

# KOREAN WAR BATTLES 1950

## 専用ルール

v. 1.1, 2 January 2014 (edits 7 January 2014, 2 November 2015)  
(C) 2013, 2015 Brian Train

### 1.0 イントロダクション

朝鮮戦争の戦闘は、1950年に朝鮮半島で行われた3つの戦闘を戦闘レベルで再現するゲームである：釜山橋頭堡攻防戦(8月～9月)、仁川上陸とソウル奪還戦(9月)、そして長津湖地域からの撤退(12月)。これは2人プレイヤー向けのゲームであり、1人は朝鮮民主主義人民共和国および中華人民共和国軍の指揮を担当し(共産軍プレイヤーと呼ぶ)、もう1人が国連軍の指揮を担当する(国連軍プレイヤー)。この特別ルールは、標準ルールに対する変更、例外、追加である。シナリオ毎に設定された、特別ルールが存在している。

### 2.0 ゲームの備品

このゲームは3枚のマップ、237個のユニットカウンター/マーカー、補助シート、及びこのルールブックで構成されている。プレイヤーは、6面体ダイスを用意する必要がある。

#### 2.3 プレイ駒

共産軍プレイヤーは北朝鮮軍と中国軍ユニットを指揮し、国連軍プレイヤーはそれ以外の全てのユニットを指揮する。

- 朝鮮民主主義人民共和国/北朝鮮軍(NK)：薄黄色
- 中華人民共和国軍(PRC)：オレンジ色：
- 大韓民国軍(ROK)：茶褐色
- アメリカ合衆国軍(US)：緑色
- イギリス連邦軍(CW)：赤(通常は米軍ユニットと見なす)

##### 2.3.1 ユニットの注記

- 減少戦力：能力値が白帯の上に斜体で印刷されている面は、そのユニットの“減少戦力”面である。



完全戦力



減少戦力

- 汎用連隊ユニット：中国軍、北朝鮮軍(NK)、および韓国軍(ROK)の部隊番号が付けられていない連隊ユニットは、師団ユニットをそれを構成する連隊に分割する際、および師団ユニットが損失を受けた際に使用される。連隊ユニットの減少戦力面を“基幹ユニット”と呼ぶ事がある。



完全戦力



基幹ユニット

- 機動ユニット：許容移動力(MA)が赤で印刷されているユニットは機動ユニットである。



### 2.4 ゲーム規模

3つのシナリオ全てのユニット規模は、大隊/基幹規模～師団規模(カウンター毎に、兵士300名～8,000名)である。マップ規模は、釜山橋頭堡シナリオのマップでは1ヘクス辺り5キロメートル、長津湖シナリオでは4キロメートル、ソウルシナリオでは3キロメートル。タイムスケールは、釜山橋頭堡シナリオでは1ターン辺り1日～2日、長津湖シナリオとソウルシナリオでは1日。

### 3.0 セットアップ

プレイヤーはプレイするシナリオと各々が担当する陣営を決めた後、シナリオの指示に従って該当するマップ上にユニットを配置する。

### 4.0 プレイシーケンス

#### 4.1.1 第1プレイヤー

釜山および長津湖シナリオでは、共産軍プレイヤーが第1プレイヤーである。ソウルシナリオでは、国連軍プレイヤーが第1プレイヤーである。

### 5.0 移動

#### 5.1.2 浸透移動

師団規模の徒歩歩兵ユニットは、浸透を実行する事ができない。機動ユニットは、浸透を行う事ができる。

#### 5.1.3 機動移動フェイズ：補給センターの移動

共産軍の補給センターが移動を行う事ができるのは、起動移動フェイズだけである。この一点を除いて、共産軍の補給センターはあらゆる面に於いて徒歩ユニットであると見なされる。



#### 5.1.4 機動移動フェイズ：米軍/英連邦軍(US/CW)

##### トラック機動ユニット

国連軍(UN)プレイヤーターンの機動移動フェイズに於いて、国連軍プレイヤーはこのフェイズ開始時に道路または小道ヘクスに存在していた補給下のUS/CW徒歩ユニットの全て/一部を、道路/小道(のみ)に沿って移動させる事ができる(連続した道路/小道ヘクスの経路に沿って移動を行う事)。この一点を除いて、これらのユニットはあらゆる面に於いて徒歩ユニットであると見なされる。これらのユニットは、機動戦闘フェイズに攻撃を行う事はできない。

# KOREAN WAR BATTLES 1950

## 5.2.3 険しい地形

朝鮮半島は、非常に峻険な地域である。機動ユニットは、荒地に進入する事はできない。機動ユニットは荒地ヘクスのユニットを攻撃する事ができるが、この荒地ヘクスに対して戦闘後前進を行う事はできない。

## 5.3 スタッキング制限

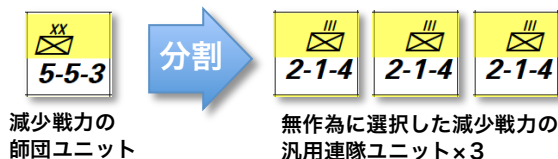
### 5.3.1 スタック制限

移動フェイズ終了時に於いて、各々のヘクスに存在する事のできる師団、連隊、旅団規模のユニットは1つだけである(師団、連隊、旅団規模のユニットは、互いにスタックする事ができない)。しかし、大隊および基幹規模のユニット、HQ ユニット、ゲームマーカー、補給センターはスタック制限の対象外であり、これらは1つのヘクスに無数に存在する事ができる。

### 5.3.2 師団の分割



自身の移動フェイズ開始時に於いて、プレイヤーは韓国軍(ROK)、北朝鮮軍(NK)および中共軍(PRC)の師団を分割する事ができる。師団規模のユニットを分割する場合、分割を行う師団のカウンターをゲームから取り除き(マップからの除去では無い; 分割した師団を師団として再編成する事はできず、ルール 7.6 の回復に使用する事もできない)、無作為に選択した部隊名称を持たない連隊ユニット(汎用連隊ユニット)3個で置き換える。減少戦力面の師団を分割する場合、3個の連隊を減少面で配置する事。



