

KOREA

Fire and Ice



Rules of Play

Compass Games
New Directions in Gaming

日本語解説書

KOREA: FIRE AND ICE

1.0 ゲーム内容物.....	2
2.0 ゲームのセットアップ.....	3
3.0 一般概念.....	3
4.0 週間フェイズ.....	7
5.0 活性化のシーケンス.....	9
6.0 リセット・フェイズ.....	16
7.0 月間フェイズ.....	16
8.0 妨害と迎撃.....	23
9.0 士気.....	25
10.0 HQ の撤去.....	25
11.0 特殊ユニット.....	25
12.0 無作為イベント.....	26
13.0 SNAFU の容器.....	27
14.0 戦域司令官.....	28
15.0 奇襲攻撃.....	28
16.0 Credits.....	28
プレイの例.....	29
17.0 シナリオ#1 : 侵攻.....	32
18.0 シナリオ#2 : インチョン侵攻.....	34
19.0 シナリオ#3 : 中共軍の介入.....	36
20.0 シナリオ#4 : キャンペーン・ゲーム.....	39

はじめに [INTRODUCTION]

Operational Scale Series のゲームは、ラジオ時代の広域な戦いに焦点を当てています。*Korea: Fire and Ice* はシリーズ最初のゲームで、*Vietnam of War* が続きました。*The Doomsday Project* (1985 年の WWII) とアラブ・イスラエル戦争のゲームも計画しています。

一般的に、OSS システムは、敵を打ち負かすべく自軍戦闘ユニットを活性化させるために自軍 HQ の活性化をプレイヤーに要求します。システムは、目標を追求するために戦闘部隊を十分に支援できるよう、航空戦とインフラにも重点が置かれます。韓国、ヴェトナム、アラブ・イスラエル戦争は、「代理戦争」の特殊性にも焦点を当てます。

OSS シリーズの一般的な使命は、モンスター・ゲームでなおかつ高いプレイアビリティを持ち、素早く遊べるものとするためのニッチを満たすことです。このゲームとそれに続くゲームは、この手のゲームにありがちな 4 分の 1 の時間で簡単に終わるはずで

ゲーム・スケールは、戦域と軍事的強度によって変化します。*Korea: Fire and Ice* は、1 ヘクス=7 マイルです。



Korea: Fire and Ice のユニットは、任務部隊、師団、基幹、連隊です。時間スケールは、季節に依存して変化します。大部分の年では、時間スケールは非泥濘、非冬季ターンについてゲーム・ターン毎に一週間です。戦争で 11 月と 3 月は泥濘が大きな要素だったので、これらの月の時間スケールはターン毎に一ヶ月間に変更します。冬季月では、時間スケールはターン毎に 2 又は 4 週間です。

1.0 ゲーム内容物 [GAME COMPONENTS]

1.1 マップ [Map]

マップは、北朝鮮、南朝鮮、朝鮮半島周辺海域、中共を含みます。マップ上を移動しているとき、「北」は北西、北、北東の方向を意味します。「南」は、南西、南、南東の方向を意味します。

1.1.1 北朝鮮 [North Korea] は、マップ上の境界線（ヘクス 0743~3743 にマークされた）よりも北のエリアですが、中共を含めません。**南朝鮮 [South Korea]** は、マップ上の境界線（ヘクス 0643~3843 にマークされた）よりも南のエリアです。**中共 [China]** は、マップ北部内の灰色ヘクスを持つエリアです。

1.1.2 マップ上には、4 つの UN 補給源ボックスがあります。これらは、侵攻ボックスとして二番目の目的を提供します。各補給源ボックスから港湾ヘクス（錨のシンボルで指定されます）へ青い矢印で指します。港湾ヘクスは、補給源ボックス内のユニットが移動できる唯一のヘクスです（ただし、そ

れらを異なる補給源ボックスへ移動させることも可能です)。共産軍は、補給源ボックスを持ちません。

1.1.3 2つの海上配置 [Sea Station] ボックスがあります。ゲームでは、第7艦隊のカウンターは常にこれらのボックスの1つ内にあり、朝鮮周辺の艦隊の配置を示しています。第7艦隊の配置は、上陸作戦侵攻と艦砲射撃が可能な場所を決定します。

1.1.4 朝鮮の沿岸線に沿って、茶色のドット（日本海）と緑色のドット（黄海）があります。これらは、艦砲射撃が可能な否かを判定するアシストです。

1.1.5 マップはターン記録欄、現在の天候ディスプレイ、勝利ポイント記録欄、地形効果チャートも含みます。

1.2 プレイヤー補助カード [Player Aid Cards]

プレイヤー補助カードは、ゲームの管理に有用ないくつかのボックスを持ちます。

1.2.1 補充、基盤、補給の記録欄は、自陣営の戦争資源を監視する場所です。補充マーカーは、特定国家のためです。基盤と補給のマーカーは、陣営のためです。記録欄は、基盤と補充についての最低値と最高値を表示します。記録欄上に指定されない限り、数値は最低の0から最大の19です。

1.2.2 支援レベル記録欄は、使用可能な各戦闘支援タイプのマーカーを持ち、第7艦隊の上陸作戦許容量も同様です。記録欄上のマーカーの位置は、あなたがどれだけ多くの各戦闘支援タイプのポイント（戦闘のサイの目を修正する）を購入しなければならないかを判定します。記録欄は、戦車と砲兵支援の最大レベルを表示します。記録欄上に指定されない限り、数値は最低の0から最大の19です。

1.2.3 補充、破壊ユニット、海上によって支援されている（UN）又は中共から介入している（共産軍）ユニットのためのボックスがあります。最後に、戦域司令官（もしも持つ）のための識別ボックスがあります。

1.3 航空ディスプレイ [Air Displays]

各陣営は、航空ディスプレイも持ちます。航空ディスプレイは、朝鮮上空の闘いと航空戦を管理する場所です。

1.3.1 航空機許容量チャートは、各タイプの任務における各航空機タイプの戦力（「能力」）を列記します。航空機が許容量の隣に列記されていないならば、その任務に割当てることができません。

1.3.2 飛行場を持つことができる地域をあらわしているボックスがあります。飛行場ボックスの1つ内に各自軍飛行場（又は改良飛行場）を置くことになります。各ボックス内の飛行場カウンターは、どれだけ多くの任務に飛行できるか並びにその範囲を判定します。

1.3.3 戦略任務と戦術任務の両方の任務ボックスがあります。各任務は、通常距離任務（任務名を持つ）と同じタイプの長距離任務についてのボックスを持ちます。

1.3.4 使用可能航空機と損傷航空機のボックスがあります。損傷航空機は、修理されたときに使用可能航空機ボックスへ移されます。任務が割当てられたとき、航空機カウンターは使用可能ボックスから飛行場カウンター、次いで適切な任務ボックスへ移されます。

1.4 カウンターとマーカー [Counter and Markers]

ゲームには、使用される様々なカウンターやマーカーがあります。その使用は、下記の適切なルール項目内で説明されます。

1.5 サイコロ [Dice]

各プレイヤーは、1つの六面体サイ（D6）と1つの十面体サイ（D10）を持ちます。ときにはルール内で特定サイの使用が示され、ときにはプレイヤーが選択肢を持ちます。D10を振るときにはいつでも、「0」の結果は10で、ゼロではありません。

2.0 ゲームのセットアップ [GAME SETUP]

ゲームのセットアップの詳細は、ルール終末のシナリオ説明で見つけます。

3.0 一般概念 [GENERAL CONCEPTS]

3.1 陣営 [Sides]

共産軍 [Communists] は、北朝鮮、中共、ソヴィエト連邦が構成する部隊の連合です。UN は、アメリカ合衆国 (US)、南朝鮮 (RoK)、UN 小国勢力 (英連邦 (CW)、トルコ (Tk)、中華民国 (RoC) です。他の国家からの部隊は戦争で闘いましたが、ゲーム規模のためにカウンターであらわされません。

3.2 部隊 [Forces]

ゲームのカウンターは、戦争において両陣営で使用可能な部隊をあらわします。：両プレイヤーは、司令部（たち）と陸上部隊としてのユニット、付随する航空機を持ちます。UN プレイヤーは、自軍陸上部隊間で基幹と少数の特殊ユニット（任務部隊のごとく）にプラスして第7艦隊も持ちます。

3.2.1 HQs は、指揮、統率、朝鮮における地上部隊の兵站資源をあらわします。HQs は移動できますが、闘うことはできません。代わりに、HQs はユニットを移動と闘いのために活性化します。どのユニットが活性化できるのか決定するため、HQs の注意深い位置取りが重要です。HQs は、ユニットではありません。

3.2.2 ユニットの陸上の戦闘部隊です。Korea: Fire and Ice のユニットは、カウンター上に記載された戦闘戦力と許容移動力を持たない珍しいものです。移動率は使用される移動のタイプに依存します。戦闘はユニットの戦力に関係なく解決

されるため、戦闘に勝利するにはユニットとその他の部隊と一緒に機能させることが最重要です。

3.2.3 基幹は、他のユニットを活性化させるための限定的な能力を持つユニットです。*Korea : Fire and Ice* では、US 部隊のみが基幹を持ちます。

3.2.4 航空機は、同じタイプの航空団（又はその他の航空機の集団）をあらわします。航空機カウンターは、各プレイヤーが朝鮮上空で様々な戦略任務と戦術任務に割当てて航空戦力を管理するために使用されます。航空機は、その他の任務、空対空戦闘の闘い、敵と交戦している地上ユニットの支援、敵の戦争基盤の攻撃ができます。

3.2.5 第 7 艦隊は、朝鮮周辺の US 海上力をあらわします。第 7 艦隊は、沿岸近くの陸上作戦の支援や上陸作戦侵攻の発動ができます。海軍航空機は、第 7 艦隊の空母をその飛行場として使用します。第 7 艦隊がマップ上で開始せずに増援として到着すると、7.4.4 を参照してください。

3.3 部隊の状況 [Condition of Forces]

状況とは、ゲーム内の特定部隊の状態です。カウンターの表向き面により、カウンター上に置かれたマーカーにより、マップ、プレイヤー補助カード、航空ディスプレイ上のボックス内のカウンターの位置により示されます。自軍部隊の状況の変更は、その活動、戦闘の結果、特定ゲーム・ターンに自陣営に使用可能な資源の量によってもたらされます。

3.3.1 : マップ上の陸上部隊は、未使用 [Fresh] 又は 使用済 [Spent] のどちらかです。下のルールで説明されるごとく、未使用ユニットは使用済ユニットよりもより多くの選択肢を持ちます。未使用ユニットは暗い色を持ち、カウンター表面に帯を持ちません。使用済ユニットは明るい色を持ち、カウンターの中央に帯を持ちます。ユニットは、異なる士気状態も持ちます。: 混乱状態 [Disrupted]、潰走状態 [Routed]、崩壊状態 [Bug Out]、士気低下 [Low Morale] を持ち得ます。士気状態は一般的に不利で、戦闘に敗北した後で退却をもたらします。陸上部隊は、以下の状態にもなり得ます。:

- ・燃料又は弾薬の不足 [Low]/欠乏 [out]。
- ・劣悪 [Poor]/優秀 [Elite] ユニット (UN) 又は懲罰 [Penal]/親衛 [Guards] ユニット (共産軍)、
- ・有能 [great] 又は無能 [poor] 指揮官を持ちます。

3.3.2 ユニットが除去されたとき(補充ボックスへ送られた)、全てのマーカーを取り去ります。

3.3.3 航空機は、表示しているカウンター面に依存して、完全戦力又は減少戦力のどちらかです。完全戦力の航空機は暗い色を持ち、カウンター表面上に帯を持ちません。減少状態の航空機は明るい色とカウンターの中央部に帯を持ちます。航空機は、やはり損傷状態又は非損傷状態のどちらかで、自軍航空ディスプレイ上で占めるボックスによって示されます。これらの状況は、互いに独立していません。一航空機は、減少状態で非損傷状態、又は完全戦力で損傷状態になり得ます。

3.3.4 第 7 艦隊の状況のみは、それが占める海上配置ボックスによって示された配置です。第 7 艦隊は攻撃され得ず、又は損傷しません。

3.4 移動 [Movement]

3.4.1 移動は、ヘクスからヘクスへと各ヘクスへ進入するために地形コストを消費します。各地形タイプのコストは、地形効果チャート上に列記されます。敵支配地域 (ZOC) 内の各ヘクスは、進入するために +1 MP が掛かります。一般的に、HQ 又はユニットは、地形コストを消費するために十分な移動ポイントを残して持っていなければ、ヘクスに進入できません。

3.4.2 HQ 又はユニットは 1 ヘクス移動ができ、移動を行うために十分な MPs を持たなければ、その移動全体について 1 ヘクスのみです。HQ 又はユニットは、通常にそのヘクスへ進入できなければなりません。この 1 ヘクスの例外は、その移動が 1 つの敵 ZOC から別の敵 ZOC へ移動すると認められません。註釈: 不十分な MPs を持つ 1 ヘクスの移動を認めるこのルールは、突破移動に適用しません (5.7.11)。

3.4.3 補給源ボックス又は侵攻ボックスからその隣接港湾ヘクスへの移動には、1MP が掛かります。

3.4.4 いずれかの移動形態を使用して、又は退却中に中共へ進入できる HQs 又はユニットはありません。ただし、補給源ヘクス内に置かれる共産軍の増援を除きます。

3.5 スタッキング [Stacking]

3.5.1 プレイヤー諸氏は、各ヘクス内に無制限な数の未使用ユニットをスタックできますが、ヘクス毎に 1 つのみの使用済ユニットです。スタッキングは、各友軍活性化シーケンスのチェック・スタッキング・セグメント中に強制されます (シーケンスについては 5.0、セグメントについては 5.9)。チェックしたときに自軍ユニットが超過スタック状態であると、スタッキング限度が満たされるまでユニットを散り去らなければなりません。これは、支援しているユニットから戦闘で優位性を獲得するために使用済ユニットたちをスタックできることを意味しますが、活性化の終了時にスタック状態で留まるとそれらが失われるリスクがあります。超過スタッキングのために取り去られたユニットを、補充ボックス内に置きます。

3.5.2 HQs とマーカーはユニットではなく、スタッキング限度に対してカウントしません。基幹と特殊ユニットはユニットで、カウントします。

3.5.3 補給源内のスタッキングは無制限です。

3.6 連絡線 (LOC) [Line of Communication]

3.6.1 連絡線 (LOC) は、各プレイヤーの司令官、戦場の HQs とユニット間の連絡結合、並びにそれらの間の補給線をあらわします。*Korea : Fire and Ice* の HQs とユニットは、多数のゲーム機能を実行するために LOC を持たなければなりません。

3.6.2 HQs 又はユニットは、以下を含む多数のゲーム機能を実行するため、その陣営の補給源へ LOC を持たなければなりません。:

- ・戦略移動、
- ・HQs とユニットの未使用化（カウンターを使用済から未使用面へ裏返す）、
- ・戦闘で戦車、砲兵、艦砲射撃の支援を受け取る、
- ・自軍補充ボックスから戦闘損失を受ける。

3.6.3 補給源ボックスは、UN についての補給源です。マップ上に指定された北朝鮮又は中共内の特定ヘクスは、共産軍の補給源です。

3.6.4 LOC は、HQ 又はユニットから自軍陣営へのヘクスの道筋です。HQ 又はユニットから補給源へヘクスによって LOC ヘクスをたどります。たどることは、道路、鉄道、町、都市ヘクスに到達する 3 ヘクスまで進入できます。そこから、連続した道路、鉄道、町、都市ヘクスに沿って補給源までたどります。それが妨害されない限り、たどる長さは無制限です。

3.6.5 敵の HQs とユニット、敵支配地域、敵支配下ヘクス (3.9) は、LOC を妨害します。

3.6.6 LOC は、HQ 又はユニットが通常に進入できない地形によって妨害されます。

3.6.7 LOC を要求するアクションは、妨害任務 (8.1) 上の敵航空機によって妨害され得ます。

3.7 支配地域 [Zones of Control]

3.7.1 状況マーカーによって限定されていない限り、全てのユニットは支配地域 (ZOC) を持ちます。ZOC はユニットに直接隣接する 6 ヘクスから構成されますが、ユニットが合法的に進入できるヘクスについてのみです。やはりあるヘクス内に ZOC を持つ追加ユニットは、追加の特典を与えません。

3.7.2 全てのゲーム・ルールにおいて、友軍ユニットはそれらが占めるヘクス内の敵 ZOCs を無効化します。

3.7.3 敵 ZOCs は、友軍 HQs とユニットが進入するために +1 MP がかかります。加えて、友軍 HQs とユニットは、US 又は UN 小国勢力ユニットが退却しているのでない限り、敵 ZOCs 内へ退却できません。

3.7.4 特別ルール [Special Rule] : 侵攻シナリオとキャンペーン・ゲームの両方の最初のターンに、南朝鮮軍ユニットは ZOCs を持ちません。

註釈 : 地形効果チャート (カードとマップの両方) は、誤りを含みます。: 敵 ZOCs は、移動について道路を無効化しません。敵 ZOC 内の道路を介して、あるヘクス内に友軍 HQ 又はユニットを移動させると、1.5 MPs がかかります。道路の 1/2MP にプラスして敵 ZOC についての 1 MP です。

3.8 基盤と補給 [Infrastructure and Supply]

基盤とは、その戦闘部隊を支援するための、ある陣営の全般的工業力です。これには、エリア内の工業と道路網の状態を含みます。基盤は、外国の介入で上昇し、空爆によって減少し得ます。基盤は、軍隊へ補給 (補給ポイントとして管理されます) を提供します。

補給ポイントは、ゲームでは多くの事柄で消費されます。—HQs の活性化とマーカーを取り去るために損傷飛行場の修理から。ユニット又は HQ が補給ポイント (7.3) を消費するためには、LOC (3.6) をたどれなければなりません。

3.9 ヘクスの支配 [Control of Hexes]

ヘクスは、常に 1 人のプレイヤーによって支配されます。プレイヤー諸氏は、国境線の自軍側のヘクスを支配することでゲームを開始します。部隊が移動すると、敵がヘクスに進入したら支配は変更されます。いったんゲームが開始されたら、ヘクスに進入した最後のプレイヤーがそのヘクスを支配します。その部隊は、支配を維持するためにヘクス内に留まる必要がありません。—ヘクス内に HQ 又はユニットを持つ最後のプレイヤーが支配を持ちます。ZOC はヘクスの支配を主張するには不十分で、HQ 又はユニットが実際にヘクスへ進入しなければなりません。

3.10 無作為イベント [Random Events]

戦いは、決して計画した通りに進みません。状況を変更する無作為イベントが、戦闘中に発生する可能性があります。無作為イベントは、両プレイヤーが戦闘のサイコロで修正前に同じ目を振るときにいつでも発生します。無作為イベントは、軽微なものから大きなものまであり、現場レポーターから弾薬欠乏のために砲兵支援を失うまでの範囲です。

3.11 天候 [Weather]

天候は、季節を問わずに航空作戦を阻害する可能性があり、特に朝鮮の冬は UN 部隊にとって過酷でした。天候は毎月チェックされますが、UN は冬季ターン中にかなり制限されることになります。

3.12 ターンの構成 [Turn Structure]

Korea : Fire and Ice は、通常は数週間をあらわす一連のターンでプレイされます。冬季の月中、ターンは 2 又は 4 週間をあらわします。これにかかわらず、ターン毎に週間フェイズを一度のみ実行します。各ターンは、週間フェイズとリセット・フェイズを実行します。新たな月の最初のターンに、週間フェイズとリセット・フェイズに先だって月間フェイズを実行します。

3.13 プレイのシーケンス [Sequence of play]

週間フェイズ [Weekly Phases] (4.0 を参照)

各ターンに週間フェイズを実行します。

W1 : 艦隊再配備フェイズ [Fleet Redeployment Phase] (4.1)

UN プレイヤーは、第7艦隊を移動させることができます。

W2 : 上陸作戦侵攻フェイズ [Amphibious Invasion Phase] (4.2)

UN プレイヤーは、上陸作戦侵攻を実施できますが、ゲーム毎に一度のみです。

W3 : 海上撤収フェイズ [Sea Evacuation Phase] (4.3)

UN プレイヤーは、部隊を海上によって補給源ボックスへ撤収できます。

W4 : 増援フェイズ [Reinforcement Phase] (4.4)

UN プレイヤーは、先行します。計画された陸上増援が到着し、補充や補給ポイントのようなアセットと共にマップ上に置かれます。撤収したユニット/HQs は、増援になります。補充は購入できます。

W5 : UN 連絡フェイズ [UN Communications Phase] (4.5)

UN プレイヤーは、連絡線を持たない全ての UN ユニットの OOC マーカーを置きます。

W6 : UN 未使用化フェイズ [UN Refresh Phase] (4.6)

UN プレイヤーは、カウンターをその使用済から未使用面へ裏返すことで自軍戦闘ユニット（ただし HQs は不可）を未使用化します。

W7 : 共産軍戦略移動フェイズ [Communist Strategic Movement Phase] (4.7)

共産軍プレイヤーは、戦略移動を実施します。

W8 : 共産軍活性化フェイズ [Communist Activation Phase] (4.8)

共産軍プレイヤーは、HQs とユニットを移動と戦闘のために活性化します。

W9 : 共産軍連絡フェイズ [Communist Communication Phase] (4.9)

共産軍プレイヤーは、連絡線を持たない全ての共産軍ユニット上に OOC マーカーを置きます。

W10 : 共産軍未使用化フェイズ [Communist Refresh Phase] (4.10)

共産軍プレイヤーは、カウンターをその使用済から未使用面へ裏返すことで自軍戦闘ユニット（ただし HQs は不可）を未使用化します。

W11 : UN 戦略移動フェイズ [UN Strategic Movement Phase] (4.11)

UN プレイヤーは、戦略移動を実施します。

W12 : UN 活性化フェイズ [UN Activation Phase] (4.12)

UN プレイヤーは、HQs とユニットを移動と戦闘のために活性化します。

リセット・フェイズ [Reset Phase] (6.0)

各ターンにリセット・フェイズを実行します。

R1 : 友軍ユニット除去フェイズ [Eliminate Friendly Units Phase] (6.1)

両プレイヤーは、任意に友軍ユニットを除去できます。

R2 : 勝利チェック・フェイズ [Victory Check Phase] (6.2)

勝利ポイント (VP) マーカーを配置又は明らかにし、次いで1人のプレイヤーが21勝利ポイントを持つか否かをチェックします。

R3 : 期間フェイズ [Time Phase] (6.3)

週間マーカー並びにもしかしたら月間マーカーを進めます。

月間フェイズ [Monthly Phase] (7.0)

ターンの開始時、新たな月が始まるターンにのみ、週間フェイズの前に月間フェイズを実行します。月半ばで開始するキャンペーンの最初のターンに実行してはなりません。

M1 : 天候フェイズ [Weather Phase] (7.1)

この月の天候を判定するため、1人のプレイヤーがサイを1つ振ります。

M2 : 外国の介入/外国の援助フェイズ

[Foreign Intervention/Foreign Aid Phase] (7.2)

