potentate 権力者の暗殺	Intel, M21 or SVD or Demo
Befriend Locals 地元民の懐柔	Medical Kit
Bribe Potentate 権力者の懐柔	Bribe
Broadcast Signal 放送信号	Radio
Capture Equipment 装備の捕獲	Jeep or Truck or H-34
Create Diversion 陽動作戦	Flares, Radio, Demo
De-mine 地雷除去	Tools
Demolish Infrastructure 基幹施設の爆破	Demo
Destroy Supplies 補給品の破壊	Demo or Mines
Detect Enemy Location 索敵	Night Vision
Drop-off Agent 作業員の引き渡し	なし
Establish Landing Zone ランディングゾーンの設置	Demo, Radio, M1919
Gather Intel 情報収集	*Night Scope
Harass 嫌がらせ	Mortar, Booby Trap
Interdict 阻止	M60 or RPK, Mines, Booby Trap
Jam Enemy Signal 妨害電波	Radio
Kill Double-Agent 二重スパイの殺害	M21 or SVD, Booby Trap
Pre-Position Site 事前集積地の設置	Radio, Night Vision
Raid (Burn Camp) 襲撃(キャンプの焼却)	Flamethrower
Raid (Hit and Run) 襲撃(一撃離脱)	Grenades or B40 or M72 or M18 or M67
Recruit Locals 地元民の採用	M60 or RPK, Ex. Ammo
Rescue Prisoner of War 捕虜の救出	Intel, Medical Kit
Re-supply 再補給	Ex. Ammo, Medical Kit
Sabotage 破壊工作	Demo or Booby Trap
Scout Location 地域偵察	なし
Seize Airfield 飛行場の占拠	Radio, Flares
Set-up Ambush 待ち伏せ	M1919 or M2 .50 CAL or M60 or RPK
Subvert Agent 作業員の寝返り	Intel
Test Enemy Defenses 敵戦力の確認	B40 or M72 or M18 or M67
Train the New Guys 新人の訓練	M60 or RPK, Ex. Ammo, Grenades, Radio

訳注: *Night Scope は武器及び装備品にないため、Night Vision の間違いと思われる。

6.2 調達ポイント(PP)

調達ポイントとはゲーム上の通貨であり、武器及び装備、

又は追加のグリーンベレーチームやベースキャンプを購入(調達)するために使う。プレイヤーは 100 調達ポイント(PP)を持ってゲームを開始し、様々な任務を達成するためにこれで調達する。さらに、任務目標を達成するたびに(その種類により様々な量の)追加 PP を取得でき、取得できる PP 数は任務目標駒の左上に書かれている。マップの端にある PP トラックは、プレイヤーが現在保有している PP 数を記録するためにある(PP レベルの表示方法は 3.6 による)。

プレイヤーは後のゲームターン(の任務目標配置フェイズ)で武器及び装備を調達するために PP の消費を抑えることができる。

一度買った武器及び装備は永久取得になる(返却して PP に戻すことはできない)。

6.3 ボーナス調達ポイント(水兵)

開始時 PP (6.2)に加え、いずれかの海岸ヘクスから 4 ヘクス以内に配置したベースキャンプごとに追加 10PP を得る。

7.0 任務目標

(ゲーム開始時、あるいは前の任務目標が達成された又は放棄され)任務目標配置フェイズで新たな任務目標を引くときには、プレイヤーは任務目標ドロップールから無作為に 1 つの任務目標駒を引く。それはそのグリーンベレーチームの目標となり、その任務目標を達成するためにはそのヘクスに(必要な武器又は装備と共に)1 つ以上のグリーンベレーチームが入らなければならない。

任務目標駒を引いた後、プレイヤーは 6 面体サイコロを 1 つ振り、(下記の)任務目標配置表を確認する。表に示される番号のヘクスにその任務目標駒を置く。

任務目標駒がすでにグリーンベレーチーム又はベースキャンプのあるヘクスに置かれた場合、その任務目標は自動的に達成される。たとえそのヘクスにいる全てのグリーンベレーチームが発見されていても良い。

7.1 任務の達成

1 つ以上のグリーンベレーチームがその任務達成に求められる必要な武器又は装備(6.1)と共に任務目標ヘクスへ入った時に、その任務は達成される。

ノート： 指揮官、士官、武器及び装備だけでは任務を達成できない。

任務が達成された場合、その任務目標駒をマップから取り除き任務達成ボックスに置く。

達成した任務目標ごとに勝利レベルが上がる(5.0)。

7.2 任務の放棄

任務目標を配置した後のゲームターン中のいつでも、プレイヤーは現在の任務目標が達成不可能又は危険性が高いと判断した時に、その任務目標の放棄を宣言できる。

放棄された任務目標はマップから取り除かれるが、何の価値もなくなる。**訳注：任務の放棄は勝利条件に悪く影響する(5.0)**。それでも、そのゲームターンを完了させ、新たなゲームターンを(任務目標配置フェイズから)普通に開始する。

8.0 スタック

いつでも複数の駒が同じヘクスにすることができ、(敵もグリーンベレーチームも)ゲーム中に特別な制限を受けることはない。しかしながら、運搬制限(9.0)により、各グリーンベレーチームが運べる武器及び装備の数には制限がある。

敵ユニットは配置又は移動の結果によって自由にスタックできるが、スタックしていても攻撃するときはその攻撃力を合計することはない。スタックしている各敵ユニットは

別々に攻撃を行う。

任務目標配置表

任務目標	1-2	3-4	5-6
Assassinate Potentate	2636	1221	1031
Befriend Locals	1711	1829	0636
Bribe Potentate	0636	0413	1307
Broadcast Signal	2626	2405	0921
Capture Equipment	2332	0310	0725
Create Diversion	2509	0230	0934
De-mine	1605	2503	1529
Demolish Infrastructure	1236	2223	1007
Destroy Supplies	1723	0633	1614
Detect Enemy Location	2214	2024	0329
Drop-off Agent	0711	2120	1936
Establish Landing Zone	1905	1333	2227
Gather Intel	1719	1228	0714
Harass	2022	0535	1721
Interdict	1826	0617	2211
Jam Enemy Signal	2620	0928	0431
Kill Double-Agent	1011	2429	0421
Pre-Position Site	0620	2321	0123
Raid (Burn Camp)	1324	2434	1711
Raid (Hit and Run)	2425	1416	0424
Recruit Locals	1711	1829	0636
Rescue Prisoner of War	0235	2623	2031
Re-supply	1734	1018	2008
Sabotage	1116	1026	2418
Scout Location	1526	2016	0226
Seize Airfield	0133	2134	2513
Set-up Ambush	1419	0730	2516
Subvert Agent	0528	1435	0217
Test Enemy Defenses	2130	0936	2236
Train the New Guys	1807	2631	1023

9.0 運搬制限

運搬制限とは、各グリーンベレーチームが(戦闘又は任務の達成時に)使用及び運搬できる武器及び装備の最大数である。

グリーンベレーチームは武器又は装備を捨てること(投棄)ができる。一部の武器又は装備を残し、プレイヤーが使わないと判断した武器又は装備だけを投棄できる。武器又は装備の投棄は移動中のいつでも又は戦闘解決の直前にも行える。

