



1.0 導入部

「FRONT TOWARD ENEMY, Vietnam Firefights」は、各プレイヤーをベトナム戦争における大隊長の立場とし、ベトナムの地方における米軍歩兵大隊と南ベトナム解放民族戦線（NLF、ベトコン）、北ベトナム軍（NVA）の戦いを描いた戦術級ゲームである。

各ターンはおよそ5分を表しており、各ヘクスは50メーターとなっている。任務（シナリオ）は個別命令（FRAGO）を基準としたもので、プレイには1~3時間を必要とする。米軍プレイヤーは機動性と火力を有しており、対するベトコンとNVAは隠密性に重きをおいている。

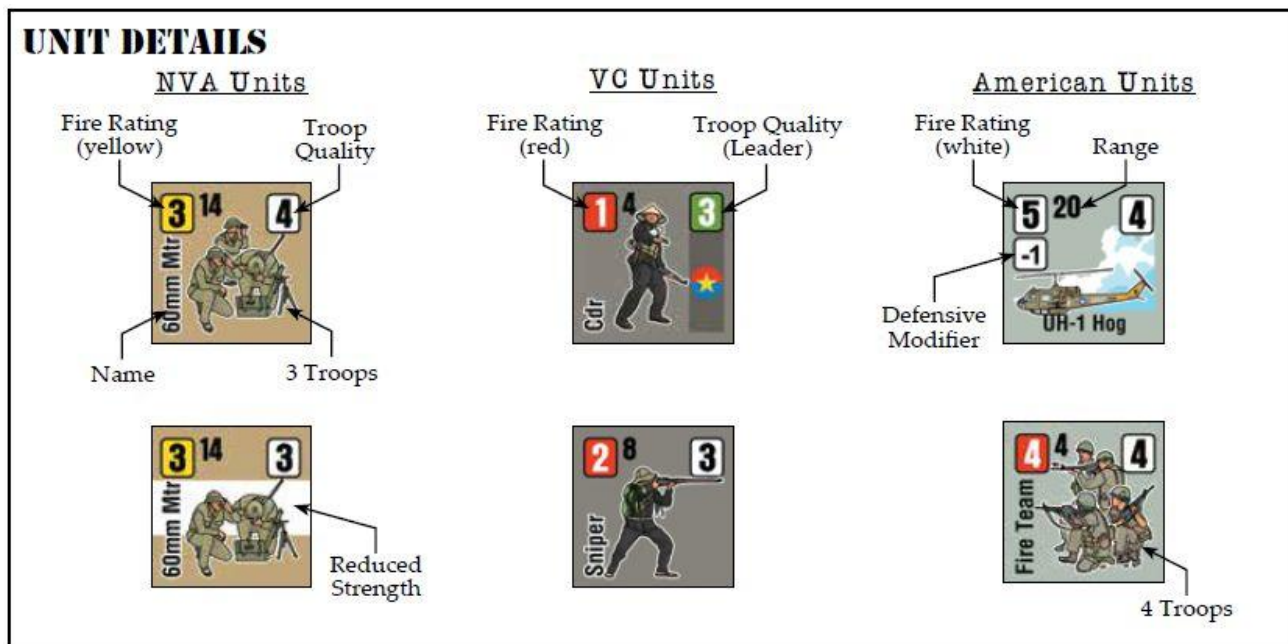
1.1 ゲームの基本

プレイに用いる駒は、歩兵ユニット（ファイヤーチーム、支援火器チーム、指揮官やその他）、車両とヘリコプターを表している。加えて民間人、貯蔵庫（食糧庫、医薬品、武器）、バンカー、塹壕、トンネル入り口などを表すマ

カーが用意されている。

各ユニットは練度を有しており、また戦闘ユニットには火力と射程が記載されている。車両とヘリコプターには防御修正値がある。歩兵ユニットは1~4人で構成されており、これはヘリコプターや車両への搭乗時や負傷者の発生時に影響を及ぼす。

ゲームの中核となるシステムはランダムな活性化であり、これによりユニットや指揮官を活性化してアクションを行う。通常、活性化は活性化チットを不透明な容器（空のコーヒーカップが最適かと思う）より引くことで行う。チットには、どのプレイヤーが活性化を実施するのかが記載されている。なおチットは指揮官とその指揮範囲（2ヘクス以内）にいるすべてのユニット、あるいはいずれかのヘクスに配置されたすべてのユニット、単独のユニットの活性化に使用できる。プレイヤーは活性化をパスして次のチットを引くこととしても良い。



1.2 主要ルールの概要

- ・ゲームにおいて10面体ダイスを用いる場合、「0」の面は10を意味する。特記されていない限り、10の出目は常に失敗を意味し、1の出目は成功を意味する。またマップにおける方位を判定するため、六面体ダイスが使用される。
- ・移動はヘクスを経由する標準的な手法を用いており、

ユニットは新たな場所へ進入するごとに地形の種類に応じた移動ポイントを消費する。これは、臨機射撃を受ける場合がある。すべてのユニットは、3つの移動クラス（歩兵、車両、ヘリコプター）に分類され、地形コストは地形の種類と移動クラスによって異なる。

- ・ヘクスの地形は、各ヘクスの中心に表示されたドットの色によって表される。ドットが表示されているヘクス

は、プレイ対象となる。ドットが表示されていないヘクスに進入することはできず、これらのヘクスを経由して LoS を引くこともできない。

- ・射線 (LoS) の判定において、LoS が障害地形ヘクスを通過した場合に、LoS は遮断される。

- ・ユニットは隠蔽、あるいは暴露いずれかの状態にある。隠蔽されたユニットに対する攻撃は困難となる。隠蔽されたユニットは、アクションの実施によりその隠蔽状態を失う。ユニットは各ターンの終了時点で、隠蔽状態を獲得する。

- ・ヘクスにスタックできる歩兵ユニットの数に制限はない。だし 4 ユニットの単位を上回る場合は、射撃修正を受けることとなる。車両はヘクスごとに 2 つまで配置できる。ヘリコプターは 1 つのみとなる。

- ・すべてのマーカーと地形による修正値は、射撃戦闘と練度の判定に適用され、ダイスの出目を修正する。火力や練度そのものが修正されるわけではない。

- ・練度は制圧の判定、隠密移動、突撃、臨機射撃、搜索、ブービートラップ、尋問や隠蔽に影響を及ぼす。ダイスを振り、ユニットに乗せられた状態マーカーやその他の修正を加えた結果がユニットの練度以下であった場合、練度判定に成功する。

- ・戦闘結果には「制圧判定」、「制圧」、「崩壊」、「負傷」(WIA ならびに KIA) がある。

- ・目標地形の支配、負傷を与える、WIA や KIA を後送する、施設を破壊するなどにより勝利得点が獲得され、シナリオにおいていずれが勝利したかの判定に用いられる。

- ・マーカーによる DRM は累積する。

2.0 カウンターの見かた

ユニットカウンターには歩兵部隊 (ファイヤーチーム、支援火器チーム、指揮官やその他)、民間人、車両、ヘリコプターがある。射撃値を有するユニットは戦闘ユニットである。

戦闘ユニットの射撃値を囲むボックスの色は、武器の種類を表している (赤色=小火器、黄色=HE、白色=両用)。練度を緑色のボックスが囲んでいる場合、指揮官ユニット

であることを示す。

一部のユニット (車両とヘリコプター) は防御修正値を有している。

ユニット種別の上に記載されている白色のストライプは、ユニットが減少戦力であることを示す。

NVA のユニットは茶色、VC と民間人ユニットは灰色、米軍のユニットは緑色となる。なお VC は固有の隠蔽マーカーを有しているが、その他に関しては NVA のマーカーを使用する。

カウンターに記載されている人の数は、ユニットの兵員数を表している。これはユニットの搭載において重要となる [6.9]。

3.0 セットアップとプレイの手順 (SoP)

ゲームを開始するにあたり、プレイヤーはシナリオと陣営を選択する。シナリオのセットアップは、シナリオカードに記載されている通りに行うこと。なおシナリオにおける特別ルールは、ここで記載されているルールに優先する。シナリオの各ターンは、以下の SoP に従う。

- 増援の配置 [4.0]
- 活性化フェイズ [5.0]
- 砲撃実行 [16.0]
- 負傷者の判定 [17.0]
- 隠蔽判定 [18.0]
- ターン終了 [20.0]

4.0 増援の配置

増援はシナリオに指定されたマップ端の、任意のヘクスに配置される。ユニットをオーバースタックさせることはできない ([6.2] のスタック制限を参照)。これらは配置されたターンにおいて、通常通り活性化できる。

ヘリコプターと車両は搭乗されている状態、または搭乗されていない状態のいずれでも良い。なおヘリコプターは、「樹上」または「上空」の高度でマップに進入できる。

「UH-1 スリック」は、ヘリコプターにより登場する米軍の増援を降ろした後は、移動アクションのみ実施でき、続くターンにおいてマップから離脱しなければならない。なおシナリオにより、本ステップで追加のチットを加えるよう指示されている場合、追加の活性化チットをカップに

加える。

5.0 活性化フェイズ



シナリオには、双方の陣営がいくつかの活性化チットを使用し、どの陣営が各ターンにおける最初のアクティブプレイヤーとなるかが記載されている。活性化チットをすべてカップに入れたら、シナリオにおいて規定されたアクティブプレイヤーが最初の活性化を実施する。活性化が終了したら、プレイヤーはカップより活性化チットを1枚引く。そのチットにより、どちらが次のアクティブプレイヤーとなり活性化を実施するかが決定される。シナリオに特記されていない限り、それぞれのターンにおいてランダムイベントチットもカップに入れる。