どちらかの陣営が外国の介入と/又は外国の援助を受け取るか否かを判定します。

M3 : 基盤と補給フェイズ [Infrastructure and Supply Phase] (7.3)

両プレイヤーは、その基盤レベルを判定し、自軍 HQs を未使用化し、補給ポイントを消費します。UN プレイヤーが先行します。

M4 : 航空機回復と増援フェイズ

[Aircraft Recovery and Reinforcement Phase] (7.4)

任務の航空機を使用可能状態へ戻し、増援の航空機が使用可能航空機ボックス内に置かれます。

M5 : 航空機修理フェイズ [Aircraft Repair Phase] (7.5)

プレイヤー諸氏は、自軍航空機の修理を試みます。

M6 : 空軍投入フェイズ [Air Forces Commitment Phase] (7.6)

プレイヤー諸氏は、翌月の任務に航空機を投入します。

M7 : 航空支援判定フェイズ [Determine Air Support Phase] (7.7)

プレイヤー諸氏は、自軍の使用可能航空支援を調整します。

M8 : 戦略航空任務フェイズ [Strategic Air Missions Phase] (7.8)

プレイヤー諸氏は、戦略航空任務を解決します。

M9 : 制空フェイズ [Top Cover Phase] (7.9)

プレイヤー諸氏は、空の支配者を決めるために航空戦闘を解決します。

3.14 勝利 [Victory]

ゲームに勝利するための2つの方法があります。最初は、あるターンの勝利チェック・フェイズ (6.2) 中、あなたの陣営が21以上の勝利ポイント (VPs) を持つことです。二番目は、共産軍プレイヤーがUN 補給源ボックスへ連結する全4つの港湾ヘクス (2151、2264、4371、4046) を支配することです。共産軍プレイヤーが全4つの港湾ヘクスを支配したら、ゲームは共産軍の勝利で直ちに終了します。

勝利ポイントの主要源は、目標マーカーです。目標マーカーは、各陣営について色コード付です。セットアップに指定されたごとく、又はゲーム中にマップ上にそれらを置きます。マーカーは、隠蔽状態 (裏返される) か又は露見状態 (表面を向ける) のどちらかです。目標マーカーを明らかにすることが指定されたとき、その表面に返します。

4.0 週間フェイズ [WEEKLY PHASES]

大部分のターンは、ゲームのエンジンである週間フェイズで開始されます。いくつかのターンは、実際には2週間から4週間を扱うことに注意してください。—それでもこれらを週間フェイズと呼びます。下のルールは、プレイヤー諸氏が各週間フェイズを実行するために必要な手順と選択を説明し、プレイのシーケンス中にそれらに遭遇する順番に提供されます。

4.1 艦隊再配備フェイズ [Fleet Redeployment Phase]

4.1.1 UN プレイヤーが第7 艦隊を指揮し、これはゲーム唯一の海軍カウンターです。マップ上には、2つの海上配置があります。: 黄海配置 (朝鮮の西) と日本海配置 (朝鮮の東) です。このフェイズ中、UN プレイヤーは第7 艦隊カウンターをどちらかの海上配置ボックス内に置くことができます。

4.1.2 第7 艦隊を配置する上で、考慮すべきルールがいくつかあります。

- ・第7 艦隊は、その海上配置に最寄りの沿岸線近くのヘクスに対して艦砲射撃を実施できます。艦砲射撃は、戦闘ユニットのための砲兵支援 (5.7.4.2.C) の形態です。
- ・第7 艦隊は、ユニットについて戦闘支援を提供し、その他の戦術任務を実施するための海上空軍力を有す空母を持ちます (7.6.4)。
- ・第7 艦隊は、上陸作戦侵攻 (4.2) を発動するため、付随する海上配置ボックス内にいなければなりません。
- ・第7 艦隊の黄海への配置は、中共軍介入の可能性を増加させます (7.2)。

4.2 上陸作戦侵攻フェイズ [Amphibious Invasion Phase]

4.2.1 UN プレイヤーは、ゲーム毎に1つの上陸作戦侵攻を実施できます。上陸作戦侵攻中、UN プレイヤーは海上移送ボックス (UN プレイヤー補助上) からユニットたちと1つのHQを取り出し、それらをマップ上で自身が選択した侵攻ボックスへ移します。上陸作戦ポイントはセットアップ中に

割当てられ、決して補填されません。ゲーム毎に1つのみの上陸作戦侵攻があるため、上陸作戦ポイントは侵攻に参加できるユニットを制限します。

4.2.2 この能力を使用できるときには制限があります。:

- ・上陸作戦侵攻は、冬季ターンには禁じられます。
- ・第7 艦隊は、目標侵攻位置に付随した海上配置ボックス内にいなければなりません。黄海配置ボックスは、インチョン [Inch'on] とクンサン [Kunsan] 侵攻ボックスに付随します。日本海配置ボックスは、プサン [Pusan] とカンナン [Kangnung] 侵攻ボックスに付随します。

4.2.3 上陸作戦侵攻は、ユニット毎に1上陸作戦ポイントがかかります。1つのHQは、海上移送ボックスから侵攻ボックスへフリーで移動できますが、他のHQsは侵攻に参加できません。

4.2.4 ユニットたちとHQを侵攻ボックス内へ置いた後、UN プレイヤーは隣接港湾ヘクスから2ヘクス以内のいずれかの共産主義者陣営に対して、フリーの1海上砲撃を実施します。各ユニットについて、D10を振って砲撃レベルと比較します (通常砲撃のごとく-2 DRMはありません)。D10のサイの目が砲撃レベル以下であると、目標ユニットは補充ボックス内に置かれます。

4.2.5 HQsとユニットたちは、侵攻ボックスから連結した陸上ヘクスまで移動するため通常に活性化できます。

- ・連結した港湾ヘクスへの移動には、そのヘクスが敵ユニットからフリーであると1MPがかかります。
- ・連結した港湾ヘクスが敵ZOC内であると、侵攻ボックスからの移動に2MPsがかかります。
- ・連結した港湾ヘクス内に敵ユニットが存在したら、侵攻部隊は自らの退路を断って戦わなければなりません。ユニットが侵攻ボックスから隣接する港湾ボックスへ戦闘を宣言するとき、侵攻ボックス内の他の全てのユニットは支援ユニットと見なされます。
- ・侵攻ボックス内の全てのユニットはLOCを持ち、しかも侵攻ボックスからの全ての戦闘オプションが使用可能です。
- ・侵攻ボックスは、その中に友軍ユニットが存在する限り、又は隣接する港湾ヘクスが友軍支配下であると補給源です。

4.3 海上撤収フェイズ [Sea Evacuation Phase]

4.3.1 UN プレイヤーは、USとUN小国勢力のユニット又はHQsを海上によって撤収させることができます。撤収させられるユニットたちとHQsは、未使用状態で港湾ヘクス又は補給源ボックス内に位置しなければなりません。海上撤収の限度は、全ての起点からターン毎に最大5ユニットまででHQsの数は無制限です。

4.3.2 海上撤収を実行するため、最初に撤収したユニットと HQs を補給源ボックスから他のいずれかの補給源ボックスへ移動させます。第二に、撤収したユニットと HQs を港湾ヘクスからいずれかの友軍支配下補給源ボックスへ移動させます。敵 ZOC は海上撤収を妨げることができませんが、敵 ZOC 内のヘクスから海上によって撤収しているユニットの上に崩壊状態 [Bug Out] マーカーが置かれます。

4.3.3 海上により撤収してフェイズを補給源ボックス内で終了したユニットと HQs は、次の増援フェイズ中にそのボックス内に置かれている増援として扱われます。

4.4 増援フェイズ [Reinforcement Phase]

4.4.1 UN プレイヤーは、最初に増援フェイズを実施し、共産軍プレイヤーが続きます。自軍の計画された増援は、プレイしているシナリオに従ってターン毎に到着します。自軍補充ボックスから追加の増援（又は「補充」）を購入することもできます。

4.4.2 UN 増援は、いずれかの友軍支配下の補給源ボックス内又は海上輸送ボックス内に置かれます。共産軍の増援は、いずれかの共産軍の補給源ボックス内に置かれます。増援を配置しているときは、スタッキング限度は無視されます。

4.4.3 補充を購入するため、ユニット（基幹を含む）毎に 1 補充ポイントを消費しなければなりません。補充ポイントの消費は、ユニットと同国籍でなければなりません。例外：UN の補充ポイントは、いずれかの UN ユニットの消費するために使用できます。補充ボックスから他のユニットを撃破ユニット・ボックスへ移すことも行わなければなりません。撃破ユニット・ボックスへ移されたユニットは、増援として置かれるユニット又は基幹と同国籍でなければなりません。購入されたユニットは、補充ボックスから来て、計画増援と同じルールを使用して置かれます。

4.4.4 外国の援助又は外国の介入（7.2）の結果として、追加の増援も受け取ることができます。シナリオは、そのような増援の情報を持ちます。

4.4.5 シナリオによって指定されたごとく、このフェイズ中に補充ポイント、基盤ポイント、支援ポイント、他のアセットを受け取ることもできます。自軍プレイヤー補助カードの適切な記録欄上でカウンターを移動させることで、これらをマークします。

4.5 UN 連絡フェイズ [UN Communications Phase]

UN の HQ とユニットが LOC を持つか否かをチェックします。LOC を持たない UN の各 HQ 又はユニット上に OOC マーカーを置きます。

4.6 UN 未使用化フェイズ [UN Refresh Phase]

LOC を持つ全ての UN ユニットの、未使用状態になります。ユニット・カウンターをその未使用面へ裏返します。

4.7 共産軍戦略移動フェイズ

[Communist Strategic Movement Phase]

4.7.1 資格を持つ共産軍の HQs とユニットは、10 MPs まで戦略移動を行うことができます。戦略移動は、活性化又は補給ポイントの消費を要求されません。戦力移動の資格を持つためには、共産軍の HQ 又はユニットは、以下でなければなりません。:

- ・未使用状態で、
- ・LOC をたどることができ、
- ・最寄りの敵ユニットから 3 ヘクス以上離れている。

4.7.2 戦略移動を実行する前、マップ上で最も南にある共産軍 HQ 又はユニットのヘクス列に注意してください。自軍 HQs とユニットを望む順番で移動させることができますが、戦略移動を使用している共産軍の HQs とユニットは、2 つの重要な方法に制限されます。:

- ・これらは、共産軍戦略移動フェイズの開始時に最も南に位置していた共産軍 HQ 又はユニットよりも南へ移動できません。換言すると、戦略移動を使用して前線を越えられません。
- ・これらは、敵ユニットから 2 ヘクス以内で移動できません。

4.7.3 戦略移動を使用している HQs とユニットは、使用済になりません。

4.8 共産軍活性化フェイズ [Communist Activation Phase]

4.8.1 このフェイズ中、共産軍プレイヤーは、下記の活性化された各 HQ について、活性化シークエンス（5.0）に従って未使用の HQs とユニットを活性化させます。シークエンスの終了時に未使用化されたら、ある HQ を複数回活性化することが可能です。

4.8.2 PRC HQs（サーモンピンク地）は、いずれかの共産軍ユニット（国籍にかかわらず）を活性化できますが、NK HQs（赤）は NK ユニットののみを活性化できます。

4.8.3 各 HQ の活性化中、HQ は 4 つまでの未使用ユニットを活性化できます。ポン・トーホアイ [Peng Dehuai] が自軍戦域司令官（14.0）であると、あなたの HQs は 6 つまでの未使用ユニットを活性化できます。

4.8.4 HQ の活性化範囲は、10 MPs です。HQ から選択したユニットへ、地形効果チャート上の移動コストを使用して 10 MPs までの道筋をたどります。この道筋は、敵 ZOC を含んでいるヘクスへ +1 MP の通常コストで進入できます。

4.8.5 活性化された共産軍ユニットは、このフェイズ中に移動と戦闘で交戦します。いったん全ての移動と戦闘が完了したら、あなたの活性 HQ は移動又は自身を未使用化するために補給ポイントを消費できます。

4.9 共産軍連絡フェイズ [Communist Communications Phase]

共産軍の HQs とユニットが LOC を持つか否かをチェックします。LOC を持たない共産軍の各 HQ 又はユニットの上に OOC マーカーを置きます。

4.10 共産軍未使用化フェイズ [Communist Refresh Phase]

LOC を持つ全ての共産軍ユニットは、未使用状態になります。ユニット・カウンターをその未使用面へ裏返します。

4.11 UN 戦略移動フェイズ [UN Strategic Movement Phase]

4.11.1 資格を持つ UN の HQs とユニットは、10 MPs まで戦略移動を行うことができます。戦略移動は、活性化又は補給ポイントの消費を要求されません。戦略移動の資格を持つためには、HQ 又はユニットは以下でなければなりません。:

- ・ 未使用状態で、
- ・ LOC を持ち、
- ・ 共産軍ユニットの ZOC 内にあってはなりません。

UN の HQs とユニットたちは、共産軍ユニットから 2 ヘクス以上で開始したら、戦略移動の資格を持ちます。これらは、共産軍ユニットから 2 ヘクス以内に移動でき、敵 ZOC に進入できますが、敵 ZOC に進入したユニットは崩壊状態 [Bug Out] マーカーで罰則を受けます。

4.11.2 戦略移動を実行する前、マップ上で最も北にある UN の HQ、基幹、ユニットのヘクス列に注意してください。自軍 HQs とユニットを望む順番で移動させることができます。ただし、これらは戦略移動フェイズの開始時に最も北に位置していた UN の HQ 又はユニットよりも北へ移動できません。換言すると、戦略移動を使用して前線を越えられません。

4.11.3 UN の HQs とユニットは、共産軍ユニットの近く又は隣接するときに戦略移動を使用できます。UN の HQ とユニットは戦略移動中に敵 ZOC に進入さえできますが、それを行うと崩壊状態 [Bug Out] マーカーを受け取ります。

4.11.4 戦力移動を使用している HQs とユニットは、使用済になりません。

4.12 UN 活性化フェイズ [UN Activation Phase]

4.12.1 このフェイズ中、UN プレイヤーは、下記の活性化された各 HQ について活性化シーケンス (5.0) に従って未使用の HQs とユニットを活性化させます。シーケンスの終了時に未使用化されたら、ある HQ を複数回活性化することが可能です。HQs として活性化している基幹は、このフェイズに一度のみ活性化できます。

4.12.2 UN HQs (青地) は、いずれかの UN 部隊 (国籍にかかわらず、US 基幹を含む) を活性化できます。RoK HQs (タン) は RoK ユニットののみを活性化できます。US 部隊 (緑) は HQs を持たず、基幹のみです。HQ が基幹を活性化したら、その基幹の師団に所属しているユニットの全てが潜在的に活性化されます。

4.12.3 各 HQ の活性化中、HQ は 4 つまでの未使用ユニットを活性化できます。リッジウェイ [Ridgeway] が自軍戦域司令官 (14.0) であると、あなたの HQs は 8 つまでの未使用ユニットを活性化できます。

4.12.4 選択すれば、UN HQ はそのユニットの 1 つとして、未使用基幹を活性化できます。それを行うと、基幹はその師団から更にユニットたちを活性化できます。1 つの HQ と複数基幹の活性化は、非常に大規模な活性化の実施を認めます！

4.12.5 HQ の活性化範囲は、10 MPs です。HQ から選択したユニットへ、地形効果チャート上の移動コストを使用して 10 MPs までの道筋をたどります。この道筋は、敵 ZOC へ +1 MP の通常コストで進入できます。

4.12.6 活性化された UN ユニットの、自軍活性化フェイズ中に移動と戦闘で交戦します。いったん全ての移動と戦闘が完了したら、あなたの活性 HQ は移動又は自身を未使用化するために補給ポイントを消費できます。

5.0 活性化シーケンス

[ACTIVATION SEQUENCE]

Korea : Fire and Ice は、移動、戦闘、敵の対応を 1 つのフェイズに統合した革新的な活性化システムを使用します。異なる移動の種類と戦闘が発生する順番又は活性化シーケンスを理解することが重要です。活性化シーケンスが正常に機能するためには、活性化シーケンスに正確に従う必要があります。

活性化シーケンスは、複数のセグメントに分割されます。:

- ・ HQ 活性化セグメント (5.1)
- ・ ユニット活性化セグメント (5.2)
- ・ 基幹セグメント (5.3)
- ・ 初期移動と戦闘宣言セグメント (5.4)
- ・ 予備移動セグメント (5.5)
- ・ ボーナス移動セグメント (5.6)
- ・ 戦闘セグメント (5.7)
- ・ 戦車支援損失セグメント (5.8)
- ・ チェック・スタッキング・セグメント (5.9)
- ・ HQ 移動と未使用化セグメント (5.10)

5.1 HQ 活性化セグメント [HQ Activation Segment]

LOC を持つ未使用 HQ を選択し、カウンターをその使用済面に裏返します。使用済 HQ は、活性化、移動、ユニットの活性化ができません。未使用 HQ を持たなければ、自軍活性化フェイズは終了します。

使用可能であれば、このセグメント中に UN プレイヤーによって UN 任務部隊 (11.1) の創出又は配置もできます。

5.2 ユニット活性化セグメント [Unit Activation Segment]

5.2.1 HQ の 10 MPs 活性化範囲内にある 4 つまでの未使用ユニット又は基幹を選択し、カウンターをその未使用面に裏返します。

5.2.2 冬季ターン中、UN HQ がユニットを活性化させるとき、HQ の活性化範囲は 8 MPs に制限されます。

5.3 基幹セグメント [Cadre Segment]

UN プレイヤーが 1 つの基幹を活性化したとき、その基幹から 6 MPs 以内にある同じ師団からの全ユニットを活性化できます(敵 ZOC を持つ各ヘクスについて+1 MP コスト、並びにヘクス内の友軍ユニットが敵 ZOC を無効化することを忘れないでください)。

5.4 初期移動&戦闘宣言セグメント

[Initial Movement & Combat Declaration Segment]

5.4.1 このセグメント中、自軍の各活性ユニット又は基幹(HQs ではない)を 5 MPs まで移動させることができます。自軍ユニットを移動させる順番を決めます。他のユニットの移動を開始する前に、1 つのユニットの移動を完了させなければなりません。

5.4.2 移動しているユニットが敵ユニットに隣接するとき、そのユニットは戦闘を宣言できます。攻撃側は、戦闘ヘクスを宣言します。戦闘ヘクスは、攻撃ユニットが通常に進入できるヘクスでなければなりません。戦闘ヘクス内に複数の敵ユニットがあれば、防御側はどのユニットが防御ユニットとして従事するのかを選択します。戦闘宣言は、移動ポイント使用のために消費しなければなりません。(解明：目標ヘクスへ進入するコストではなく、戦闘宣言のコストを消費します。) 4 タイプの戦闘があり、各戦闘宣言タイプのコストは、下に列記されます。:

戦闘宣言コスト

遭遇戦 [Meeting Engagement]	1 MP
応急攻撃 [Hasty Attack]	2 MPs
準備攻撃 [Prepared Attack]	3 MPs
計画攻撃 [Deliberate Attack]	全 MPs

計画敵攻撃は、ユニットにその全 MPs の消費を要求するため、ユニットは目標に隣接してセグメントを開始しなければなりません。

5.4.3 戦闘が宣言されたとき、戦闘のタイプに一致するチップを含んでいる容器から戦闘チップを引き、それを戦闘ヘクス上に置きます。

5.4.4 重要 [Important] : 遭遇戦が宣言されたとき、初期移動と戦闘宣言セグメントを停止し、直ちに遭遇戦闘を解決します。いったん遭遇戦(突破移動を含む)が解決されたら、攻撃ユニットを支援している全ての攻撃ユニットを、その使用済面へ裏返します。これらは、未使用化されるまで、再び活性化又は移動ができません。初期移動と戦闘宣言セグメントを継続します(移動するための追加活性ユニットを持つと)。

5.5 予備移動セグメント [Reserve Movement Segment]

5.5.1 このセグメント中、非手番プレイヤーは 1 つの未使用 HQ と 4 つまでの未使用ユニット(又は戦域司令官と共に更に)を 5 MPs までの移動のために活性化させることができます。HQ の活性化範囲は 10 MPs、又は冬季の UN について 8 MPs です。UN プレイヤーが基幹を活性化させたら、基幹から 6 MPs 以内の同じ師団からのユニットを活性化させることができます。

5.5.2 予備移動のために活性化できる HQs とユニットには制限があります。

- HQ とユニットは、LOC を持たなければなりません。
- HQ 又はユニットは、敵 ZOC 内でセグメントを開始したら活性化できません。いったん活性化したら、地形コストに+1 MP の通常コストを加えて敵 ZOC を移動通過できます。

5.5.3 予備移動を使用している HQs とユニットは、使用済になります。移動前にカウンターを使用済面へ裏返します。

5.5.4 予備移動は、以下のごとく部隊を制限します。:

- 予備移動を使用しているユニットは戦闘を宣言できませんが、戦闘を支援できます。
- 予備移動を使用しているユニットは、突破移動に参加できません。
- UN の HQs とユニットは、すでに最北の UN の HQ 又はユニットによって占められたヘクス列の北へ移動できません。
- 共産軍の HQs とユニットは、すでに最南の共産軍の HQ 又はユニットによって占められたヘクス列の南へ移動できません。
- 冬季ターン中、予備移動のために活性化した UN ユニットは、4 MPs のみを受け取ります。

5.5.5 全ての活性化部隊の予備移動が完了したとき、HQ が移動しておらず LOC を持つと、非手番プレイヤーは活性 HQ を未使用化するために補給ポイントを消費できます。

プレイヤー	HQ の場所 :	コスト :
UN	北朝鮮	3 (6 冬季)
UN	南朝鮮	2 (4 冬季)
共産軍	北朝鮮	1
共産軍	南朝鮮	2

5.6 ボーナス移動セグメント [Bonus Movement Segment]

敵 ZOC 内になく、しかも遭遇戦に参加しなかった手番プレイヤーの全ての活性ユニットは、追加 3 MPs で移動できます。これらのユニットは、この移動中のいかなるときにも敵 ZOC に進入できません。あるヘクス内の友軍ユニットは、そのヘクス内の敵 ZOC を無効化することを忘れないでください。ボーナス移動は、たとえ活性ユニットが使用済状態でも使用可能です。

5.7 戦闘セグメント [Combat Segment]

5.7.1 Korea: Fire and Ice の戦闘は、ユニットが攻撃又は防御の戦力を持たないため、特異な複数ステップの過程をとります。戦闘はサイの目の比較によって解決され、参加したユニットの数と様々な種類の戦闘支援のレベルによって修正されます。いったん戦闘が宣言されたら、それは発生しなければなりません。以前に宣言した攻撃は、キャンセルできません。目標ヘクスは、活性化フェイズ毎に複数の戦闘で戦闘ヘクスとなることがありますが、特定ヘクス内で同時に1枚の戦闘チットのみが可能です。

5.7.2 戦闘セグメントは、戦闘を宣言している各ユニットについて、複数のステップで発生します。次のユニットについて戦闘を開始する前に、各宣言ユニットの戦闘ステップを完了させます。