一旦師団の分割を行ったなら、その師団を再編成する事はできない(師団に戻す事はできない)。スタック制限に対応するために、この移動フェイズの間に少なくとも2個の連隊ユニットを他のヘクスへと移動させなくてはならない。

## 6.0 支配地域(ZOC)

### 6.1.1 ZOC を持たないユニット

大隊および基幹規模のユニット、HQ ユニット、補給センター及び障地マーカー(7.5)は、如何なる ZOC も所有しない。

### 6.1.2 ZOC と地形

**重要:** 荒地および都市ヘクスに対して ZOC が及ぶ事は無く、荒地および都市ヘクスに対して ZOC が及ぶ事も無く、あらゆるタイプの水ヘクスサイド(川/貯水池/海)を横切って ZOC が及ぶ事も無い。

## 7.0 戦闘

### 7.1 攻撃を行うユニット

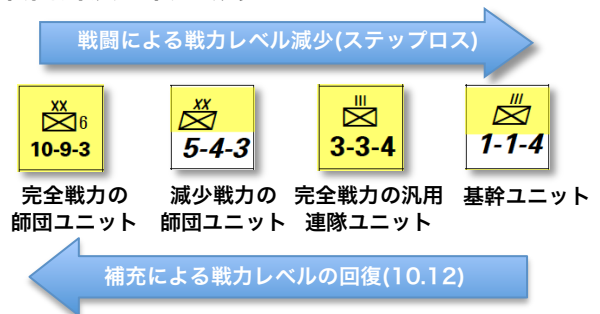
**攻撃力0のユニット:** これらのユニットは攻撃に関与する事ができない、したがって攻撃側が自軍に対して戦闘結果の適用を行う際に消耗(戦力減少)を被る事は無い。

#### 集中攻撃(人海戦術):

共産軍プレイヤーは、あらゆる自軍戦闘フェイズに於いて集中攻撃を宣言する事ができる。集中攻撃は、通常の攻撃と同様に行われる; しかし、共産軍プレイヤーは攻撃に関与する自軍ユニットの一部/全てに対して、その**攻撃力を2倍**にする事ができる。共産軍プレイヤーは、火力支援の宣言を行うより前に、攻撃力を2倍にするユニットを明示しなくてはならない。集中攻撃は、単に集中攻撃を宣言する事によって行うことができ、或いは1つの補給センターを“消費”する事によって行う事もできる。

- 前者の場合、攻撃力を2倍にした全ての共産軍ユニットは集中攻撃の解決を行った後に戦力を消耗(減少)させなくてはならない(戦闘結果の如何に関わらず)。集中攻撃の解決が終了した後、集中攻撃宣言によって2倍になった攻撃力は通常の攻撃力へと戻る(攻撃力が2倍になるのは一時的である)。
- 後者の場合、消費する補給センターは攻撃を行うユニットの何れかとスタックしている必要がある。戦闘解決のダイスロールを行った後、この補給センターは除去され、戦闘結果は戦闘に関与したユニットに対して適用される。攻撃を行ったユニットは通常通りに戦闘結果によって生じた結果の適用を受けるが、集中攻撃を行った事による追加の影響を被る事は無い。
- 共産軍プレイヤーは、上記の2通りの方法を同時に選択して戦力を4倍にする、という事はできない!

### 7.6 戦闘解決と戦力減少



北朝鮮軍(NK)、韓国軍(ROK)および中共軍(PRC)の師団は、2個のカウンターを使用する事によって戦力レベルの変動を表す。完全戦力の師団が戦闘によって最初の戦力減少を受けた場合、その師団のカウンターを裏面の減少戦力面へと裏返す; 2度目の戦力減少を受けた場合、部隊番号を持たない歩兵連隊(同国籍である事)ユニットを1つ無作為に選択し、その歩兵連隊の完全戦力面で置き換える(戦力減少を受けた師団ユニットは除去される); この歩兵連隊が戦力減少を受けた場合、その歩兵連隊ユニットを減少戦力面へと裏返す; この減少戦力面の歩兵連隊ユニットが戦力減少を受けた場合、その歩兵連隊ユニットは除去される。

## 8.0 火力支援

### 8.1 火力支援マーカーの割当て

標準ルールは使用しない。全ての火力支援マーカーは常に、使用可能なマーカーのプールから無作為に選択する事。

#### 8.1.1 火力支援とHQユニット

- **HQ ユニットが除去**される毎に、2つの事が発生する：①所有プレイヤーは、使用可能な火力支援マーカーのプールから1個のマーカーを無作為に選択し、これを除去する；②このゲームターン及びこれ以降の全てのゲームターンに於いて、このプレイヤーの使用可能な火力支援マーカーの数が1減少する。
- 攻撃、防御、砲爆撃に於いて、共産軍プレイヤーが複数個の火力支援マーカーを配置する為には、これに関与する自軍ユニットの少なくとも1つが、自軍HQに対して連絡線を辿る事ができなくてはならない。この連絡線の長さは最長3ヘクスであり、且つ敵ZOCを通過する事ができない(しかし連絡線に関しては、自軍ユニットの存在が敵ZOCの効果を無効にする)。
- ROKユニットのみが関与する全ての戦闘(攻撃と防御の両方)に於いて、国連軍プレイヤーが複数個の火力支援マーカーを配置する為には、これに関与する自軍ROKユニットの少なくとも1つが、ROK軍団HQユニットに対して上記と同様の連絡線を辿る事ができなくてはならない(しかし、ROKユニットが米軍(US)または英連合軍(CW)の何れかと共に攻撃/防御を行っている場合には、国連軍プレイヤーは1個または2個の火力支援マーカーを通常通りに割り当てる事ができる)。



### 8.4 砲爆撃

少なくとも1つの自軍ユニットが隣接している場合を除いて、共産軍プレイヤーは敵ユニットを砲爆撃(火力支援マーカーのみで行う攻撃)の対象とする事はできない(共産軍は、遠隔地から砲爆撃を指揮する為の航空機や無線を所有していなかった事に依る)。