特定のターンにおいて、ユニットは1回のみ活性化できる。どのユニットが活性化を終了したのか示すため、活性化完了マーカーを用いると良いだろう。

活性化した歩兵ユニットは、その活性化において1つのアクションを実施できる。

活性化した車両ユニットは、その活性化において2つの異なるアクションを実施できる。

活性化したヘリコプターユニットは、その活性化において2つのアクションを実施できる。ただしそのうち1つは、移動アクションでなければならない。

ヘリコプターは移動アクションにおいて現在のヘクスにそのまま留まることができるが、その場合でも臨機射撃の対象となる。

活性化が完了したら、臨機射撃マーカーをユニットから取り除き、次の活性化チットを引く。

カップからチットがなくなった場合、活性化フェイズは終了する。

5.1 ユニットの活性化

活性化チットが引かれた場合（ターンにおける最初の活性化においてチットを引く必要はない）、アクティブプレイヤーは以下のいずれか1つを行う。

- ・指揮官を活性化し、2ヘクス以内にある任意の数の味

方歩兵ユニットを活性化する。ただしVCとNVAの指揮官は各自のユニットと民間人しか活性化できない（たとえばVCの指揮官はVCのユニットのみ活性化でき、NVAの指揮官はNVAユニットのみ活性化できる）。「崩壊」した指揮官は回復アクションまたは移動アクションの実施に限り、自分自身のみを活性化できる。「制圧」された指揮官は、自身と同じヘクスのユニットのみ活性化できる。

- ・いずれか1か所のヘクスにおける、任意の数のユニットを活性化する。
- ・アクティブプレイヤーは、活性化をパスして次のチットを引く。

ヘリコプターの活性化が選択された場合、活性化チットはカップに戻される（チットを使用しない、ターンにおける最初の活性化を除く）。ヘリコプターは個別に活性化され、指揮官により活性化したり、また他のユニットと同時に活性化することはできない。ただし本ルールの例外として、互いに隣接する複数のヘリコプターを同時に活性化し、移動/搭乗/降機アクションを実施できる。同時に活性化されたヘリコプターは、同じアクションを実施しなければならない。また、いちどに1ユニットずつアクションを解決していく。

通常、車両は個別に活性化を行う。なお車両に指揮官が搭乗している場合、その車両を指揮官のように機能させ、4ヘクス以内の他の車両ユニットを活性化できる。

歩兵ユニットまたは車両を同時に活性化した場合、同じアクションを実施する必要はない。活性化したユニットは、任意の順番でアクションを実施できる。

活性化した歩兵ユニットは、以下のいずれかのアクションを実施できる。

- a. 移動
- b. 射撃
- c. 突撃
- d. 搜索
- e. 回復
- f. 集積所の破壊（米軍のみ）
- g. 負傷兵後送要請（米軍の指揮官のみ）
- h. 砲撃要請（NVAと米軍の指揮官、前線観測官のみ）

活性化した車両とヘリコプターは、以下から 2 つのアクションを実施できる。

- a. 移動
- b. 射撃
- c. 搭乗
- d. 降機／下車
- e. 突撃（車両のみ）
- f. 回復

車両の場合、2 つのアクションはそれぞれ異なるものでなければならない。

ヘリコプターの場合、2 つのアクションのうち少なくとも 1 つは移動アクションでなければならない。ヘリコプターは移動アクションにおいてヘクスに留まっても良いが（ホバリング）、臨機射撃の対象となる。ヘリコプターが、2 回の移動アクションを実施しても良い。

指揮官が KIA または WIA [7.4] を被った場合、直ちにかつ永久的に、その指揮官が所属する陣営の活性化チットを 1 枚、カップから取り除くこと。カップにチットが残っていない場合は、プールから活性化チットを取り除く（シナリオの残り期間において適用される）。

活性化の例



図の状況において、米軍の活性化チットが引かれた。米軍プレイヤーは、どのユニットを活性化するかを選択肢を得る。

彼はヘクス 23.23 の指揮官を活性化できるが、この場合へ

クス 22.22 と 22.23 のファイヤーチーム、23.22 の崩壊した指揮官も活性化できる。21.23 の MG チームは、すでに活性化完了マーカーが置かれていることから、同じターンにおいて活性化することはできない。20.24 の 2 つのユニットは指揮官の 2 ヘクス以内にないため、活性化できない。米軍プレイヤーが 23.22 の崩壊した指揮官を活性化させた場合、崩壊していることから自分自身のみ活性化できる。またヘクス 20.24 の 2 ユニットの活性化させても良いが、この場合に他のユニットは活性化されない。なお、ヘクス 23.24 の車両ユニットを選択し、これのみを活性化させても良い。

6.0 アクション: 移動

6.1 移動アクションの基本

移動は、一般的なウォーゲームと同様に、ヘクスを經由する標準的な手法を用いており、ユニットは新たな場所へ進入するごとに地形の種類に応じた移動ポイントを消費する。各ユニットは「歩兵」、「車両」、「ヘリコプター」の 3 つの移動クラスのいずれかに分けられる。また移動クラスにより地形コストが決定される。

通常、ユニットは KIA/WIA を退避させるためか、あるいはシナリオ特別ルールにより許可されない限りマップを離脱できない。

ユニット移動中の任意の時点において、ユニットが新たなヘクスに進入した場合、相手プレイヤーはそのユニットに対して臨機射撃を試みることができる。アクティブプレイヤーが活性化を実施する間、各ユニットは臨機射撃をそれぞれ 1 回実施できる [21.0]。

隠蔽されたユニットが、「暴露された」敵ユニットの LoS 内に移動した場合、隠蔽状態は失われる。なお隠蔽の喪失と LoS の判定は、新たに進入されたヘクスにおいて行われる。なお、隠密移動 [6.7] を行うユニットは、本ルールの例外となる。

活性化したユニットは、個別にあるいはスタック単位で移動を行う。スタック単位で移動を行う場合、ユニットはすべての同一の移動を実施しなければならない（ユニットを途中で置いていくことや、異なるヘクスへの移動を行うことができない）。

TERRAIN EFFECTS CHART

| Terrain | Concealment Modifier | Fire Modifier | Infantry Movement | Vehicle Movement | Helicopter High/Treetop ^e | Helicopter Ground |
|------------|----------------------|-----------------|-------------------|------------------|--------------------------------------|-------------------|
| Clear | +1 | 0 | 1 | 2 | 1 | 1 |
| Hamlet | -2 | +2 | 1 | 3 | 1 | P |
| Grass | -1 | +1 | 1 | 3 | 1 | 1 |
| Rice Paddy | 0 | +1 | 1½ | P | 1 | 1 |
| Jungle | -2 | +2 ^b | 2 | P | 1 | P |
| Slope | 0 | 0 | +2 | +4 | N/A | N/A |
| Stream | 0 | 0 | +1 | +5 | N/A | N/A |
| Trail | Other Terrain | -1 ^a | 1 ^d | 1 ^{c,d} | N/A | N/A |
| Road | Other Terrain | -1 ^a | ½ ^d | 1 ^d | N/A | N/A |

赤色のテキストは妨害地形である。3ヘクス以上の水田を経由する場合、LoSは遮断される。

P: 進入禁止 N/A: 適用対象外

- a. 小道または道路を使用するユニットに対する臨機射撃は、他の修正に加えて-1の修正を得る。
- b. ジャングルはHEの射撃に対する地形修正を提供しない。
- c. 車両は、小道を使用しない限りジャングルヘクスへ進入できない。
- d. 小道と道路は、スロープを除く地形の移動ポイントを無効にする。なお小道と道路の移動コストは、接続されている小道/道路に沿って移動した場合に適用される。
- e. ヘリコプターが上空または樹上にある場合、火力修正は適用されない。

6.2 スタック

歩兵ユニットは、無制限にスタックできる。加えて、同じヘクスに2つまでの車両ユニットと、ヘリコプター1つを配置できる（破壊されたヘリコプターはスタック制限の対象とならない）。

民間人マーカーをNVA/VCの歩兵ユニットとスタックさせることはできない。

ユニットは、たとえ敵ユニットが隠蔽されている場合であっても、敵ユニットが配置されたヘクスに進入できない（ただしヘクスに衛生兵のみが配置されている場合を除く [17.1]）。

スタック制限は、あらゆる時点において適用される。

種類に関わらずヘクス内のユニットが4つを上回った場合、1つ上回るごとに-1の射撃修正（-1DRM）が与えられる。

6.3 移動力

歩兵ユニットの移動力は5移動ポイントとなる。

歩兵ユニットは、高速移動 [6.6] と隠密移動 [6.7] の実施を選択できる。

車両ユニットの移動力は15移動ポイントとなる。

ヘリコプターユニットの移動力は上空または樹上レベルであれば20移動ポイント、地上レベルであれば2移動ポイントとなる。

地形効果表に従い、移動クラスごとに異なる移動コストが

適用される。

6.4 ユニット移動の方法

ユニットは必要な移動ポイントを消費することで、隣接ヘクスに移動できる。地形効果表には、新たなヘクスに進入するコストとヘクスサイドを越えるためのコストが記載されている。

必要な移動ポイントが不足している場合、ユニットがそのヘクスに移動することはできない。

6.5 地形と移動

移動コストに関しては、地形効果表を参照のこと。

マップを離脱するコストは1MPとなる。

6.6 高速移動



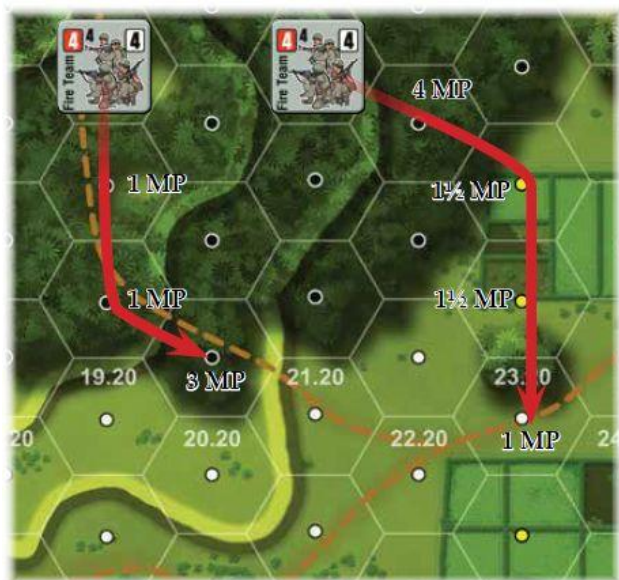
歩兵ユニットの移動を実施する前に、アクティブプレイヤーは高速移動の実施を宣言できる。これによりユニットの移動ポイント