9.1 グリーンベレーチーム

各グリーンベレーチームが一度に運搬及び使用できる武器又は装備は 6 個までである。

ノート： 指揮官及び士官はグリーンベレーチームではないため、一度に運搬できる武器又は装備は 1 個だけである。

9.2 プラスタイプの移動能力

プラスタイプの移動能力を持つ駒はその駒のノイズ値以下までの武器又は装備駒を運搬できる(プラスタイプの駒のノイズ値は運搬能力と一致する)。例、トラック(Truck)は(他のプラスタイプ駒を除く)5 個までの他の駒を運搬できる(プラスタイプ移動能力の駒は他のプラスタイプ移動能力駒を運搬できない)。

例外： 黒い数値のプラスタイプ移動能力を持つ駒は、他の

プラスタイプ移動能力を持つ駒に運搬されることができる(10.4)。それでも、プラスタイプ移動能力駒の運搬制限はそのノイズ値以下のままである。

9.3 運搬制限の合計

(スタックし、一緒に移動するなら)グリーンベレーチームとプラスタイプ移動能力を持つ駒の運搬制限を合計できる。例えば、トラックの運搬制限(そのノイズ値である)「+5」をグリーンベレーチームの運搬制限(6)に加え、合計運搬制限を「11」にできる。運搬制限を合計するためには、この2つの駒はずっと一緒に移動しなければならない。

9.4 ベースキャンプ利用の例外

グリーンベレーチームはベースキャンプにスタックさせている全ての武器及び装備を利用できる(とはいえ、ベースキャンプはどの駒の運搬制限も増加させない)。これはそのベースキャンプのヘクスに敵ユニットが置かれた又は発見されたグリーンベレーチームへ向かう途中で偶然そこへ入った時に関係するだけである。

10.0 移動

全てのゲーム駒には、その駒が持つ移動能力を示す、移動力の値が印刷されている。駒には、一桁の整数で示される(例、「4」)基本移動力を持つものと、マイナスの数字で示される(例、「-1」)マイナス移動力を持つものと、プラスの数字で示される(例、「+20」)プラス移動力を持つものがある。それぞれの移動タイプは後で説明する(10.2)。

ノート： マイナス移動力を持つ駒はそれ単独では移動できない。他のタイプ(基本又はプラス)の移動力を持つ駒に運搬されるときにだけ移動できる(9.0)。

グリーンベレーの味方移動フェイズ中に移動するとき、駒は隣のヘクスへ入るたびに移動力を徐々に消費していく。

10.1 移動の手順

移動はつながり合ったヘクスをたどって行われる。駒は、プレイヤーが望む又はゲームシステムに示される、どの方向へでも何度でも向きを変えて移動できる(敵ユニットは最も近い発見されたグリーンベレーチームに向かって移動する12.9)。どの場合でも各駒は各ゲームターンに1度しか移動できないが、グリーンベレー駒はプレイヤーが望まない移動を強制されない。移動を完了した駒はそのゲームターンの移動を終え、それを取り消すことはできない。(2ヘクス以上動かすときには)つながり合ったヘクスをたどっていく。ユニットがヘクスへ入るたびにその駒の移動力から移動力を「消費」する。ヘクスの種類(そのヘクスの地形タイプ)ごとに特定の移動力消費が求められる。グリーンベレーチーム(又は他のプラス移動力の駒)が入ったヘクスの種類に応じた移動力を駒の移動力から引いていく。

例外： 運搬されている武器及び装備(9.0)は決して移動力消費を求められない。

ヘクスの種類(地形タイプ)ごとの消費コストはマップに印刷されている(10.7)、これはそのヘクスに入ったグリーンベレーチーム(又はプラス移動力を持つ駒)だけに適用する。(10.4による共同移動で)グリーンベレーチームとプラス移動力の駒と一緒に移動する場合は、1度しかその地形コストを消費しない。

例： グリーンベレーチームなしのトラックがジャングルヘクスへ入った。トラックは2移動力を消費し、そのヘクスでグリーンベレーチームとラジオにスタックした。次のゲームターンに3つの駒は一緒に移動し山岳ヘクスへ入った。(グリーンベレーチームがいるためトラックではなく)グリーンベレーチームが2移動力を消費する。ちなみに、運搬されているラジオは地形コストを消費しない。

他の駒を運搬している駒はそれを捨てても移動を続けられる。捨てられた駒はそのゲームターンの移動を続けられない、たとえそのゲームターンに移動していなくても移動できない。

10.2 移動種別

移動能力という点で駒は4種類に分類され、各駒はそのいずれか1つに分類される。

a) 基本移動力(グリーンベレーチームのみ)

このタイプの移動力を持つ駒は単独で移動でき、他のタイプの駒を運搬できる(運搬制限9.0)。

b) プラス(+タイプ)移動力(特定の装備)

このタイプの移動力を持つ駒は単独で移動でき、他のタイプの駒を運搬できる(黒い数値でなければ、他のプラスタイプ移動力は運搬できない)。さらに、プラスタイプ移動力の駒はその移動力を基本移動力の駒へ加えることができる。

c) マイナスタイプ移動力(多くの武器及び装備品)

このタイプの移動力を持つ駒は単独で移動できず、基本移動力又はプラスタイプ移動力を持つ駒に運搬されなければ移動できない。

d) 敵の移動力(全ての敵の駒)

敵ユニットは基本移動力を持つが、ルール10.6に従う移動しか行えない。

10.3 基本移動力

味方移動フェイズにプレイヤーは自分のグリーンベレーチーム駒を移動させられる(移動は強制されない)。移動させようとする駒は1つずつ移動させ、次の駒を移動させる前にその移動を完了させる。

例外： 1つのヘクスにスタックしている駒は同一の移動として一緒に移動できる。この場合でも他の駒を移動させる前にそのスタックの移動を完了させる。スタック内の一部の駒を停止させ、残りの駒の移動を続けることはできるが、停止させた駒はそのゲームターンにそれ以上の移動はできない。

移動は現在いるヘクスにつながる隣のヘクスにしか行えない、またその(マイナス及びプラス移動力により増減する)合計移動力を越えて移動できない。

駒が現在いるヘクスから隣のヘクスへ入った時、入ったヘクスの地形に応じたコストを駒の合計移動力から直ちに差し引く。

ノート： 合計移動力は、駒に書かれた移動力及び運搬している(又は運搬されている)武器及び装備の移動力である。

各地形の移動コストはマップに印刷されている。駒はその駒に書かれた移動力を全て消費するまで移動できる(プレイヤーが望むなら途中で移動をやめてもよい、全ての移動力を使い切らなくてもよい)。

基本移動力を持つ駒の移動力は、次のターンへ持ち越したり、他の駒へ与えたりできない。

基本移動力を持つ駒は、運搬制限内で(9.0)、他の駒を運搬できる。

10.4 プラス(+移動力)

プラス移動力を持つ駒は基本移動力の駒と同じように他の駒を運搬できる(が、他のプラス移動力駒は運搬できない)。

例外： 黒い数値のプラス移動力を持つ駒を他のプラス移動力を持つ駒は運搬できるが、他の黒い数値のプラス移動力を持つ駒では運搬できない(すなわち、黒い数値のプラス移動力駒は他の黒い数値のプラス移動力駒を運搬できない)。