ステップ1: 戦闘チットの調査 (5.7.3)

ステップ2: 支援 DRMs の判定 (5.7.4)

ステップ 2A: ユニット支援の調整

ステップ 2B: 戦車支援

ステップ 2C: 砲兵支援

ステップ 2D: 航空支援

ステップ 2E: 艦砲射撃支援

ステップ3: 他の DRMs 追加 (5.7.5)

ステップ4: 戦闘のサイ振り (5.7.6)

ステップ5: 修正の適用 (5.7.7)

ステップ6: 勝者判定と戦闘乖離 (5.7.8)

ステップ7: 損失の適用 (5.7.9)

ステップ8: 戦闘後前進 (5.7.10)

ステップ9: 突破移動 (5.7.11)

ステップ10: クリーン・アップ (5.7.12)

5.7.3 戦闘チットの調査 [Examine the Combat Chit]

(ステップ1)

戦闘ヘクス内の戦闘チットは、戦闘解決のための有益な情報を含みます。以下のごとく読みます。:

- ・上左端は、サイ振りのタイプ—**D6** 又は **D10**—、カッコ内は、攻撃側についてのサイの目修正 (DRM) を述べます。
例: **D6 (+1)** は、1 つの六面体サイを振り、攻撃側のサイの目に1を加えます。
- ・上右端 (**RE**) は、戦闘解決中に両プレイヤーが同じ修正前 (又は「素」) の数を振ると使用する無作為イベント表を述べます。
- ・下左端 (**Spt**) は、攻撃側の支援計画値を述べます。この数値は、劣悪又は早急な計画によって浪費された資源をあらわします。
- ・下右端 (**Adv**) は、戦闘後前進に続く突破移動のために攻撃側が獲得する MPs を述べます。

5.7.4 支援 DRMs の判定 [Determine Support DRMs]

(ステップ2)

5.7.4.1 戦闘で両部隊は、隣接するユニット、戦車、砲兵、航空、沿岸砲撃を含む様々な軍事アセットから戦闘支援を受け取ることができます。支援レベルは戦闘で失い得るため、戦闘支援の使用は常に任意です。攻撃側は、最初に自軍 DRMs を加えます。

戦車、砲兵、航空、砲撃支援については、下記ルールを基準に、自軍プレイヤー補助カード上で生み出す各タイプの支援ポイント数である、支援レベルを理解することが重要です。あなたは DRMs のために支援ポイントを消費し、自軍プレイヤー補助カード上の支援レベルではありません。支援レベルは、戦闘中に他の理由のために変化し得ますが、それらを消費できません。特定のときにあなたが持つ支援レベルは、戦闘支援タイプが使用可能ないずれかの戦闘で使用できます。

5.7.4.2 ある部隊が受け取るいくつかの戦闘支援は、攻撃／防御の準備レベルや戦闘が発生する地形のような、いくつかの要素によって修正されます。戦闘支援は、各プレイヤーのサイ振りへの DRMs の形態でもたらされます。支援の各タイプについての DRMs は、個別に計算されます。全タイプの戦闘支援から受け取る全ての DRMs を合計し、戦闘サイ振りの合計を注記します (5.7.6)。

A. 隣接するユニット支援 [Adjacent Unit Support]

(ステップ2A)

戦闘ヘクスに隣接するいずれかの友軍ユニット—未使用又は使用済—は、攻撃又は防御ユニットを支援できます。各プレイヤーは、隣接するどの自軍ユニットが戦闘支援を提供するのかを決定します。US ユニットは、隣接ユニットの支援を受け取るため、その基幹から 6 MPs 以内にいない限り、隣接ユニットの支援を要求するためには、LOC を要求されません。

攻撃ユニット又は防御ユニットと共にスタックした全てのユニットは、士気マーカがそれらを妨げない限り、戦闘を支援しなければなりません。例外: その基幹から 6 MPs よりも離れた US ユニットは、隣接するユニットの支援を受け取らず、それ故このルールを無視します。

遭遇戦中に戦闘支援を提供している未使用ユニットは、使用済になります。他の戦闘タイプ中に戦闘支援を提供している未使用ユニットは、未使用状態に留まります。

攻撃側: 攻撃ユニットは最初の支援ユニットについて+1 DRM、二番目について+2、三番目について+3等を獲得します。これらの DRMs は蓄積します。戦闘支援の数値は、戦闘が計画攻撃であると倍化されます。例: 4つの支援ユニットは、10の DRM (1+2+3+4) になります。4つの支援ユニットを持つ計画攻撃の DRM は、20になります。

防御側: 防御ユニットは、各支援ユニットについて+2を獲得します。

戦闘に参加しているユニットに隣接する弾薬、燃料、指揮官のマーカーは、マーカーの通常ルールに従って戦闘に適用されます。隣接するユニット上の士気マーカーは、戦闘に直接的には影響しませんが、ユニットが戦闘に参加することを妨げる可能性があります。隣接ユニットを支援として使用する特典が、マーカーのコストに見合うか否か決めなければなりません。例えば、支援ユニットが「弾薬なし [No Ammo]」マーカーを上にとり、砲兵支援を失うコストでそのユニットを支援に使用するか否か決めなければなりません。**重要：**異なる参加ユニット上に、表示している同じ弾薬又は燃料マーカーの両面を持つと一例えば、弾薬不足 [Low Ammo] と弾薬なし [No Ammo] より少ない支援を与える（この場合は弾薬なし）を適用しなければなりません。両陣営についての指揮官からの振り直しは、蓄積します。

隣接しているものの支援していないユニット上のマーカー（あなたが戦闘外に保持するため）は、戦闘に影響を持ちません。戦闘ヘクス内のマーカーと攻撃しているユニットは、常に戦闘に適用します。攻撃と防御のユニットと共に支援している全てのユニットは、戦闘中に SNAFU (13.0) の容器からいずれかのマーカーを受け取るための資格を持ちます。一マーカーの陣営とマーカーが置かれるユニットの選択は、マーカーを引いたプレイヤーに所属します。

B. 戦車支援 [Tank Support] (ステップ 2B)

攻撃側が戦車支援を受け取るためには、活性化した HQ が LOC を持たなければなりません。防御側が戦車支援を受け取るためには、防御ユニットが LOC を持たなければなりません。US の攻撃又は防御ユニットは、戦車支援を受け取るためにその基幹から 6 MPs 以内にないなければなりません。

戦車支援は、地形タイプを基準に一定ヘクス内でのみ使用可能です。一般的に、戦闘ヘクスの地形が高地又は山岳であると、戦車支援を受け取ることができません。戦闘ヘクスが陣地 [Prepared Position] 又は塹壕 [Trench] のカウンターを持つと、やはり戦車支援を受け取ることができません。

道路ルール [Road Rule]：攻撃側（のみ、防御側ではない）は、攻撃ユニットのヘクスが戦闘ヘクスと道路又は鉄道で連結していたら、上に列記された地形タイプ内で戦車支援を受け取ることができますが、道路又は鉄道がヘクス間の河川を越えたら不可です。攻撃側は、道路／鉄道オプションを使用することで、他の地形内で攻撃するコストを減少させることもできます。攻撃側が道路ルールを使用するときにはいつでも、戦闘後にその戦車レベルを（自軍プレイヤー補助カード上で）1 だけ減少させます。

使用可能な戦車支援ポイントの数を計算するために下表を使用し、DRMs を購入します。

戦車準備値		戦車 DRM コスト表	
攻撃側 (戦闘 チットからの Spt 値)	A=4 B=2	地形 タイプ	+1 DRM 毎 のコスト
	C=1 D=1	平地	1
防御側 (攻撃 のタイプを 基準)	遭遇戦=4	混合、 荒地	2
	応急=3	町、 都市	3
	準備=3	道路ルール の使用	1
	計画=3		

自軍戦車支援レベル（自軍プレイヤー補助カード上の戦車支援カウンター）から戦車準備値を差し引きます。これは、あなたが受け取る戦車支援ポイントの数です。DRMs を購入するため、戦車 DRM コスト表を使用して戦車支援ポイントを使用します。部分的な DRM は、購入できません。例：混合地形内で 3 戦車支援ポイントを持つと、+1 DRM のみを購入できます。

C. 砲兵支援 [Artillery Support] (ステップ 2C)

攻撃側が砲兵支援を受け取るためには、活性化 HQ が LOC を持たなければなりません。防御側が砲兵支援を受け取るためには、防御ユニットが LOC を持たなければなりません。US ユニットは、砲兵支援を受け取るためにその基幹から 6 MPs 以内にないなければなりません。

使用可能な砲兵支援ポイントの数を計算するために下表を使用し、DRMs を購入します。

砲兵準備値		砲兵 DRM コスト表	
攻撃側 (戦闘 チットからの Spt 値)	A=4 B=3	地形 タイプ	+1 DRM 毎 のコスト
	C=2 D=1	平地、混合、 町、 都市	1
防御側 (攻撃 のタイプを 基準)	遭遇戦=4	荒地、高地	2
	応急=3	山岳	3
	準備=3	陣地	攻撃側につ いてのみ、上 のコストに +3
	計画=3	塹壕	攻撃側につ いてのみ、上 のコストに +4

自軍砲兵支援レベル（自軍プレイヤー補助カード上の砲兵支援カウンター）から砲兵準備値を差し引きます。これは、あなたが受け取る砲兵支援ポイントの数です。DRMs を購入するため、砲兵 DRM コスト表を使用して砲兵支援ポイントを使用します。部分的な DRM は、購入できません。例：荒地地形内で 5 砲兵支援ポイントを持つと、+1 又は +2 DRM のみを購入できます。

D. 航空支援 [Air Support]**(ステップ 2D)**

LOC は、航空支援について要求されません。航空支援を受け取るため、US ユニットは基幹から 6 MPs 以内にいない必要があります。

あなたは、自軍航空支援記録欄上に航空支援レベルを持ちます。航空支援レベルは、月間航空支援フェイズ中 (7.7)、又はゲームの開始時にシナリオ指示に従って判定されます。自軍航空準備値を判定するため、下表を使用します。

航空準備値	
攻撃側 (戦闘チットからの Spt 値)	A=4 B=3 C=2 D=1
防御側 (攻撃のタイプを基準)	遭遇戦=4 応急=3 準備=3 計画=3

自軍航空支援レベルから航空準備値を差し引きます。この結果は、あなたが **DRMs** を消費する資格を持つ**最大航空支援ポイントの数**です。自軍地上支援ボックスからの航空機使用がそれらを危険にさらすため、最大数よりも少ないポイントを消費することを選択できます。

航空支援を使用するため、この戦闘について自軍地上支援任務ボックスから航空機を選択し、その戦術任務能力を合計します。この合計は、初期に使用可能な航空ポイントの**最大数**を判定します。早期の任務は、最大ポイントに到達するために不十分な航空機を残す可能性があります。敵航空機に迎撃されたときに自軍航空機のいくつかが損傷又は撃破される場合に備え、航空支援能力の合計が最大ポイントを超過する航空機を選択することもできます。

いったんこの戦闘に参加するために自軍航空機を選択したら、敵プレイヤーは自軍上空ボックスからの航空機を使用してそれらの迎撃を試みることができます (8.3)。敵プレイヤーは、迎撃中にあなたの航空機を損傷又は撃破できます。そうしたら、参加している航空機の損失はあなたがこの戦闘で使用可能な航空支援ポイントの数を減少させます (ただし、支援記録欄上の航空支援レベルは減少させません)。

いかなる迎撃の試みも解決された後、戦闘に留まっている自軍航空機の戦術任務能力を合計します。天候が降雨であると、各地上支援航空機の戦術任務能力から 1 を差し引きます。冬季ターンであると、2 を差し引きます。長距離の各地上支援航空機の戦術任務能力から 1 を差し引きます。**最大数までの合計は、DRMs を購入しなければならない航空支援ポイントの最終数です**。下の航空 DRM コスト表を使用して、**DRMs を購入するために自軍航空支援ポイントを消費**します。

航空 DRM コスト

地形タイプ	+1 航空 DRM 毎のコスト
平地、混合、町、都市	1
荒地、高地	2
山岳	3
陣地	攻撃側のみ上記コストに+3
塹壕	攻撃側のみ上記コストに+4

部分的な DRM は、購入できません。例：塹壕を持つ混合地形内で 6 航空支援ポイントを持つと、+1 DRM のみを購入できます (混合地形について 1、プラスして塹壕について 4 なので、合計 5 ポイントです)。

E. 艦砲射撃支援 [Naval Bombardment Support] (ステップ 2E)

UN プレイヤーのみが艦砲射撃支援 (ときには、「艦砲射撃」と短縮されます) を使用できます。艦砲射撃支援を受け取るため、US ユニットは基幹から 6 MPs 以内にいない必要があります。

艦砲射撃支援の使用は、4 つの条件が要求されます。:

- 第 7 艦隊が、適切な海上配置ボックス内にいなければなりません。艦砲射撃の資格を持つ沿岸線は、マップ上にマークされます。茶色の点線は、日本海ボックスからの艦砲射撃支援の資格を持つエリアを示します。緑色の点線は、黄海ボックスからの艦砲射撃支援の資格を持つエリアを示します。
- 戦闘は、艦砲射撃ラインを含んでいるヘクスから 2 ヘクス以内でなければなりません。
- 艦砲射撃の連絡と連携を認めるため LOC がなければなりません。UN プレイヤーが攻撃していると、活性化した HQ は LOC を持たなければなりません。UN プレイヤーが防御していると、防御ユニットは LOC を持たなければなりません。

艦砲射撃支援は、-2 の固定準備値を持ちます。艦砲射撃支援ポイントの数は、常に US 海軍艦砲射撃マーカーの数値マイナス 2 に相当します。艦砲射撃 DRM コスト表上で **DRMs を購入**するため、これらのポイントを使用します。部分的な DRM は、購入できません。例：山岳地形内で 7 艦砲射撃支援ポイントを持つと、+1 又は+2 DRM のどちらかのみを購入できます。

艦砲射撃 DRM コスト

地形タイプ	+1 艦砲射撃 DRM 毎のコスト
平地、混合、町、都市	1
荒地、高地	2
山岳	3
陣地	上記コストに+3
塹壕	上記コストに+4

5.7.5 他の DRMs を追加 [Add Other DRMs] (ステップ 3)

5.7.5.1 攻撃側は、戦闘チットの上端内の数字に一致する DRM を受け取ります。

5.7.5.2 防御側は、地形効果チャート上に列記されたごとく、地形についての DRM を受け取ります。河川防御ボーナスは、攻撃ユニットと全ての支援ユニットが河川を越えて攻撃している場合にのみ適用します。

5.7.5.3 各プレイヤーは、自軍の戦闘のサイ振りへの合計 DRM を判定するため、支援、戦闘チット、地形からの DRMs を一緒にして加えます。

5.7.6 戦闘のサイ振り [Combat Die Rolls] (ステップ 4)

5.7.6.1 攻撃側は、戦闘チット上に指定されたごとく、**D6** 又は **D10** を振ります。防御側は、未使用であると **D10** を、又は使用済であると **D6** を振ります。未使用の防御ユニットが **D10** を振ると、使用済になります。その代わりに防御側は **D6** を振り、防御ユニットが未使用に留まることを選択できます。

5.7.6.2 無作為イベントのチェック [Check for Random Event] : 両プレイヤーについて、素の修正前のサイ振り結果に注意します。両プレイヤーが同じ素のナンバーを振ると、戦闘を停止して直ちに無作為イベント (12.0) を実施します。更なる戦闘を解決する前に、直ちに無作為イベントを適用します。無作為イベントは、進行中の戦闘に影響を持つ可能性があります。

5.7.6.3 ユニットの質についてのチェック [Check for Unit Quality] : 素の 1 を振ると、戦闘の自軍ユニットの 1 つの上に劣悪/懲罰ユニット [Poor/Penal Unit] マーカーを置きます。素の 10 (**D10**) 又は素の 6 (**D6**) を振ると、戦闘の自軍ユニットの 1 つの上に優秀/親衛ユニット [Elite/Guards Unit] マーカーを置きます。あなたは攻撃ユニット、防御ユニット、支援ユニットとして戦闘に参加しているいずれかのユニットの上に、劣悪/懲罰ユニット・マーカー又は優秀/親衛ユニット・マーカーを置くことができますが、自軍陣営の全参加ユニットがすでに持つのでない限り、二番目の質マーカーを受け取れるユニットはありません。戦闘で自軍陣営からの全てのユニットが質マーカーを持つと、存在している質マーカーを引かれた直後の 1 つに置き換えなければなりません。ときには、弱体ユニットがあなたを驚かせ、ときには屈強ユニットが失敗します。

5.7.6.4 無作為イベントを通して獲得された指揮官たちは、プレイヤー諸氏にその戦闘サイコロの振り直しを認め得ます。

5.7.7 修正の適用 [Apply Modifiers] (ステップ 5)

修正後のサイの目結果を獲得するため、あなたのサイの目に合計 DRM を加えます。

5.7.8 勝者の判定と戦闘乖離 [Determine Winner and Combat Spread] (ステップ 6)

修正後の最高のサイ振り結果を持つプレイヤーは、戦闘に勝利します。同数の場合、防御側が勝利します。

5.7.8.1 戦闘に参加しているユニットは、攻撃ユニット (戦闘を宣言した)、防御ユニット、両陣営の支援ユニットです。

5.7.8.2 戦闘乖離は、敗北しているユニットが受けなければならない損失数を判定します。戦闘乖離を判定するため、修正後の高い結果から低い結果を差し引きます。戦闘乖離とは、2 つの修正後結果の間の差です。同数の場合、戦闘乖離は 1 と見なされ、攻撃側は戦闘に敗北します。

5.7.8.3 戦闘乖離は、最大を持ちます。通常、最大戦闘乖離は 5 です。最大戦闘乖離は、戦闘に参加するユニットが高い又は低い質であると調整されます。調整は蓄積され、最大戦闘乖離について 3~7 の範囲を生み出します。最大戦闘乖離を調整するため、以下のルールを使用します。:

- ・勝利陣営のいずれかの参加ユニット (又は複数ユニット) が上に劣悪/懲罰マーカーを持つと、最大戦闘乖離から 1 を差し引きます。たとえ複数の勝利ユニットが劣悪/懲罰マーカーを持っていたとしても、1 のみを差し引きます。
- ・勝利陣営のいずれかの参加ユニット (又は複数ユニット) が上に優秀/親衛マーカーを持つと、最大戦闘乖離に 1 を加えます。たとえ複数の勝利ユニットが優秀/親衛マーカーを持っていたとしても、1 のみを加えます。
- ・敗北陣営のいずれかの参加ユニット (又は複数ユニット) が上に劣悪/懲罰マーカーを持つと、最大戦闘乖離に 1 を加えます。たとえ複数の敗北ユニットが劣悪/懲罰マーカーを持っていたとしても、1 のみを加えます。
- ・敗北陣営のいずれかの参加ユニット (又は複数ユニット) が上に優秀/親衛マーカーを持つと、最大戦闘乖離から 1 を差し引きます。たとえ複数の勝利ユニットが優秀/親衛マーカーを持っていたとしても、1 のみを差し引きます。

5.7.8.4 敗北陣営が受ける損失の数は、決して最大戦闘乖離よりも大きくなりません。戦闘乖離が最大よりも高ければ、損失を最大まで減少させます。例: 戦闘で、修正後の差異の目が 8 だけ異なります。UN プレイヤーが勝利して戦闘に優秀ユニットを持ち、最大戦闘乖離を 5 から 6 へ増加させます。共産軍プレイヤーは、6 損失を受けます。

5.7.8.4 部隊の質のための最大戦闘乖離の変更は、たとえマーカーが現在の戦闘のステップ 4 (戦闘サイ振りステップ) 中に置かれた直後のマーカーでさえ強制されます。

5.7.9 損失の適用 [Take Losses] (ステップ 7)

敗北陣営からのユニットは、以下のルールを使用して損失を受けなければなりません。

- ・戦闘乖離が最大戦闘乖離以下であると、敗北ユニットは戦闘乖離に一致する損失を受けます。
- ・戦闘乖離が最大戦闘乖離よりも大きければ、敗北ユニットは最大戦闘乖離に一致する損失を受けます。

敗北している陣営が要求された損失を受けられなければ、全ての敗北ユニットは除去されます(補充ボックスへ送られます)。幸いにも、損失を受けるためのいくつかの方法があります。敗北している陣営は、これらの方法のいずれかの組み合わせを使用し、自軍の損失を受けることができます。

A. ユニットの1~3ヘクス退却。1つのユニットを退却させることは、退却した各ヘクスについて1損失を満たします。退却した未使用ユニットは、使用済になります。共産軍ユニットは北へ退却しなければならず、UNユニットは南に退却しなければなりません。進入した各ヘクスは、より戦闘ヘクスから離れなければなりません。また、UN(共産軍は不可)ユニットは、敵ZOC内に退却できます(そして、崩壊状態[Bug Out] マーカーを受けます)。ユニットの退却の道筋が敵ZOCsのために限定されたら、ヘクスで合法的に退却することができる戦闘乖離の量だけのみ消費できます。ただし:

ユニットが以下であると...	次いで...
2ヘクス退却する	退却が完了した後、その上に混乱状態[Disrupted]マーカーを置き、相手側は退却しているユニットについて SNAFU の容器から引く。
3ヘクス退却する	退却が完了した後、その上に潰走状態[Routed] マーカーを置き、相手側は退却しているユニットについて SNAFU の容器から引く。
US 又は UN 小国ユニットが以下に退却していると...	次いで...
敵 ZOC へ進入又は通過する	退却が完了した後、その上に崩壊状態[Bug Out] マーカーを置き(混乱状態又は潰走状態マーカーの代わりに)、相手側は退却しているユニットについて SNAFU の容器から2枚のマーカーを引く。
UN の戦車支援が使用された戦闘の後、1) 混乱状態又は潰走状態で、2) 敵 ZOC へ進入又は通過する	戦車支援レベルを1(混乱状態であると)又は2(潰走状態であると)だけ減少させる。註釈: 戦闘で1戦車支援レベルのみが使用されたら、潰走について1だけ戦車支援を減少させる。
UN の砲兵支援が使用された戦闘の後、1) 混乱状態又は潰走状態で、2) 敵 ZOC へ進入又は通過する	砲兵支援レベルを1(混乱状態であると)又は2(潰走状態であると)だけ減少させる。註釈: 戦闘で1砲兵支援レベルのみが使用されたら、潰走について1だけ砲兵支援を減少させる。
相手側があなたの退却ユニットに適用できない SNAFU マーカーを引くと、そのマーカーを無視して SNAFU の容器へ戻す。	

B. 補充ポイントの消費。あなたは、1損失(のみ)を満たすため、自軍の補充、基盤、補給記録欄から1補充ポイントを消費できます。損失を満たすため、更なる補充ポイントを使用できません。補充ポイントで損失を満たすため、活性HQ(攻撃側について)又は防御ユニット(防御側について)からLOCを持たなければなりません。消費される補充ポイントは、攻撃又は防御ユニットと同じ国籍でなければなりません。**例外:** UN プレイヤーは、いずれかの UN ユニットの1損失を満たすために1 UN 補充ポイントを消費できます。