が5から9に増加し、活性化の終了時に消耗マーカーが置かれる。消耗マーカーが置かれているユニットは、高速移動を実施できない。

また消耗したユニットは、他の修正に加えて射撃と練度の判定に+1の修正を受ける。

消耗マーカーは回復アクションを行うことで除去される。

移動の例



図の例において、ヘクス 19.17 のユニットが 19.18 へ移動するには、ジャングル (2MP) ではなく小道の移動コストが適用されることから 1MP の消費となる。そのうち、小

道の移動を続けることで 19.19 に 1MP で移動し、20.19 に 3MP (小道の移動に 1、斜面の移動により+2) で進入する。この時点において、ユニットは 5MP すべてを消費した。

21.17 には小道がないことから、ユニットは隣接するヘクスに本来の移動コストを消費しなければならない。ヘクス 23.20 へ到達するため、プレイヤーは高速移動を宣言した

(MP が 9 に増加するが、活性化終了時に消耗マーカーが置かれる)。ユニットは 22.17 に 4MP で移動し (ジャングルヘクスへの進入に 2、斜面の移動により+2)、そののちヘクス 23.18 に 1.5MP で進入する。23.19 への移動には 1.5MP が、23.20 への移動には 1MP が必要となる。この時点において、ユニットは 9MP のうち 8MP を消費している。ユニットはヘクス 22.20 に残る 1MP で進入できるが、コスト 1.5MP が必要な 23.21 には進入できない。

6.7 隠密移動

歩兵ユニットが移動を開始する前に、アクティブプレイヤーは隠密移動の実施を宣言できる。

ユニットは 1 ヘクスしか移動できない。隠蔽状態にある場合は、練度の判定を行う。この判定は進入先ヘクスの隠蔽修正値による修正と、ユニットに置かれているマーカーによる修正を受ける。

判定に成功した場合、ユニットは隠蔽マーカーが置かれたまま隣接ヘクスに移動できる。失敗した場合、ユニットは隠蔽マーカーを失って隣接ヘクスに移動する。

隠密移動を実施するユニットに対する臨機射撃は+1の修正を受ける (+1DRM)。この修正は他の修正に累積する (たとえば隠蔽による+2の修正)。

6.8 ヘリコプター移動

ヘリコプターは「上空」、「樹上」、「地上」のいずれかの高度レベルに位置する。ヘリコプターは、上空あるいは樹上の高度レベルでマップに進入できる。



上空



樹上



地上

移動アクションにおいて、ヘリコプターは移動の開始時または終了時に高度レベルを 1 段階変更できる (たとえば上

空から樹上に、樹上から地上に、樹上から上空に)。ジャングルまたは集落ヘクスのヘリコプターは、地上高度を取ることができない。

ヘリコプターの移動コストはヘクスごとに1となる。ヘリコプターが上空または樹上レベルならば20移動ポイントを有しており、地上レベルならば2移動ポイントを有している。

上空のヘリコプターとヘクスとの間で射程距離を判定する場合、双方の間にあるヘクス数を2倍にして計算すること。

6.9 歩兵ユニットの輸送

車両またはUH-1「スリック」ヘリコプターに搭乗した歩兵ユニットは、これらの車両またはヘリコプターにより輸送できる。

UH-1「スリック」ヘリコプターは7名までの兵員を輸送でき、車両は8名まで輸送できる。それぞれのカウンターに何人の兵員が含まれるのかは、カウンターのイラストの人数を計算すること。KIA/WIAまたは負傷者マークは、それぞれ1人分と見なす。

搭乗し輸送されている歩兵ユニットは活性化を実施できず、射撃/臨機射撃の対象とならず、また臨機射撃を実施できない。

6.10 擱座した車両



擱座した車両は、移動アクションにより放棄される。

車両と同じヘクスに制圧状態の減少戦力のファイヤーチームを、活性化完了マークと共に置くこと（つまり制圧されたファイヤーチームは、車両を放棄したのと同じターンに活性化を実施できないということだ）。車両により輸送されていたユニットとWIA/KIAマークも、活性化が終了した状態でヘクスに置くこと。そのうち、車両をマップから取り除く。

7.0 アクション: 射撃（射撃戦闘）

射撃アクションのために活性化されたユニットは、個別にあるいは他のユニットと共同で、目標の敵ユニットに対する射撃を実施できる。

すべての射撃ユニットは、迫撃砲による間接砲撃 [7.2]

を除き、目標ヘクスに対してLoS [7.3]を引けなければならない。味方の歩兵ユニット/車両/地上レベルのヘリコプターは、迫撃砲からの砲撃を除くLoSを妨害する。

射撃のために活性化されたユニットは、暴露された敵ユニットからのLoSが通る場合は、隠蔽マークを失う。

崩壊したユニットを射撃戦闘のため活性化することはできない。

地上レベルのヘリコプターに対して、迫撃砲と野砲による砲撃を行うことはできない。

7.1 射撃の手順

1. それぞれの射撃ごとに、目標ユニットを示す。ヘクス内に複数のユニットが配置されている場合、射撃は目標として示されたユニットにのみ行われる。

2. 射撃を行うユニットを示す。複数のユニットが共同で射撃を行う場合、主攻ユニットを示す。

3. 射撃によるヒットを判定するため、主攻ユニットの射撃値に対してロールを行う。このロールは目標の地形（小道や道路による補正が加えられる場合がある）、目標の防御修正値、主攻ユニットの状態、主攻ユニットからの距離、射撃に参加するユニット数により修正される。主攻ユニットが射程距離を超えて射撃を行う場合（射程の2倍以下であれば）、+1の修正を加える。

主攻ユニットが隣接ヘクスを射撃する場合は、-1の修正を加える。これは突撃戦闘にも適用されるが、砲撃には適用されない。

隠蔽された主攻ユニットが臨機射撃の実施に成功した場合、-1のダイスロール修正値が与えられる。

射撃に参加する追加戦闘ユニットごとに（射程の2倍以下の距離であれば）、-1の修正が与えられる。

また目標ヘクス内のユニットが4つを上回る場合、ユニット1つごとに-1の修正が与えられる（5ユニットの場合は-1、6ユニットの場合は-2となる）。

砲撃において、隠蔽とジャングル地形のダイスロール修正値は無視される。ヘリコプターは、地上レベルでなければ地形によるダイスロール修正値を受けられない。

ロール結果がユニットの射撃値以下であれば命中となる。なお出目の1は常にヒットを意味し、10は常に外れとなる。

4. 射撃が命中した場合、主攻ユニットの射撃クラスに応じて射撃効果表でロールを行い、効果を判定する。

7.2 迫撃砲の間接射撃

迫撃砲チームは、目標に対して崩壊しておらず制圧もされていない味方指揮官から LoS を引ける場合、自身が LoS を引けなくとも砲撃を実施できる。指揮官が活性化されている必要はない。この砲撃の命中判定には、+1 の修正が加えられる (+1DRM)。

7.3 視線 (LoS)

ユニットが射撃また臨機射撃を実施するか、あるいは隠蔽状態になろうとする敵ユニットに影響を及ぼすためには、目標ユニットに対して視線 (LoS) が設定できなければならない。間接砲撃を実施する迫撃砲チームは例外となる。視線はいつでも自由に判定できる。

7.3.1 視線を引く

LoS はヘクス中心のドットから、他のヘクス中心のドットに対して、距離の制限なく引くことができる。これら2つのヘクスの地形は、LoS の判定に影響を及ぼさない。

LoS は、以下を経由した場合に妨害される。

- ・妨害地形ヘクスを、その一部であっても通過している。
- ・両隣がいずれも妨害地形であるヘクスサイドを通過している。
- ・3ヘクス以上の水田を経由している。

隣接するヘクス間において、常に LoS は確保される。

7.3.2 妨害地形

集落、ジャングル、草地は妨害地形である。また LoS が3ヘクス以上の水田ヘクスを経由している場合も、妨害地形となる。

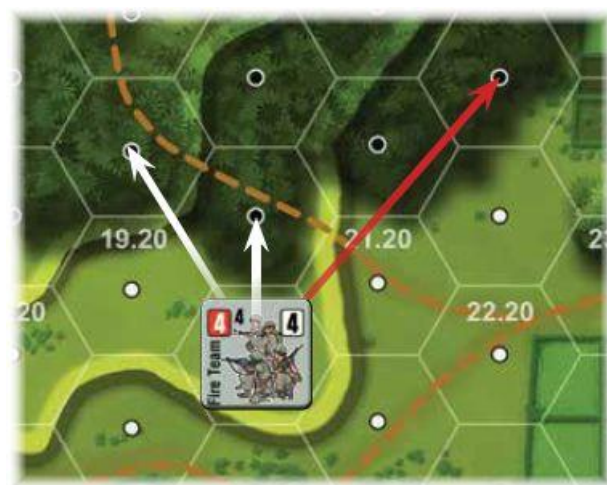
斜面は、ヘクスサイドに沿って影をつけることで示されている。より濃い影のついている側が「下方」すなわち低い土地を示している。明るい影のついた側が「上方」、つまり高い土地となる。スロープの絵は、マップをより自然に見せるため正確にヘクスサイドに沿っているわけではない。ヘクス中心のドットからドットまで LoS を引き、LoS がスロープの絵を完全に越えている場合にのみ、スロープに関する LoS のルールが適用されることに注意。

・LoS が射撃ユニットまたは目標ユニットより高い位置にあるスロープを経由した場合、LoS は遮断される。

・射撃ユニットと目標ユニットが異なる高さの地形に配置されており、LoS が高い位置にいるユニット (目標または射撃ユニット) と同じ高度レベルのスロープを通過し、なおかつそのスロープが高い位置のユニットが配置されたヘクスのヘクスサイドを構成していない場合、LoS は遮断される。

味方歩兵ユニット、車両、地上レベルのヘリコプターは妨害地形と同様に迫撃砲 (間接砲撃を含む) を除くユニットによる LoS を遮断する。敵ユニットと民間人は LoS を妨害しない。