基本移動力の駒を運搬しているとき、プラス移動力駒の移動力をそれに加えられ、合計移動力は増加する(移動開始時から移動中ずっとスタックしていなければならない)。プラス移動力の移動力は他のプラス移動力に加えることはできない(それでも複数のプラス移動力を持つ駒をグリーンベレーチームとスタックさせて移動でき、いずれかのプラス移動力をそのグリーンベレーチームの移動力に加える)。

ノート： 1つのプラス移動力駒の移動力はいずれか1つの基本移動力駒だけに加えられる。スタック内に複数のプラス移動力駒がある場合、プレイヤーはいずれか1つのプラス移動力を選びグリーンベレーチームの基本移動力にそれを加える。

プラス移動力駒はマイナス移動力駒(10.5)を 9.2 に従って運搬できる。このとき、マイナス移動力駒の移動力を運搬しているプラス移動力駒の移動力から差し引く。

プラス移動力駒は他のプラス移動力駒を運搬できない(運搬されるプラス移動力駒の移動力が黒の場合を除く)。黒いプラス移動力を持つ駒は他のプラス移動力駒によって運搬できる(他の黒いプラス移動力を持つ駒では運搬できない; 黒いプラス移動力駒同士は互いに運搬できない)。

2つのプラス移動力駒の移動力を足すことは決してない。

例： (プラス移動力駒の)トラック(Truck)は「+6」移動力を持つ。トラックはこの(+6)移動力をスタックしているグリーンベレーチームの(基本移動力「4」)移動力に加え、合計移動力を「10」にできる。このトラックが M2 .50 CAL も運搬していたら、M2 のマイナス移動力(-3)を「10」合計移動力から引いて「7」合計移動力になる。

1つのプラス移動力駒は同じヘクスにいる1つの基本移動力駒にだけその移動力を与えられる。プラス移動力駒は同じヘクスにある武器及び装備を(運搬制限まで)運搬できる、それが他のグリーンベレーチームに利用された後でも。

プラス移動力駒とスタックし一緒に移動する全ての駒はその移動力をプラス移動力に加えられ、(それらの合計移動力まで)一緒に移動する。**例：**移動力「+6」のトラックが(基本移動力「4」)のグリーンベレーチームと一緒に移動すれば合計移動力は 10 になる。

プラス移動力駒はグリーンベレーチームとは独立して移動できる(その+数値まで)。もちろん前述のとおり、マイナス移動力駒を運搬していればその移動力は減少する。

デザイナーノート： プラス移動力駒にはドライバーやパイロットなどの別の兵士が乗っていると考える。

プラス移動力駒が(指揮官又は士官を含んでも)単独で移動する場合、(他のプラス移動力駒を運搬又は一緒に移動していても)ノイズを発生せず、攻撃も受けない。敵ユニットが(発見されたグリーンベレーチームを追いかけて)単独で移動するプラス移動力駒と同じヘクスに入った時には、そのプラス移動力駒は直ちに除去される(が、後の任務目標配置フェイズで普通に再調達できる)。

ノート： この条項は、例えば、ゴムボート(raft)と同じ海岸ヘクスにいる敵ユニットにも適用される(その敵ユニットが水域に入れなくても)。

10.5 マイナス(-)移動力

マイナス移動力を持つ駒は単独で移動できないが、プレイヤーが望めば、基本又はプラス移動力駒とスタックさせ一緒に移動させることで(運搬制限内で)運搬されることができる。マイナス移動力駒は他の駒を運搬できない、しかし基本又はプラス移動力駒に運搬されるときにはそのマイナス移動力をそれらの移動力から差し引く。すなわち、(それを移動中に捨てても)合計移動力を減少させる。そして、1つの基本又は

プラスタイプ駒が運搬するマイナス移動力駒の「-」移動力は累積する。

例： H-36 ヘリコプター(プラス移動力「+25」)と M2 .50 CAL.(マイナス移動力「-3」)がグリーンベレーチーム(基本移動力「4」)とスタックしている。合計移動力は「26(=4+25-3)」になる。

ノート： いくつかのマイナス移動力駒には「-0」と書かれている。これらは運搬されていても移動力を減少させない。

マイナス移動力駒は単独で移動できず、他の駒を運搬できない(が、基本又はプラス移動力駒によって運搬できる)。プラス移動力駒がマイナス移動力駒を運搬することはルールに適合している。

デザイナーノート： マップ上を移動するグリーンベレーチームが、例えば B-26 とスタックした時、もちろんジャングルで 50t もする飛行機を引きずり回してなどいない。B-26 (や艦砲射撃など)はその地域を巡回しているか(必要な時に要請があるまで)近くで待機している。ちなみに、これらの駒のノイズ値が高い理由は、航空機が上空にいると何かはその地域で行われていると敵が気付くからである。

10.6 敵の移動力

敵の戦闘ユニットは基本移動力を持つ。マップ上に置かれた敵戦闘ユニットは(敵移動/戦闘フェイズに)最も近い発見されたグリーンベレーチームに向かって真っすぐに移動する(ベースキャンプにいるグリーンベレーチームを除く、ベースキャンプでは発見が取り消される)。この移動の縛りは、たとえ発見されたグリーンベレーチームに向かう(上で困難な地形を迂回するなど)より効率的なルートがあっても、強制される(これは敵がグリーンベレーの位置や移動先を必ずしも正確に捉えていないことを表している)。

ノート： いくつかの敵ユニットの移動力は「0」である(これらは検問所、監視塔、固定陣地、気付いていないパトロール、あるいは蛇や昆虫やブービートラップなどのようなものを表す)。このユニットは移動できないが、発見されたグリーンベレーチームが全てベースキャンプに入るまでそのヘクスに居続ける。それにもかかわらずこのユニットは敵移動/戦闘フェイズに隣接しているグリーンベレーチームを普通に攻撃する。

敵ユニットがヘクスへ入るときには通常の地形コストを消費する(が、完全水域ヘクスにぶつかったときにはそこで移動を停止する; 11.0)。

敵戦闘ユニットは(次のヘクスへ入るために十分な移動力がある限り)発見されたグリーンベレーチームに近づく最短の移動を行う権利が与えられる(というより強制される)。

敵戦闘ユニットは他の敵ユニットがいるヘクスへ制限なく自由に入れる。

10.7 移動の地形コスト

駒がヘクスへ入るとき、マップに印刷された地形表に示される移動力(地形コスト)を消費する。全てのユニットは全く同じコストを消費するが、水域ヘクスは追加の制限を負わせる(11.0)。

デザイナーノート： ヘリコプター駒がヘクスへの進入で 2 移動力以上の消費を求められることがあるのは、低空を飛び困難な地形を迂回するからである(専門用語でいう「匍匐飛行」である)。

1つのヘクスに複数の地形がある場合、地形コストは累積しない。移動する駒はそのヘクス内の最も高い1種類のコストだけを消費する。

10.8 最小移動

その移動フェイズに全く移動しておらず、(完全水域ヘクスなど)通常の移動で進入を禁止されていないヘクスであれば、合計移動力にかかわらず、基本又はプラス移動力を持つ駒は最低でも1ヘクスは移動できる。最小移動を行うとき、その駒又はスタックはそのヘクスへ入るために全移動力を消費する。