C. 2 VPs まで消費。あなたは、損失を満たすために2 VPs まで消費できます。各 VP 消費は、1損失を満たします。これらの VPs は、戦闘中に無作為イベントによってもたらされた VPs の得失から完全に区別されます。

D. ユニットの除去。戦闘に参加している単一ユニットの補充ボックスへの除去は、1損失を満たします。

E. 戦闘に参加している全ユニットの除去。あなたは、戦闘に参加している全自軍ユニットの除去を常に変更できます。これは、要求された全ての損失を満たします。戦闘に1ユニットのみを持つと、そのユニットの除去はやはり全ての損失を満たします。

5.7.10 戦闘後前進 [Advance after Combat] (ステップ 8)

攻撃側が戦闘に勝利し、防御側が戦闘ヘクスをカラにしたら、攻撃側は戦闘後前進ができます。

5.7.10.1 攻撃側は、戦闘に参加した活性ユニット(宣言しているユニットといずれかの活性支援ユニットの両方)は戦闘ヘクス内へ、瞬間的にスタッキングを無視して移動できます。

5.7.10.2 非活性ユニットは、たとえ戦闘支援を提供していても戦闘後前進ができます。

5.7.10.3 防御しているユニットは、退却を除き、決して戦闘後前進できません。

5.7.11 突破移動 [Exploitation Movement] (ステップ 9)

戦闘後に戦闘ヘクス内へ前進した全てのユニットは、ここで突破移動を実施できます。突破移動のために使用可能なMPsの数は、戦闘チット上の「Adv」ナンバーです。全ての通常移動ルールを適用します。いったん全ての突破移動が完了したら、スタッキング・ルールが再び強制されます。(ユニットは、突破移動を介してヘクス内へ移動するため、その完全MPsを消費しなければならないことに注意してください。常に1ヘクス移動する(3.4.2)についてのルールは、突破移動に適用しません。)

5.7.12 クリーン・アップ [Clean Up] (ステップ 10)

戦闘チットをその容器へ戻します。

5.8 戦車支援損失セグメント [Tank Support Loss Segment]

現在の戦闘で戦闘支援を提供するため、道路ルール(5.7.4.2.B)を使用した自軍戦車は、戦車支援から1レベルを差し引きます。

5.9 チェック・スタッキング・セグメント

[Check Stacking Segment]

いずれかのユニットが超過スタック状態であるかチェックし、超過スタック状態のユニットを補充ボックスへ送ります。

5.10 HQ の移動と未使用化セグメント

[HQ Movement and Refresh Segment]

活性化 HQ は、ここで 10 MPs まで移動できます。HQ が移動せずに LOC を持つと、所有しているプレイヤーは代わりに HQ を未使用化するために補給ポイントを消費できます。これを行うと、再び直ちに HQ を活性化するか、又は後のために次の活性化を保留できます。明確化のため、HQs はその活性化の終了時に未使用化される限り、活性化フェイズ毎に複数回活性化できます。未使用化された HQ は、続く活性化中にユニットを活性化させて 10 MPs まで移動させるために完全な能力を再び持ちます。活性 HQ を未使用化するためのコストは、以下のとおりです。:

プレイヤー	HQ の場所:	コスト:
UN	北朝鮮	3 (6 冬季)
UN	南朝鮮	2 (4 冬季)
共産軍	北朝鮮	1
共産軍	南朝鮮	2

6.0 リセット・フェイズ [RESET PHASES]

6.1 友軍ユニット除去フェイズ

[Eliminate Friendly Units Phase]

最初に共産軍プレイヤー、次いで UN プレイヤーは、友軍ユニットをマップから補充ボックスへ移動できます。これは、距離のため又は敵 ZOCs によって包囲されているためにもはや活性化できないユニットを回収する機会です。

6.2 勝利チェック・フェイズ [Victory Check Phase]

註釈: 共産軍プレイヤーは、UN 補給源ボックスへ連結する全 4 つの港ヘクス (2151, 2264, 4371, 4046) を支配することで直ちにゲームに勝利します。さもなければ、下記のごとく勝利を判定します。

勝利チェック中、プレイヤー諸氏は目標マーカーを配置、除去、宣言でき、次いで 21 以上の勝利ポイント (VPs) を持つことで、どちらのプレイヤーが勝利しているかチェックします。目標マーカーを主張しているプレイヤーは、マーカー上に表示された VPs を獲得します。このフェイズ中、前のターンから又は無作為イベントからの目標マーカーがすでに存在し得ます。

6.2.1 VP マーカーが 0 でない限り (この場合、誰も VP を持ちません)、一度に 1 人のプレイヤーのみが VPs を持つことができます。VP マーカーの赤い面が上向きするとき、共産軍が VPs を持ちます。VP マーカーの青い面が上向きするとき、UN が VPs を持ちます。勝利している陣営 (VPs を持つ陣営) が VPs を獲得すると、勝者の得点は増加します。勝利している陣営 (VPs を持つ陣営) が VPs を失うと、勝者の得点は減少します。敗北している陣営が VPs を失うと、勝者の得点は増加します。

6.2.2 21VPs を超えて蓄積する可能性があります。

6.2.3 目標マーカー・セグメント [Objective Marker Segment]: 最初に共産軍プレイヤー、次いで UN プレイヤーは、以下のアクションの 1 つ を実行しなければなりません。あるプレイヤーがこれらのアクションのいずれも実行できなければたとえ理由が引くためのマーカーを持たなくても、1 VP を失います。

- 3 ヘクス以内に敵ユニットを持たない、1 枚の明らかにされた友軍目標マーカー (マップ上) を宣言します。VPs を収集し、再び引くためにマーカーをプール内に戻して置きます。
- 同じヘクス内に友軍ユニットを持つ敵の目標マーカーを取り去ります。マーカーをプール内に戻して置きます。
- 友軍の目標マーカーを無作為に引き、その表を伏せて以下のいずれかのヘクス上に置きます。:
 - ◆ 内部に敵ユニットを持つ、港又は都市ヘクス。或いは
 - ◆ ピョンヤン [Pyongyang] 又はソウル [Seoul] のいずれかの敵支配下ヘクス。
- 1 枚の友軍目標マーカーを無作為に引き、敵ユニットによって占められ、しかも友軍ユニットから 3 ヘクス以内のいずれかの町に置きます。
- 少なくとも 1 つの友軍ユニットに隣接する全ての友軍目標マーカーを明らかにします。

6.2.4 勝利チェック・セグメント [Victory Check Segment]: どちらかのプレイヤーが 21 VPs 以上に到達しているか否かをチェックします。到達していれば、彼はゲームに勝利します。

6.3 期間フェイズ [Time Phase]

週間マーカーを前進させます。新たな週が新たな月の最初の週であると、月間マーカーも前進させます。

7.0 月間フェイズ [MONTHLY PHASES]

現在の週が新たな月の最初の週であると、月間フェイズを実施します。そうでなければ、次の週間フェイズのセットを開始します。

7.1 天候フェイズ [Weather Phase]

天候を判定するため、1 人のプレイヤーが D10 を振りまします。降雨又は降雪天候の確率について、ターン記録欄をチェックします。降雨の確率以下のサイを振ると、非冬季ターンは降雨月で、冬季ターンは降雪月です。天候は、以下のごとくゲームに影響を持ちます。:

晴天	影響なし。
降雨	全ての航空機は、月の全ての任務タイプについて、その評価値が 1 だけ減少する。
冬季	UN ユニットの HQ への活性化範囲は、8 MPs のみ。予備移動は、5 MPs の代わりに 4 MPs を提供する。全ての航空機は、月の全ての任務タイプについて、その評価値が 2 だけ減少する。
降雪	航空機は、この月に飛行できない。7.3.3 に列記された全てのコストは、UN プレイヤーについて二倍になる。他の全ての冬季の影響を適用する。

7.2 外国の介入／外国の支援フェイズ

[Foreign Intervention/Foreign Aid Phase]

ゲームの各月に、戦争への外国の介入があるか否か確認するためチェックします。外国の介入は、現在敗けている陣営にあります。—換言すると、勝利していたら相手側の同盟国が戦争に介入するリスクがあります。VP マーカーが 0 であると、どちらのプレイヤーも外国の介入について振りません。

7.2.1 外国の介入セグメント [Foreign Intervention Segment] : VPs を持たないプレイヤーは、外国の介入についてチェックします。チェックを行っているプレイヤーについてすでに両方の介入が起きていない限り、外国の介入のチェックは強制的です（共産軍プレイヤーについては中共とロシア、UN プレイヤーについては中華民国（RoC）と原爆投下）。

7.2.1.1 共産軍のチェック [Communist Checks] : UN プレイヤーが 1 以上の VPs を持つと、共産軍プレイヤーは外国の介入についてチェックします。最初に、共産軍プレイヤーは中共軍介入の可能性についてサイを振ります。中共軍の介入についてチェックするためには、**D6** を振って以下の修正を適用します（これらは蓄積します）。:

- -1 UN が 10～13 VPs を持つか又は -2 UN が 14 VPs 以上を持つと。
- -1 北朝鮮内に UN ユニットが存在したら。
- -1 中共軍の飛行場が空襲によって攻撃されていたら。
- -2 中華民国（RoC）が介入していたら。

修正後の 0 以下のサイの目で、中共軍の介入が誘発されます。いったん中共軍が介入したら、共産軍プレイヤーは直ちに中共軍介入部隊をゲームに投入でき、又は別の外国の介入／外国の支援フェイズになるまでその登場を遅延します。中共軍介入部隊の構成と配置については、シナリオの指示を調べます。

重要: 増援としてゲームに登場する中共軍ユニットと航空機があります。—これは中共軍の介入と共に又はなしで発生し—中共軍の介入が発生しているか否かにかかわらず、これらは完全にイン・プレイです。

外国の介入のサイ振りが中共軍の介入を誘発した後、共産軍プレイヤーが外国の介入のサイ振りを実行したら、ソヴィエトの介入についてチェックしています。**D6** を振って以下の修正を持ちます（これらは蓄積します）:

- -1 UN が 15 VPs 以上を持つと。
- -1 原爆投下が認められていたら。

修正後の 0 以下のサイの目は、ソヴィエトの介入を誘発します。いったんソヴィエト軍が介入していたら、ソヴィエト軍部隊は直ちにゲームに登場し、これらは遅延できません。ソヴィエト軍部隊の配置と構成は、シナリオの指示に列記されます。

7.2.1.2 UN のチェック [UN Checks] : UN プレイヤーは、共産軍プレイヤーが 1 VPs 以上を持つと外国の介入についてチェックします。

UN プレイヤーは、サイを振る前に、中華民国（RoC）の介入か又は原爆投下の獲得を試みるかを選択します。

中華民国（RoC）の介入を要求するためには **D6** を振り、共産軍が 10 VPs 以上を持つと -1 DRM を持ちます。中華民国（RoC）は、修正後の 0 以下のサイの目で介入します。中華民国（RoC）が介入したら、直ちに中華民国（RoC）軍部隊（1、2、3 師団）をプサン [Pusan] 港湾ヘクス（UN の支配下であると）内又は海上移送ボックス内に置きます。

原爆投下を要求するためには、**D6** を振って以下の修正が蓄積されます。:

- -1 共産軍の VP 合計が 15 以上であると。
- -1 ソヴィエトが介入していたら。

UN プレイヤーは、修正後の 0 以下のサイの目で原爆投下を受け取ります。原爆投下は、UN プレイヤーが核攻撃任務を実施することを認めます。**重要:** UN が原爆投下を受け取ったら、直ちに中共軍が介入します（まだ介入していなければ）。

7.2.2 外国支援セグメント [Foreign Aid Segment] : VPs を持たないプレイヤーは、外国の支援を要求できます。外国支援の要求は任意です。VPs を持たないプレイヤーは、外国の介入と外国の支援の両方を要請できます。VP マーカーが 0 であると、どちらのプレイヤーも外国の支援についてサイを振れません。

プレイヤーが要請できる外国支援の量と構成は、相手側の VPs を基準に依存します。あなたが行わなければならない全ては、一相手側が VP を持つか尋ねることです。

外国の支援を要請するため、VPs を持たないプレイヤーは現在の敵 VPs の数を識別し、ひとつずつ指示に従います。

敵の VPs が 1～4 であると :

- 敵プレイヤーは 1 VP を獲得する。
- 要請しているプレイヤーは :
 - ◆ 自軍の補充、基盤、補給の記録欄に、2 基盤を加える。
 - ◆ 自軍の補充、基盤、補給の記録欄に、2 中共軍（共産軍であると）又は 2 UN（UN であると）を加える。
 - ◆ 自軍支援レベル記録欄に、2 戦車と 2 砲兵支援を加える。
 - ◆ 以下のどちらかを選択できる。:
 - 1 つのユニットから、1 枚の劣悪／懲罰ユニット・マーカーを取り去るか、又は
 - 1 つのユニットに、1 枚の優秀／親衛ユニット・マーカーを加える。

敵の VPs が 5～9 であると：

- ・敵プレイヤーは 1 VP を獲得する。
- ・要請しているプレイヤーは：
 - ◆自軍の補充、基盤、補給の記録欄に、2 基盤を加える。
 - ◆自軍の補充、基盤、補給の記録欄に、3 中共軍（共産軍であると）又は 3 UN（UN であると）を加える。
 - ◆自軍支援レベル記録欄に、2 戦車と 2 砲兵支援を加える。
 - ◆自軍撃破ユニット・ボックスから 1 つの US 又は共産軍を取り出し、適切な補充ボックス内に置く。
 - ◆使用可能又は損傷航空機ボックス内の 2 つの減少状態航空機を、完全戦力に裏返す。
 - ◆以下のどちらかを選択できる。：
 - 1 つのユニットから、1 枚の劣悪／懲罰ユニット・マーカーを取り去るか、又は
 - 1 つのユニットに、1 枚の優秀／親衛ユニット・マーカーを加える。

敵の VPs が 10～14 であると：

- ・敵プレイヤーは 1 VP を獲得する。
- ・要請しているプレイヤーは：
 - ◆自軍の補充、基盤、補給の記録欄に、2 基盤を加える。
 - ◆自軍の補充、基盤、補給の記録欄に、4 中共軍（共産軍であると）又は 4 UN（UN であると）を加える。
 - ◆自軍支援レベル記録欄に、4 戦車と 4 砲兵支援を加える。
 - ◆自軍撃破ユニット・ボックスから 2 つの US 又は共産軍を取り出し、適切な補充ボックス内に置く。
 - ◆使用可能又は損傷航空機ボックス内の 2 つの減少状態航空機を、完全戦力に裏返す。
 - ◆以下のどちらかを選択できる。：
 - 1 つのユニットから、1 枚の劣悪／懲罰ユニット・マーカーを取り去るか、又は
 - 1 つのユニットに、1 枚の優秀／親衛ユニット・マーカーを加える。

次いで：

- ・共産軍プレイヤーが外国の支援を要請していたら、中共軍介入の可能性について再びサイを振る（まだ介入していなければ）。
- ・UN プレイヤーが外国の支援を要請していたら、中華民国軍介入の可能性について再びサイを振る（まだ介入していなければ）。

敵の VPs が 15～20 であると：

- ・プレイヤーは、支援を要請する。：
 - ◆1 VP を受け取る（註釈：別の外国の支援要請であるため、敵プレイヤーではない）。
 - ◆自軍の補充、基盤、補給の記録欄に、2 基盤を加える。
 - ◆自軍の補充、基盤、補給の記録欄に、4 中共軍（共産軍であると）又は 4 UN（UN であると）を加える。
 - ◆自軍支援レベル記録欄に、2 戦車と 2 砲兵支援を加える。
 - ◆自軍撃破ユニット・ボックスから 3 つの US 又は共産軍を取り出し、適切な補充ボックス内に置く。
 - ◆使用可能又は損傷航空機ボックス内の 2 つの減少状態航空機を、完全戦力に裏返す。
 - ◆以下のどちらかを選択できる。：
 - 1 つのユニットから、1 枚の劣悪／懲罰ユニット・マーカーを取り去るか、又は
 - 1 つのユニットに、1 枚の優秀／親衛ユニット・マーカーを加える。

次いで：

- ・共産軍プレイヤーが外国の支援を要求していたら、中共軍介入の可能性について再びサイを振る（まだ介入していなければ）。
- ・共産軍プレイヤーが外国の支援を要求しており、しかもすでに介入していたら、ソヴィエト軍介入の可能性について再びサイを振る（まだ介入していなければ）。
- ・UN プレイヤーが外国の支援を要求していたら、中華民国軍介入の可能性について再びサイを振る（まだ介入していなければ）。
- ・UN プレイヤーが外国の支援を要求していたら、原爆投下の可能性について再びサイを振る（まだ認められていなければ）。

7.3 基盤と補給フェイズ [Infrastructure and Supply Phase]

7.3.1 最初に UN プレイヤー、次いで共産軍プレイヤーは、自軍補給レベルをセットし、HQs を未使用化、防御の構築、と／又は飛行場又は改良飛行場の修理のために補給ポイントを消費します。

7.3.2 基盤値は、どちらの陣営も 19 を超えることができず、共産軍については 2 又は UN については 0 未満にできません。

7.3.3 補充、補給、基盤記録欄上の自軍基盤マーカーの上に補給マーカーを置きます。これは、月全体について持つ補給ポイントの量です。このフェイズ中、補給ポイントは下に列記されたアクションに消費できます。

補給ポイント消費表	
コスト	アクション
0	共産軍プレイヤーが、北朝鮮内で LOC を持つ使用済 HQ をその未使用面へ裏返す。
1	共産軍プレイヤーが、南朝鮮内で LOC を持つ使用済 HQ をその未使用面へ裏返す。
1	UNプレイヤーが、南朝鮮内で LOC を持つ使用済 HQ をその未使用面へ裏返す。
2	UNプレイヤーが、北朝鮮内で LOC を持つ使用済 HQ をその未使用面へ裏返す。
1	どちらかのプレイヤーが飛行場マーカーを修理し—それを以前の飛行場ボックス内に置く。
2	どちらかのプレイヤーが改良飛行場マーカーを修理し—それを以前の飛行場ボックス内に置く。
2	どちらかのプレイヤーが飛行場ボックス内の飛行場マーカーを改良飛行場マーカーに更新する。
1	どちらかのプレイヤーが友軍ユニットを含んでいるいずれかのヘクス内に陣地マーカーを置く（ヘクス内に友軍ユニットがない場合、マーカーを取り去る）。
2	どちらかのプレイヤーが友軍ユニットを含んでいるいずれかのヘクス内に塹壕マーカーを置く（ヘクス内に友軍ユニットがない場合、マーカーを取り去る）。

7.3.4 リッジウェイ [Ridgway] が UN の戦域司令官であると、UN プレイヤーはこのフェイズに補給ポイントのコストなしで 1 つの US ユニット上に 1 枚の優秀マーカーを置くことができます。

7.4 航空機回復と増援フェイズ [Aircraft Recovery and Reinforcement Phase]

7.4.1 両プレイヤーは、航空任務ボックス内の友軍航空機をそれぞれの使用可能航空機ボックスへ戻します。

7.4.2 この月中に増援としてゲームに登場するために計画された航空機は、それぞれの自軍使用可能航空機ボックス内へ、又は海軍航空機であると第 7 艦隊空母ボックス内に置かれます。

7.4.3 この月中に増援としてゲームに登場する計画された飛行場は、適切な飛行場ボックス内に置かれます。

7.4.4 シナリオで第 7 艦隊が増援として扱われたら、このフェイズ中に到着します。UN プレイヤーは、どちらかの海上ゾーン・ボックス内に置きます。

7.5 航空機修理フェイズ [Aircraft Repair Phase]

7.5.1 最初に UN プレイヤー、次いで共産軍プレイヤーは、損傷航空機の修理を試みることができます。

7.5.2 航空ディスプレイ上の自軍損傷航空機ボックス内の各航空機について D10 を振ります。UN プレイヤーが 5 以下を振ると、航空機は修理されます。共産軍プレイヤーは、航空機を修理するために 3 以下を振らなければなりません。

7.5.3 修理された航空機を自軍損傷航空機ボックスから使用可能航空機ボックスへ移します。減少状態戦力であると、カウンターは完全戦力へ裏返しません。

7.5.4 ゲームは、そのカウンター上に星でマークされた 2 つのソヴィエト軍優秀航空機 (324 IAD と 303 IAD) を含みます。これらは、決して修理できません。これらの航空機が損傷状態のときは、プレイから取り去ります。

7.6 空軍投入フェイズ [Air Forces Commitment Phase]

7.6.1 最初に UN プレイヤー、次いで共産軍プレイヤーは、使用可能航空機に任務を割当てます。任務は 2 つの範疇に集約されます。： 戦術任務と戦略任務です。 一定の航空機のみが各任務を実行できることに注意してください。これらは、各プレイヤーの航空ディスプレイの航空機能力チャート内に列記されます。

7.6.2 自軍航空機を任務に割当てるため、航空ディスプレイを使用します。使用可能ボックス内の航空機のみを、任務に割当てることができます。加えて、各航空機は、発進する飛行場へ割当てられなければなりません。戦術任務に割当てられる航空機は、いずれかの友軍飛行場から発進できます。戦略任務に割当てる航空機は、友軍の改良飛行場から発進しなければなりません。

7.6.3 各飛行場は、このフェイズに 2 つの航空機を発進できます。ソヴィエト軍介入の後、共産軍の飛行場はこのフェイズに 4 つの航空機を発進できます。

7.6.4 重要： 第 7 艦隊は、空母を含みます。UN プレイヤーは、UN 航空ディスプレイ上の第 7 艦隊空母ボックス内の飛行場へ置く必要はありません。—空母はすでに存在するため、ボックス内に海軍航空機を置きます。空母から発進できる海軍航空機の数は無制限です。空母を通常の飛行場として扱うため、第 7 艦隊から発進した航空機は戦術任務のみを実行でき、戦略任務は不可です。

7.6.5 任務は、通常任務又は長距離任務が可能です。長距離任務は、以下のとおりです。:

UN	F-86、F-80、F-84 航空機によって日本国内の飛行場から飛行する全ての任務。
共産軍	中国国内の飛行場から飛行する <i>MiG 横町</i> [MiG Alley] を除く全ての任務。自軍解決中に中国飛行場からの <i>MiG 横町</i> が制空 [Top Cover] 任務になると、長距離任務として扱う。

7.6.6 自軍航空機を割当てたため、以下のステップに従います。:

- A.** 使用可能航空機ボックスからカウンターを移し、自軍の使用可能飛行場カウンター又は第 7 艦隊ボックス (海軍航空機のみ) の上に置きます。ソヴィエト軍が参戦していない限り、飛行場カウンター毎に 2 航空機カウンターが限度です。戦略任務に割当ててを望むと、航空機を改良飛行場へ割当てなければならないことを忘れないでください。
- B.** 自軍飛行場から航空機カウンターを、割当てられた任務ボックス移します。飛行場の位置が、任務が長距離であることを意味すると、代わりに選択した任務ボックスの隣にある長距離ボックス内にカウンターを置きます。