#### 8.4.1 反砲爆撃

共産軍プレイヤーは、反砲爆撃(敵の砲爆撃に対する反撃)を行う事ができない(上記同様の理由により)。

## 9.0 補給

完全な効力で機能し且つ補給を受ける為には、地上ユニットは補給線を設定できる事が必要である。補給線の判定は、ターンの間にそれが必要となった瞬間(例：移動フェイズに於いてユニットが補給を受け取る事ができるかどうかを判定する、戦闘フェイズに於いてユニットの攻撃力が半減されるかどうかを判定する、機動移動/戦闘フェイズに於いてユニットが特殊移動を行う事ができる或いは全戦闘力で攻撃を行う事ができるかどうかを判定する)に行われる。

両陣営は、異なる手順で補給線を辿る：

- **共産軍プレイヤー**は、補給センターに対して長さ3ヘクス以下の補給線を辿る事が必要であり、この補給センターは補給シンボルの印刷されたマップ端ヘクスの何れかに対して補給線をたどれる事が必要である(補給センターの補給線はあらゆる地形を通過する事ができ、長さ制限は存在しない)。



い)。補給線は敵ZOCを通過する事ができない(しかし補給線に関しては、自軍ユニットの存在が敵ZOCの効果を無効にする)。

- **国連軍プレイヤー**は、各々のシナリオで指定された補給源に至る道路と小道ヘクスのみで構成された連続したヘクス(つまり道路網)の何れかのヘクスに対して、長さ3ヘクス以下の補給線を辿る事が必要である；但しこの3ヘクスには荒地ヘクスを含める事はできない。補給線は敵ZOCを通過する事ができない(しかし補給線に関しては、自軍ユニットの存在が敵ZOCの効果を無効にする)。

## 9.1 非補給下

補給線を辿る事のできないユニットは、全て**“非補給下”**である。非補給下のユニットは、攻撃を行う際に攻撃力が半減し(端数切り上げ)、補給を受ける事ができない。非補給下の機動ユニット(米軍/英連邦軍の徒歩ユニットを含む)は、機動移動フェイズに於ける特殊移動能力を喪失する。ユニットが非補給下である事によって除去される事は無く、非補給下である事によって防御力が影響を受ける事も無い。

### 9.1.1 共産軍の緊急補給

補給シンボルの印刷されたマップ端ヘクスのすべてに対して補給線を設定する事のできない共産軍の補給センター(つまり、ユニットが補給線の設定対象とする事ができない補給センター)は、自身を消費する事によって同一ヘクス及び隣接ヘクスに存在する自軍ユニットに対して1度だけ補給を行う事ができる。この補給センターから補給を受け取るユニットの数に対する制限は存在しないが、この緊急補給を行う事ができるのは1度だけである：緊急補給を行った補給センターは消費(除去)される。

## 10.0 増援と補充

### 10.1 増援と補充

ゲームの間、両陣営は増援を受け取る。各々のシナリオの指示を参照する事。特記されている場合を除いて、増援は指定されたプレイヤーターンの移動フェイズ開始時に、完全戦力で到着する。指定された進入ヘクスが敵ユニットに占められている場合、増援を受け取る事はできない。増援は到着したターンに於いて通常通りに移動と戦闘を行う事ができる。

#### 10.1.2 補充

各々のプレイヤーターンの自軍移動フェイズ開始時に於いて、プレイヤーは自軍の国籍毎に1つの歩兵ユニット(基幹/連隊/旅団規模、つまり戦力レベルの減少した歩兵ユニット)に対して、ユニットの戦力レベルを1レベル回復させる事ができる(したがって、国連軍プレイヤーは米軍と韓国軍の各々1ユニットずつを戦力回復させる事ができ、共産軍プレイヤーは1ユニットしか回復させる事ができない)。英連邦軍のユニットは、補給を受ける事ができない。非補給下のユニットは、補給を受ける事ができない。除去されたユニットは、補給を受ける事ができない。シナリオの特別ルールによって、このルールが修正を受ける場合が存在する。

#### 10.1.3 共産軍の緊急補給

ターン毎に1連隊の戦力を回復させる能力に加え、共産軍プレイヤーは移動フェイズに於いて1つの補給センターを

# KOREAN WAR BATTLES 1950

“消費”する事によって、追加の補充を生じさせる事ができる。これによって消費された補給センターは除去される(したがって国連軍プレイヤーがVPを獲得する)が、共産軍プレイヤーは1つの師団または3個の連隊の戦力を回復させる事ができる。これによって戦力を回復するユニットは、消費する補給センターと同一ヘクス又は隣接ヘクスに存在し、且つ補給下である事が必要である。

## 11.0 勝利条件

両プレイヤーの獲得する勝利ポイント(VP)に関しては、各々のシナリオに記載されている。シナリオのプレイ終了時に、共産軍プレイヤーの総勝利ポイント数から国連軍プレイヤーの総勝利ポイント数をマイナスし、その差で以下の表を参照し、勝利レベルを判定する：

ポイント差	勝利レベル
31 ポイント以上	共産軍の決定的勝利
21-30 ポイント	共産軍の戦術的勝利
10-20 ポイント	共産軍ピュロスの(損害が大きく割に合わない)勝利
0-10 ポイント	国連軍の戦術的勝利
0 ポイント未満	国連軍の決定的勝利

## 12.0 シナリオ

このゲームには3つのシナリオが存在し、各シナリオは朝鮮戦争の最初の4ヶ月の間に行われた主要な戦場が描かれた、各々異なるマップを使用してプレイされる。各シナリオの指示には、それぞれの戦闘の特色を表した特別ルール(シナリオの特別ルールによって特に変更される場合を除いて、この章より前に記載されている全てのルールが有効である)、ユニットの初期配置、シナリオのプレイ中に登場する増援、及び勝利条件が記載されている。