ノート： 最小移動は静粛移動の条件も満たす(12.2)。

10.9 支配地域

隣のヘクスに支配地域を及ぼす駒はない。グリーンベレーチーム(又はスタック)に隣接した敵戦闘ユニットは、そのグリーンベレーチーム(又はスタック)を必ず直ちに攻撃する。グリーンベレーチームとスタックしていない武器及び装備駒は、敵戦闘ユニットが同じヘクスに入ったとき、自動的に除去される。

10.10 任務目標での停止

任務目標のヘクスへ入ったグリーンベレーチームがその任務を達成するためには、そのヘクスで移動を停止する。グリーンベレーチームは任務目標ヘクスで停止せずに通り返してもよいが、通過するだけではその任務を達成できない。

10.11 武器等の残置

グリーンベレー駒が移動を開始する前に、武器及び装備(武器等)を手放し、そのヘクスへ置いていくことができる。残置された武器等は、敵ユニットが入る(武器等は除去される)、又は資格のあるグリーンベレー駒に保有されるまで、そのヘクスに残る。

残置された武器等は 12.3 の放棄とは違い、その影響も違う。ここでいう武器等の残置とは、単にグリーンベレーチーム駒がその武器等を運搬していないだけである。

11.0 水域ヘクス

水域ヘクスには、完全水域ヘクスと小川の2種類がある。完全水域ヘクスは青い6角形(青6)のシンボルがない(又は青6のある駒を運搬していない駒)の進入を禁止する。

ノート： 敵戦闘ユニットが発見されたグリーンベレーチームに向かう移動中に、完全水域ヘクスにぶつかったときには停止する。しかし、その(又はいずれかの)発見されたグリーンベレーチームが移動し、その敵戦闘ユニットが(完全水域ヘクスへ入らずに)そこへ向かうことができるようになったら、その敵戦闘ユニットは移動を再開する。

円内移動力を持つ敵戦闘ユニット以外の全ての駒は小川ヘクスに入れる。(発見されたグリーンベレーチームへ向かっている)円内移動力を持つ敵ユニットは、小川ヘクスへ入る前のヘクスで移動を停止する。

例外： 橋のある又は道路の絵が通過している小川ヘクスでは、円内移動力を持つ敵ユニットも移動を停止しなくてよい。

円内移動力を持つ敵ユニットは発見されたグリーンベレーチームを追うために進入できない小川を「迂回」できない。しかし、発見されたグリーンベレーチームが移動しその敵ユニットが小川に妨害されずに追いかけることができるようになったなら、そのグリーンベレーチームに向かう移動(追撃)を続ける。

11.1 ゴムボート(Raft)とスキューバ(Scuba)

ゴムボート又はスキューバを保有するグリーンベレーチームは味方移動フェイズに完全水域ヘクスへ入れる。このときグリーンベレーチームはひとつつながりの完全水域又は小川ヘクスだけを移動でき、各ヘクスで(通常、小川では2に対して)1移動力を消費する。

ゴムボート又はスキューバによる移動は完全水域又は小川ヘクスだけで行える。ゴムボート及びスキューバをグリーンベレーチームにスタックさせても他のタイプの地形へ入れるが、水域ヘクスを移動するのでなければこの移動ボーナスは得られない。

11.2 PBR

PBR(河川巡視艇)は完全水域及び小川ヘクスだけを移動できる。常に各ヘクスで1移動力を消費する。グリーンベレー及び他のプラス移動力駒はPBRを運搬できない。

12.0 ノイズ発生

グリーンベレーチーム(又はグリーンベレーチームのスタック)がそのターンの移動を完了したとき、10面体サイコロを振り、そのグリーンベレーチーム(又はスタック)が最後のヘクスで発したノイズが敵ユニットに聞かれ発見されたかを確認する。

ノート： この判定はすでに発見されているグリーンベレーチームも行う。それはさらに多くの敵ユニットに発見される可能性があるからである。

グリーンベレーチーム(又はスタック)の合計ノイズ値は最後のヘクスにある全ての駒のノイズ値を合計する。いくつかの武器及び装備は雑音を立てず、そのヘクスのノイズ値を上げない。さらにノイズ値を減少させる(「-」のノイズ値を持つ)装備もある。2つ以上のグリーンベレーチームが同じヘクスにいる場合、それらのノイズ値を全て合計する。

指揮官及び士官ごとにグリーンベレー又はスタックのノイズ値は1増加する。これは単に人が1人増えただけでなく、とくに彼は任務達成のためにチームを鼓舞していた。

そのヘクスの合計ノイズ値を計算した後(移動が行われた最後のヘクスでだけ計算し、移動を完了していない又は全く移動しないユニットのノイズは計算しない)、1つの10面体サイコロを(1回)振る。サイの目が(>)合計ノイズ値より大きい場合、ノイズは敵に聞かれず、グリーンベレーチームは発見されない。

ノート： ノイズの判定は(最後の)ヘクスごとに行う、ユニットごとではない。いくつの駒がそこに入ろうとも、ヘクスごとにサイコロは1回しか振らない。

サイの目が(≤)合計ノイズ値以下の場合、ノイズは聞かれグリーンベレーチーム(又はスタック)は敵に発見される(12.7)。そのヘクスにいる全ての駒はベースキャンプに入るまで発見された状態になる。

例外： 合計ノイズ値及びその他の修正にかかわらず、ノイズ判定で「0」を出すとは発見されず、「1」を出すとは自動的に発見される。

12.1 地形のノイズ

グリーンベレーチーム(又はスタック)が入ったヘクスのノイズ値に影響(修正)する地形タイプもある。

ノート： 敵戦闘ユニットのノイズに意味はない。それらはマップに置かれた時から所在が知られている。

下記に示す各地形のノイズ値は、グリーンベレーチームが入ったヘクスのノイズ値を(「+」または「-」に)修正する。地形のノイズ値はマップ上にも示されている。

地形の種類	ノイズ(修正)値
道路	+3
村	+2
橋	+2
ジャングル	+1

ジャングル・山岳	+1
水田	+1
山岳	0
草地	0
飛行場	0
海岸	0
完全水域	0
小川	-1
(破壊された)橋	-1
静粛移動(12.2)	0

デザイナーノート： ノイズを増加する地形は発見されやすい又は地元民に接触するあるいは野生生物に出くわすことなどを表している。多くの任務目標を達成するうえでグリーンベレーチームはノイズを大きくする地形を通過しなければならない難問を抱える(村では、ベトコンの支持者がグリーンベレーの存在を密告するなど)。道路に行くことは必ずしもノイズを増加させないが、実際にたてるノイズの量にかかわらず道路の利用は高いリスクを伴う。

ヘクスのノイズ値を決定するとき、12.1の地形のノイズ値も合計ノイズ値に(そのヘクスにある全ての武器及び装備のノイズ値に追加して)加える。

12.2 静粛移動

グリーンベレーチーム(及びそれにスタックする全ての武器及び装備)は、味方移動フェイズ中に1ヘクスしか移動しなければ静粛移動したとみなす。静粛移動で入ったヘクスのノイズ値は(そのヘクスの本当の地形にかかわらず)、(小川など)0未満の場合を除き、常に「0」となる。

12.3 発見の回避(武器等の放棄)

(スタックしている指揮官及び士官を含む)グリーンベレーチームは、(12.4を含まない)12.0による発見を回避できる。回避した場合12.7による敵ユニットは配置されない(戦闘によるノイズは自動的に発見されるため、12.4による戦闘後の発見には回避を行えない)。