LoS の例



上の状況において、ヘクス 20.20 のユニットは 20.19 に対する LoS を確保している (隣接ヘクス間の LoS は常に確保される)。またヘクス 19.19 に対する LoS も確保される (ヘクスサイドのいずれか一方のみが妨害地形である場合、LoS は妨害されない、もし 19.20 も妨害地形であれば LoS は妨害される)。

20.20 から 22.18 への LoS は、妨害地形ヘクス (21.19) を経由することから遮断される。

また以下の状況において、スロープが高所ヘクスのヘクスサイドの一部となっていることから、ヘクス 62.19 のユニットはヘクス 60.18 に対する LoS を有している。ただし、スロープが高所ヘクスのヘクスサイドの一部となっていないことから、ヘクス 59.19 に対する LoS を有していない。もしユニットが 60.20 に配置されていたならば、ヘクス 59.20 と 60.19 に対して LoS を引くことができる。ただしヘクス 59.19 と 60.18 は、スロープが高所ヘクスのヘクス

サイドの一部ではないことから、LoS を引くことができない。



7.3.3 ヘリコプターからの LoS

ヘリコプターは異なる高度を取れることから、特別な LoS を用いる。上空を飛行するヘリコプターからの LoS は、地上ユニットに隣接する妨害地形を通過した場合のみ遮断される。

樹上レベルの LoS は、地上ユニットまたはヘリコプターに隣接する妨害地形を通過した場合のみ遮断される。

ヘリコプターから地上への LoS を判定する方法は、地上からヘリコプターへの LoS を判定する際にも用いられる。

7.4 射撃効果

射撃効果表

| Die Roll | Small Arms (red) | Dual Purpose (white) | HE (yellow) |
|----------|---------------------|-------------------------|----------------|
| 1 | KIA | KIA | KIA |
| 2 | WIA | KIA | KIA |
| 3 | WIA | WIA | WIA |
| 4 | B | WIA | WIA |
| 5 | B | B | WIA |
| 6 | S | B | B |
| 7 | S | S | B |
| 8 | S | S | S |
| 9 | S? | S | S |
| 10 | S? | S? | S |

KIA: 戦死 WIA: 負傷

B: 崩壊 S: 制圧 S?: 制圧判定

臨機射撃において、射撃効果表でいずれかの結果 (KIA、WIA、B、S、または S? が S となった場合) が得られた場合、目標ユニットの活性化は終了する。

射撃の例



図の状況において、米軍の指揮官が活性化し、2つの米軍ユニット (ファイヤーチームと迫撃砲ユニット) を活性化して射撃アクションを実施する。

射撃アクションの実施には、いくつかの方法がある。

1. 双方のユニットで個別に射撃を行う。ファイヤーチームは命中に3のロールを必要とし (射撃値4、ジャングルによる+2DRM、隣接による-1DRM)、迫撃砲ユニットも3のロールを必要とする (射撃値4、ジャングルに対する砲撃は修正なし、味方指揮官が観測を行うため+1DRM)。

2. ユニット2つをまとめて1回の射撃を行う。ファイヤーチームが主攻ユニットとなった場合、命中の目標値は4となる (迫撃砲が射撃アクションの支援を行うことで、-1DRMが適用される)。迫撃砲が主攻ユニットとなった場合も、命中の目標値は4となる (ファイヤーチームが射撃アクションの支援を行うことで、-1DRMが適用される)。米軍プレイヤーは最初のオプションを選び、2回の射撃を実施する。ファイヤーチームによる射撃は「5」がロールされ、外れとなった。

迫撃砲による射撃は「3」がロールされ、命中となる。射撃効果表におけるロールは「1」であり、KIAの結果となった。NVA ユニットは減少戦力面に裏返され、ユニットの上に KIA マーカーが載せられる。また米軍のユニットにはすべて活性化済となる。最終的な状況は以下の通りであり、米軍は3VPを獲得する。



KIA:



・歩兵／民間人—隠蔽マーカーを取り除き、ユニットの 4 人または 3 人が記載された面を減少戦力面に裏返す。またユニットに KIA マーカーを載せる。

2 人または 1 人のユニットであれば、これをプレイより取り除き、KIA マーカーと置き換える。

ユニットが指揮官の場合も、直ちにこれを取り除く。カップより、指揮官が所属する陣営の活性化マーカーを 1 つ取り除く。これはシナリオの残り期間において使用不可となる。

カップにマーカーが残っていない場合、シナリオの残り期間においてプールから 1 つ取り除く。

ユニットの民間人マーカーの場合、マーカーを取り除くが KIA マーカーは置かない。

・車両—破壊される。プレイから取り除き、乗員の損害を示すため KIA マーカーを置く。

輸送されていた歩兵ユニットと WIA/KIA/負傷者マーカーはマップ上に留まる。輸送されていた歩兵ユニットごとに射撃効果表の「両用」の項目でロールを行い、結果を適用する。車両の破壊と歩兵の損害による勝利得点が獲得される。



・ヘリコプター—破壊される。ヘリコプター破壊マーカーと置き換え、輸送されていた歩兵ユニットと WIA/KIA/負傷

者マーカーをゲームより取り除く。輸送されていた歩兵ユニットごとに KIA マーカーを置き、輸送されていた歩兵ユニットと破壊されたヘリコプターの分の勝利得点が獲得される。

WIA:



・歩兵／民間人—隠蔽マーカーを取り除き、ユニットの 4 人または 3 人が記載された面を減少戦力面に裏返す。またユニットに WIA マーカーを載せる。

2 人または 1 人のユニットであれば、これをプレイより取り除き、WIA マーカーと置き換える。

ユニットが指揮官の場合も、直ちにこれを取り除く。

カップより、指揮官が所属する陣営の活性化マーカーを 1 つ取り除く。これはシナリオの残り期間において使用不可となる。

カップにマーカーが残っていない場合、シナリオの残り期間においてプールから 1 つ取り除く。

ユニットの民間人マーカーの場合、マーカーを取り除くが WIA マーカーは置かない。

・車両—擱座する。車両ユニットを裏返し、擱座面とする。輸送されていた歩兵ユニットと WIA/KIA/負傷者マーカーは車両内に留まる。車両は通常通り活性化して射撃と搭乗、下車を実施できるが突撃は行えない。また、車両を放棄するために移動アクションを実施できる。車両がすでに擱座していた場合は破壊され、KIA の結果が適用される。

・ヘリコプター—不時着する。ヘリコプターに WIA マーカーを置く。ヘリコプターが上空に位置していた場合、所有プレイヤーは現在の場所から 3 ヘクス以内に、地上レベルで配置する。樹上に位置していた場合は、1 ヘクス以内に地上レベルで配置する。輸送されていた歩兵ユニットと WIA/KIA/負傷者マーカーはヘリコプター内に留まる。適切なヘクス（ジャングルや集落は不可）に地上レベルで配置できない場合、ヘリコプターは破壊され KIA の結果が適用される。

WIA マーカーが置かれ不時着したヘリコプターは、活性化により降機のみ実施できる。すべてのユニットと WIA/KIA マーカーが降機した場合、ヘリコプターを取り除く。あるいは、見た目を重視したいならばヘリコプター破壊マーカーと置き換えても良い。

B – 崩壊:



・歩兵／民間人—隠蔽マークを取り除き、崩壊マークをユニットに載せる（すでに制圧されている場合は、制圧マークを取り除く）。また主攻ユニット／突撃ユニットより 2 ヘクス分退却させ、活性化完了マークを置く。この移動は臨機射撃の対象となり、退却ユニットの崩壊を引き起こしたユニットも臨機射撃を行える。すでに活性化完了マークを置かれているユニットも、崩壊ユニットの退却にあたり再度の臨機射撃を実施できる。すでに目標ユニットが崩壊している場合も、上記の通り 2 ヘクス退却させる。崩壊ユニットが 2 ヘクス退却できない場合は除去される。これにより KIA による勝利得点が獲得され、ヘクスに KIA マーカーが置かれる。崩壊したユニットにより搬送されていた KIA/WIA は、2 ヘクスの退却を行わずにヘクスに留まる。

崩壊が砲撃により引き起こされた場合、崩壊ユニットはその場に留まる。この場合、退却と以降の処理は無視される。

崩壊したユニットが唯一実施できるアクションは回復と移動である。

ユニットが民間人マークの場合、マークを取り除く。

・車両—崩壊マークと活性化完了マークを載せる。さらなる崩壊の結果が与えられても、効果なしとなる。崩壊した車両ユニットが唯一実施できるアクションは回復と移動である。

・ヘリコプター—崩壊マークと活性化完了マークを載せる。崩壊したヘリコプターユニットが唯一実施できるのは、移動アクションによりマップを離脱することのみとなる。2 回目の崩壊の結果は、WIA となる。

S – 制圧:



・歩兵／民間人—隠蔽マークを取り除き、制圧マークをユニットに載せる。すでに制圧されている場合は、制圧マークを崩壊マークに置き換え、崩壊の手順に従って 2 ヘクス退却させる。すでに崩壊している場合は、崩壊の手順に従い 2 ヘクス退却させる（その他の効果はない）。

ユニットの活性化完了マークを置くこと。

ユニットが民間人マークの場合、マークを取り除く。

・車両—制圧マークを載せる。すでに制圧されている場合は、崩壊状態となる。その他の影響はない。

・ヘリコプター—制圧マークを載せる。すでに制圧されている場合は、崩壊状態となる。その他の影響はない。

S? – 制圧判定

・歩兵／民間人—ユニットの状態マークの修正値のみを適用し、練度判定を行う。判定に失敗した場合、ユニットは制圧される（上記を参照）。その他の場合は、効果なしとなる。

・車両—ユニットの状態マークの修正値のみを適用し、練度判定を行う。判定に失敗した場合、ユニットは制圧される（上記を参照）。その他の場合は、効果なしとなる。

・ヘリコプター—ユニットの状態マークの修正値のみを適用し、練度判定を行う。判定に失敗した場合、ユニットは制圧される（上記を参照）。その他の場合は、効果なしとなる。