### 12.1 釜山橋頭堡

#### 12.1.1 特別ルール

##### ・飛行場：

何れかの国連軍プレイヤー戦闘フェイズ終了時に於いて、Yonil(延日/ユンイル)飛行場(ヘクス 2221)または釜山北部ヘクス(ヘクス 0316)が共産軍プレイヤーに占められていた場合、国連軍プレイヤーは占領されたヘクス毎に1枚の火力支援マーカーを無作為に選択してこれを除去する(このマーカーの除去の影響はゲーム終了まで持続する)。更にこれらのヘクスが敵によって占められている間、占領されているヘクス毎に国連軍プレイヤーの火力支援マーカーの数が1減少する。

##### ・増援：

国連軍プレイヤーの全ての増援は、ヘクス 0216(釜山港)に到着する。共産軍プレイヤーの増援は、増援チャートに従って登場する。

##### ・国連軍プレイヤー部隊の撤兵：

国連軍プレイヤーは、米軍第5海兵連隊(5/1M)、韓国軍第17歩兵連隊、及び無作為に選択した3枚の火力支援マーカー

を撤退(除去)させなくてはならない(これらの部隊は、ソウル進撃シナリオの開始にあたる仁川への上陸〜クロマイト作戦への為に必要とされた)。

指定された国連軍プレイヤーターンの移動フェイズ開始時に於いて、これらのユニットとマーカーを除去する事。この地上ユニットの撤退は任意であるが、撤退を遅らせる或いは撤退を行わなかった場合、共産軍プレイヤーが勝利ポイントを獲得する。第12ターン以前に第5海兵連隊が除去された場合に限り、国連軍プレイヤーは第5海兵連隊の代わりに別の連隊または旅団規模(基幹規模は不可)の米軍歩兵ユニットを撤退させる事ができる。韓国軍第17連隊が除去された場合に限り、第17連隊の代わりにあらゆる韓国軍の連隊ユニットを撤退させる事ができる。

##### ・補給源：

国連軍ユニットは、釜山港(ヘクス 0216、錨が印刷されている)に対して補給線を辿らなくてはならない。

共産軍の補給ユニットは、補給シンボルの印刷されたヘクス(0301, 2501, 3701, 3706, 3710, 3721)の何れか1つに対して補給線を辿らなくてはならない。

##### ・補給不足：国連軍

ゲーム開始当初に於いて国連軍は補給不足の対象となる、したがって補給不足が解消するまでの間、国連軍プレイヤーが攻撃、防御、砲爆撃として行う個々の戦闘に対して適用可能な火力支援マーカーの最大数は、1枚に制限される。各々のゲームターン終了時に於いて、国連軍プレイヤーは補給不足の解消を試みる為のダイスロールを行う。ダイスロール結果が現在のゲーム-ターン数未満であった場合、国連軍の補給不足は解消される。これ以降、国連軍プレイヤーはあらゆる戦闘(攻撃及び防御)に対して1個または2個の使用可能な火力支援マーカーを適用する事ができる(8.1.1の制限は適用される)。

##### ・補給不足：共産軍

北朝鮮軍の兵站システムは過度に伸張され、しかも国連軍の空爆によって損傷を受けていた。機動移動フェイズに於いて補給センターの移動を試みる度に、共産軍プレイヤーはダイスロールを行う。ダイスロール結果が“6”であった場合、補給網が局地的に崩壊し、その補給センターは移動を行う代わりに最も近くに存在する補給シンボルの印刷されたヘクスに配置される。ダイスロール結果が6以外であった場合、その補給センターは通常通りに移動を行う事ができる。

#### 12.1.2 セットアップ

まず国連軍プレイヤーがセットアップを行い、次に共産軍プレイヤーが行う。韓国軍(ROK)の師団規模のユニットは、1つの(師団規模の)ユニットとして配置する事も、連隊規模のユニットに分割した上で配置する事もできる(分割を行う場合、少なくとも1つのユニットを指示されたヘクスに配置し、他の2個の連隊ユニットはそのヘクスの2ヘクス以内に配置しなくてはならない)。米軍の歩兵連隊ユニットは、指示された戦力が印刷された面が上を向く様に配置する事。

3個の韓国軍師団ユニットと4個の北朝鮮軍師団ユニットは、減少戦力面で配置しなくてはならない(どのユニットを減少戦力面で配置するかは、所有プレイヤーが自身が選択する：史実では、韓国軍の首都(CAP)及び第3、第6師団、北朝鮮軍の第3、6、12、15師団である)。

釜山橋頭堡初期配置表(国連軍プレイヤーが先に配置)

共産軍プレイヤー	ヘクス	国連軍プレイヤー	ヘクス
2×0-2-3 HQ XXX (1, 2)	2501(Kumchon)(1), 3610(Andong)(2)	<b>米軍ユニット</b>	
3×10-9-3 inf XX(6, 12, 15)	0303(6), 3615(12), 3002(15)	3×0-2-4 HQ XX (1C, 24, 25)	第3師団の何れかのユニットの存在するヘクス又はその隣接ヘクス
4×10-10-3 inf XX (2, 3, 4, 5)*	2501(2), 2104(3), 1203(4), 3220(5)	3×2-3-4 inf III(5/1C, 7/1C, 8/1C)	2205 (5), 1506 (7), 1706(8)
3×11-10-3 inf XX (1, 8, 13)*	3701(1), 3610(8), 3603(13)	3×2-3-4 inf III(19/24, 21/24, 34/24)	1305(19), 1105(21), 0906(34)
1×4-4-4 inf III(766)	3418	3×2-3-4 inf III(24/25, 27/25, 35/25)	0506(24), 0205(27), 0706(35)
1×3-3-6 tank 基幹(109)	3603	1×7-7-4 inf III(5/1M), 1×3-2-6 tank II(Mar)	0509(Changwon)
1×3-4-8 mot III(83)	0105	1×5-6-4 inf X(5)	0308(Masan)
3×0-2-3 補給センター	補給源ヘクスの何れかに 1ヘクスに1個ずつ	1×2-3-4 inf III(9/2)	1111(Miryang)
注意：4個師団を減少戦力面で配置する事 (史実では 3, 6, 12, 15)		1×0-2-4 inf cadre(X)	0216(Pusan)
		<b>韓国軍ユニット</b>	
		1×0-2-3 XXX HQ(2)	3110(Uisong)
		3×7-9-3 inf XX(Cap,1, 6)*	3416(Cap), 2705(1), 3305(6)
		2×6-8-3 inf XX(3, 8)*	3121(3), 3510(8)
		1×3-4-4 inf III(17)	1505
		3×0-2-3 police X	Pusan, Masan, Taegu (1つずつ)
			<b>注意：3個師団を減少戦力で配置する事(史実では Cap, 3, 6)</b>