ノート： 発見の回避は敵ユニットを引く前に決断する。

発見を回避した場合、プレイヤーはそのグリーンベレーチーム、指揮官及び士官(武器及び装備は含まない)を取り上げ、マップ上に存在するいずれかのベースキャンプへ持って行く(ベースキャンプがない場合には回避できない)。回避は自動的に行われるが、放棄された(プラス移動力駒を含む)全ての武器及び装備は除去される(が、再調達は可能である)。

武器等の放棄は残置(10.11)とは違う。

12.4 戦闘ノイズ

グリーンベレーチーム(又はスタック)が敵ユニットの攻撃を受けた時には自動的にノイズを発生し、直ちに発見される。ただし、その戦闘でその敵ユニットを除去した時にはノイズを発生しない。

マップ上にいる全ての敵ユニットはどこにいても敵移動/戦闘フェイズにそのグリーンベレーチーム(又はスタック)のヘクスへ向かって真っ直ぐに移動する。移動は、地形にかかわらず、(最小の移動力消費ではなく)最も直線的に近づくヘクスを通っていく(通常の地形コストを消費する)。

10.6 敵戦闘ユニットの移動手順を参照。12.9では？

グリーンベレーチーム(又はスタック)が発見されると、それらがベースキャンプへ入る(12.9)又は除去されるまで、敵移動/戦闘フェイズのたびにマップ上の全ての敵戦闘ユニットは(その移動力の範囲内で)そのグリーンベレーチームに向

かって真っ直ぐに移動する。発見された全てのグリーンベレーチームがベースキャンプに入る又は除去された時、マップ上の敵戦闘ユニットは、任務が達成されていなくても、全て自動的に除去され(プールに戻される)。

ノート： すでに述べたように、敵ユニットは最も近い発見されたグリーンベレーチームに近づくように移動する。グリーンベレーチームを追跡するうえで同じ距離に2つのヘクスがある場合、敵ユニットはルールの許す範囲内でよりベースキャンプに近い方のヘクスへ入る。それらがベースキャンプからも等距離にある場合、プレイヤーが進入ヘクスを選べる。

グリーンベレーチームのスタックが移動中に分かれても、敵戦闘ユニットは(移動コストではなくヘクス数で)最も近いグリーンベレーチームに向かって移動する。このときその(より近い)グリーンベレーチームがベースキャンプに入る又は除去されるまで、その敵ユニットは他のグリーンベレーチームを追うことはない。

ノート： 敵戦闘ユニットから同じ距離の別々のヘクスに複数のグリーンベレーチームがいる場合、プレイヤーが追いかけるグリーンベレーチームを選択できる(これはゲーム中に何度も繰り返される、複数のグリーンベレーチームが敵戦闘ユニットから同じ距離にあるたびに追跡を切り替えることができる)。

敵戦闘ユニットが移動中にベースキャンプのあるヘクスへ入った場合、そのベースキャンプは直ちに(マップから)除去され、それ以降使用できなくなり何の機能も発揮しなくなる。それは存在しなくなり、ゲームに戻ることはない。

敵戦闘ユニットが移動中に残置された武器及び装備のあるヘクスに入った場合、その武器及び装備は直ちに除去されるが、後の任務目標配置フェイズで再調達できる。

12.5 スズメバチの巣を突く

発見されたグリーンベレーチーム(又はスタック)は、ベースキャンプヘクスへ入るまで発見されたままである(12.9)。キャンプへ入った瞬間に、他に発見された(指揮官又は士官だけではない)グリーンベレーチームがマップ上のどこかにいなければ(12.6)、全ての敵戦闘ユニットは直ちに移動をやめマップから除去され(ドロブプールに戻される)。

あるグリーンベレーチーム(又はスタック)の発見判定は、他のヘクスにいる他のグリーンベレーチーム(又はスタック)の発見判定に影響しない。

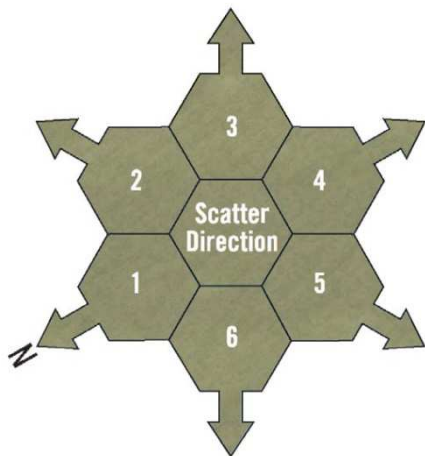
12.6 指揮官及び士官の移動

指揮官及び士官はプラスタイプ移動力駒であるため、それだけではノイズを発生せず、グリーンベレーチームとは別に攻撃されることもない。単独でいる間、指揮官及び士官は発見、追撃、及び攻撃されることはない。もちろん指揮官及び士官は単独で任務を達成できない(7.1)、ランボーが1人で任務を達成したことは忘れてほしい。

12.7 発見されたグリーンベレーチーム

戦闘又はノイズ判定の結果でグリーンベレーチームが発見された場合、発見されたグリーンベレーチーム(又はスタック)の近くに登場する敵ユニットの数を決定するために6面体のサイコロを1つ振る。サイの目に等しい数の敵ユニットがマップに登場する。例、サイの目が3なら3個の敵ユニットがマップに登場する(12.8)。

決定された数の敵戦闘ユニットをドロブプールから無作為に引く。引いた敵戦闘ユニットは散乱工程(12.8)に従ってマップ上に配置する。



12.8 敵戦闘ユニットの配置

引いた敵戦闘ユニットをマップ上へ配置するとき、プレイヤーは敵戦闘ユニットごとに2つの6面体サイコロを振る。振る前に1つを「方向」サイコロ、もう1つを「距離」サイコロに指定する。グリーンベレーチーム(又はスタック)のヘクスを基準として方向及び距離を判定する。これを散乱工程と呼び、単純なヘクスの図式で表される。方向を決めるとき、グリーンベレーチーム(又はスタック)のいるヘクスの北側のヘクスサイドを「1」の方向として方向サイコロに対応させる。「1」の右隣(時計回り)を「2」の方向とし、時計回りにグリーンベレーチーム(又はスタック)の周りの6方向全てに番号を振る(上図参照)。方向を決めた後、グリーンベレーチーム(又はスタック)からの距離を決める2つ目のサイコロを振り、決められた方向のヘクス列を真っ直ぐに2つ目のサイコロの目に等しいヘクス数だけ離れたヘクスに敵ユニットを置く。

1回の散乱工程で1個の敵戦闘ユニットを配置する、それはグリーンベレーチーム(又はスタック)のいるヘクスを基準に判定される。

ノート： 敵戦闘ユニットを配置するヘクスがマップの端を超えた場合、そのマップ端が反対側のマップ端につながっていると仮定して配置するヘクスを決定する(同じ方向及び距離サイコロで)。この場合その敵ユニットはマップの反対側に登場することになるが、その機能は変わらず最も近いグリーンベレーユニットを普通に追跡する。

例外： 敵戦闘ユニットが完全水域ヘクスへ配置される場合、それはドロッププールに戻される(ここでは引き直さない)。同様に円内移動力を持つユニットが小川ヘクスに配置される場合にもドロッププールに戻される(やはり引き直さない)。