7.6.7 以下の任務に航空機を割当てることができます。:

戦 術		
地上支援 [Ground Support]	戦闘でユニットのための航空支援	戦術任務能力を持つ航空機
妨害 [Interdiction]	敵 LOCs を遮断し、敵のアクションを妨げるための試み。	戦術任務能力を持つ航空機
制空 [Top Cover]	敵の妨害任務を迎撃する。	空対空能力を持つ航空機
戦 略		
MiG 横町 [MiG Alley]	制空権のための空対空戦闘。	空対空能力を持つ航空機
基盤攻撃 [Infrastructure Strike]	敵の補給を減少させ、戦争能力を衰えさせる。	戦略任務能力を持つ航空機
飛行場攻撃 [Airfield Strike]	滑走路に穴を開け、航空機発進を制限する。	戦略任務能力を持つ航空機
核攻撃 [Atomic Strike]	飛行場又は重要ヘクスを消滅させる。	B-29 のみ

7.6.8 戦術任務は他のフェイズ、一般的には活性化フェイズ又は戦略移動中に解決されます。戦略任務は、戦略航空任務フェイズ中に解決されます (7.8)。

7.7 航空支援判定フェイズ [Determine Air Support Phase]

両プレイヤーは、地上支援ボックスと長距離ボックス (長距離ボックス内の各航空機の戦術任務能力から 1 を差し引くことを忘れないでください) 内の自軍航空機の戦術任務能力を合計します。自軍航空支援カウンターを自軍プレイヤー補助カード上の支援レベル記録欄の適切なスペースに置きます。(そう、地上支援ボックスですが、航空支援マーカーです。一視点の問題です。)

7.8 戦略航空任務フェイズ [Strategic Air Missions Phase]

このフェイズ中、最初に *MiG 横町* 任務を解決します。*MiG 横町* 任務が解決された後、UN プレイヤーは他の戦略任務が解決される順番を決定します。次のボックスへ移る前に、1 つの戦略任務ボックス内の全任務を解決します。戦略任務ボックス内で、UN プレイヤーはプレイヤーのどの任務が最初に解決されるのかを決めます。

7.8.1 *MiG 横町* 任務の解決 [Resolving MiG Alley Missions] : *MiG 横町* (*MiG 横町* ボックスと/又はその長距離ボックス) 内に航空機を持つプレイヤーが判定します。

- どちらのプレイヤーも *MiG 横町* 内に航空機を持たなければ、戦略任務の次のタイプへ進みます。
- 両プレイヤーが *MiG 横町* 内に航空機を持つと、空対空戦闘を実施します。
- 一人のプレイヤーのみが *MiG 横町* 内に航空機を持つと、その航空機は以下ができます。:
 - ◆ 制空ボックスへ移します (適切であると長距離に留まります。中国からの *MiG 横町* からの航空機は、長距離になります)。又は
 - ◆ 他の 1 つの戦略任務ボックス内の敵航空機にフリー攻撃を行います。

7.8.2 空対空戦闘 [Air-to-Air Combat] : 空対空戦闘を解決するため:

- A.** ボックス内の各航空機の空対空能力を判定します。長距離航空機の能力から 1、雨天天候の全航空機の能力から 1、冬季月中の全航空機の能力から 2 を差し引くことを忘れないでください。
- B.** 最高の空対空能力を持つ航空機が最初に射撃します。同じ空対空能力を持つ複数の航空機があると交互に射撃し、UN が最初の射撃を行います。
- C.** 空対空能力の最高から最低の順番で、ボックス内の他の航空機に進みます。
- D.** 各航空機は、一度のみ射撃します。

自軍航空機が射撃するとき、目標の敵航空機を選択して **D10** を振ります。結果が自軍航空機の空対空能力以下であると、敵目標は損傷を受けます。目標カウンターが完全戦力であると減少状態面へ裏返し、損傷状態航空機ボックス内に置きます。目標カウンターがすでに減少状態であると、プレイから取り去ります。

7.8.3 空対空戦闘を通してミグ横町ボックスから全ての敵航空機を取り去ると、自軍の勝利が大きな宣伝となるため **1 VP** を獲得します。自軍航空機は、敵航空機にフリー攻撃も実施できます。

7.8.4 空対空戦闘の終了時、ミグ横町ボックス内に両陣営がまだ航空機を持つと、航空機をそれぞれの使用可能航空機ボックスへ移します。

7.8.5 敵航空機へのフリー攻撃 [Free Attacks on Enemy Aircraft]：敵航空機へのフリー攻撃を解決するため：

- A. 敵航空機を含んでいる **1** つの戦略任務ボックスを選択します。
- B. ミグ横町ボックス内に持つ各自軍航空機について、選択したボックス内の **1** つの敵航空機を目標にします。
- C. 自軍航空機は、一度のみ射撃できます。
- D. 射撃している自軍航空機の空対空能力を判定しているとき、長距離航空機の能力から **1** を、降雨天候に全ての航空機から **1** を、冬季月中に全ての航空機から **2** を引くことを忘れないでください。
- E. **D10** を振ります。結果が自軍航空機の空対空能力以下であると、敵目標は損傷を受けます。目標カウンターが完全戦力であると減少状態面へ裏返し、損傷状態航空機ボックス内に置きます。目標カウンターがすでに減少状態であると、プレイから取り去ります。

フリー攻撃をしている航空機は、射撃を受け得ません。全てのフリー攻撃航空機が射撃し終わったとき、自軍使用可能航空機ボックスへ戻します。

7.8.6 基盤攻撃 [Infrastructure Strikes]：基盤攻撃ボックス又はその長距離ボックス内の各航空機について、**D6** を振って結果を航空機の戦略任務能力と比較します。自軍航空機の能力に以下の修正を適用します。：

- ・ -1 航空機が長距離ボックス内にあると。
- ・ -1 天候が降雨であると。
- ・ -2 冬季月であると。

サイの目が以下であると：

航空機の戦略任務能力以下だが、 1 よりも大きい。	敵の基盤値を 1 だけ減少させる。
1	敵の基盤値を 2 だけ減少させる。
6	攻撃している航空機を損傷航空機ボックス内に置くが、減少戦力面へは裏返さない（すでに裏返っていても、プレイから取り去られない）。

さもなければ、攻撃は効果を持ちません。基盤攻撃が完了したとき、基盤攻撃ボックス内の航空機を自軍使用可能航空機ボックスへ戻します。

7.8.7 飛行場攻撃 [Airfield Strikes]：飛行場攻撃ボックス内の各航空機について、攻撃するための敵飛行場又は改良飛行場を選択します。第 **7** 艦隊は、攻撃を受け得ません。**D6** を振り、結果を自軍航空機の戦略任務能力と比較します。自軍航空機の能力に以下の修正を適用します。：

- ・ -1 航空機が長距離ボックス内にあると。
- ・ -1 天候が降雨であると。
- ・ -2 冬季月であると。

サイの目が以下であると：

航空機の戦略任務能力以下。	目標の飛行場又は改良飛行場を損傷させる。飛行場をその位置の損傷飛行場ボックス内に置く。
6	攻撃している航空機を損傷航空機ボックス内に置くが、減少戦力面へは裏返さない（すでに裏返っていたら、プレイから取り去る）。

さもなければ、攻撃は効果を持ちません。飛行場攻撃が完了したとき、飛行場攻撃ボックス内の航空機を自軍使用可能航空機ボックスへ戻します。

註釈：UN プレイヤーは、マッカーサーが戦域司令官のときにのみ中共軍飛行場を攻撃できます。

7.8.8 核攻撃 [Atomic Strikes]：UN プレイヤーのみが核攻撃を実行できます。UN プレイヤーは、核攻撃の実行前に外国の介入手順を通して原爆投下を受け取っていない必要があります。核攻撃は、共産軍の飛行場ボックス又は UN プレイヤーによって選択された北朝鮮内のヘクスを目標にできます。UN プレイヤーは、ゲーム毎に **5** 回まで核攻撃を実行できます。

目標の飛行場又はヘクスを判定します。サイ振りはありません。一核攻撃は自動的です。

目標が以下であると... UN プレイヤーは、以下ができる...

飛行場ボックス	<ul style="list-style-type: none"> ・ボックスから 2 つの飛行場又は改良飛行場を取り去る。これらをカウンターのパール内に戻し、損傷飛行場ボックスではない。 ・共産軍の使用可能又は損傷航空機ボックスから 2 つの航空機を取り去る。 ・ボックス内に核攻撃マーカーを置く。
ヘクス	<ul style="list-style-type: none"> ・ヘクス内の HQs/基幹/ユニットを自軍補充ボックスへ移す。 ・ヘクス内に核攻撃マーカーを置く。 ・ヘクス内でその移動を終了できる基幹/ユニットはない。 ・ヘクスは、もはやそこを通じて走る道路又は鉄道を持たない。

核攻撃が完了したとき、B-29 を使用可能航空機ボックスへ戻します。

7.9 制空フェイズ [Top Phase]

このフェイズ中、プレイヤー諸氏はどちらが朝鮮上空の支配者を判定します。

7.9.1 制空の解決 [Resolving Top Cover] : 制空 (制空ボックスと/又はその長距離ボックス) 内に航空機を持つプレイヤーを判定します。これには、戦略航空任務フェイズ中にミグ横町から制空へ移された航空機を含みます。

- ・どちらのプレイヤーも制空内に航空機を持たなければ、このフェイズは完了します。
- ・両プレイヤーが制空内に航空機を持つと、空対空戦闘を実施します。
- ・一人のプレイヤーのみが制空内に航空機を持つと、これらの航空機は妨害任務にある敵航空機を迎撃するために使用できます。

7.9.2 空対空戦闘 [Air-to-Air Combat] : (これは、ミグ横町任務を解決するための空対空戦闘と酷似しています。)

- ボックス内の各航空機の空対空能力を判定します。長距離航空機の能力から 1、雨天天候の全航空機の能力から 1、冬季月中の全航空機の能力から 2 を差し引くことを忘れないでください。
- 最高の空対空能力を持つ航空機が最初に射撃します。同じ空対空能力を持つ複数の航空機があると交互に射撃し、UN が最初の射撃を行います。
- 空対空能力の最高から最低の順番で、ボックス内の他の航空機に進みます。
- 各航空機は、一度のみ射撃します。
- 各航空機は、制空ボックス内の「配置 [on station]」に留まるためにサイを振らなければなりません。D6 を振ります。UN 航空機は、4 以下の目で配置に留まります。共産軍航空機は、2 以下の目で配置に留まります。航空機がチェックに失敗したら、使用可能航空機ボックスへ戻します。

自軍航空機が射撃するとき、目標の敵航空機を選択して D10 を振ります。結果が自軍航空機の空対空能力以下であると、目標は損傷を受けます。目標航空機が完全戦力であると、減少面に裏返して損傷航空機ボックス内に置きます。目標航空機がすでに減少状態であると、プレイから取り去ります。

7.9.3 ミグ横町からの 1 つの重要な変更は、制空ボックス内の全ての敵航空機について得点される VP はありません。

7.9.4 空対空戦闘の終了時、どちらかのプレイヤーがまだ制空ボックス内に航空機を持つと、これらの航空機は制空ボックス内に留まり、妨害迎撃の資格を持ちます。両プレイヤーが制空ボックス内に航空機を残して持つと、両プレイヤーの航空機は妨害迎撃のための資格を持ちます。

8.0 妨害と迎撃

[INTERDICTIONS AND INTERCEPTIONS]

妨害は、LOC を要求されるアクションを行うことから敵地上部隊を妨げる、航空機による試みです。迎撃は、敵航空機によるアクション—妨害任務又は地上支援任務のどちらか—を妨げる、航空機による試みです。

8.1 妨害任務 [Interdiction Missions]

妨害任務は、いくつかの異なるフェイズ中に起こり得ます。妨害は、敵のアクションに要求される LOC を遮断するための、所有者の妨害ボックスからの航空機です。下に列記された一定の敵アクションが行われるとき、自軍妨害ボックス内の航空機で妨害を試みることができます。あなたは敵のアクション毎に、1つの航空機で、1つのみの妨害を試みることができます。これらのアクションは、下表内に列記されます。妨害は、以下のごとく試みることができます。:

敵が以下であると...	妨害の成功は以下を意味する...
戦略移動を介して HQ 又はユニットを移動させるための試み	目標の HQ 又はユニットは、このターンに戦略移動を使用できない。
使用済の HQ 又はユニットを未使用面へ裏返すための試み	目標の HQ 又はユニットは、このフェイズに未使用面へ裏返すことができない。
戦闘中に砲兵支援を要求する	妨害された陣営は、この戦闘で砲兵支援が使用不能。
戦闘中の戦車支援要求	妨害された陣営は、この戦闘で戦車支援が使用不能。
戦闘中の艦砲射撃支援要求	妨害された陣営は、この戦闘で艦砲射撃支援が使用不能。
戦闘損失に消費するための補充使用	補充は、現在の戦闘からの損失に消費するため、妨害された陣営によって使用できない。

制空内の敵航空機は、妨害の試みを迎撃できます (8.2)。

8.1.1 手順 [Procedure] : 妨害しているプレイヤーは妨害任務を宣言し、それを実行するために自軍妨害ボックスから航空機を選択します。他方のプレイヤーが使用可能な制空を持つと、次いで妨害任務を迎撃するための試みを宣言できます。

8.1.2 結果 [Resolution] : 妨害任務を解決するため:

- ・相手側が妨害の試みへの迎撃を望むか否かを判定します。望むのであれば、最初に迎撃を解決します (8.2)。
- ・相手側が迎撃を試みないか、又は迎撃に失敗したら **D6** を振ります。
- ・長距離ボックス内にあると、妨害している航空機の戦術任務能力から 1 を差し引きます。
- ・天候が降雨であると、妨害している航空機の戦術任務能力から 1 を差し引きます。
- ・冬季月であると、妨害している航空機の戦術任務能力から 2 を差し引きます。
- ・結果が航空機の戦術任務能力以下であると、妨害は成功です。8.1 の表に従って結果を適用します。
- ・結果が 6 だったら、妨害している航空機を損傷航空機ボックス内に置きます (減少させません)。
- ・航空機が損傷状態でなかったら、「配置 [“on station”]」に留まるか否かをチェックするため **D6** を振ります。UN 航空機は、4 以下で配置に留まります。共産軍航空機は、2 以下で配置に留まります。
- ・妨害している航空機が配置に留まると、妨害ボックスへ戻します。他の敵アクション中、別の妨害の試みを行うことができます。
- ・妨害している航空機が配置に留まることに失敗したら、翌月使用のため使用可能航空機ボックス内に置きます。

8.2 妨害任務の迎撃 [Intercepting an Interdiction Mission]

8.2.1 手順 [Procedure] : 相手側が妨害任務を試み、しかもあなたが自軍制空ボックス内に航空機を持つと、妨害の迎撃を試みることができます。相手側の妨害任務は、1つのみの航空機から構成されます。あなたは自軍制空ボックス内に持つだけ多くの航空機で迎撃できますが、迎撃している各航空機は一度のみ射撃できます。

8.2.2 解決 [Resolution] : 妨害任務に対する迎撃を解決するため。:

- ・迎撃しているプレイヤーは、迎撃の試みのため自軍制空任務ボックスから 1 つ以上の航空機を選択します。
- ・迎撃の試みを行っている各航空機について:
 - ◆迎撃しているプレイヤーは、**D6** を振ります。
 - ◆長距離ボックス内にあると、迎撃している航空機の空対空能力から 1 を差し引きます。
 - ◆天候が降雨であると、迎撃している航空機の空対空能力から 1 を差し引きます。
 - ◆冬季月であると、妨害している航空機の戦術任務能力から 2 を差し引きます。

◆結果が迎撃している航空機の空対空能力以下であると、敵の妨害任務は失敗です。妨害している航空機を減少状態面へ裏返し、損傷航空機ボックス内へ置きます。目標航空機がすでに減少状態であると、プレイから取り去ります。

◆結果が迎撃している航空機の空対空能力よりも大きいと、妨害している航空機はこの航空機による迎撃を回避します。

・迎撃を試みている各航空機について：

◆航空機が「配置」に留まることができるか否かチェックします（迎撃の試みの結果にかかわらず）。**D6**を振ります。UN 航空機は、4 以下で配置に留まります。共産軍航空機は、2 以下で配置に留まります。

◆航空機が配置に留まると、制空ボックスへ戻ります。後の戦術任務で、異なる敵航空機に対して別の迎撃の試みを行うことができます。

◆迎撃している航空機が配置に留まることに失敗したら、翌月の使用のために使用可能航空機ボックス内に置きます。

8.2.3 重要 [Important]：迎撃を試みている全ての航空機は、たとえ敵航空機を射撃していなくても「配置」チェックのサイを振らなければなりません。

8.3 地上支援任務の迎撃 [Intercepting a Ground Mission]

8.3.1 手順 [Procedure]：相手側が航空支援の要求を試み、しかもあなたが制空ボックス内に航空機を持つと、地上支援任務にある敵航空機の迎撃を試みることができます。相手側の地上支援任務は、1 つ以上の航空機から構成されます。あなたは自軍制空ボックス内に持つだけ多くの航空機で迎撃できますが、迎撃している各航空機は単一の目標に一度のみ射撃できます。

8.3.2 解決 [Resolution]：地上支援任務に対する迎撃を解決するため：

・迎撃しているプレイヤーは、迎撃の試みのため自軍制空任務ボックスから、いずれかの数の航空機を選択します。

・迎撃の試みを行っている各航空機について：

◆迎撃しているプレイヤーは、現在の戦闘に地上支援を提供している目標敵航空機を識別します。

◆迎撃しているプレイヤーは、**D6**を振ります。

◆長距離ボックス内にあると、迎撃している航空機の空対空能力から 1 を差し引きます。

◆天候が降雨であると、迎撃している航空機の空対空能力から 1 を差し引きます。

◆冬季月であると、迎撃している航空機の戦術任務能力から 2 を差し引きます。

◆結果が迎撃している航空機の空対空能力以下であると、目標地上支援航空機を減少状態面へ裏返し、損傷航空機ボックス内へ置きます。目標航空機がすでに減少状態であると、プレイから取り去ります。

◆結果が迎撃している航空機の空対空能力よりも大きいと、地上支援航空機はこの航空機による迎撃を回避します。

・迎撃を試みている各航空機について：

◆迎撃している航空機が「配置」に留まることができるか否かチェックします（迎撃の試みの結果にかかわらず）。**D6**を振ります。UN 航空機は、4 以下で配置に留まります。共産軍航空機は、2 以下で配置に留まります。

◆迎撃している航空機が配置に留まると、制空ボックスへ戻ります。後の戦術任務で、異なる敵航空機に対して別の迎撃の試みを行うことができます。

◆迎撃している航空機が配置に留まることに失敗したら、翌月の使用のために使用可能航空機ボックス内に置きます。

8.3.3 重要 [Important]：迎撃を試みている全ての航空機は、たとえ敵航空機を射撃していなくても「配置」チェックのサイを振らなければなりません。

8.4 迎撃の制限 [Interception Limit]

同じ航空機は、各迎撃後に配置に留まる条件で、戦闘毎に複数の迎撃を試みることができます。ただし、同じ航空機は、各敵任務について一度のみ迎撃を試みることができます。

例：制空に割当てられた 1 つの F-86 は、地上支援任務について 1 つの IL-10 の迎撃に成功します。F-86 は、制空ボックスへ戻ります。これは同じ地上支援任務中に別の敵航空機を迎撃できませんが、同じ戦闘中の続く敵妨害任務又は続く戦闘中の異なる地上支援任務を迎撃できます。

9.0 士気 [MORALE]

ユニットに悪影響を及ぼす可能性を持つ、いくつかの士気状態があります。

9.1 混乱状態のユニット [Disrupted Units]

ユニットは、戦闘に続く 2 スペースの退却後に混乱状態になります。混乱状態のユニットは：

- ・戦闘で退却できません。
- ・戦闘ヘクス内での防御ユニットであると、砲兵又は戦車支援を使用できません。
- ・たとえその未使用面に裏返されていても混乱状態に留まり、
- ・HQ が活性化したときにマーカーを取り去りますが、ユニットはマーカーを取り去る以外は何も行いません。

9.2 潰走状態のユニット [Routed Units]

ユニットは、戦闘に続く 3 スペースの退却後に潰走状態になります。潰走状態のユニットは：

- ・戦闘で退却できず、
- ・攻撃できず又は戦闘支援を提供できず、
- ・防御しているときに、いかなる種類の戦闘支援も受け取れず、
- ・ZOC を持たず、
- ・HQ が活性化させたときにマーカーを取り去りますが、ユニットはマーカーを取り去る以外は何も行わず、
- ・潰走状態マーカーが取り去られるときに士気低下マーカーを獲得します。

9.3 崩壊状態 [Bug Out]

UN ユニットの、敵 ZOC を通過して退却した後で崩壊状態となり、崩壊状態 [Bug Out] マーカーを受け取ります。崩壊マーカーを持つユニットは：

- ・崩壊マーカーが置かれたとき、共産軍プレイヤーに 1 VP を与え、
- ・戦闘で退却できず、
- ・攻撃できず又は戦闘支援を提供できず、
- ・防御しているときに、いかなる種類の戦闘支援も受け取れず、
- ・ZOC を持たず、
- ・HQ が活性化させたときにマーカーを取り去りますが、ユニットはマーカーを取り去る以外は何も行わず、
- ・崩壊状態マーカーが取り去られるときに士気低下マーカーを獲得します。

9.4 士気低下 [Low Morale]

潰走状態又は崩壊状態のユニットは、その潰走状態又は崩壊状態マーカーが取り去られるときに士気低下 [Low Morale] マーカーを獲得します。：

- ・マーカーが取り去られるまで計画攻撃 [Deliberate Attack] を宣言できず、
- ・突破移動中に進入した各ヘクスのコストに 1 MP を加え、
- ・自軍陣営によって勝利した戦闘に参加したときにマーカーを取り去ります。

あるユニットは、士気低下を持っている間に退却したら、士気低下マーカーと混乱状態／潰走状態／崩壊状態マーカーを同時に持ち得ます。

10.0 HQ の置き換え [HQ DISPLACEMENT]

友軍 HQ によって占められたヘクスに敵ユニットが進入したら、その HQ を置き換えます。所有しているプレイヤーは、HQ を少なくとも敵ユニットから 3 ヘクス離れて移動させますが、通常の移動ルールに従っている間に所有者が望むだけ離れて (無制限な MPs で) 移動できます。UN HQs は、その置き換え移動全体のため、南へ移動させなければなりません。共産軍 HQs は、その置き換え移動全体のため、北へ移動させなければなりません。置き換えられた未使用 HQ は、使用済になります。合法的に置き換えできない HQs はマップ外に置かれ、次の増援フェイズ中にいずれかの友軍ユニット上に戻して置くことができます。

重要： HQs は、決して除去され得ません。

11.0 特殊ユニット [SPECIAL UNITS]

UN は、*Korea : Fire and Ice* 内に 4 つの特殊ユニット—3 つの任務部隊と第 187 連隊戦闘チーム—を持ちます。これらの全ては、ZOC を持つことを含め、大部分の目的においてユニットと見なされますが、この項目で述べられる特徴を持ちます。

11.1 任務部隊 [Task Forces]

ゲームには、3 つの UN 任務部隊があります。1 つ (歴史的には、スミス支隊 [Task Force Smith]) は、増援スケジュールを介して到着します。他の 2 つは、プレイ中に創出できます。UN プレイヤーは、2 つのみの任務部隊を創出できます。任務部隊は、UN プレイヤーの HQ 活性化セグメント中に創出されます (5.1)。任務部隊を創出するためには：

- ・通常に HQ を活性化させ一任務部隊の創出は、HQ のユニット活性化の 1 つとしてカウントします。
- ・1 補充を消費します。
- ・US ユニットの隣接し、敵ユニットによって占められていない、いずれかのヘクス内に任務部隊を置きます。

任務部隊の特徴は：

- ・任務部隊は、決して戦闘支援を提供又は受け取ることができません。それでも、これらは地形修正を受け取ります。
- ・任務部隊は退却できず、攻撃又は防御ユニットであるときに戦闘で損失を満たすために VPs 又は補充ポイントの消費もできません。
- ・任務部隊が戦闘で攻撃又は防御ユニットであると、戦闘で敗北したらプレイから取り去られます (決して復帰しません)。

11.2 第 187 連隊戦闘チーム (RCT)

[187th Regimental Combat Team]

第 187 RCT は増援スケジュールを介して登場し、追加特殊能力を持つ UN 任務部隊として扱われます。第 187 RCT は、空挺降下を実行できます。一か月毎に一度、HQ によって活性化されたとき、第 187 RCT は現在の位置から 6 ヘクス以内のヘクス内に直接「ジャンプ」できます。空挺降下を行うため、以下の条件が満たされなければなりません：

- ・第 187 RCT は、敵 ZOC 内にあってはなりません。
- ・第 187 RCT は、敵 ZOC 内に着地できません。
- ・UN は、制空ボックス内に航空機を持たなければなりません。

第 187 RCT の特徴：

- ・第 187 RCT は、常に LOC を持つものと見なされます。
- ・第 187 RCT は、攻撃又は防御ユニットであるとき、いかなる戦闘支援 DRMs も受け取れません。ユニットは、地形修正 DRMs を受け取れません。
- ・第 187 RCT は退却できず、VPs 又は補充ポイントは戦闘での損失を満たすために消費できません。
- ・第 187 RCT が戦闘で攻撃又は防御ユニットであると、戦闘で敗北したらプレイから取り去られます (決して復帰しません)。

12.0 無作為イベント [RANDOM EVENTS]

12.1 無作為イベントとは何か？

[What are Random Events ?]