釜山橋頭堡増援チャート

ターン	日付	共産軍	国連軍 (特に記載されていない限り 米軍である；ヘクス 0216 から進入)	火力支援 (共産軍/国連軍)
1	8/5-6	1×10-10-3 inf XX(10)( 2501 から進入) 1×補給センター (補給源ヘクスの何れかから登場)	1×0-2-4 HQ XX (2) 1×2-3-4 inf III (23/2) 1×3-2-6 tank II (89)	3/6
2	7-8		3×3-2-6 tank II (6, 70, 73)	3/5
3	9-10			4/5
4	11-12			6/6
5	13-14			6/6
6	15-16	1×10-9-3 inf XX(7)(0301 から) 1×5-4-3 inf XX(9, 減少)(1201 から)	1×3-2-6 tank II (72)	5/5
7	17-18			5/5
8	19-20		1×2-3-4 inf III (38/2)	4/5
9	21-22		1×ROK 0-2-3 HQ XXX(1)	4/5
10	23-24			3/5
11	25-26			4/5
12	27-28			5/6
13	29-30	1×3-3-6 tank 基幹(16)(2501 から進入)	1×CW 2-3-4 inf X (27)	5/6
14	31- 9/1	1×3-3-6 tank 基幹(17)(3710 から進入)		6/6
15	2-3			6/6
16	4-5		5/1M inf III 及び無作為に選択した 3枚の火力支援マーカーを撤退させる	4/5
17	6-7			4/4
18	8-9			3/4
19	10-11			3/4
20	12-13		ROK 17 inf III を撤退させる	3/4
21	14-15			3/4

# KOREAN WAR BATTLES 1950

## 12.1.3 勝利条件

第 21 ゲームターン終了時に、プレイを終了して勝者の判定を行う。各々のプレイヤーは、以下の表によって自身の勝利ポイントの合計数を算出する。

### 共産軍

#### ポイント 条件

- 5 ゲーム終了時に於いて、除去されている米軍/英連邦軍連隊/大隊ユニット、米軍/韓国軍 HQ ユニット毎に。
- 10 ゲーム中のあらゆる時点に於いて、大邱(Taegu)又は Masan(馬山)の占領(各々10 ポイント)。
- 25 ゲーム中のあらゆる時点に於いて、何れかの Pusan(釜山)ヘクスを占領。
- 3 米軍第 5 海兵連隊が撤退を遅らせたターン毎に。
- 2 韓国軍第 17 歩兵連隊が撤退を遅らせたターン毎に。

### 国連軍

#### ポイント 条件

- 1 ゲーム終了時に、除去されている共産軍歩兵連隊/師団毎に
- 2 ゲーム終了時に、除去されている共産軍機動ユニット、HQ ユニット、補給センター毎に

国連軍のあらゆるタイプのユニットは、(通常の橋の存在しない)漢江ヘクスサイドを共有する 2 つのヘクスのどちらか一方に国連軍の師団 HQ ユニットか“2SE”工兵ユニットが存在している場合、この漢江ヘクスサイドを横切る移動と攻撃を行う事ができ、補給線を通り過ぎさせる事ができる。



#### ・増援:

国連軍プレイヤーの増援は仁川港(0109)に到着するが、第 187 空挺歩兵連隊はこの例外である。このユニットは国連軍プレイヤーターンの移動フェイズ開始時に、国連軍プレイヤーが現時点で占めている金浦空港(ヘクス 0805)に到着する。

共産軍プレイヤーの増援ユニット(以下に記載されている“寄せ集め部隊”は除く)は、補給源ヘクスの何れか(共産軍プレイヤーが選択)から登場する。

#### ・補充:

このシナリオでは、ROK(韓国軍)ユニットは補充を受ける事ができない。

#### ・北朝鮮軍の寄せ集めユニット(?-4):



裏面(初期配置面)



表面(戦力暴露面)



これらは北朝鮮軍がその場しのぎに掻き集めた分遣隊、或いは前進を行う米軍の懸念の投影を表している。ゲーム開始時に、共産軍プレイヤーは 12 個の寄せ集めユニットの全てを、“?-4”と印刷された面を上に向けてマップ上の何れかに配置する；この際、寄せ集めユニットをスタックさせる事ができず、他の寄せ集めユニットに隣接して配置する事もできない。配置を行う際、共産軍プレイヤーは寄せ集めユニットの実体(実戦力またはダミーと印刷された面)を見る事ができない(したがって無作為に配置する事になる)。寄せ集めユニットは基幹規模の徒歩歩兵ユニットであると見なされる。寄せ集めユニットを含んでいるヘクスが攻撃を受けた場合、そのユニットを表面へと裏返す；寄せ集めユニットは、除去されるまではその場に留まる。ダミーである事が判明した寄せ集めユニットは即座に除去され、それ以外の場合はこの戦闘に関与する事ができ、1 つの戦力レベルしか持たないユニット(基幹ユニット等)と同様に除去される可能性がある。

#### ・補給源:

国連軍ユニットは、何れかの仁川ヘクスへと補給線を辿る。共産軍ユニットは、補給シンボルの印刷されたヘクス(0101, 0701, 1412, 1701)の何れか 1 つへと補給線を辿る。