7.5 戦死 (KIA) と戦傷 (WIA)

双方の陣営にとって重要なのが、回復と KIA/WIA の回避だ。プレイヤーは、KIA や WIA を与えることで勝利得点を獲得できる。またこれは、自身の KIA または WIA を回避させることで勝利得点を獲得できることと対になっている。

7.5.1 戦闘の損害

戦闘の損害は、射撃効果表における KIA/WIA として表されている。KIA/WIA を被った歩兵ユニットは減少戦力となり（減少戦力面に裏返し、あるいはプレイから取り除く）、KIA/WIA マーカーが置かれる。

3 人または 4 人の歩兵ユニットが KIA/WIA の結果を被った場合、カウンターを減少戦力面に裏返し、ヘクスに KIA/WIA マーカーを置く。

1 人または 2 人の歩兵ユニットが KIA/WIA の結果を被った場合、ユニットを取り除き KIA/WIA マーカーと置き換える。

負傷者の搬送と回避は WIA と同様に扱われる。

7.5.2 KIA と WIA の搬送

KIA/WIA マーカーが単独で移動することはできない。

これらは車両またはヘリコプターにより輸送するか、歩兵ユニットにより「搬送」する必要がある。

KIA/WIA は搭乗と降機/下車を実施でき、歩兵ユニットと同様に車両やヘリコプターで輸送できる。ただし KIA/WIA マーカーを搭乗させるには、歩兵ユニットが搬送していなければならない [14.0、15.0]。輸送にあたり、それぞれの KIA/WIA マーカーは兵員 1 人分と見なされる。

KIA と WIA マーカーは、歩兵ユニットにより「搬送」できる。4 人の歩兵ユニットは 2 人の KIA/WIA を搬送でき、3 人の歩兵ユニットは 1 人の KIA/WIA を搬送できる。1 人または 2 人の歩兵ユニットは KIA/WIA を搬送できない。

回復アクション中に [10.0]、歩兵ユニットはヘクスに単独で存在する KIA/WIA を拾い上げるか、あるいは他の歩兵ユニットに搬送する KIA/WIA を受け渡せる。なお受け渡し先のユニットを活性化させる必要はなく、すでに活性化を完了していても良い。

KIA/WIA が発生した場合、直ちにこれは同じヘクスの歩兵ユニットにより搬送される。搬送を行う歩兵ユニットの上に KIA/WIA マーカーを置くこと。

KIA/WIA マーカーの搬送を行うユニットは、移動アクション中に宣言を行うことで（新たなヘクスへと進入する前に）マーカーを置いていくことができる。

搬送する KIA/WIA マーカーごとに、歩兵ユニットは移動ポイントに -1 のペナルティを受ける。加えて、KIA を搬送する歩兵ユニットは、練度判定に +1 のダイスロール修正値 (+1DRM) を受ける。

その他において、KIA または WIA を搬送するユニットは通常通り機能する。

7.5.3 KIA/WIA の退避

KIA/WIA は輸送または搬送されることでマップを離脱できる。マップを離脱するコストは 1MP となる。

NVA/VC のプレイヤーは、任意のマップ端より KIA/WIA を退避させられる。また NVA/VC プレイヤーはトンネルがあるヘクスにおいて 1MP を消費することで、トンネル内部に退避できる。

米軍プレイヤーは車両またはヘリコプターにより輸送することで、KIA/WIA を任意のマップ端より退避させられ

る。KIA/WIA は、歩兵ユニットと同様に搭乗し輸送される。シナリオの特別ルールに規定されている場合、米軍の歩兵ユニットは KIA/WIA を搬送して特定のヘクスよりマップ外に離脱できる。

KIA/WIA が退避した場合、所有プレイヤーは勝利得点を獲得する。KIA/WIA を搬送してマップ外またはトンネル内に退避した歩兵ユニットは、プレイより取り除かれ復帰しない。

KIA が単独で存在するヘクスに敵ユニットが進入した場合、マーカーはプレイより取り除かれる。

WIA/負傷者が単独で存在するヘクスに敵ユニットが進入した場合、マーカーはプレイより取り除かれ、敵の WIA/負傷者を捕虜にしたことによる勝利得点が獲得される。

8.0 アクション: 突撃

敵ユニットに隣接して活性化を開始する、制圧状態にない車両と歩兵ユニットは、突撃アクションを実施できる。突撃のため複数のユニットを活性化する場合、突撃を実施するユニット同士がスタックしている必要はないが、すべてが目標ヘクスに対して隣接している必要がある。

防御側ヘクスのすべてのユニットが突撃に参加する。

突撃の手順:

1. 攻撃側が突撃を実施するユニットと目標ヘクスを指定する。
2. 突撃を実施するユニットが隠蔽されていた場合、隠蔽マーカーを失う。
3. 目標ヘクスのすべての防御側ユニットは、すでに臨機射撃済のマーカーが置かれていない限り、突撃を行うユニットに対して臨機射撃を行う機会を得る。臨機射撃を実施した場合、隠蔽状態は失われる。
これは通常の臨機射撃と同様に実施され、突撃を実施するユニットには地形効果が適用される。
4. 突撃を実施するユニットは、突撃を継続するため練度判定に成功しなければならない（ステータスマーカーによる修正を受ける）。工兵、指揮官、ならびに指揮官とスタックするユニットは自動的に練度判定に成功する。
5. 目標ヘクスに民間人とダミーユニットが配置されている場合、これらを明らかにして取り除く。

6. 第 1 射撃戦闘ラウンド (同時解決) : 突撃を行う側と防御側は、ラウンドごとに相手の 1 ユニットのみに目標にできる。

突撃ユニット—地形効果を受けられない。

防御側ユニット—地形効果を受けられる。崩壊した防御側ユニットは、射撃戦闘ラウンドに参加できない。

7. 第 1 ラウンドの後、防御側ユニットはもしあれば隠蔽マーカーを失う。

8. 同時解決の射撃戦闘ラウンドを 3 回継続して実施する。最初の戦闘ラウンドより後は、双方の陣営が自身のヘクスの地形効果を受ける。攻撃側の制圧されたユニットは突撃に参加できず、前進を行うこともできない。なお、いちど突撃が指示されたユニットに突撃を中止させることはできず、3 ラウンドの戦闘が実施されるか、一方の陣営のすべてのユニットが崩壊するか除去されるまで戦闘は継続する。

9. いずれかのラウンドにおいて、防御側のすべてのユニットが崩壊するか除去された場合、制圧も崩壊も除去もされていないユニットがあれば、攻撃側は目標ヘクスに前進できる (ヘクスに塹壕またはバンカーがあればこれにも侵入できる)。この移動により臨機射撃が引き起こされることはない。双方の陣営が同時に崩壊した場合、防御側ユニットが先に退却する。退却する崩壊ユニットが、臨機射撃の対象となることに注意。このとき、活性化を実施しているユニットも臨機射撃を行える (突撃を実施しているユニットを含む)。

3 ラウンド終了時に突撃が決着していない場合、突撃は終了し活性化も完了する。

突撃の例



上の状況において米軍指揮官が活性化し、米軍ユニット 2 つを活性化 (ファイヤーチーム 2 つ)、これにより隠蔽された NVA ユニットの突撃を行う。ヘクス 22.19 のファイヤーチームは敵ユニットに隣接していないことから、突撃を実施できない。米軍指揮官は突撃に参加せず、ファイヤーチーム 2 つだけが行うこととした。

指揮官を参加させることでスタックするファイヤーチームの練度判定は不要になる利点があるが、指揮官自体が防御側にとって非常に魅力的な目標になってしまうためだ。米軍ユニットが隠蔽されていたならば、この時点で隠蔽マーカーを失う。また NVA ユニットの臨機射撃を宣言した場合も、隠蔽マーカーを失う。

NVA は臨機射撃を実施せず、隠蔽状態に留まることとした。

各米軍ユニットは、突撃の実施にあたり練度判定に成功しなければならず、それぞれ 4 以下のロールを必要とする。結果は 1 と 3 であり、双方とも参加する。

第 1 射撃戦闘ラウンドが実施される。米軍ユニットは 1 回の攻撃に統合しても、それぞれ個別に攻撃しても良いが、攻撃を統合することとした。ヘクス 20.20 のファイヤーチームを主攻ユニットし、火力の 4 に +2DRM を適用する (地形修正 +2、隠蔽 +2、隣接射撃 -1、支援ユニット -1)。結果は 5 であり外れとなる。

NVA ユニットのヘクス 19.19 の米軍ユニットを攻撃することとし (このラウンドにおける地形修正は受けられないが、以降のラウンドにおいては受けられる)、射撃値 4 に

隣接射撃の-1が適用される。彼は2をロールして命中とし、射撃効果表において5をロールして崩壊の効果を与える。19.19の崩壊したファイヤーチームは2ヘクス退却する。このとき崩壊したユニットが退却したヘクスに対してNVAユニットがLoSを確保していれば、臨機射撃を行うことができる。

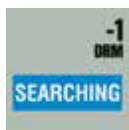
第1ラウンドの終了時に、防御側ユニットは隠蔽マーカ―を失う。なお、米軍プレイヤーが望んでもこの時点で突撃を中止することはできず、突撃が継続される。

第2ラウンドにおいて、米軍ユニットが命中に必要なロールは3となる(射撃値4、ジャングルの修正+2、隣接射撃-1)。彼は10をロールし、これは自動失敗となる。NVAは命中に5を必要とする(射撃値4、隣接射撃-1)が、6をロールし外れとなる。

最終の第3ラウンドにおいて、ヒットに必要なロールは変わらない。米軍プレイヤーは2を出してヒットし、次に8をロールして制圧の効果を与える。この結果はNVAユニットの射撃後に適用される。NVAは2をロールしてヒットとなり、9をロールして制圧判定となる。米軍ユニットは練度判定において3を出し、効果なしとなる。

第3ラウンドの終了時に、突撃は自動的に終了する。NVAユニットは制圧状態となり、ヘクス19.19の米軍ユニットは崩壊して2ヘクス退却する。ヘクス20.20の米軍ユニットは現在のヘクスに留まり、活性化完了マーカ―を置かれる。