無作為イベントは、情報作戦の失敗や戦場の混沌状態をあらわします。無作為イベントは、両プレイヤーが戦闘のサイコロで修正前の同じ結果を振るときに発生します。これが発生したとき、戦闘チットの右上端内の「RE」値を調べます。チット上の文字は、使用する無作為表を述べます。どちらかのプレイヤーが **D10** を振り、適切な表上で結果を見つめます。

12.2 無作為イベント表 [Random Events Tables]

無作為イベント表上のいくつかの結果は、SNAFU の容器 (13.0) から引くことを指示します。無作為イベント表は、SNAFU マーカーを置くプレイヤーを識別します。

無作為イベント表 A	
D10	結果
1	ニュース・レポーターが存在一戦闘ヘクス上に攻撃側の色の明らかにされた目標マーカーを置く。
2	対戦車待ち伏せ一支援レベル記録欄上の攻撃側の支援レベルを 1 だけ減少させる。攻撃側の戦車 DRMs を再計算する。
3	待ち伏せ一攻撃側の補充を 1 だけ減少させる。
4	無線機故障一防御側はこの戦闘にいかなる戦闘支援も加えることができない。
5~8	SNAFU の容器から引く (防御側がマーカーを置く)。
9~10	SNAFU の容器から引く (攻撃側がマーカーを置く)。
無作為イベント表 B	
1~2	ニュース・レポーターが存在一戦闘ヘクス上に攻撃側の色の明らかにされた目標マーカーを置く。
3~7	SNAFU の容器から引く (防御側がマーカーを置く)。
8~10	SNAFU の容器から引く (攻撃側がマーカーを置く)。
無作為イベント表 C	
1	ニュース・レポーターが存在一戦闘ヘクス上に防御側の色の明らかにされた目標マーカーを置く。
2~3	ニュース・レポーターが存在一戦闘ヘクス上に攻撃側の色の明らかにされた目標マーカーを置く。
4~5	SNAFU の容器から引く (防御側がマーカーを置く)。
6~10	SNAFU の容器から引く (攻撃側がマーカーを置く)。

13.0 SNAFU の容器 [THE CUP OF SNAFU]

13.1 SNAFU を使用するとき [When to Use SNAFU]

SNAFU の容器は、様々なゲーム状況（退却、無作為イベント等）で使用されます。SNAFU の容器から引くとき、無作為イベント表によって指示されない限り、マーカーを引いているプレイヤーがそれを置きます。SNAFU マーカーは直ちに置かれ、進行中の戦闘、退却等に影響を持つことができます。

13.2 SNAFU マーカーの配置 [Placing SNAFU Markers]

SNAFU の容器は、両陣営についてマーカー（共産軍については赤と UN については緑）を保持し—これらは全て 1 つの容器内にまとめます。SNAFU マーカーを以下のように置かなければなりません：

- ・マーカーと同じ色のユニットの上で、
- ・同じタイプ（指揮官、弾薬、燃料）の SNAFU マーカーを持たないユニットの上に、可能であれば、ユニット上にそのタイプの二番目のマーカーを置く前に。

資格を持つユニットがないと、マーカーを容器へ戻します。

SNAFU マーカーは両面を持ち、その片面は他方より有効／害が少ないです。マーカーを置いているとき、適切な色のユニット上に置かなければなりません（特定のマーカーに依存して、選択で別の制限を持ち得ます）。マーカーを置いているプレイヤーは、どちらの面を上にして有効にするか決めます。もちろん、あなたの色のマーカーを置いているときに有利な面を選択すべきで、より有害な面で敵ユニットに負担をかけるべきです。

13.3 SNAFU マーカーの追加 [Adding SNAFU Markers]

SNAFU マーカーは、取り去られるまでユニット上に留まります。全て異なるタイプであれば、ユニットは複数の SNAFU マーカーを持つことができます（例えば、あるユニットは 2 枚の燃料マーカーを持てませんが、弾薬と燃料の両方が不足する可能性があります）。

13.4 SNAFU マーカーの機能方法

[How SNAFU Markers Work]

SNAFU 容器内に入れるマーカーは：

有能指揮官／無能指揮官	
配置	戦闘で攻撃又は防御しているユニット（支援ユニット上は不可）
有能指揮官面 [Great Leader]	有能指揮官を持つプレイヤーは、戦闘で各有能指揮官について一度自軍戦闘サイを振り直すことができる。
無能指揮官面 [Incompetent Leader]	無能指揮官を持つプレイヤーは、戦闘でその面の各無能指揮官について一度自軍の戦闘サイを振り直す機会を相手に提供しなければならない。
撤去	指揮官たちは、ユニットが除去されて補充ボックスへ送られたら取り去られる。

- ・同じユニットの上に追加の指揮官マーカーが置かれたら、存在している指揮官マーカーを置き換える。
- ・指揮官のために両陣営が振り直しを持つと、最初に攻撃側が振り直すか否かを決める。振り直しは選択である。攻撃側が複数の振り直しを持つと、その結果に満足するか振り直しがなくなるまで振り直さなければならない。次いで、防御側が同じ手順で自身の振り直しを続ける。

弾薬欠乏／弾薬枯渇	
配置	マーカーを攻撃ユニット、防御ユニット、支援ユニットとして攻撃に参加しているいずれかのユニットの上に、適切な面で置く。
弾薬欠乏 [Ammo Shortage]	ユニットが戦闘に参加することをマークされたら、その陣営は自軍砲兵支援 DRM の半分（切り捨て）を獲得する。
弾薬枯渇 [Ammo Out]	ユニットが戦闘に参加することをマークされたら、その陣営は砲兵支援を獲得できない。
撤去	ユニットが HQ によって活性化されるときに 1（弾薬欠乏）又は 2（弾薬枯渇）補給ポイントを消費する。

弾薬欠乏マーカーを持つユニットの上に追加の弾薬マーカーが置かれたら、弾薬枯渇マーカーに置き換える。弾薬枯渇マーカーを持つユニットの上に置かれた弾薬マーカーは無視する。

燃料欠乏／燃料枯渇	
配置	マーカーを攻撃ユニット、防御ユニット、支援ユニットとして攻撃に参加しているいずれかのユニットの上に、適切な面で置く。
燃料欠乏 [Fuel Shortage]	ユニットが戦闘に参加することをマークされたら、その陣営は自軍戦車支援 DRM の半分（切り捨て）を獲得する。
燃料枯渇 [Fuel Out]	ユニットが戦闘に参加することをマークされたら、その陣営は戦車支援を獲得できない。
撤去	ユニットが HQ によって活性化されるときに 1（燃料欠乏）又は 2（燃料枯渇）補給ポイントを消費する。

燃料欠乏マーカーを持つユニットの上に追加の燃料マーカーが置かれたら、燃料枯渇マーカーに置き換える。燃料枯渇マーカーを持つユニットの上に置かれた燃料マーカーは無視する。

14.0 戦域司令官 [THEATER COMMANDERS]

Korea : Fire and Ice には 3 人の戦域司令官—ポン・トーホアイ [Peng Dehuai]、マッカーサー [MacArthur]、リッジウェイ [Ridgeway] がいます。各戦域司令官がゲーム内に到着するとき、そのカウンターを適切なプレイヤーの支援カード上の戦域司令官ボックス内に置きます。

14.1 ポン・トーホアイ [Peng Dehuai]

ポン・トーホアイは、中共軍が介入するときに到着します (サイ振り又はイベントが中共軍の介入をもたらすときで、中共軍部隊が実際に参戦するときではありません)。彼はゲームの残りについて共産軍部隊の司令官に留まります。ポン・トーホアイが司令官であるとき：

- 共産軍は、各 HQ で 6 ユニット (4 ユニットの代わりに) を活性化できます (他の全てのルールに従う)。
- 冬季月中、共産軍プレイヤーは各戦闘について、適切な容器から 3 枚の戦闘チットを引くことができます。各戦闘に使用するための戦闘チットを選択します。未使用の戦闘チットは、直ちに容器に戻します。

14.2 マッカーサー [MacArthur]

マッカーサーは、増援スケジュールに従って到着します。彼が UN 部隊の司令官に在る間、以下の影響を適用します。：

- UN は、中国内の飛行場と改良飛行場を爆撃できます。
- UN によって得点された各 VP は、共産軍プレイヤーが VPs を持つときに二倍でカウントします。
- UN プレイヤーは、戦闘損失を満たすために VPs を使用できません。

マッカーサーは、以下であると即座に解任されます。：

- VP マーカーが青面にあり、
- 彼が司令官である間に共産軍が VP を得点する。

14.3 リッジウェイ [Ridgeway]

リッジウェイは、マッカーサーが解任された後の月の開始時に司令官と見なされます。リッジウェイが司令官であるとき、以下の影響を適用します。：

- UN プレイヤーは、各 HQ で 8 ユニット (4 ユニットの代わりに) を活性化できます (他の全てのルールに従う)。
- 各月の基盤と補給フェイズ中、UN プレイヤーは 1 つの US ユニット上に優秀ユニット・マーカーを置くことができます。
- 各戦闘で、UN プレイヤーは適切な容器から 3 枚の戦闘チットを引き、使用するために 1 枚を選択します。未使用の戦闘チットは、直ちに容器に戻します。

15.0 奇襲攻撃 [SURPRISE ATTACK]

このルールは、キャンペーン・ゲームにのみ適用します (他のシナリオでは、特別ルールであらわします)。

15.1 奇襲攻撃を使用するとき [When to Use Surprise Attack]

- ゲーム最初のターン (共産軍の奇襲攻撃—全 UN HQs とユニットは使用済で開始します)。
- UN プレイヤーが上陸作戦侵攻を発動するターン (UN の奇襲攻撃—共産軍ユニットは、UN 部隊が上陸する前に使用済)。
- 中共軍介入の最初のターン (中共軍の奇襲攻撃—全 UN ユニットは、共産軍活性化フェイズの開始時に使用済です)。

15.2 奇襲攻撃の影響 [Surprise Attack Effects]

- 未使用面にある敵の HQs とユニットは、使用済面に裏返します。
- 敵ユニットは、奇襲攻撃が履行されたターンの残りについて ZOCs を持ちません。
- 奇襲攻撃が履行されたターンの残りについて、奇襲を持つプレイヤーは全ての戦闘で 3 枚の専用チットを引き、置くために 1 枚を選択できます。他の戦闘チットは、直ちに容器へ戻されます。
- 奇襲を達成しているプレイヤーは、全てのボーナスと突破移動に 1 MP を加えることができます。

16.0 CREDITS

システムとゲーム・デザイン.....Adam Starkweather
 ディヴェロッパー.....Ross Mortell
 グラフィック・アート.....Ilya Kudriashov
 オリジナル・ルールブック・レイアウト.....Jon Wilbeck
 プレイテスター.....Mark Popofsky, Jeff Sandelin
 ヴァージョン 3.0 ルール・ライター.....Kevin Klemme
 エディティングとプルーフリーディング...Bob Beauchesne, Doug Cooley, Kevin Morris, Michael Junkin, Stacey Sobbe, Mike Willner, Mark Gutis, John Clifford, Jon Wilbeck, Dave Kazmierczak

個人的に Bill Thomas と Ken Dingley に感謝します。

ルール・エディター.....Michel Ouimet

プレイの例 [EXAMPLE OF PLAY]

ゲームは、1950年6月4週の共産軍移動フェイズで開始します。Johnは、ヘクス1341内のIII KPA HQを道路に沿ってヘクス1941へ移動させることで開始します。NK 6は、1343から1742へ移動させます。Johnは、更に南へ移動する誘惑に駆られましたが、ルール7.42が共産軍戦略移動の南方制限のためできませんでした。次に、II KPA HQが2480から3442へ移動し、東沿岸のユニットを活性化させるいくらの能力をJohnに与えます。I KPA HQは、2141から2542へ移動し、NK第13師団に合流します。

ここでJohnは攻撃の準備ができたと感じ、共産軍戦略移動フェイズを終了して共産軍活性化フェイズを開始します。彼はI KPA HQを活性化させ、NK第2、第13、第1師団を活性化させることで開始します。NK 13は道路に沿って南のヘクス2544へ移動し（道路に沿って2ヘクス移動するために1MP）、次いでヘクス2644内のROK第7師団への準備攻撃（3MP）を宣言します。侵攻シナリオの最初のターンに共産軍が奇襲を持つため、Johnは3枚の戦闘チットを引きします。Johnは他の要素よりもサイの目修正を好むため、D10+1を引くチットを選択します（チット上の他の情報は、無作為イベントA、支援準備B、突破移動のための2MPを使用することを告げます）。選択したチットは目標ユニットの上に置かれ、他は引き容器内に戻します。

Johnは準備攻撃（又は遭遇戦以外のいずれかの攻撃）を宣言したので、戦闘の解決はJohnの活性ユニットの全てが移動するまで待ちます。次に、JohnはNK 1によってROK 1への計画攻撃を宣言します。NK 1がROK 1に隣接してフェイズを開始したので、攻撃のためにその全MPsの使用ができるためこれは可能です。Johnは3枚の戦闘チットを引き、全てが自軍の攻撃サイ振りにD10+2を与えます。無作為イベントA、支援準備D、突破移動のために1MPも与える1枚を選択します。他の2枚のチットは、容器内に戻します。

NK 2は、ROK 6にも計画攻撃を宣言します。Johnは再び3枚の戦闘チットを引き、1枚を引き（D10+2、RE : B、Spt : C、Adv : 2）、他を容器へ戻します。

共産軍の奇襲攻撃のためKevinは未使用ユニットを持たないので、予備移動を使用できません。JohnがNK 1 vs. ROK 1で攻撃を開始するのを、Kevinはなすすべもなく待ちます。隣接ユニットがないため、Johnは戦車支援を要求します。その戦車支援レベルは6で、戦闘チット上のDの支援準備は1だけ減少して5になります。砲兵支援は4（砲兵支援レベル）-1（Dの支援準備）=3です。Johnは航空支援を使用しないことに決め、戦闘は沿岸の近くではないため、艦砲射撃支援はありません。平地地形内では、全ての支援DRMのコストは1支援ポイントです。攻撃側の支援DRMは、8プラス戦闘チットの2で合計10です。防御側は使用するための支援を持たず、平地地形は防御DRMを提供しないため、哀れなKevinに救いはありません。Johnは、D10+1自軍戦闘チットで、KevinはROK 1が使用済なのでD6を振らなければなりません。Johnは7を振り、10を

加えて合計17です。Kevinは2を振ります。戦闘乖離は15ですが、サイ振りに続いて直ちに5を超えることはできません。KevinはROK 1をヘクス2044、次いで2145、2245に退却させて3損失を満たします。四番目の損失を満たすため、ROK補充マーカーを4から3へ移します。VPマーカーを裏返して赤い面を上へ向け、五番目の損失のためにVPを諦めます。VPマーカーを裏返して赤い面を上へ向け、0から1へ移します。

RoK 1が3ヘクス退却したので潰走マーカーを獲得し、RoK 1についてのみSNAFU容器から引きします（マーカーはNK 1の上に置くことができず、潰走ユニット上のみです）。彼は共産軍弾薬マーカーを引き、RoK 1上に置くことができず、容器へ戻します。

NK 1は戦闘ヘクス（1944）へ戦闘後前進し、次いでヘクス2044と2144に進入するため突破移動の1MPを使用します。Johnは突破移動のMPを残して持ちますが、ヘクス2244内への移動を望みます。それはできません。道路のために1/2MPがかかり、RoKのZOCに進入するため追加MPがプラスされて停止します。

次はRoKへのNK 13の攻撃です。Johnは、戦車、砲兵、航空からの支援を要求することに決めます。その戦車支援は4ですが（支援準備Dについて6-2）、このとき町地形が戦車DRM 3支援ポイントのコストにするため、Johnは1戦車支援DRMのみを購入できるので、Johnは1の砲兵支援DRMを獲得します。Johnは、地上支援任務として1AARから自軍IL-10を送ります。IL-10の戦術任務能力は4で、チットからDの航空準備値3を差し引き、Johnは1航空支援ポイントを持ちます。町内で、航空支援DRMsは1かかり（航空支援は砲兵として扱われるため）、Johnは4の合計戦闘DRMを持ちます（支援について3、チットからのDRMについて1）。Kevinは、町地形について+1DRMを獲得します。両プレイヤーは1を振り、5対2の結果について戦闘乖離は3です。

両プレイヤーは素の1を振りましたが、いくつかの混沌をもたらします。両ユニットは、無効化されます。RoKは劣悪ユニット・マーカーを獲得し、NK 13は懲罰ユニット・マーカーを獲得します。

次いで、両プレイヤーが同じ数字を振ったので、無作為イベントが発生します！ Johnは戦闘チットを調べて、無作為イベント表A上でD10を振ります。2を振り、対戦車待ち伏せ [anti-tank ambush] です。Johnは自軍戦車支援レベルを6から5へ1だけ減少させ、自軍DRMsを再計算します。いまや、3戦車支援ポイント（5-2）のみを持ちますが、自軍1DRMを購入するためにいまだ十分なので、戦闘乖離は変化せず3に留まります。

RoK 7は、南の2647へ3ヘクス退却します。これは損失を満たしますが、RoK 7は潰走します。Kevinがマーカーを置いた後、JohnはSNAFU容器から引きします。共産軍有能指揮官 [Communist Great Leader] を獲得し、RoK 7上に置くことができないため容器へ戻されます。NK 13は戦闘ヘクス（2644）内へ戦闘後前進し、道路に沿ってヘクス2447へ突破移動するために戦闘チットの2MPsを使用します。最後

に、John は IL-10 が配置に留まるか否かを調べるためにサイを振ります。2 以下を振る必要があります、1 を振って航空機カウンターを地上支援ボックスへ戻します。

次に、NK 2 はヘクス 3043 内を攻撃します。John は、戦車、砲兵、航空支援を要請します。地形は混合 [Mixed] で、支援準備値は C です。戦車支援は $5-1=4$ で DRM は 2 かかるため、John は 2 DRM だけ可能です。砲兵支援は、 $4-2=2$ で 1 について 1 がかかるため J に追加の 2 DRM です。航空支援について、John は同じ IL-10 を送るため $4-2=2$ でコストは 2 の 2 DRM です。John は支援から +6 DRM とチットから +2 の合計 +8 を持ちます。Kevin は、地形について +1 DRM を獲得します。John はチットのために D10 を振り、4 を獲得します。Kevin は自軍使用済ユニットについて D6 を振って 3 を獲得し、修正後の合計は 12 対 4 で、8 乖離を与えて 5 に減少させます。

RoK 6 は道路に従い 3146 へ退却し、3 損失を満たします。ユニットは、潰走マーカーを獲得します。他の 2 損失は補充 (RoK の補充レベルを 3 から 2 へ落とします) と VP (共産軍 VPs を 2 へ増加させます) から来ます。John は潰走マーカーについて SNAFU 容器から引き、別の共産軍マーカーを獲得し、このときは燃料マーカーです。容器内に戻します。

NK 2 は戦闘ヘクス内へ戦闘後前進し、3143 へ突破移動します。NK 2 が第 II 軍団 HQ と同じヘクスに進入したので、HQ は置き換えられます。少なくとも 3 ヘクス南へ移動しなければならず、Kevin はヘクス 3348 へ移します。John は自軍 IL-10 について在空をチェックします。3 を振ってチェックに失敗したので、カウンターは共産軍使用可能航空ボックスへ行きます。

ここで、John は選択肢を持ちます。望めば、活性 HQ を移動できます。HQ を移動させないのであれば、未使用化のために補給ポイントを消費できます。John は 1 KPA HQ を未使用化し、自軍補給ポイントを 12 から 11 へ落とします。これは、この活性化フェイズ中に再び 1 KPA HQ の活性化を John に認めます。

ここで予備移動セグメントですが、Kevin は活性 HQ を持たないため、いかなる HQs 又はユニットも活性化できません。残念。

John に戻り、暗黙の脅しを実行して 1 LPA HQ を再び活性化させます。以前に活性化したユニットは消費済なので、John は異なるユニットを活性化させなければなりません。NK 3、NK 4、NK 15 を選択します。最初に NK 4 を移動させ、道路によって 2447 まで、次いで 2548 と 2549 へ移動させます。潰走マーカーのため、RoK 7 が ZOC を持たず、さもなければ NK 4 がその移動を行うために十分な MPs を持たなかったことを忘れないでください。NK 3 も道路によって 2447 へ移動し、Capital 師団に応急攻撃を宣言します。奇襲はいまだ有効なので、John は 3 枚の戦闘チットを引いて 1 枚 (D6+2、RE : B、Spt : B、Adv : 3) を選択します。NK 15 は道路により 2349 へ移動し、応急攻撃を支援します。