漢江ヘクスサイドを共有する 2 つのヘクスの何れか 1 つに自軍の師団 HQ か“2SE”工兵ユニットが存在している場合に限り、国連軍ユニットはその漢江ヘクスサイドを横切って補給線を辿る事ができる。共産軍プレイヤーは、無制限に漢江ヘクスサイドを横切る補給線を辿る事ができる。

## 12.22 セットアップ

先ず国連軍プレイヤーがセットアップを行い、次に共産軍プレイヤーがこれを行う。各々のゲームターンに於いて、国連軍プレイヤーが第 1 プレイヤーである。

## シナリオノート

1950 年 8 月初頭から 9 月中旬まで、国連軍は幅 50 マイル 奥行 100 マイルほどの“釜山橋頭堡”と呼ばれるほぼ長方形の地域に押し込められていた。北朝鮮軍の最終目標は、釜山主要港を奪取し、大韓民国の征服を完了させる事である。北朝鮮軍は兵站の限界に達しつつあり 6 週間にわたる間断の無い戦闘によって多大な損害を負っていたが、対する国連軍は部隊を立て直しつつ戦力を増加させていた。事実上、北朝鮮軍は北方からの攻勢によって大邱近郊の前線を押し上げ、9 月初旬には浦項(ポハン/Pohang)を陥落させたが、馬山市を突破する試みは、米軍第 1 暫定海兵旅団を中心に組織された反応軍によって鈍化させられた(このシナリオでは、この旅団の主力部隊である第 5 海兵連隊によって表されている)。9 月 15 日にはるか後方の仁川で行われた上陸作戦は北朝鮮軍の補給路を脅かし、北朝鮮軍は長い退却戦を開始する事になる。

## 12.2 ソウルへの戦い

### 12.21 特別ルール

#### ・漢江:

この河は非常に広くて深い、さらにこの河に架かる橋は 7 月に行われた最初の戦闘の際に全て破壊されていた。

共産軍の歩兵ユニットは、移動フェイズに於いて自身の全 MF を消費する事で漢江を横切る事ができる。共産軍の戦車ユニットは、漢江を横切る事ができない。あらゆるタイプの共産軍ユニットは、漢江ヘクスサイドを横切る攻撃を行う事ができない。

## ソウルへの戦い初期配置表(国連軍プレイヤーが先に配置)

共産軍プレイヤー	ヘクス	国連軍プレイヤー	ヘクス
北朝鮮軍ユニット		2×7-7-4 US inf III(1/1M, 5/1M)	0109, 0209
3×inf III (汎用連隊ユニットから無作為に選択する)	Seoul(何れかのヘクス)		
1×3-3-4 inf III (31) 2×2-3-4 inf III (107,226)	31 Seoul(何れかのヘクス) 107 Kinpo 空港(0805), 226 Incheon(0208)		
3×1-1-6 tank II(42)	Sosa(0708), Yongdungp' o (何れかのヘクス), Anyang(1211)		
12× “?-4”(寄せ集めユニット)	上記“北朝鮮軍の寄せ集めユニット”を参照		
3×0-1-3 補給センター	1107, Anyang(1211), 1406		

## ソウルへの戦い増援チャート

ターン	日付	共産軍	国連軍 (特に記載されていない限り米軍である；ヘクス 0109 から進入)	火力支援 (共産軍/国連軍)
1	9/16		1×0-2-4 HQ XX(1M) 1×4-4-4 ROK inf III (1KM)	0/8
2	17		1×3-2-6 tank II (Mar) 1×0-2-4 engineer (2SE)	1/8
3	18		1×5-6-4 inf III (32/7) 1×3-2-6 tank II (73)	2/8
4	19		1×5-6-4 inf III (31/7) 1×0-2-4 HQ XX (7)	3/8
5	20	1×inf III(汎用連隊から無作為に)(1412) 1×4-5-4 inf III (25) (1701)		4/8
6	21		1×7-7-4 inf III (7/1M) 1×3-4-4 ROK inf III (17)	3/7
7	22	1×inf III(汎用連隊から無作為に)(1412)		3/7
8	23	1×4-3-4 inf III (78) (0701)		4/7
9	24			3/6
10	25			2/6
11	26			2/6
12	27			2/6
13	28		1×5-6-4 inf III (17/7)	2/6
14	29			2/6

## 12.22 勝利条件

第 14 ゲームターン終了時にプレイを終え、勝利判定を行う。両プレイヤーは、以下の表に従って自身の総勝利ポイントを算出する。

### 共産軍

#### ポイント 条件

- ゲーム終了時に、除去されている韓国軍歩兵連隊ユニット、及び米軍大隊/基幹ユニット毎に。
- ゲーム終了時に、除去されている米軍連隊ユニット及び HQ ユニット毎に。
- ゲーム終了時に、占領している都市ヘクス毎に(各々 5 ポイント)。
- 第 5 ゲームターン以降のあらゆる時点に於いて、補給下の連隊規模ユニットが仁川の何れかのヘクスを占領している。

### 国連軍

#### ポイント 条件

- ゲーム終了時に、除去されている共産軍歩兵連隊ユニット、及び補給センター毎に。
- ソウル市が“一掃”された時点で(一掃の定義:あらゆるゲームターンの終了時点に於いて、漢江以北の都市ヘクスに国連軍の連隊規模ユニットが少なくとも 1 個存在し且つ共産軍の連隊規模ユニットが存在しない): 国連軍プレイヤーは、14 から現行プレイヤーターン数をマイナスした数の 3 倍の勝利ポイントを獲得する(例: 第 10 ゲームターン終了時にソウルが一掃された場合、獲得する勝利ポイントの計算式は“(14-10)×3”、したがって 12 ポイントを獲得する)。この勝利ポイントが発生するのはシナリオプレイ中に 1 度だけであり、一旦ポイントを獲得した後に一掃の条件が不成立となった場合でも獲得した勝利ポイントを喪失する事は無い。