9.0 アクション: 搜索



秘匿施設(トンネル、塹壕、バンカーを含む)と同じヘクスに配置された歩兵ユニットは、搜索アクションを実施できる。搜索

アクションを実施する歩兵ユニットは練度判定を実施し、ユニットの状態マーカ―による修正と、搜索マーカ―による修正を加える。

練度判定に成功した場合、ヘクス内のすべての施設を明らかにする。ダミーであった場合は、プレイより取り除く。いったん明らかにされた施設が、再び秘匿されることはない。

練度判定に失敗した場合、ユニットは-1 搜索マーカ―を

獲得する。これは、以降に行われる搜索の練度判定においてのみ、ダイスロールに-1の修正(-1DRM)をもたらす。このマーカ―はユニットが搜索以外のアクションを実施するか、あるいは搜索に成功するまでユニットに置かれたままとなる。ユニットが獲得できる搜索マーカ―の数に制限はない。

暴露された敵ユニットのLoS内で搜索のため活性化されたユニットは隠蔽状態を失い、練度判定の後に臨機射撃の対象となる。

ダミーではない施設を発見した場合は、勝利得点が獲得される。

10.0 アクション: 回復

回復アクションのために活性化されたユニットは、以下のいずれか、あるいはすべてを実施できる。

- ・消耗マーカ―を取り除く。
- ・制圧マーカ―を取り除くか、あるいは崩壊マーカ―を制圧マーカ―に置き換える。車両とヘリコプターの崩壊マーカ―を取り除くことはできない。
- ・他の味方ユニット、あるいは支援火器チーム、弾薬集積所(NVA/VCプレイヤーの場合)とスタックしているならば、弾薬欠乏マーカ―を除去できる。車両とヘリコプターの弾薬欠乏マーカ―を取り除くことはできない。
- ・同じヘクスのKIAまたはWIAマーカ―を回収する、あるいは同じヘクスの味方歩兵ユニットに受け渡す。受け渡し先のユニットを活性化する必要はなく、すでに活性化を完了していても良い。

11.0 アクション: 施設の破壊

米軍の歩兵ユニットのうち制圧状態にないものは、活性化して施設破壊アクションを実施することで、ヘクス内で明らかになっている施設(トンネル、バンカーを含むが塹壕は含まれない)を破壊できる。

ヘクス内の集積所、トンネル、バンカーが破壊された場合は、プレイより取り除く。

暴露された敵ユニットのLoS内で施設破壊のため活性化されたユニットは隠蔽状態を失い、練度判定の後に臨機射

撃の対象となる。
施設を破壊した場合は、勝利得点が獲得される。

12.0 アクション: 負傷兵の後送



崩壊または制圧状態にない米軍の指揮官は、負傷兵の後送を要請するために活性化できる。

負傷兵後送要請表でロールを行うこと。

負傷兵後送要請表

| ダイスロール | 到着ターン |
|--------|-----------------------|
| 1 | UH-1「スリック」×1が次ターンに到着 |
| 2~3 | UH-1「スリック」×1が2ターン後に到着 |
| 4~5 | UH-1「スリック」×1が3ターン後に到着 |
| 6~7 | UH-1「スリック」×1が4ターン後に到着 |
| 8~9 | UH-1「スリック」×1が5ターン後に到着 |
| 10 | 要請の拒否 |



負傷兵後送用の UH-1「スリック」1 ユニットが、指示されたターンに増援として任意のマップ端より登場する。後送ヘリ到着マーカーをターントラック上に置き、いつ登場するかを示すこと。

未到着の要請が、複数回出されてはならない。いったん要請が出されたら、ユニットが到着しマップを離脱するまでは、次の要請を出すことができない。同じ後送用ヘリを複数回再利用してマップに登場させても良いが、マップ上に存在できるのは常に1ユニットのみとなる。なお後送用の UH-1「スリック」ユニットがない場合は、他の UH-1「スリック」を使用しても良い。

後送用の UH-1「スリック」には、KIA と WIA のみが搭乗できる。ヘリがいずれかのヘクスより KIA と WIA を搭乗させたら、続くターンにおいてマップを離脱しなければならない。

13.0 アクション: 砲撃要請

崩壊/制圧されていない米軍または NVA の指揮官、前線観測官 (FO) を、砲撃要請任務のため活性化できる。

プレイヤーは目標ヘクスを記録し、砲撃要請表でロールすること。目標ヘクスは砲撃要請を実施する指揮官または前

線観測官の LoS 内にあるか、あるいは暴露された敵ユニットが配置されたヘクスか、これに隣接するヘクスでなければならぬ (後者の場合、目標ヘクスが LoS 内にある必要はない)。なお目標ヘクスは、砲撃が実施されるまで明らかにする必要はない。

砲撃要請表には、どの種類の砲撃任務が実施され、実施までに何ターンかかるのか (0~3)、あるいは要請が拒否されるのかが記載されている。

要請を行うユニットが FO であれば、ダイスロールに-1の修正が与えられる (-1DRM)。

また実施が完了していない要請が1つあるごとに、ダイスロールに+1の修正が与えられる (+1DRM)。

ロールの 10 は常に要請の拒否を意味し、ロールの 1 は常に遅延なしの大隊 (BN) 迫撃砲による火力支援が行われることを意味する。遅延がゼロ (BN Mortar 0) とは、要請されたターンに砲撃が行われることを意味する。

砲撃要請表

| ダイスロール | US | NVA/VC |
|--------|---------------|---------------|
| 1 | BN Mortar 0 | BN Mortar 0 |
| 2 | BN Mortar 1 | BN Mortar 1 |
| 3 | BN Mortar 1 | BN Mortar 2 |
| 4 | ARTY 1 | BN Mortar 2 |
| 5 | BN Mortar 2 | BN Mortar 3 |
| 6 | ARTY 2 | RequestDenied |
| 7 | ARTY 3 | RequestDenied |
| 8 | RequestDenied | RequestDenied |
| 9 | RequestDenied | RequestDenied |
| 10 | RequestDenied | RequestDenied |

14.0 アクション: 搭乗

歩兵ユニットと同じヘクスに配置された車両またはヘリコプターユニットは、搭乗アクションを実施することで、これら歩兵ユニットと KIA/WIA、負傷兵マーカーを搭乗させられる (ただしマーカーは歩兵ユニットが同じヘクスにいる場合にのみ搭乗できる、マーカー自身で搭乗を行うことはできない)。ヘリコプターが搭乗アクションを実施するには、地上レベルに配置されていなければならない。なお、そのターンにおいてすでに歩兵ユニットが活性化を

終了しているかどうかは関係ない。

歩兵ユニットは、搭乗にあたり活性化を必要としない。

歩兵ユニットは、車両またはヘリコプターに搭乗した状態でマップに進入できる。

歩兵ユニットを搭乗させる車両またはヘリコプターは、臨機射撃の対象となる。臨機射撃は搭乗前、または搭乗完了後のいずれにおいても試みられる。

15.0 アクション: 降車／降機

車両とヘリコプターは、降車／降機を行うために活性化できる。輸送されている歩兵ユニットは降車／降機後に、そのターンにおける活性化を終了したと見なされる。降機を行うにあたり、ヘリコプターは地上レベルに配置されていなければならない。

歩兵ユニットを降車／降機させる車両とヘリコプターは、臨機射撃の対象となる。臨機射撃は降車／降機前、または搭乗完了後のいずれにおいても試みられる。

米軍の増援はヘリコプターにより登場するが、降機させた後の UH-1 スリックは移動アクションのみ実施でき、以降のターンにおいてマップから離脱しなければならない。ただし例外として、WIA/KIA マーカーの搭乗は行える。

護衛の UH-1 ホッグズは、進入してから 3 ターンでマップを離脱しなければならない。

16.0 砲撃の実施



砲撃実施フェイズにおいて、そのゲームターンに予定されている砲撃が実施される。

適切な砲撃マーカーを指定されたヘクスに置くこと。

最初に砲撃の正確さを決めるため 10 面体のダイスを振る。結果が 1~6 であれば、砲撃は正確に目標ヘクスに着弾する。7~10 の場合、砲撃は拡散する。航空観測官がいる場合、この着弾判定は-2 される (-2DRM) が、出目が 10 であれば常に拡散する。

次に拡散の判定を行う。6 面体ダイスを振り、マップの方角表示を参照して方向を決定すること。

最後に 10 面体ダイスを振り、目標からの距離を求める。大隊迫撃砲は 1D10 を 5 で割った分だけ分散し (端数切り

上げ)、野砲は 1D10 を 3 で割った分だけ分散する (端数切り上げ)。

大隊迫撃砲は、目標ヘクスとその周囲 6 ヘクスを攻撃する。野砲は、目標ヘクスとその周囲 6 ヘクス、さらにその周囲 12 ヘクスを攻撃する。

対象にヘクスに配置されたユニットは、命中判定を行う ([7.1] のステップ 3)。

ジャングルと隠蔽による修正値は適用されないが、その他の修正は適用される。命中した場合は、効果判定表でロールを行う。

砲撃は、正確さのロールを行う前であれば、要請したプレイヤーによりいつでもキャンセルできる。

17.0 負傷の判定

WIA マーカーごとに、プレイヤーはダイスを 1 つ振る。結果が 9~10 であれば、WIA は負傷により死亡し (DOW)、KIA となる。また DOW により勝利得点が失われる。結果が 1~2 であれば、WIA は任務に復帰し (RTD) 除去される。その他の場合、WIA はそのまま留まる。

衛生兵が WIA と同じヘクスに配置されている場合、ロールは-1 の修正を受ける。

上記の結果により、勝利得点が獲得または喪失される。

17.1 衛生兵



衛生兵は歩兵ユニットとして扱われるが、戦闘能力を持たず、敵ユニットは衛生兵が配置されたヘクスに進入できる。

衛生兵が WIA と同じヘクスに配置されている場合、負傷判定のロールは-1 の修正値を受ける。

敵ユニットと同じヘクスに単独で存在する衛生兵は除去される。これらはプレイより取り除かれ、KIA として VP が獲得される。

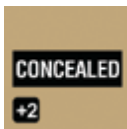
18.0 隠蔽の判定

各ターンの隠蔽判定フェイズにおいて、暴露状態の敵ユニットの LoS 内におらず、なおかつ平地にいないユニットは隠蔽される。平地にいない暴露状態のユニットは、隠蔽状態となれるかどうか練度判定を行うこと。なお隠蔽状態への移行は義務ではないため、隠蔽のロールを行わないこと