敵ユニットが既に他のグリーンベレーチームがいるヘクスへ配置される場合、その敵ユニットは敵移動/戦闘フェイズに(元の発見されたグリーンベレーチームに向かって移動する代わりに)そこにいるグリーンベレーチームを攻撃する。このグリーンベレーチームは直ちに発見され、それが最も近ければ他の敵ユニットも普通にそれを追撃する。敵ユニットがグリーンベレーチームとスタックしている限り、どちらかが除去されるまで、その敵ユニットは敵移動/戦闘フェイズごとにそのグリーンベレーチームを攻撃する。

12.9 敵戦闘ユニットの移動(追撃)

配置された敵戦闘ユニットは、必ず、グリーンベレーチーム(又はスタック)に隣接するようにできるだけ真っ直ぐに(より高い移動コストを払ってでもヘクス数でより近くへ*)、グリーンベレーチーム(又はスタック)のヘクスに向かって移動(追撃)する。

ノート： 敵ユニットは単独で移動するプラス移動力ユニットを決して追撃しない。

(いずれかの)グリーンベレーチーム(又はスタック)に隣接

した敵戦闘ユニットは、そのヘクスでそのグリーンベレーチーム(又はスタック)と戦闘を行う。そのグリーンベレーチームが隣接できないヘクスへ移動するか、その敵戦闘ユニット(又はそのグリーンベレーチーム)が除去されるか、グリーンベレーチームがベースキャンプヘクスへ入るまで、毎ゲームターン(の敵移動/戦闘フェイズ)にその敵戦闘ユニットは隣接するグリーンベレーチームを攻撃する。

* グリーンベレーチームを追撃するうえで敵ユニットが2つの等距離にあるヘクスから選べる場合、適切な、より低い移動コストのヘクスを選択する。

グリーンベレーチームが攻撃する敵戦闘ユニットから逃れられても発見されたままであるため、マップ上にいる全ての敵戦闘ユニットに(可能な限り真っ直ぐに)いつまでも追撃され、隣接されれば攻撃を受け続ける。全ての敵戦闘ユニットは、グリーンベレーチームが除去される又はベースキャンプに入る(このときグリーンベレーチームは直ちに発見状態でなくなり、敵の攻撃も追撃も受けなくなる)まで、発見されたグリーンベレーチームを攻撃しなければならない。マップ上に発見されたグリーンベレーチームが全てなくなったら、マップ上の全ての敵戦闘ユニットを除去しドロッププールへ戻す。

(複数のグリーンベレーチームがマップ上にいる場合)敵ユニットは最も近いグリーンベレーチームを追撃する。

12.10 ベースキャンプ

グリーンベレーチームは全ていずれかのベースキャンプでゲームを開始し、そこから任務目標に向け出撃する。

ベースキャンプはグリーンベレーチームに聖域としての機能を果たす。発見された全てのグリーンベレーチームがいずれかのベースキャンプに入ったとき、追撃中の全ての敵戦闘ユニットはマップ上から取り除かれ、ドロッププールへ戻される。現在ベースキャンプにいるグリーンベレーチームは発見されない(そのヘクスで戦闘が起きた時を除く)。

配置又は移動の結果、いずれかの敵ユニットがベースキャンプヘクスへ入った場合、そこにグリーンベレーユニットがいなければ12.4によりそのベースキャンプは直ちに除去される。ベースキャンプ自体は絶対に発見されない(そこで戦闘が行われても敵が隣接してもベースキャンプ自体が敵ユニットの追撃を受けることはない)。

発見されたグリーンベレーチームがマップ上(のベースキャンプ以外のヘクス)にある限り、敵戦闘ユニットもマップ上に残り、敵移動/戦闘フェイズにベースキャンプの外にいる最も近い発見されたグリーンベレーチームに可能な限り早く真っ直ぐに向かって移動する。

全てのベースキャンプが除去された場合、グリーンベレーチームは「未発見」に戻れなくなる。それでも、十分なPPがあれば、プレイヤーは任務目標配置フェイズごとに追加のベースキャンプを1つ調達できる。

デザイナーノート： 全てのベースキャンプを失ってもプレイヤーはゲームに負けないが、マップ上を徘徊するグリーンベレーチームは発見されたままとなり、任務目標を達成するうえで長期の生き残りが大変困難になる。したがって、配置に気を配る又は追加のグリーンベレーチームで警備するなどして、ベースキャンプ発覚防止には慎重を期すべきだ。

12.11 ベースキャンプの移設

ベースキャンプは移動できないが、任務目標配置フェイズに1つ又は両方のベースキャンプを移設できる。移設するには、(移設を望むキャンプごとに)10面体のサイコロを振り、その際の目に等しいPPを消費すれば移設できる。ベースキャンプの移設は、そのフェイズ中に、その駒を現在の位置か

ら取り上げマップ上の(ルールに適合する)どこかに置くだけである。

ノート： ベースキャンプの移設では、どこに移設しても、6.3による追加 PP を得る資格はない。

ベースキャンプを移設しても、そこにあるグリーンベレーチーム、武器及び装備は動かない。ベースキャンプだけが動く。(前述の手順で要求される)十分な PP があれば、ベースキャンプは何度でも移設できる。

13.0 戦闘

グリーンベレーチーム(又はスタック)が敵戦闘ユニットに隣接している(又は 12.8 により同じヘクスにいる)場合、1 つ以上の敵戦闘ユニットがいる 1 つの隣接ヘクスに対し 1 回の攻撃を行える。

ノート： 1 つのヘクスに複数の敵戦闘ユニットがいる場合、プレイヤーは攻撃するユニットを選べる。それを除去しても、残りの敵戦闘ユニットを次のターンに攻撃しなければならず、グリーンベレーチームが離脱に成功する、除去される、又はベースキャンプに入るまでこれを繰り返す。(なぜ must なのか?)

敵ユニットがいずれかのグリーンベレーチームに隣接している場合は、各ヘクスに対し 1 回ずつ攻撃しなければならない(敵戦闘フェイズごとに各ヘクスに対し 1 回)。

ノート： プラス移動力駒だけでは決して攻撃されない。

攻撃は(敵のものでも、味方のもので)以下の手順に従って解決する。

- 1) 6 面体サイコロを振りその結果を 10 倍する(10, 20, 30, 40, 50, 60 になる)。
- 2) その 10 倍した結果に攻撃側ヘクスにある全ての駒の火力を加える(又はマイナスは引く)。

これを攻撃合計とする。

ノート： 武器及び装備駒はそれ自身が攻撃することはない、攻撃する又は攻撃を受けるユニットやチームのサイの目に(その火力を)加えるだけである。

- 3) 次に、マップに印刷された地形表に示される、攻撃を受けるヘクスの地形ペナルティを決定する。地形ペナルティを攻撃合計に加える(通常マイナス)。その結果を最終合計とする。

例： ジャングル地形のヘクスが攻撃を受ける場合、地形ペナルティは - 20 になる。したがって、攻撃合計が 23 の場合、最終合計は 3 になる(23 からジャングルの地形ペナルティを引いて 3)。