# KOREAN WAR BATTLES 1950

## シナリオノート

クロマイト作戦、仁川上陸作戦の現下の目標は大韓民国の首都、ソウルの奪還である。韓国軍分遣隊を伴った米軍2個師団が内陸へと前進し、2週間の戦闘の後にソウルに進出した。仁川への上陸とその占領は、北朝鮮軍の防御部隊に驚愕を引き起こしたが、20マイル先のソウルへの前進が慎重に行われた為に戦略的衝撃は若干低下し、北朝鮮軍の釜山橋頭堡からの退却は迅速に行われた。第X軍団司令官アーモンド少将は、開戦から3ヶ月という記念日である9月25日にソウル解放を完了せよとの圧力を受けていたが、9月29日にダグラスマッカーサー将軍によって、厳かに大韓民国政府が李承晩へと戻されるまで、首都での戦闘が止む事は無かった。

## 12.3 長津湖

**中国軍の貧弱な連携と悪天候：**この戦闘の間に気温は-35度まで低下し、誰もが寒気を感じたが、中国軍は寒さに馴れていない上に寒冷地装備も持たず、医療部隊を持たず、最低限の補給、砲兵、及びその他の装備しか所有していなかった。

従って攻撃を行うユニットが全て師団規模(完全戦力または減少戦力)である場合を除いて、共産軍プレイヤーは1つの戦闘に対して複数のヘクスのユニットを関与させる事はできない。更に、共産軍プレイヤーはルール 10.1.2 の減少戦力ユニットの戦力回復(補充)を行う事ができない。

**奇襲：**第1ゲームターンから第2ゲームターン迄の間、(個々のユニットの置かれた状況に関わらず)全ての中国軍ユニットは補給下であると見なされ、国連軍プレイヤーは機動移動フェイズと機動戦闘フェイズを実行する事ができない。

### ユニットの撤退：

国連軍プレイヤーは、何れかの移動フェイズに於いてマップの南端からマップ外へと退出させたユニットに対して、勝利ポイントを獲得する。奇襲が効力を持っている間(つまり第1及び第2ゲームターン)、国連軍プレイヤーはユニットを撤退させる事ができない。マップ端ヘクスからマップ外の架空のヘクスへと移動する為に、ユニットは追加の1MPを消費しなくてはならない。撤退を行ったユニットは、再びレイに登場する事はできない。任意の増援(下記参照)として登場させたユニットは、撤退による勝利ポイント獲得の対象外である。

### 長津湖初期配置表(国連軍プレイヤーが先に配置する)

共産軍プレイヤー 全ユニットを中国軍と見なす	ヘクス	国連軍プレイヤー(全て米軍)	ヘクス
2×0-2-3 HQ XXX (20,27)	0407, 0612, 1110 から選択	1×0-2-4 HQ XX (1M)	第3師団の何れかのユニットの存在するヘクス及びその隣接ヘクス
6×12-10-3 inf XX(58,59, 60, 79, 80, 89)	58, 59, 60, 89 は 20 XXX HQ から2ヘクス以内; 79, 80 は 27 XXX HQ から2ヘクス以内	3×7-7-4 inf III(1/IM, 5/IM, 7/IM)	1/IM は Hagaru-ri(0907)、5/IM は 0710、7/IM は 0709
2×0-2-3 補給センター	0107, 0612	1×5-6-4 inf III (31/7)	0706
		1×0-2-4 inf cadre (X)	Oro-ri (1903)

### 任意の増援：

第7ゲームターン(12月3日)開始時に於いて、両陣営は追加の増援を受け取る事が可能になるが、これによって受け取るユニット毎に対戦プレイヤーが勝利ポイントを獲得する事になる。任意の増援は、第7ゲームターン及びそれ以降のあらゆるゲームターンの増援/補充フェイズに受け取る事ができる。

**共産軍**プレイヤーは、合計2個の12-10-3歩兵師団(第78及び第88)を使用する事ができる;(事実上これらの師団は到着が遅れ、戦闘に参加する事ができなかった)。

**国連軍**プレイヤーは、合計5個のユニットを使用する事ができる:2個の歩兵連隊、戦力5-6-4で登場(32/7及び15/3);2個の3-2-6戦車大隊(第64及び73)、1個の0-2-4師団HQ(第3);(事実上、これらの部隊は第X軍団予備に所属するか、マップ南端以南に設定された防御地域へと退却する部隊に対する援護に使用された)。任意の増援として師団HQを登場させた場合、国連軍プレイヤーに対してターン毎に割り当てられる火力支援マーカーの数を1増加させる事。

### 航空補給：

自軍プレイヤーターンのあらゆる時点に於いて、国連軍プレイヤーは1枚の火力支援マーカーの使用を放棄する事によって、1枚の航空補給マーカーを何れかのヘクスに配置する事ができる。そのヘクスに存在する全てのユニットは、次の自軍プレイヤーターン開始時まで、補給下であると見なされる。あらゆる時点に於いて、マップ上に同時に存在する事のできる航空補給マーカーの最大数は2である。



**補給源：**国連軍プレイヤーは、ヘクス1902または1903へと補給線を辿る。共産軍プレイヤーは、ヘクス0107または0612へと補給線を辿る。

国連軍プレイヤーの補給線が荒地ヘクスを通過する事ができず、共産軍プレイヤーの補給線が荒地ヘクスを通過する事ができる事を忘れない様に。

## 12.31 セットアップ

まず国連プレイヤーがセットアップを行い、次に共産軍プレイヤーがこれを行う。共産軍の師団規模のユニットは、1つの(師団規模の)ユニットとして配置する事も、連隊規模の3つのユニットに分割した上で配置する事もできる(分割を行う場合、少なくとも1つのユニットを指示されたヘクスに配置し、他の2個の連隊ユニットはその隣接ヘクスに配置しなくてはならない)。各々のゲームターンに於いて、共産軍プレイヤーが第1プレイヤーである。