としても良い。

米軍のプレイヤーが、先にユニットの判定を行うこと。

18.1 隠蔽



歩兵ユニットは、隠蔽状態か暴露状態のいずれかにある。

隠蔽状態のユニットには隠蔽マーカーを配置し、相手プレイヤーはユニットを確認できない。なお、暴露状態のユニットにはマーカーを置かない。ヘクスにおけるスタックが隠蔽状態のユニットと暴露状態のユニットを含む場合、暴露状態のユニットを隠蔽状態のユニットの上に置くこと。

車両とヘリコプターは隠蔽状態にならない。

増援としてマップに進入する歩兵ユニットは車両やヘリコプターに搭乗していない限り、隠蔽状態となる。搭乗中の歩兵ユニットは、決して隠蔽状態になれない。

隠蔽状態のユニットは、暴露状態の敵ユニット（民間人マーカーは除く）の LoS 内で以下のいずれかを実施した場合に隠蔽状態を失う。

- ・射撃（以下の例外を参照）
- ・移動（以下の例外を参照）
- ・捜索
- ・施設の破壊
- ・搭乗
- ・臨機射撃の実施

プレイヤーはいつでも、自主的に隠蔽マーカーをユニットから取り除き暴露状態とすることで、相手ユニットが隠蔽マーカーを失うよう仕向けることができる。ユニットの移動時において、隠蔽の喪失と LoS の判定は新たに進入するヘクスを基準として行われる。

加えて、射撃により崩壊の効果を受けた隠蔽ユニットは、隠蔽マーカーを失う。

例外:

- ・スナイパーは射撃や臨機射撃を実施しても隠蔽マーカーを失わない。
- ・歩兵ユニットが隠密移動に成功した場合 [6.7]、隠蔽マーカーを保持できる。

隠蔽されたユニットは通常通り機能するが、+2 の防御修正を得る (+2DRM)。

18.2 隠蔽状態となる

各ターンの終了時の隠蔽フェイズにおいて、たとえ崩壊状態や制圧状態であっても、歩兵ユニットは隠蔽状態となることを試みられる。

暴露状態の敵ユニットの LoS 内になく、かつ平地に配置されていない暴露状態のユニットは、自動的に隠蔽状態となる。

暴露状態の敵ユニットの LoS 内にあり、かつ平地に配置されていない暴露状態のユニットは、プレイヤーの任意で隠蔽状態となるかどうか練度判定を行う。練度判定は地形の隠蔽修正値と、ユニットの状態マーカーによる修正を受ける。加えて、対象にユニットに LoS を引ける暴露状態の敵ユニットが存在するごとに、+1 の修正 (+1DRM) を受ける。

ユニットが練度判定に成功した場合、隠蔽マーカーをユニットに置く。なお 1 の出目は常に成功し、10 の出目は常に失敗する。米軍プレイヤーが先に判定を行うこと。

崩壊状態や制圧されたユニットも判定を行える。

19.0 ランダムイベント



ランダムイベントは、ランダムイベントチップが引かれた際に発生する。ダイスをロールし、偶数であれば US のイベントが、奇数であれば NVA/VC のイベントとなる。2 回目のロールを行い、どのイベントが発生したのかランダムイベント表を参照すること。

ランダムイベント表

| ダイスロール | US | NVA/VC |
|--------|----------|---------|
| 1 | 負傷 | 負傷 |
| 2 | 弾薬欠乏 | 弾薬欠乏 |
| 3 | ヒーロー | ヒーロー |
| 4 | 集結 | 集結 |
| 5 | 上級司令部 | 上級司令部 |
| 6 | 撃ち方待て | 撃ち方待て |
| 7 | 砲撃管制官 | NVA の砲撃 |
| 8 | AH-1 コブラ | VC |
| 9 | イベントなし | イベントなし |
| 10 | イベントなし | イベントなし |

19.1 負傷

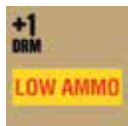


相手プレイヤーは、イベント対象のプレイヤーの3~4人から構成された任意の暴露状態の歩兵ユニットに、負傷者マーカーを置く。これによりユニットが減少戦力となることはない(適切なユニットがない場合は、イベントなしとなる)。ユニットの移動ポイントは1減少する。負傷マーカーは、搬送や勝利得点において WIA と同様に扱われる。

負傷者マーカーがすでにマップに配置されている場合は、イベントなしとなる。

敵ユニットと同じヘクスの負傷者マーカーは捕虜となる。プレイより取り除き、敵 WIA/負傷者を捕虜にした際の勝利得点を加算すること。

19.2 弾薬欠乏



相手プレイヤーは、任意のユニットに弾薬欠乏マーカーを置く。

弾薬欠乏マーカーにより、射撃時のダイスロールが+1される(+1DRM)。

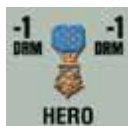
他の、指揮官を除く戦闘ユニットと同じヘクスで回復アクションを実施した場合、相手ユニットも弾薬欠乏マーカーを有していない限り、マーカーは除去される(弾薬の融通を行う、相手ユニットはアクションを実施したと見なされない)。弾薬集積所と同じヘクスの NVA/VC ユニットも、回復アクションにより弾薬欠乏マーカーを除去できる。この場合、弾薬集積所は隠蔽されたままとなる。

ヘリコプターと車両は、弾薬欠乏マーカーを除去できない。

19.3 集結

いずれかの味方ユニット1つより、崩壊または制圧マーカーを取り除く。適切なユニットがない場合は、イベントなしとなる。

19.4 ヒーロー



いずれかの味方ユニット1つにヒーローマーカーを置く。

ヒーローマーカーは、次に味方のイベントが発生した際に取り除かれる。

19.5 上級司令部

上級司令部に報告を行う。このターンの残り期間において、イベントが適用されたプレイヤーは指揮官の活性化を行

えない。

19.6 AH-1 コブラ



米軍プレイヤーは増援として、AH-1 コブラ2つを獲得する。2つのユニットを直ちに任意のマップ端に置くこと。AH-1は3ターンの間、マップ上に留まる。また、3ターン目の終了時までにマップから離脱しなければならない。すでに AH-1 がマップ上に配置されている場合、このイベントは無視する。

19.7 VC

VCの指揮官1つとVCのファイヤーチーム1つ、ダミーカウンター1つ、民間人マーカー1つを集落から3ヘクス以内に配置する。これは提供されているユニット数による制限を受ける。ユニットとマーカーをスタックさせる必要はなく、同じ集落の3ヘクス以内に配置する必要もない。NVA/VCの活性化チットを1つカップに加える。このイベントは、2回のみ発生する。

3回目以降のVCは、イベントなしとなる。

19.8 航空観測官



米軍プレイヤーは航空観測官を受け取る。航空観測官が存在する間、砲撃要請の遅延は1ターン短縮される。ただしこれは、現在待機している砲撃には影響を及ぼさない。また砲撃の正確性を判定するにあたり、-2のダイスロール修正が与えられる。航空観測官は次に味方のイベントが発生した際に取り除かれる。イベントが発動していることを示すため、航空観測官マーカーを使用すること。これ自体はユニットではなく、攻撃を実施できない。

19.9 NVAの野砲

NVA プレイヤーは目標ヘクスを記録すること。目標ヘクスはNVA 指揮官の LoS 内にあるか、暴露状態にある米軍ユニットが置かれたヘクスあるいはこれに隣接するヘクスでなければならない。目標ヘクスは砲撃が実施されるまで明らかにする必要はない。

NVAの野砲による砲撃は[16.0]の「砲撃の実施」に記載されている手順で、1d10÷3(端数切り上げ)ターン後に実施される。

19.10 撃ち方待て

イベントの対象となるプレイヤーが待機している砲撃は、

すべてキャンセルされる。

20.0 ターンの終了

すべての活性化完了マーカーをユニットから取り除く。

ターンマーカーを進め、次のターンを開始すること。すべての活性化チットをカップに戻す。

最終ターンであれば、どちらがシナリオに勝利したのかを判定すること。

21.0 臨機射撃

味方ユニットが移動、搜索、施設の破壊、搭乗、下車／降機アクションを実施した場合、LoSを有する崩壊していない敵戦闘ユニットは、それぞれの活性化ごとに1回、臨機射撃を試みることができる。加えて、崩壊したユニットが退却する場合、LoSを有するユニット（射撃／突撃により崩壊を引き起こしたユニットを含む）は臨機射撃を実施できる。

臨機射撃を試みるユニットは、練度判定を行うこと。これには、ユニットに置かれたすべてのマーカーの修正値が適用される。ユニットが判定に成功した場合は、臨機射撃を引き起こしたユニットに対する射撃を実施できる。隠蔽されたユニットが練度判定により隠蔽状態を失うことはなく、射撃した場合にのみ失う。判定の結果に関わらず、その活性化において臨機射撃の試みが行われたことを示すため、ユニットには臨機射撃実施マーカーが置かれる。隠蔽されたユニットが臨機射撃の判定に成功した場合、攻撃において-1の修正が与えられる。

ユニットが共同で臨機射撃を実施できるように、複数のユニットの判定を実施しても良い。この場合はいずれか1つのユニットが射撃を行い、他のユニットは-1のDRMを提供する。

すべての練度判定が終了したら、どのユニットによる組み合わせで臨機射撃を行うのかを決めること。共同で射撃を行うユニットは、同じヘクスに配置されているか、あるいは火力を提供するユニットに隣接している必要がある。