John は戦車支援を望みますが、都市地形内で高価な戦車 DRM の消費を望みません。道路ルールの使用を選択し、自軍戦車 DRM コストを各 1 戦車支援ポイントにします。自軍戦車支援は $5-2=3$ で、道路ルールで +3 DRM です。砲兵支援も要請し、 $4-3=1$ で +1 DRM です。2 つの隣接

ユニットは +3 DRM を加え、チットが +2 を加えるため、合計 DRM は $3+1+3+2=9$ です。Kevin は、都市地形について +2 DRM を獲得します。John は 3 を振り、Kevin は 1 を振り、修正されて 11 対 3 で 8 の戦闘乖離で 5 になります。

最初に Kevin は 1 を振り、Capital 師団は劣悪ユニットとなってマーカーを獲得し、最大乖離 6 になります。Kevin はユニットに価値がなく、全乖離を満たすためにそれを除去 (補充ボックスへ) することに決めます。NK 3 は戦闘ヘクス内へ戦闘後前進し、次いで道路で 2554 へ突破移動するために 3 MP を使用します。NK 15 (支援ユニットも前進と突破移動が可能です) は、インチョン [Inch'on] へ移動させます。次いで、John は 1 戦車支援レベルを失い、道路ルールを使用したので 4 です。

このとき、1 KPA HQ はヘクス 2449 へ移動し、前進している部隊に追いつきます。

Kevin は全自軍ユニットが使用済となり、いまだに無力です。なぜ Adam は、プレイの例にこのシナリオを選んだのでしょうか。

John は、III KPA と NK 6 を活性化させます。NK 6 は 2244 へ移動して RoK 1 に遭遇戦を宣言します。John は 3 枚の戦闘チットを引いて選択します (D6-1、RE : B、Spt : B、Adv : 4)。なぜ？ 1 枚のチットは同一、他方は D6-2 で、John は負の DRM を嫌いました。遭遇戦は、直ちに解決されます。John は支援の計算を行い、戦車支援について +2、砲兵支援について +1 を持ち、合計で +3 です。Kevin は、平地地形について何も獲得しません。John は 4 を振って修正後に 7 となり、Kevin は 2 を振ります。乖離は 5 で、Kevin は全ての損失を満たすために RoK 1 を補充ボックスへ送ります。NK 6 は戦闘ヘクス内へ前進し、次いで停止します (遭遇戦のユニットは突破移動を使用できないため)。III KPA HQ はヘクス 2348 へ移動し、活性化が終了します。

Kevin は何も行いませんが、注意深くメモをとります。未使用の HQ 又はユニットを持っていたら、それらで予備移動ができましたが、ありません。

John は、II KPA HQ、NK 12、NK 5 を活性化させます。NK 5 のヘクス 3843 に、RoK 8 への準備攻撃を宣言します。John は 3 枚の戦闘チットを引いて選択します (D10(0)、RE : A、Spt : B、Adv : 2)。

NK 12 は道路に沿ってヘクス 3245 へ移動し、遭遇戦を宣言します。John は 3 枚のチットを引いて選択します (D6(0)、RE : A、Spt : A、Adv : 4)。John が使用可能な戦車又は砲兵支援 DRM はありません。—A の Spt についての準備値は自軍のいかなる支援レベルよりも大きいです。戦闘ヘクスに隣接する 1 ユニット (NK 2) を持つため、+1 DRM を獲得します。Kevin は、混合地形のために +1 DRM を獲得します。John は 4 を振り、Kevin は 5 を振ります。修正後の結果は 5 対 6 なので、1 乖離で最終的に防御側が戦闘に勝利します。NK 12 は、ヘクス 3345 へ退却することで損失を満たします。

次に、NK 5 の RoK 8 への準備攻撃が解決されます。John は、戦車支援について +1 DRM、砲兵支援について +1 DRM を持ち、Kevin は混合地形について +1 DRM を獲得します。John は 9 を振って合計 11 で、Kevin は 3 を振って合計 4 です。乖離は 5 です。RoK 8 は沿岸に沿ってヘクス 4046 へ退却し、潰走マーカーを獲得します。John は SNAFU マーカーを引きますが、それは別の共産軍マーカーで、このときは指揮官なので容器へ戻します。Kevin は南朝鮮補給ポイント（1 へ落とします）と VPs（John の 3 まで）を手放します。NK 5 は戦闘後前進し、次いでヘクス 3946 へ突破移動します。

共産軍活性化フェイズは終了です。

共産軍連絡フェイズ中、OOC の HQs 又はユニットはありません。共産軍未使用化フェイズ中、John は全自軍ユニットをその未使用面に裏返します。

共産軍未使用化フェイズ中、John は NK 1、NK 15、NK 3、NK 13、NK 4、NK 2、NK 12、NK 5、NK 6 をその未使用面に裏返します。

次は、UN 戦略移動フェイズです。ROK 第 I 軍団 HQ は、ソウル [Seoul] を放棄することに決め、ヘクス 3461 へ移動させます。HQ は戦略移動によって消費されないため、UN 活性化フェイズ中に活性化できます。それを行い、消費済になる前にヘクス 4371 へ移動します。

これで、1950 年 6 月の週間フェイズを終了します。ゲームは、1950 年 6 月のリセット・フェイズに移行します。除去友軍ユニット・フェイズ中、ユニットの除去を選択したプレイヤーはありません。ROK ユニッツは OOC ですが、Kevin はそれらを除去するのではなく、道路障害物としてそのままにしておくことにしました。

勝利チェック・フェイズの目標マーカー・セグメント中、John はヘクス 2549 内の目標マーカーを明らかにすることを選択し、3 VP の価値があります。Kevin は友軍目標マーカーの近くにユニットを持たないため、無作為に友軍目標マーカーを引き、それをインチョン [In'chon] 内に置きます。どちらのプレイヤーも勝利していないため、ゲームは期間フェイズに移行します。John は月間マーカーを 1950 年 7 月へ、週間マーカーを Week 1 へ移します。

Kevin は、天候について D10 を振ります。50%の確率で降雨なので 5 以下で降雨ですが、Kevin は好天天候の 6 を振ります。

外国の介入について振るためのポイントははありません。John は VPs を持ちますが、それは修正を創出するために十分ではないため、Kevin はゼロ以下を触れないため介入は不可能です。Kevin は外国の支援を要請し、John に別の VP を与え、Kevin は酔っぱらいの船乗りのように VP を消費するとコメントします。UN 基盤マーカーを 5 から 7 へ、次いで UN 補充、戦車支援、砲兵支援を 0 から 2 へ移します。Kevin は、ROK 7 から劣悪ユニット・マーカーを取り去ります。

次は、基盤と補給フェイズです。両プレイヤーは、シナリオ指示の増援表を調べた後で、自軍マーカーを調整します。UN 補給マーカーを 5 から 7 へ、共産軍補給マーカーを 11

から 12 へ移します。Kevin は早急に助けを必要としているため、補給ポイントを消費します。最初に、ROK 第 I 軍団 HQ と ROK 第 II 軍団 HQ を未使用面に裏返すため、各 2 ポイントを消費します。次いで、ヘクス 2647 と 3146 内に陣地を置くため、更に 2 補給ポイントを消費します。John は II KPA HQ を未使用面に裏返すため補給ポイントはかからず（いまだに北朝鮮内にあります）、NK I KPA と NK III KPA を裏返すために 2 補給ポイントを消費します。

ここで、航空機回復と増援フェイズです。両プレイヤーは、注意を自軍航空ディスプレイに向けます。John は、1 FAR を自軍制空ボックスから使用可能航空機ボックスへ移します。Kevin は、第 7 艦隊を日本海配置ボックス内に置き、中共軍を早期に刺激することは望まず、次いで航空機増援の受け取りを開始します。1 MAR、8 F-B、18 F-B、27 F-E、35 F-I にプラスして 3、19、92 爆撃機は、全て UN 使用可能航空機ボックスへ行きます。CVG2、3、5、11 は、第 7 艦隊ボックス内に置かれます。Kevin は、日本国内の飛行場ボックス内に 5 つの改良飛行場も置きます。修理するための飛行場を持つ者はいないため、空軍投入フェイズに進みます。

John は 1 AAR を北朝鮮ボックス内の飛行場へ移し、1 FAR が続きます。次いで、1 FAR を制空ボックスへ、1 AAR を地上支援へ送ります。

Kevin は、自軍の 9 航空機を日本国内ボックス内の自軍飛行場間に供給します。—これらは全て改良飛行場なので、問題ははありません。そこから、19 と 22 爆撃機は基盤攻撃ボックスへ、3 と 92 爆撃機は飛行場攻撃ボックスへ行きます。8 F-B と 27 F-E は長距離妨害に飛行し、残りは通常地上支援です。Kevin の海軍航空機の大部分—CVG3、5、11—は、制空に割当てられます。CVG 2 は、地上支援に飛行します。Kevin は、航空支援フェイズ判定フェイズ中に UN 航空支援マーカーを 14 (4+4+3+3) に移し、John は 4 に行きます。

戦略任務フェイズです。UN 22 爆撃機は基盤攻撃を先導し、6 を振り、損傷航空ボックスへ直行します。19 爆撃機はうまくやり、使用可能航空機ボックスへ帰還する前に、3 を振って共産軍の基盤を 12 から 11 へ減少させます。92 爆撃機は John の北朝鮮飛行場を攻撃し、1 を振ってこれを損傷飛行場ボックスへ送ります。92 爆撃機は、使用可能航空機ボックスへ帰還します。同じターンに、3 爆撃機はそれでもサイを振らなければならない、6 を獲得し、それを損傷航空機ボックスへ送ります。

次は、制空フェイズです。Kevin の航空機は、1 FAR を攻撃します。Kevin の航空機は 3 の空対空能力を持ち、John のそれは 2 です。Kevin は最初に射撃し、1 で命中します。1 FAR は、損傷航空機ボックスへ行きます。Kevin は目標がないため、その配置に留まるためにサイを振り、2 つの 5 と 1 つの 3 を獲得します。CVG 3 と 5 は使用可能航空機ボックスへ行き、CVG 11 は制空へ戻されます。

1950 年 7 月の月間フェイズ並びにこのプレイの例は、これで終了します。

全てのシナリオ準備 [Preparation for all scenarios] :

ゲームをセットアップした後、プレイヤー諸氏はチット引きのために無作為容器を満たす必要があります。以下の容器が必要です。:

- 全ての目標マーカーのために 1 つ。
- 全ての遭遇戦／応急攻撃の戦闘チットのために 1 つ。
- 全ての準備攻撃／計画攻撃の戦闘チットのために 1 つ。
- 「Snafu 容器」 マーカーのために 1 つ。

17.0 シナリオ #1 : 侵攻 [INVASION]

注釈: このシナリオは、ゲームのメカニクスを学ぶために絶好な最初のシナリオです。

背景 [Background] : このシナリオは、インチョン侵攻までの初期の北朝鮮軍攻撃を扱います。共産軍プレイヤーは、UN 部隊が全面的に介入する前に、迅速に攻撃して自動的勝利を達成しなければなりません。

シナリオの長さ [Scenario Length] : このシナリオは、1950 年 6 月第 4 週に開始します。ゲームは、共産軍の移動フェイズから開始します。シナリオは、1950 年 9 月第 1 週の勝利チェック・フェイズの後に終了します。

シナリオ・マップ [Scenario Maps] : このシナリオは、マップ B と C を使用します。

天候 [Weather] : 最初のターンの天候は好天です。1950 年 7 月の月間天候フェイズから開始して、通常に天候を判定します。

勝利条件 [Victory Conditions] : シナリオは、共産軍プレイヤーが自動的勝利を達成したら終了します (21 VP を持つか又は全 4 つの上陸作戦侵攻港—ヘクス 2151、2264、4371、4046 を占領することのどちらか)。

共産軍プレイヤーが自動的勝利で勝たなければ、勝利はシナリオ終了時に VP を持つプレイヤーに与えられます。通常の獲得 VP の意味に加えて、共産軍プレイヤーは支配するプサン防衛線 [Pusan Perimeter] 内の各都市ヘクスについて 2 VP を獲得します。

特別ルール [Special Rules] : このシナリオに、以下の特別ルールを適用します。:

- ゲームの最初のターンの、共産軍プレイヤーは奇襲攻撃 (15.0) を持ちます。
- 共産軍プレイヤーは、初期に北朝鮮／南朝鮮国境の北の全ヘクスを支配します。UN プレイヤーは、初期に北朝鮮／

南朝鮮国境の南の全ヘクスを支配します。

- 共産軍プレイヤーは、マップ B の北端から出るいずれかの道路ヘクスを、補給源として使用できます。
- このシナリオには、外国の介入はありません。外国の支援は、相手側プレイヤーが VP を持つときにプレイヤーによって要求できます。
- MiG 横町の空対空戦闘の後で共産軍プレイヤーが VP を得点したとき、D6 を振ります。結果が 1~4 であると、4F-I 航空機が増援としてプレイに登場します。これは、続く月間航空回復と増援フェイズ中に、使用可能航空機ボックス内に置かれます。

セットアップ [Setup] : UN は、最初にセットアップします。奇襲攻撃のため、全ての UN HQs とユニットはゲームを使用済で開始します。全ての共産軍 HQs とユニットは未使用で開始します。

UN のセットアップ [UN Setup]

マップ上	
HQ/ユニット	ヘクス
RoK 1	1944
RoK 2	2860
RoK 3	3965
RoK 5	2372
RoK 6	3043
RoK 7	2644
RoK 8	3844
Capital	2449
第 I RoK HQ	2550
第 II RoK HQ	3145
プレイヤー補助カード上	
RoK 補充	4
US 補充	0
UN 補充	0
基盤	5
補給	5
砲兵支援	0
戦車支援	0
航空支援	0
艦砲射撃	0
上陸作戦ポイント	0
航空ディスプレイ上	
UN 航空ディスプレイ上で開始する航空機、飛行場、マーカーはない。	

共産軍のセットアップ [Communist Setup]

マップ上	
HQ/ユニット	ヘクス
NK 1	1943
NK 2	3042
NK 3	2543
NK 4	2442
NK 5	3743
NK 6	1343
NK 12	3442
NK 13	2542
NK 15	2842
第 I KPA HQ	2141
第 II KPA HQ	2840
第 III KPA HQ	1341

プレイヤー補助カード上	
NK 補充	8
中共軍補充	0
基盤	12
補給	12
砲兵支援	4
戦車支援	6
航空支援	4

航空ディスプレイ上	
北朝鮮飛行場ボックス	1 飛行場
制空ボックス	1 FAR (NK Yak 9P)
地上支援ボックス	1 AAR (NK II-10)

追加マップ・セットアップ	
無作為に選択された 1 枚の隠匿共産軍目標マーカーを、以下の各ヘクス内に置く。: 2549、2151、2860、3965、3871、4371。	

増援、撤退、記録欄への調整

[Reinforcements, Withdrawals, and Adjustments to Tracks]

1950 年 7 月		
月間		
UN	使用可能 航空機ボックス	1 Mar、8 F-B、18 F-B、27 F-E、 35 F-I、3 Bomb、19 Bomb、22 Bomb、92 Bomb
UN	第 7 艦隊 空母ボックス	CVG 2、CVG 3、CVG 5、CVG 11
UN	どちらかの海上 配置ボックス	第 7 艦隊マーカー
UN	日本 飛行場ボックス	5 改良飛行場

第 1 週		
UN	いずれかの 補給源ボックス	任務部隊
UN	調整	4 艦砲射撃支援を追加
Comm	いずれかの 補給源ボックス	NK 7、NK41、NK 10、NK 32
Comm	調整	1 砲兵支援レベルを追加 1 戦車支援レベルを追加 3 NK 補充ポイントを追加

第 2 週		
UN	いずれかの 補給源ボックス	US 19、US 21、US 34、第 24 歩兵基幹、第 I UN 軍団 HQ
UN	調整	2 砲兵支援レベルを追加 2 戦車支援レベルを追加 4 艦砲射撃支援を追加 2 US 補充ポイントを追加

第 3 週		
UN	いずれかの 補給源ボックス	US 24、US 27、US 35、第 25 歩兵基幹、US 5、US 7、US 8、 第 1 騎兵基幹
UN	南朝鮮 飛行場ボックス	1 飛行場
UN	調整	4 砲兵支援レベルを追加 4 戦車支援レベルを追加 2 SK 補充ポイントを追加 4 US 補充ポイントを追加 2 基盤レベルを追加

第 4 週		
Comm	いずれかの 補給源ボックス	NK 8 と NK 9
Comm	調整	2 砲兵支援レベルを追加 2 戦車支援レベルを追加 3 NK 補充ポイントを追加

1950 年 8 月		
月間		
UN	使用可能 航空機ボックス	307 Bomb
UN	南朝鮮 飛行場ボックス	1 改良飛行場
UN	戦域 司令官 ボックス	マッカーサー [MacArthur]
UN	中国 飛行場ボックス	1 改良飛行場

第1週		
UN	南朝鮮 飛行場ボックス	1 改良飛行場
UN	調整	1 砲兵支援レベルを追加 1 戦車支援レベルを追加 1 SK 補充ポイントを追加 1 US 補充ポイントを追加 2 基盤レベルを追加
第2週		
Comm	いずれかの 補給源スペース	NK 18
Comm	調整	1 砲兵支援レベルを追加 1 戦車支援レベルを追加 3 NK 補充ポイントを追加
第4週		
UN	いずれかの 補給源ボックス	US 9、US 23、US 38、第2 歩兵基幹、CW 27 旅団
UN	調整	2 UN 補充ポイントを追加
Comm	いずれかの 補給源ボックス	NK 19 と NK 27
Comm	調整	2 NK 補充ポイントを追加
1950年9月		
第1週		
UN	調整	1 SK 補充ポイントを追加 2 UN 補充ポイントを追加 3 US 補充ポイントを追加

18.0 シナリオ #2:

インチョン侵攻 [INCHON INVASION]

背景 [Background] : このシナリオは、インチョン侵攻から北朝鮮国内進撃までの期間を扱います。前シナリオと同様、一方の陣営は均衡がシフトする前に勝利することを試みます。ここでは、UN が時間との競争です。

シナリオの長さ [Scenario Length] : このシナリオは、1950 年 9 月第 2 週に開始します。ゲームは、UN の移動フェイズから開始します。シナリオは、1950 年 11 月第 1~4 週ターンの勝利チェック・フェイズの後に終了します。

シナリオ・マップ [Scenario Maps] : このシナリオは、マップ A、B、C を使用します。

天候 [Weather] : 最初のターンの天候は好天です。1950 年 10 月の月間天候フェイズから開始して、通常に天候を判定します。

勝利条件 [Victory Conditions] : VP 記録欄上の 14 ボックス内に VP マーカーが共産軍 (赤) 面で置かれます (共産軍は、開始時に 14 VP を持ちます)。シナリオは、いずれかの勝利チェック・フェイズ中に、UN プレイヤーは 21 VP を持つ

ことで自動的勝利を達成します。UN がこれを達成しなければ、共産軍プレイヤーが勝利します。通常の獲得 VP の意味に加えて、UN プレイヤーはピョンヤン [Pyongyang] 内の各都市ヘクスについて 2 VP を獲得します。

特別ルール [Special Rules] : のシナリオに、以下の特別ルールを適用します。:

- ・プレイの開始時、両プレイヤーは空軍投入フェイズ、航空支援判定フェイズ、戦略航空任務フェイズ、制空フェイズを実行します (7.6~7.9 を参照)。
- ・上記の航空フェイズに続き、UN プレイヤーは上陸作戦侵攻を実行します (4.2 を参照)。
- ・UN は、最初のターンに奇襲攻撃を持ちます。
- ・このシナリオには、外国の介入はありません。外国の支援は、相手側プレイヤーが VP を持つときにプレイヤーによって要求できます。
- ・MiG 横町の空対空戦闘の後で共産軍プレイヤーが VP を得点したとき、D6 を振ります。結果が 1~4 であると、4F-I 航空機が増援としてプレイに登場します。これは、続く月間航空回復と増援フェイズ中に、使用可能航空機ボックス内に置かれます。

セットアップ [Setup] : 共産軍プレイヤーは、最初にセットアップします。奇襲攻撃のため、全ての共産軍 HQs とユニットはゲームを使用済で開始します。全ての UN HQs とユニットは未使用で開始します。

UN のセットアップ [UN Setup]

マップ上	
HQ/ユニット	ヘクス
RoK 3	4560 と優秀マーカー
RoK 6	3959
RoK 8	4159
RoK Capital	4359 と優秀マーカー
RoK 第 I 軍団 HQ	4461
RoK 第 II 軍団 HQ	4060
CW 27 旅団	3661
UN 第 I 軍団 HQ	3965
US 5	3759
US 7	3760
US 8	3659 と優秀マーカー
第 I 騎兵基幹	3860
US 19	3663
US 21	3665
US 34	3662
第 24 歩兵基幹	3764
US 24	3669
US 27	3672

US 35	3667
第 25 歩兵基幹	3770
US 9	4068
US 23	4263
US 38	3864
第 2 歩兵基幹	3965
第 7 艦隊	どちらかの海上ゾーン・ボックス

プレイヤー補助カード上

RoK 補充	2
US 補充	8
UN 補充	2
基盤	14
補給	14
砲兵支援	12
戦車支援	10
航空支援	TBD
艦砲射撃	8
上陸作戦ポイント	8

海上移送ボックス内

1 Mar の 4 ユニット、7 歩兵の 4 ユニット、UN 第 X 軍団 HQ

撃破ユニット・ボックス内

RoK 2 と RoK 5

戦域司令官ボックス

マッカーサー [MacArthur]

航空ディスプレイ上

使用可能航空機ボックス	1 Mar	8 F-I
	18 F-B	35 F-I
	3 Bomb	19 Bomb
	22 Bomb	92 Bomb
	307 Bomb	
第 7 艦隊空母ボックス	CVG 2	CVG 3
	CVG 5	CVG 11
南朝鮮飛行場ボックス	1 飛行場	
	1 改良飛行場	
日本飛行場ボックス	6 改良飛行場	

追加マップ・セットアップ

無作為に選択された 1 枚の隠匿 UN 目標マーカーを、以下の各ヘクス内に置く。: 2860、2449、1334、2832。

共産軍のセットアップ [Communist Setup]

マップ上

HQ/ユニット	ヘクス
NK 1	3758 と親衛マーカー
NK 2	3566
NK 3	3561
NK 4	3563
NK 5	4559
NK 6	3572
NK 7	3570
NK 8	3958 と親衛マーカー
NK 9	3568 と親衛マーカー
NK 12	4458 と懲罰マーカー
NK 13	3559 と懲罰マーカー
NK 15	4258
NK 18	2449
第 I KPA HQ	3161
第 II KPA HQ	3955
第 III KPA HQ	3269