- 4) 最後に、攻撃されるユニットも前述の手順を行う。サイの目を 10 倍し攻撃されるユニットの火力を足す。

例外： 地形ペナルティは攻撃側の攻撃力だけに適用する、攻撃される側には適用しない。

- 5) 最終合計のより大きい方がその戦闘に勝利する。最終合計が全く等しい場合、両方がその戦闘に負ける。

- 6) 敵戦闘ユニットが戦闘に負けた場合、そのユニットはマップから取り除かれ(ドロッププールに戻される)。

- 7) グリーンベレーチームが戦闘に負けた場合、13.1 に従い、直ちに損害プールから損害マーカートを 1 つ引く。2 度目の損害を受けたグリーンベレーチームは除去される(損害マーカートは損害プールに戻す)。

ノート： 引いた損害マーカートが「指揮官死亡(Commander Killed)」又は「士官死亡(Officer Killed)」で

あった場合、チームは損害を受けない。そのヘクスにいる(損害マーカートが示す)指揮官又は士官は除去される(13.1)が、チームは影響を受けない。

- 8) グリーンベレーチームが損害を受けた又は除去された場合、そのヘクスで一緒に失う武器又は装備を判定する。直ちに 6 面体サイコロを振り、そのサイの目に等しい数の武器又は装備駒を(プレイヤーが選び)そのヘクスから除去する。

ノート： 除去された武器及び装備は後の任務目標配置フェイズに再調達できる。

指揮官又は士官が除去されても、それがそのヘクスにいる唯一のユニットでなければ、武器及び装備が除去される原因にならない。逆に指揮官又は士官は武器及び装備の損失を防げない。

13.1 損害

グリーンベレーチームが損害を受け(たが除去されなかつた)とき、プレイヤーは無作為に損害プールから「損害」マーカートを引き、そのグリーンベレーチームの上に置く。

損害マーカートはそのグリーンベレーチームの能力値をマーカートに示された値だけ減少させる。「指揮官死亡」又は「士官死亡」が引かれた場合、1 つのグリーンベレー指揮官又は士官が、そのヘクスにいれば、除去される。そのヘクスに(マーカートが示す)指揮官又は士官がなければ、その損害マーカートは何の影響も与えずに損害プールに戻され、グリーンベレーチームにも何の影響も与えない。

指揮官及び士官駒は、単独でいても他の駒と一緒にでも、それぞれの「死亡」以外の損害マーカートの影響を受けない。指揮官及び士官駒は、単独でいるときには、攻撃を受けない(しかし、そのヘクスに敵ユニットが入ったときには除去される)。10.4 の最終段落を参照。

勝利判定フェイズに勝利レベルを判定するとき、除去されたグリーンベレーチーム(開始時のチームでも追加調達したもの)、指揮官及び士官の数が勝利レベルを修正する(5.0)。

損害マーカートを引いてこの戦闘は終了する。それから、別の敵戦闘ユニットによる解決していない他の戦闘があれば解決する。

損害を受けたグリーンベレーチームは移動を続けられない。次のゲームターンまでそのヘクスにとどまるが、次のターンには(適当なフェイズに通常の手順で)普通に移動できる。

デザイナーノート： 様々な数値の損害マーカートがあり、それぞれ違う結果をもたらす。例えば、マイナスの移動力の損害マーカートは負傷者を運ぶことなどを表している。

グリーンベレーチームは除去されるまでに 1 度しか損害を受けない。すなわち、「指揮官死亡」又は「士官死亡」以外の 2 つ目の損害マーカートが引かれたグリーンベレーチームは直ちに除去される(どのゲームターンに引かれたのかは問わない)。

ノート： グリーンベレーチームが受けた損害マーカートが外されることはない。そして、除去されたグリーンベレーチームは損害マーカートを保持しない。

グリーンベレーチームが除去された場合、(そこに指揮官又は士官がいても)そのヘクスにあった全ての武器及び装備も除去される。その時、他のグリーンベレーチームが同じヘクスにいたら、それは除去されず、その武器及び装備の保有を要求できる。

ノート： 指揮官又は士官は武器及び装備の喪失を防げない。

他のグリーンベレーチームが除去されたグリーンベレー

チームの持っていた武器及び装備の保有を要求できるのは運搬制限に余裕があるときだけであるが、そのときすでに保有していた武器又は装備を別の武器又は装備を保有するために捨てることができる。

実際に持ち歩いていない(艦砲射撃などの)武器及び装備でも運搬していたグリーンベレーチームが除去されたときに(他のグリーンベレーチームがそれを保有できなければ)除去される。

デザイナーノート： グリーンベレーチームが除去されても艦砲射撃を行う艦船がいなくなるわけではない。無線連絡が絶たれた、又は射程外へ撤退しただけである。

除去された武器及び装備は(別のグリーンベレーチームが残っていれば)PPを消費して再調達できる。

指揮官又は士官が残っていても、最後のグリーンベレーチームが除去されたときにゲームは終わる。

13.2 戦闘の制限

敵の駒に隣接している全ての駒はその戦闘フェイズにそのヘクスを攻撃できる。同じヘクスにいる(複数の)グリーンベレーチームだけが火力を合計できる(敵ユニットはできない)。複数の敵戦闘ユニットは、例え同じゲームターン中でも、スタックしていても、別々に攻撃を行う。

火力を複数のヘクスに分けて攻撃できるユニット又はチームはない。また、火力は次のターンに持ち越せない。

複数の敵戦闘ユニットがいるヘクスを攻撃するとき、1度に1個の敵戦闘ユニットしか攻撃できない。各敵戦闘ユニットは個別に攻撃される。

13.3 対戦車兵器

グリーンベレーチームが円内移動力を持つ敵ユニットに攻撃された場合、そのグリーンベレーチームが正規に保有する(以下に示す)対戦車兵器の火力は2倍になる。

B-40 (RPG)
M18 (無反動砲)
M67 (無反動砲)
M72 (LAW)
M20 (バズーカ)*
PIAT*
PZRFAUST*
PZRSHREK*
M48 (戦車)*
RPG-7*
SPG-9 (無反動砲)*
M1A1 (戦車)*

*このゲームには登場しない (MW #49 に登場する)。

13.5 戦闘の例

グリーンベレーチーム(火力「2」)は士官(火力「+1」)、LMG(火力「+3」)、及びAC-47(火力「+15」)とスタックしているため、合計火力は**21**になる。

このグリーンベレーチームは火力10の敵ユニットに隣接していて、味方戦闘フェイズに敵ユニットを攻撃することにした。プレイヤーはグリーンベレーのために6面体サイコロを振った結果「2」を出した。それを10倍し、合計火力の21をそれに加えた攻撃合計は41になった。

攻撃を受けるヘクスの地形は草地であったため、地形ペナルティは適用されない。

次に、攻撃される敵戦闘ユニットのために6面体サイコロを振り、結果を10倍する。サイの目は「3」で、10倍した結果に敵戦闘ユニットの火力を加え、最終合計は40になった。

グリーンベレーの最終合計は41で、敵戦闘ユニットの最終合計が40であるため、グリーンベレーが勝利した。敵戦闘ユニットはマップから除去され(ドロッププールに戻される)。