なお臨機射撃は、それを引き起こしたユニットまたはスタックにのみ適用される。

それぞれの活性化において、各ユニットは1回のみ臨機射

撃を試みることができる。ただし、崩壊し退却するユニットに対する臨機射撃は例外となる。またこの場合、すでに臨機射撃実施マーカーが置かれていても、再び臨機射撃を試みることができる。

活性化が終了したら、臨機射撃実施マーカーを忘れずに取り除くこと。

22.0 ダミーユニット



NVA/VC プレーヤーはシナリオ開始時に隠蔽されたダミーユニットを有している。

ダミーユニットは通常通り活性化できるが、移動アクションしか実施できない。これらは歩兵ユニットと同様に移動し、隠密移動を実施するには練度判定に成功しなければならない。

いったんダミーユニットが隠蔽マーカーを失ったら、ゲームから取り除くこと。

23.0 秘密施設



シナリオセットアップ時の指示により、プレーヤーに集積所、ダミー施設、トンネル、塹壕、バンカーなどが与えられることがある。

これらのマーカーは秘匿面（?マークの面）で配置され、相手プレーヤーは中身を見ることができない。

これらのマーカーはNVA/VCにとって防衛すべきリソースを表しており、米軍による搜索や破壊の対象となる。また防衛施設は、いずれのプレーヤーも使用することが可能だ。バンカーと塹壕は、双方のプレーヤーの歩兵ユニットによって使用でき、追加の防御を得られる。

秘密施設（トンネル、塹壕とバンカーを含む）は搜索アクションの成功によって明らかになる [9.0]。なお、秘匿されたバンカーと塹壕のダイスロール修正が使用された場合も明らかになる。

施設が「施設の破壊」アクションで破壊された場合はプレイから取り除く [11.0]。ただし塹壕は破壊できない。

24.0 バンカー

シナリオのセットアップ指示により、プレーヤーにバンカーが割り当てられることがある。これらのマーカーは秘匿



面（?マークの面）で配置され、射撃を受けた際にダイスロール修正値が使用されるか、敵による搜索アクションが成功した場合に明らかにされる。

バンカーは射撃に対して、（もし明らかにされるならば）スタックする歩兵ユニット 2 つまでに +2 のダイスロール修正（+2DRM）を与える。バンカーが隠蔽されている場合、所有プレイヤーはどのユニットがバンカー内に配置されているかどうか、メモしておくこと。

バンカーはいずれの陣営も使用できる。移動アクションの一部として、ユニットは移動ポイントを消費することなく同じヘクスのバンカーに入出入りできる。ただしこれは臨機射撃の対象となる。バンカーを出入りするユニットに対する臨機射撃は、常にバンカーの外で行われる。

また突撃後の前進で、バンカーに入ることもできる。これは臨機射撃の対象とならない。

バンカーに駐留する側が防御 DRM を使用するためバンカーを明らかにしても、勝利得点を獲得することはできない。バンカーは敵プレイヤーによる搜索アクションの成功でも明らかにされる。また、施設破壊アクションの成功により破壊される。相手陣営によりバンカーが明らかにされ、あるいは破壊された場合は勝利得点が獲得される。

25.0 塹壕



シナリオのセットアップ指示により、いずれかのプレイヤーに塹壕が割り当てられることがある。これらのマーカーは秘匿面（?マークの面）で配置され、射撃を受けた際にダイスロール修正値が使用されるか、敵による搜索アクションが成功した場合に明らかにされる。

塹壕が明らかにされても勝利得点を獲得することはできず、破壊もできない。

塹壕は射撃に対して、（もし明らかにされるならば）スタックする歩兵ユニット 2 つまでに +1 のダイスロール修正（+1DRM）を与える。塹壕が隠蔽されている場合、所有プレイヤーはどのユニットが塹壕内に配置されているかどうか、メモしておくこと。

塹壕はいずれの陣営も使用できる。移動アクションの一部

として、ユニットは移動ポイントを消費することなく同じヘクスの塹壕に入出入りできる。ただしこれは臨機射撃の対象となる。塹壕を出入りするユニットに対する臨機射撃は、常に塹壕の外で行われる。

また突撃後の前進で、塹壕に入ることもできる。これは臨機射撃の対象とならない。

26.0 ブービートラップ/クレイモア地雷



シナリオの指示により、いずれかのプレイヤーにブービートラップ/クレイモア地雷が割り当てられることがある。プレイヤーが受け取るブービートラップ/クレイモア地雷の数はダイスロールにより決定され、その数は秘密にしておく。



セットアップ中に、プレイヤーはブービートラップ/クレイモア地雷をヘクスにつき 1 つ配置でき、その位置をメモしておく。

ブービートラップ/クレイモア地雷が作動したら、ブービートラップ/クレイモア地雷マーカーでこれを示すこと。これらは使用するまでマップ外に置いておく。

NVA/VC のブービートラップは、小道または施設のあるヘクスにのみ配置できる。

米軍のクレイモア地雷は米軍の歩兵ユニットが配置されたヘクスまたは隣接するヘクスに配置しなければならない。

ブービートラップ: ブービートラップのあるヘクスに敵ユニットが進入してきた場合、敵ユニットの練度に対するロールを行う。これはユニットの状態マーカーによる修正を受ける。ユニットの修正後の出目が練度を上回った場合、WIA の結果を与え、通常通り勝利得点が獲得される。

修正後の出目が練度以下であれば、攻撃は効果なしとなる。複数ユニットのスタックがヘクスに進入した場合、どのユニットが攻撃を受けるかランダムに決定すること。

クレイモア地雷: 米軍プレイヤーは、米軍の崩壊していない歩兵ユニット（設置を行ったユニットでなくても良い）が設置ヘクスに配置されているか、または隣接している場合、いつでも起爆できる。起爆した場合、設置ヘクスの敵ユニット、または突撃を実施している敵ユニットそれぞれに対して 4 火力の HE 射撃が実施され（地形修正の適用を

忘れないように)、結果が適用される。

勝利得点は、通常通り獲得される。クレイモア地雷は設置ヘクスまたはその隣接ヘクスに米軍歩兵ユニットが存在しなくなった場合に除去される（設置メモ上でチェックしておく）。

いったんブービートラップ/クレイモア地雷による攻撃が行われたら、そのヘクスブービートラップ/クレイモア地雷設置ヘクスではなくなる。

27.0 NVA の工兵



シナリオにおいて NVA/VC プレーヤーに工兵ユニットが与えられることがある。これらは 1 人で構成されたユニットであり、

突撃アクションにおいてのみ攻撃を行える。

工兵は自動的に突撃時の練度判定に成功する。

また工兵に居する射撃は-1 のダイスロール修正を受ける（-1DRM）。KIA、WIA、崩壊の結果を受けると工兵ユニットは除去されるが、勝利得点は獲得できない。S と S? は効果なしとなる。また KIA、WIA マーカーが配置されることもない。

工兵は突撃アクションにおいてのみ攻撃でき、最初の攻撃を行った時点で除去される。これにより勝利得点が獲得されることはない。

またバンカー内のユニットに対して工兵の攻撃がヒットした場合、目標ユニットに対する通常の効果に加えて、バンカーが破壊される。バンカーをプレイより取り除くこと。シナリオに特記されていない限り、これにより勝利得点が獲得されることはない。

28.0 民間人



シナリオにおいて、または VC ランダムイベントにより、NVA/VC プレーヤーに民間人マーカーが与えられることがある。これら

らのカウンターは隠蔽状態で配置される。

民間人マーカーは NVA/VC プレーヤーにより通常通り活性化される。そのため NVA/VC 指揮官の 2 ヘクス以内に配置されている場合か、またはユニット個別に活性化を行うことができる。民間人マーカーは移動アクションのみ実

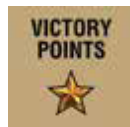
施できる。これらは歩兵ユニットと同様の方法で移動を行う（高速移動や隠密移動を含む）。民間人マーカーは NVA/VC の歩兵ユニットとスタックできない。

民間人マーカーに、隠蔽マーカーを喪失させる能力はない。民間人マーカーが暴露された場合、これを再び隠蔽することはできない。

米軍ユニットが民間人マーカーの配置されたヘクスに進入した場合、臨機射撃の解決後にマーカーに対する尋問を試みられる。米軍ユニットは状態マーカーの修正値を適用して練度判定を行うこと。成功した場合、NVA/VC プレーヤーは 8 ヘクス以内にある隠蔽されたユニット 2 つ、あるいは秘密施設 2 つ（それぞれを 1 つずつでも良い）を自身の選択により明らかにしなければならない。そののち練度判定の成否に関わらず、民間人マーカーを取り除く。

民間人マーカーは歩兵ユニットと同様に射撃の対象となり、KIA や WIA が発生した場合には勝利得点ペナルティを与える。

29.0 勝利条件



シナリオの開始時または、そのプレイ中に獲得された勝利得点により、勝利が判定される。

勝利得点がマイナスになることはない。修正によりゼロを下回った場合は、これを無視すること。

シナリオの特別ルールにより勝利得点が獲得される場合がある。

勝利は US と NVA/VC の勝利得点合計を比較することで判定され、より多く獲得している側が勝利する。同値の場合は NVA/VC が勝利する。

勝利得点表

| イベント | US VP | NVA/VC VP |
|------------------|-------|-----------|
| 敵歩兵を KIA した | | 3 |
| 敵歩兵を WIA した | | 3 |
| WIA/負傷者を捕獲した | 2 | 3 |
| 味方 WIA/負傷者を退避させた | 3 | 1 |
| 味方 KIA を退避させた | 2 | 1 |
| 味方が DOW した | -2 | -1 |
| 味方が RTD した | 2 | 2 |

Errata, Revisions, and Clarifications 31 AUG 19 適用済

| | | |
|-------------------|----|----|
| へりを破壊 (KIA) した | | 8 |
| へりを不時着 (WIA) させた | | 6 |
| 車両を破壊 (KIA) した | | 6 |
| 車両を擱座 (WIA) させた | | 3 |
| 民間人を WIA した | -3 | -2 |
| 民間人を KIA した | -4 | -3 |
| 施設、トンネル、バンカーを破壊した | 1 | |
| 施設、トンネル、バンカーを搜索した | 1 | |