NK 19 いずれかの共産軍補給源スペースに置き、20 MP まで移動する。

NK 27 いずれかの共産軍補給源スペースに置き、20 MP まで移動する。

プレイヤー補助カード上

NK 補充	10
中共軍補充	0
基盤	12
補給	12
砲兵支援	10
戦車支援	8
航空支援	0

航空ディスプレイ上

使用可能航空機ボックス	151 GIAD (USSR)
北朝鮮飛行場ボックス	1 飛行場
中国飛行場ボックス	1 改良飛行場

追加マップ・セットアップ

無作為に選択された 1 枚の隠匿共産軍目標マーカーを、以下の各ヘクス内に置く。: 4060、3871、4371。

増援、撤退、記録欄への調整

[Reinforcements, Withdrawals, and Adjustments to Tracks]

1950 年 9 月		
第 4 週		
Comm	調整	2 中共軍補充ポイントを追加
1950 年 10 月		
月間		
UN	いずれかの航空機ボックス	51 F-I, 452 Bomb
UN	南朝鮮飛行場ボックス	1 改良飛行場
Comm	中国飛行場ボックス	1 改良飛行場
Comm	使用可能航空機ボックス	PRC 3, PRC 4
第 1~2 週		
UN	いずれかの補給源ボックス	CW 29 旅団, TK 1 旅団, RoK 11
UN	調整	1 砲兵支援レベルを追加 1 戦車支援レベルを追加 3 US 補充ポイントを追加 2 US 補充ポイントを追加
Comm	いずれかの補給源スペース	NK 10, NK 32, NK 41
Comm	調整	2 中共軍補充ポイントを追加
第 3~4 週		
UN	いずれかの補給源スペース	RoK 9
UN	調整	2 中共軍補充ポイントを追加

19.0 シナリオ #3 : 中共軍の介入

[CHINESE INTERVENTION]

注釈: このシナリオは、時間をかけずにキャンペーン・ゲームに近い体験をしたい方に最適です。

背景 [Background]: このシナリオは、世界に衝撃を与えた中共軍による奇襲攻撃を扱います。立場は逆転し、UN が戦線を安定させて膠着状態に陥る前に、中共軍は勝利することを試みます。

シナリオの長さ [Scenario Length]: このシナリオは、1950 年 11 月第 1~4 週ターンの共産軍移動フェイズから開始します。シナリオは、1951 年 7 月第 4 週ターンの勝利チェック・フェイズの後に終了します。

シナリオ・マップ [Scenario Maps]: このシナリオは、マップ A、B、C を使用します。

天候 [Weather]: 最初のターンの天候は降雪です。1950 年 12 月の月間天候フェイズから開始して、通常に天候を判定します。

勝利条件 [Victory Conditions]: いずれかの勝利チェック・フェイズの終了時、どちらかの陣営が 21 VP を持つと、その陣営が勝利します。ゲームの終了までにどちらの陣営もこれを達成していなければ、より多くの勝利ポイントを持つ陣営が勝利します。VP マーカーが 0 にあると、共産軍プレイヤーが勝者です。シナリオは、12 (UN) で開始します。

特別ルール [Special Rules]: このシナリオに、以下の特別ルールを適用します。:

- このシナリオには、外国の介入はありません。外国の支援は、相手側プレイヤーが VP を持つときにプレイヤーによって要求できます。
- ゲームの最初のターンの、共産軍プレイヤーは奇襲攻撃 (15.0) を持ちます。

セットアップ [Setup]: UN は、最初にセットアップします。奇襲攻撃のため、全ての UN HQs とユニットはゲームを使用済で開始します。全ての共産軍 HQs とユニットは未使用で開始します。

UN のセットアップ [UN Setup]

マップ上	
HQ/ユニット	ヘクス
RoK 1	1126
RoK 2	2449
RoK 3	4112
RoK 6	1827
RoK 7	1824
RoK 8	2025
RoK 9	2860
RoK 11	3563
RoK Capital	4706
第 I RoK HQ	4413
第 II RoK HQ	2026
第 III RoK HQ	2449
US 19	1027
US 21	0828
US 34	1028
第 24 歩兵基幹	1129
US 24	1423
US 27	1324
US 35	1225
第 25 歩兵基幹	1326
US 9	1623
US 23	1524
US 38	1724
第 2 歩兵基幹	1726

マップ上	
HQ/ユニット	ヘクス
US 1 Mar	2721
US 5 Mar	2418
US 7 Mar	2520
1 海兵基幹	2617
US 17	3410
US 31	2918
US 32	3613
第7歩兵基幹	3415
US 5	1432
US 7	1731
US 8	1632
第I騎兵基幹	1532
US 7	2522
US 15	2533
US 65	2427
第3歩兵基幹	2629
US 187 RCT	1334
CW 27 旅団	1229
CW 29 旅団	2549
TK 1 旅団	1428
UN 第I軍団 HQ	1229
UN 第IX軍団 HQ	1428
UN 第X軍団 HQ	3026
第7艦隊	どちらかの海上ゾーン・ボックス
プレイヤー補助カード上	
RoK 補充	6
US 補充	6
UN 補充	4
基盤	15
補給	15
砲兵支援	8
戦車支援	10
航空支援	TBD
艦砲射撃	6
上陸作戦ポイント	0
撃破ユニット・ボックス内	
RoK 5	
戦域司令官ボックス	
マッカーサー [MacArthur]	

航空ディスプレイ上		
使用可能航空機ボックス	1 Mar	4 F-I
	8 F-I	18 F-B
	27 F-E	35 F-I
	51 F-I	3 Bomb
	19 Bomb	22 Bomb
	307 Bomb	92 Bomb
第7艦隊空母ボックス	452 Bomb	
	CVG 19	CVG 3
	CVG 5	CVG 11
南朝鮮飛行場ボックス	CVG 101	
	1 飛行場	
日本飛行場ボックス	1 改良飛行場	
	6 改良飛行場	

共産軍のセットアップ [Communist Setup]

マップ上-セットアップ	
HQ/ユニット	ヘクス
NK 24	4703
NK 31	4602
NK 43	4803
NK 47	0123
第I KPA HQ	2406
第II KPA HQ	0123
第III KPA HQ	1812
第IV KPA HQ	4802
プレイヤー補助カード上	
NK 補充	1
PRC 補充	18
基盤	10
補給	14
砲兵支援	8
戦車支援	6
航空支援	TBD
航空ディスプレイ上	
中国飛行場ボックス	4 飛行場
撃破ユニット・ボックス内	
NK 1、NK 2、NK 3、NK 4、NK 5、NK 6、NK 7、NK 8、NK 9、NK 10、NK 12、NK 13、NK 15、NK 18、NK 19、NK 27、NK 32、NK 41	
追加マップ・セットアップ	
無作為に選択された1枚の隠匿共産軍目標マーカーを、以下の各ヘクス内に置く。: 3026、1334、2632、2449。	

増援、撤退、記録欄への調整

[Reinforcements, Withdrawals, and Adjustments to Tracks]

1950 年 12 月		
月間		
UN	撤退	CVG 5
UN	調整	2 艦砲射撃レベルを差し引く
Comm	使用可能 航空機ボックス	50 IAD
第 1~2 週		
UN	調整	2 US 補充ポイントを追加
Comm	調整	3 中共軍補充ポイントを追加
1951 年 1 月		
月間		
Comm	使用可能 航空機ボックス	PRC 5、PRC 9、PRC 10
Comm	中国飛行場ボック クス	2 改良飛行場
第 1~2 週		
UN	調整	1UN 補充ポイントを追加
		1US 補充ポイントを追加
Comm	調整	3 中共軍補充ポイントを追加
1951 年 2 月		
月間		
UN	撤退	CVG 3
UN	調整	2 艦砲射撃レベルを差し引く
Comm	使用可能 航空機ボックス	PRC 8、PRC 11
第 1~4 週		
UN	調整	2 RoK 補充ポイントを追加
		3 US 補充ポイントを追加
Comm	いずれかの補給 源スペース	NK 23、NK 37、NK 45、NK 46、PRC 187、PRC 188、PRC 196
Comm	調整	4 中共軍補充ポイントを追加
1951 年 3 月		
月間		
UN	撤退	CVG 11
Comm	使用可能 航空機ボックス	PRC 106 IAD

第 1~4 週		
UN	調整	1 UN 補充ポイントを追加
		3 US 補充ポイントを追加
Comm	いずれかの補給 源スペース	PRC 29、PRC 44、PRC 45、PRC 31、PRC 34、PRC 35、PRC 140、PRC 179、PRC 180、PRC 181
Comm	調整	4 中共軍補充ポイントを追加
中共軍の介入後		
Comm	戦域司令官ボッ クス	ポン・トーホアイ [Peng Duhuai]
Comm	いずれかの共産 軍補給源スペー スに置き、次いで 15 MP まで移動 させる	第 1 波 : PRC 58、PRC 59、PRC 60、PRC 79、PRC 80、PRC 81、PRC 89、PRC 90、PRC 112、PRC 113、PRC 114、PRC 124、PRC 125、PRC 126、第 3 軍集団 HQ。全てが未使用面で置かれ、移動後も未使用に留まる。
Comm	いずれかの共産 軍補給源スペー スに置き、次いで 10 MP まで移動 させる	第 2 波 : PRC 76、PRC 77、PRC 78、PRC 88、PRC 115、PRC 116、PRC 117、PRC 118、PRC 119、PRC 120、PRC 197、第 9 軍集団 HQ。全てが未使用面で置かれ、移動後も未使用に留まる。
Comm	いずれかの共産 軍補給源スペー スに置き、次いで 5 MP まで移動さ せる	第 3 波 : PRC 148、PRC 149、PRC 150、第 8 軍集団 HQ。全てが未使用面で置かれ、移動後も未使用に留まる。
Comm	使用可能 航空機ボックス	PRC 6、PRC 19、PRC 20
Comm	中国飛行場ボッ クス	1 改良飛行場

浸透移動は、外国の介入フェイズ中に実行されます。

20.0 シナリオ #4 : キャンペーン・ゲーム

[CAMPAIGN GAME]

背景 [Background] : これは、全体ゲームです。北朝鮮軍による未準備の南朝鮮軍への最初の初期攻撃から、インチョンにおける決定的な反撃、奇襲的な中共軍の介入、最終塹壕線までです。各陣営は、勝利するための機会を持ちます。

シナリオの長さ [Scenario Length] : このシナリオは、1950 年 6 月第 4 週に開始します。共産軍移動フェイズからゲームを開始します。シナリオは、1951 年 9 月第 4 週ターンの勝利チェック・フェイズの後に終了します。

シナリオ・マップ [Scenario Maps] : このシナリオは、マップ A、B、C を使用します。

天候 [Weather] : 最初のターンの天候は好天です。1950 年 7 月の月間天候フェイズから開始して、通常に天候を判定します。

勝利条件 [Victory Conditions] : シナリオは、どちらかのプレイヤーが 21 VP を持つことで自動的勝利を達成するか、又は共産軍については全 4 つの上陸作戦侵攻港ヘクス 2151、2264、4371、4046 を占領することで終了します。

どちらのプレイヤーも自動的勝利で勝たなければ、勝利はシナリオ終了時に VP を持つプレイヤーに与えられます。VP マーカーが 0 にあると、共産軍プレイヤーが勝利します。

特別ルール [Special Rules] : このシナリオに、以下の特別ルールを適用します。:

- ・ゲームの最初のターンに、共産軍プレイヤーは奇襲攻撃 (15.0) を持ちます。
- ・共産軍プレイヤーは、初期に北朝鮮/南朝鮮国境の北の全ヘクスを支配します。UN プレイヤーは、初期に北朝鮮/南朝鮮国境の南の全ヘクスを支配します。
- ・MiG 横町の空対空戦闘の後で共産軍プレイヤーが VP を得点したとき、D6 を振ります。結果が 1~4 であると、4F-I 航空機が増援としてプレイに登場します。これは、続く月間航空回復と増援フェイズ中に、使用可能航空機ボックス内に置かれます。

セットアップ [Setup] : UN は、最初にセットアップします。奇襲攻撃のため、全ての UN HQs とユニットはゲームを使用済で開始します。全ての共産軍 HQs とユニットは未使用で開始します。

UN のセットアップ [UN Setup]

マップ上	
HQ/ユニット	ヘクス
RoK 1	1944
RoK 2	2860
RoK 3	3965
RoK 5	2372
RoK 6	3043
RoK 7	2644
RoK 8	3844
Capital	2449
第 I RoK HQ	2550
第 II RoK HQ	3145
プレイヤー補助カード上	
RoK 補充	4
US 補充	0
UN 補充	0
基盤	5
補給	5
砲兵支援	0
戦車支援	0
航空支援	0
艦砲射撃	0
上陸作戦ポイント	0

航空ディスプレイ上

UN 航空ディスプレイ上で開始する航空機、飛行場、マーカーはない。

共産軍のセットアップ [Communist Setup]

マップ上	
HQ/ユニット	ヘクス
NK 1	1943
NK 2	3042
NK 3	2543
NK 4	2442
NK 5	3743
NK 6	1343
NK 12	3442
NK 13	2542
NK 15	2842
第 I KPA HQ	2141
第 II KPA HQ	2840
第 III KPA HQ	1341

プレイヤー補助カード上	
NK 補充	8
中共軍補充	0
基盤	12
補給	12
砲兵支援	4
戦車支援	6
航空支援	4

航空ディスプレイ上	
北朝鮮飛行場ボックス	1 飛行場
制空ボックス	1 FAR (NK Yak 9P)
地上支援ボックス	1 AAR (NK II-10)

追加マップ・セットアップ	
無作為に選択された 1 枚の隠匿共産軍目標マーカーを、以下の各ヘクス内に置く。: 2549、2151、2860、3965、3871、4371。	

増援、撤退、記録欄への調整

[Reinforcements, Withdrawals, and Adjustments to Tracks]

1950 年 7 月		
月間		
UN	使用可能 航空機ボックス	1 Mar、8 F-B、18 F-B、27 F-E、 35 F-I、3 Bomb、19 Bomb、22 Bomb、92 Bomb
UN	第 7 艦隊 空母ボックス	CVG 2、CVG 3、CVG 5、CVG 11
UN	どちらかの海上 配置ボックス	第 7 艦隊マーカー
UN	日本 飛行場ボックス	5 改良飛行場

第 1 週		
UN	いずれかの 補給源ボックス	任務部隊
UN	調整	4 艦砲射撃支援を追加
Comm	いずれかの 補給源ボックス	NK 7、NK41、NK 10、NK 32
Comm	調整	1 砲兵支援レベルを追加 1 戦車支援レベルを追加 3 NK 補充ポイントを追加

第 2 週		
UN	いずれかの 補給源ボックス	US 19、US 21、US 34、第 24 歩兵基幹、第 I UN 軍団 HQ
UN	調整	2 砲兵支援レベルを追加 2 戦車支援レベルを追加 4 艦砲射撃支援レベルを追加 2US 補充ポイントを追加

第 3 週		
UN	いずれかの 補給源ボックス	US 24、US 27、US 35、第 25 歩兵基幹、US 5、US 7、US 8、 第 1 騎兵基幹
UN	南朝鮮 飛行場ボックス	1 飛行場
UN	調整	4 砲兵支援レベルを追加 4 戦車支援レベルを追加 2 SK 補充ポイントを追加 4 US 補充ポイントを追加 2 基盤レベルを追加

第 4 週		
Comm	いずれかの 補給源ボックス	NK 8 と NK 9
Comm	調整	2 砲兵支援レベルを追加 2 戦車支援レベルを追加 3 NK 補充ポイントを追加

1950 年 8 月		
月間		

UN	使用可能 航空機ボックス	307 Bomb
UN	南朝鮮 飛行場ボックス	1 改良飛行場
UN	戦域 司令官 ボックス	マッカーサー [MacArthur]
UN	中国 飛行場ボックス	1 改良飛行場

第 1 週		
UN	南朝鮮 飛行場ボックス	1 改良飛行場
UN	調整	1 砲兵支援レベルを追加 1 戦車支援レベルを追加 1 SK 補充ポイントを追加 1 US 補充ポイントを追加 2 基盤レベルを追加

第 2 週		
Comm	いずれかの 補給源ボックス	NK 18
Comm	調整	1 砲兵支援レベルを追加 1 戦車支援レベルを追加 3 NK 補充ポイントを追加

第4週		
UN	いずれかの補給源ボックス	US 9、US 23、US 38、第2歩兵基幹、CW 27 旅団
UN	調整	2 UN 補充ポイントを追加
Comm	いずれかの補給源ボックス	NK 19 と NK 27
Comm	調整	2 NK 補充ポイントを追加

1950年9月

第1週		
UN	調整	1 SK 補充ポイントを追加 2 UN 補充ポイントを追加 3 US 補充ポイントを追加

第2週

UN	いずれかの補給源ボックス	第1 海兵師団の全ユニット、第7 海兵師団の全ユニット、第X 軍団 HQ
UN	調整	1 砲兵支援レベルを追加 1 戦車支援レベルを追加 8 上陸作戦支援レベルを追加 2 艦砲射撃支援レベルを追加

第3週

UN	いずれかの補給源ボックス	187 RCT
----	--------------	---------

第4週

Comm	調整	2 中共軍補充ポイントを追加
------	----	----------------

1950年10月

月間		
UN	いずれかの航空機ボックス	51 F-I、452
UN	南朝鮮飛行場ボックス	1 改良飛行場
Comm	中共飛行場ボックス	2 改良飛行場
Comm	使用可能航空機ボックス	PRC 航空3、PRC 航空4

第1~2週

UN	いずれかの補給源ボックス	CW 29 旅団、TK 1 旅団、RoK 11、UN 第IX 軍団 HQ
UN	調整	1 砲兵支援レベルを追加 1 戦車支援レベルを追加 3 UN 補充ポイントを追加 2 UN 補充ポイントを追加
Comm	調整	2 中共軍補充ポイントを追加

第3~4週

UN	いずれかの補給源スペース	第3 US 歩兵師団の全ユニット、RoK 9
UN	調整	2 RoK 補充ポイントを追加 1 UN 補充ポイントを追加
Comm	いずれかの補給源ボックス	NK 31、NK 43、NK 47、第IV KPA HQ

1950年11月

月間		
UN	第7艦隊空母ボックス	CVG 19

第1~4週

UN	いずれかの補給源ボックス	第III RoK HQ
UN	調整	2 RoK 補充ポイントを追加 1 UN 補充ポイントを追加
Comm	いずれかの補給源ボックス	NK 24

1950年12月

月間		
UN	撤退	CVG 5
UN	調整	2 艦砲射撃レベルを差し引く

第1~2週

UN	調整	2 US 補充ポイントを追加
Comm	調整	3 中共軍補充ポイントを追加

1951年1月

以前に中共軍が介入していなければ、
このターンの外国の介入／外国の支援フェイズ中に自動的に介入する。

月間		
Comm	使用可能航空機ボックス	PRC 5、PRC 9、PRC 10

第1~2週

UN	調整	1UN 補充ポイントを追加 1US 補充ポイントを追加
Comm	調整	3 中共軍補充ポイントを追加

1951年2月

UN	撤退	CVG 3
UN	調整	2 艦砲射撃レベルを追加
Comm	使用可能航空機ボックス	PRC 航空8、PRC 航空11

第1~4週

UN	調整	1 UN 補充ポイントを追加 3 US 補充ポイントを追加
----	----	----------------------------------

Comm	いずれかの補給源スペース	NK 23、NK 37、NK 45、NK 46、VPA HQ、PRC 187、PRC 188、PRC 196、第 19 軍集団 HQ
Comm	調整	4 中共軍補充ポイントを追加
1951 年 3 月		
月間		
UN	第 7 艦隊 空母ボックス	CVG 101
UN	撤退	CVG 11
Comm	使用可能 航空機ボックス	106 PRC IAD
第 1～4 週		
UN	調整	1 UN 補充ポイントを追加 1 US 補充ポイントを追加
Comm	いずれかの補給源スペース	PRC 29、PRC 44、PRC 45、PRC 31、PRC 34、PRC 35、PRC 140、PRC 179、PRC 180、PRC 181
Comm	調整	4 中共軍補充ポイントを追加
1951 年 4 月		
月間		
Comm	使用可能 航空機ボックス	303 PRC IAD、324 PRC IAD、PRC 航空 18
第 1 週		
UN	調整	1 UN 補充ポイントを追加 2 US 補充ポイントを追加
Comm	調整	4 中共軍補充ポイントを追加
1951 年 5 月		
月間		
UN	使用可能 航空機ボックス	136 F-B
UN	第 7 艦隊 空母ボックス	CVG 19 を CVG 19x に置き換える。
Comm	使用可能 航空機ボックス	PRC 15
第 1 週		
UN	調整	1 UN 補充ポイントを追加 2 US 補充ポイントを追加
Comm	調整	4 中共軍補充ポイントを追加
1951 年 6 月		
第 1 週		
UN	調整	1 UN 補充ポイントを追加 2 US 補充ポイントを追加
Comm	調整	4 中共軍補充ポイントを追加

1951 年 7 月		
第 1 週		
UN	調整	1 UN 補充ポイントを追加 2 US 補充ポイントを追加
Comm	調整	4 中共軍補充ポイントを追加
中共軍の介入後		
Comm	戦域 司令官ボックス	ポン・トーホアイ [Peng Duhuai]
Comm	いずれかの共産軍補給源スペースに置き、次いで 15 MP まで移動させる	第 1 波 : PRC 58、PRC 59、PRC 60、PRC 79、PRC 80、PRC 81、PRC 89、PRC 90、PRC 112、PRC 113、PRC 114、PRC 124、PRC 125、PRC 126、第 3 軍集団 HQ。全てが未使用面で置かれ、移動後も未使用に留まる。
Comm	いずれかの共産軍補給源スペースに置き、次いで 10 MP まで移動させる	第 2 波 : PRC 76、PRC 77、PRC 78、PRC 88、PRC 115、PRC 116、PRC 117、PRC 118、PRC 119、PRC 120、PRC 197、第 9 軍集団 HQ。全てが未使用面で置かれ、移動後も未使用に留まる。
Comm	いずれかの共産軍補給源スペースに置き、次いで 5 MP まで移動させる	第 3 波 : PRC 148、PRC 149、PRC 150、第 8 軍集団 HQ。全てが未使用面で置かれ、移動後も未使用に留まる。
Comm	使用可能 航空機ボックス	PRC 6、PRC 19、PRC 20
Comm	中国飛行場ボックス	1 改良飛行場
ソヴィエト軍の介入後		
Comm	いずれかの共産軍補給源スペースに置く。	SU 17 Gds、SU 73、SU 265、SU 98 空挺
Comm	中国飛行場ボックス	65 IAD、328 IAD、17 GIAD、297 IAD、309 IAD、162 BAD、20 IAD、PRC 航空 7、PRC 航空 12、PRC14、PRC 航空 16、PRC 航空 17 註釈 : いまや中国飛行場は、各 4 航空機を発進できる。
中華民国の介入後		
UN	いずれかの補給源ボックス	RoC 1、RoC 2、RoC 3