14.0 艦砲射撃と誤射

艦砲射撃(Naval Gunfire)が使われた戦闘を解決した後(その結果がどうであれ)、プレイヤーは6面体サイコロを振り、マップに印刷された散乱工程ダイアグラムを確認する。(除去されていても)その戦闘に参加した敵ユニットのいたヘクスをダイアグラムの中央ヘクスとし、サイの目の示すヘクスにもそれで命中する。それたヘクスにグリーンベレー駒がいる場合、そのヘクスにいる全てのグリーンベレー駒は(ベースキャンプを含め)直ちに除去される。それたヘクスに敵戦闘ユニットがいた場合、その敵ユニットも直ちに除去される。何もないヘクスにそれた艦砲射撃は何の影響も及ぼさない。

15.0 制圧射撃

制圧射撃とは、敵ユニットが発見されたグリーンベレーチームに向かう移動の妨害を(敵移動/戦闘フェイズの開始時のそれが移動する前に)試みるテクニックである。制圧射撃の試みは、発見されたグリーンベレーチームが現在保有しているいずれかの武器を選択する。(指揮官及び士官を含まない)「+」の火力を持つ武器だけが制圧射撃に使用できる。

ノート： 制圧射撃の試みに使用した武器は(その試みの結果にかかわらず)同じ敵移動/戦闘フェイズに発生した戦闘に使用できなくなるが、制圧に成功すればその敵ユニットはその敵移動/戦闘フェイズに移動できなくなる。

制圧射撃の試みは、まず、その試みに使用する全ての武器を指名し、妨害する敵ユニットにそれらを割り当てる(プレイヤーは1つの結果を見てから次の武器を指名するのではなく、制圧に使用する全ての武器を割り当ててから1つずつ解決していく)。次に、指名した武器ごとに6面体サイコロを振る。サイの目がその武器から目標の敵ユニットまでのヘクス数より大きければ制圧に成功する。

ノート： 制圧射撃は地形、LOSの有無、敵ユニットの規模による影響を受けない。制圧射撃は敵ユニットの移動を妨げるだけで戦闘を妨害しないため、すでに隣接している敵ユニットには効果がない。

各武器駒は(その結果にかかわらず)敵移動/戦闘フェイズごとに1つの敵ユニットに対する1回の制圧射撃に使用できる。制圧射撃に使用した武器は(その結果にかかわらず)、そのフェイズに発生した戦闘に使用できないことを示すため、その敵移動/戦闘フェイズが終わるまで裏返しておく(それでも全ての通常のルールがその武器駒にも適用される。例えば、その武器が戦闘に使用されていなくても戦闘結果によって除去されるなど)。その敵移動/戦闘フェイズ終了時にその武器は元の面に裏返され、全ての機能を取り戻す。

制圧射撃の効果は目標の敵ユニットがその敵移動/戦闘フェイズに移動できなくなるだけである。制圧射撃によって敵ユニットを除去する、又は戦闘能力や火力を奪うことはない(従って、既にグリーンベレーチームに隣接している敵ユニットを制圧するのは無意味である)。その敵移動/戦闘フェイズが終われば、その敵ユニットも制圧から解放される。

16.0 暗殺(オプション)

このルールはベトナム人の二重スパイによりグリーンベレーの作戦行動が密告される可能性、及びそれを監視できた時に起こり得ることを表している。

「Kill Double-Agent」任務目標が引かれマップに配置されたとき、プレイヤーはその達成を試みるか放棄するか判断できる。どちらにしても、その任務を達成した又は放棄した直

後に、プレイヤーは 6 面体と 10 面体のサイコロを 1 つずつ振り、以下の手順に従い結果を判定する。

・任務目標を達成した

6 面体のサイの目が(>)10 面体のサイの目より大きい場合、そのサイの目の合計を PP トラックに加える。プレイヤーはそれを直ちに消費できる。

6 面体のサイの目が 10 面体以下の場合、(あれば、プレイヤーが選んだ)グリーンベレーチーム 1 つと指揮官又は士官 1 つを除去する。

・任務目標を放棄した

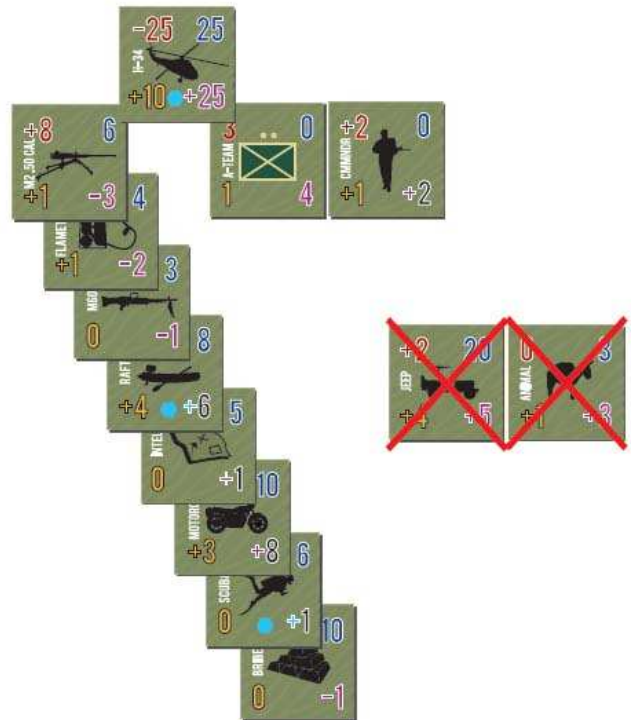
10 面体のサイの目が(>)6 面体のサイの目より大きい場合、そのサイの目の合計を PP トラックに加える。プレイヤーはそれを直ちに消費できる。

10 面体のサイの目が 6 面体以下の場合、(あれば、プレイヤーが選んだ)グリーンベレーチーム 1 つと指揮官又は士官 1 つを除去する。

デザイナーノート： このルールは 1969 年 6 月に、第 5 特殊部隊グループの B-57 派遣隊に、裏切り者二重スパイの Chu Van Thai Khac が処刑されたことが基になっている。(Chu Van Thai Khac の処刑は)サイゴンの CIA に公式に指示されたものであったが、処刑命令で 8 名のグリーンベレーが一時は逮捕されたことが陸軍の高官の耳に入った。全ての告発はその年の内に棄却されたが、B-57 派遣隊は翌年解体された。

17.0 GREEN BERET デザイナーノート 省略

プレイの例



プレイヤーは 100 ポイントで 11 個のアイテムを調達した。特に、装備を運ぶために運搬制限が「10」の H-34 を調達した。H-34 のノイズ値は「+10」であるため、グリーンベレーチームの運搬能力に加え、10 個の駒を運搬できる。H-34 は(黒い移動力でない)「プラス移動力」の駒を運搬できないため、ジープ及び動物を運ばない。これらは残していくしかないが、それら自身で移動できる。

移動するとき、H-34 は「指揮官」の他に 8 個の駒を運べ、グリーンベレーA チームの移動力とその移動力(+25)を加える。グリーンベレーA チームと H-34 の合計移動力は(4+25で)29 になる。

この合計移動力から運搬している武器及び装備のマイナス移動力を引く。例えば、M2 .50 cal は「-3」であるから 29 から 3 を引く。このようにして全ての駒のマイナス移動力を引く。この例では、-3 が 1 個、-2 が 1 個、そして -1 が 2 個あるため、合計は「-7」。29 から 7 を引いて、ここに描かれた装備等を運搬する H-34 及びグリーンベレーA チームの最終的な移動力は 22 になる。