## 長津湖増援チャート

ターン	日付	共産軍 (全て0107から進入)	国連軍 (特に記載されていない限り 米軍である；ヘクス 1903 から進入)	火力支援 (共産軍/国連軍)
1	11/27		1×1-1-4 CW inf II (41), 1×3-2-6 tank II (Mar)	4/3
2	28			4/4
3	29			4/5
4	30			4/5
5	12/1			4/6
6	2			4/6
7	3	1×0-2-3 HQ XXX (26) 2×12-10-3 inf XX (76, 77) 1×0-2-3 補給センター (任意の増援：上記任意の増援ルール参照 2×12-10-3 inf XX (78,88))	(任意の増援：上記任意の増援ルール参照； 2×5-6-4 inf III(32/7, 15/3), 2×3-2-6 tank II (64, 73), 1×0-2-4 HQ XX(3)；HQ を登場させた 場合には火力支援マーカーの割り当てが1増加 する。	4/6
8	4			3/6
9	5		1×5-6-4 inf III(17/7) (1301)	3/7
10	6		1×2-3-4 inf III (7/3), 1×5-6-4 inf III(65/3)	3/7
11	7			3/7
12	8	2×12-10-3 inf XX (81, 94)		3/7
13	9			3/7
14	10			3/7

### 12.32 勝利条件

第14ゲームターン(12月10日)終了時にプレイを終え、勝利判定を行う。両プレイヤーは、以下の表に従って自身の総勝利ポイントを算出する。

#### 共産軍

##### ポイント 条件

- 2 ゲーム終了時に除去されている米軍/英連邦軍大隊/基幹ユニット毎、及び米軍プレイヤーが登場させた任意の増援ユニット毎に
- 5 ゲーム終了時に除去されている米軍/英連邦軍連隊ユニット、HQ ユニット毎に
- 3 ゲーム終了時に補給線を辿る事のできない国連軍ユニット毎に

#### 国連軍

##### ポイント 条件

- 1 プレイ中に撤退した国連軍の大隊/基幹ユニット毎に
- 2 プレイ中に撤退した国連軍の連隊ユニット毎に(任意の増援ユニットは、この対象外)
- 3 共産軍プレイヤーが登場させた任意の増援ユニット毎に

### シナリオノート

ソウルを解放した後、国連軍は北朝鮮軍残存部隊に対する追撃を行う為に北上し、北朝鮮領へと足を踏み入れた。11月後半には、米軍第7歩兵師団の分隊が満州国境の鴨緑江に到達するに至った。しかしその数週間前から、北朝鮮領に潜入した中華人民共和国軍部隊と米軍部隊との間で戦闘が発生しており、一連の戦闘はより大規模で苛烈なものになってゆく。ちょうど1950年の感謝祭が終わった頃、第X軍団は共産軍の補給路を妨げるために北西に前進していた。12月27日、長津湖(貯水湖)の両岸に、危険なまでに拡散した状態で配置された第1海兵師団および第7歩兵師団のタスクフォースが、中国軍第9野戦軍の複数の師団による攻撃を受け

た。以後の2週間、朝鮮戦争に於ける最悪の天候の中、山岳地から見通せる一本道を使って行われた撤退戦は、米軍の軍事史上に於ける最大の撤退戦の1つとなった。

地形効果表 (すべてのシナリオで使用)

タイプ	シンボル	移動コスト/効果	戦闘などに対する効果
平地	“沼地” 水田をイメージ	1MP	
混成地	無し	2MP	
海岸		そのヘクスの他の地形を使用	そのヘクスの他の地形
全海面/全河川 ヘクスサイド		移動禁止 ZOCは越える事ができない	これらのヘクスサイドを横切る攻撃を行う事はできない。
荒地	焦茶色	4MP 機動ユニットは移動禁止 このヘクスに対して/このヘクスから ZOC が及ぶ事は無い	機動ユニットは進入禁止。 国連軍は補給線を通させる事ができない。
河川 ヘクスサイド	水色	横切る際に 3MP ZOCは越える事ができない	攻撃側の全ユニットが河川を横切る攻撃を行っている場合、CRT上の河川の行を使用する事。
漢江 ヘクスサイド	濃い水色	ZOCは越える事ができない 共産軍：歩兵は全MPを消費する事で横断する事ができる；機動ユニットは横断不可 国連軍：このヘクスサイドに隣接する師団HQか工兵が存在する場合を除いて、これを横切る攻撃を行う事もできない(橋の無い河川と見なす事)	共産軍：補給線を通させる事は出来が、これを横切る攻撃を行う事はできない。 国連軍：このヘクスサイドに隣接する師団HQか工兵が存在する場合を除いて、補給線を通させる事もこれを横切る攻撃を行う事もできない(橋の無い河川と見なす事)。
町		1MP	
都市		1MP このヘクスに対して/このヘクスから ZOC が及ぶ事は無い	
小道		1MP 機動移動フェイズに移動するUS/CW 徒歩ユニットは、道路/小道しか使用する事ができない	そのヘクスの他の地形を使用
道路		道路沿いに移動する場合 1/2MP US/CW 徒歩ユニットは、道路/小道しか使用する事ができない	そのヘクスの他の地形を使用
飛行場	三角形	そのヘクスの他の地形を使用	そのヘクスの他の地形を使用

2015年のDG版マップを使用する場合の注意

釜山シナリオ：茶色のヘクスは荒地である(但し、地形キーでは山岳となっている)

ソウルシナリオ：漢江を横切る様に印刷された全ての橋を無視する事；これらの橋は7月に全て破壊されている。茶色の丘ヘクスを無視し、通常の混成地地形と見なす事。

長津湖シナリオ：茶色のヘクスは荒地である(地形キーでは山岳と定義されてる)。赤色の防御陣地を無視する事。

## 戦闘結果テーブル

地形タイプ	戦力差(攻撃側の戦闘力 - 防御側の戦闘力)											
都市/荒地/河川	-2	-1	0	1	2, 3	4, 5	6, 7	8, 9	10			
Broken/町	-3	-2	-1	0	1	2, 3	4, 5	6, 7	8, 9	10		
橋, 混成地	-4	-3	-2	-1	0	1	2, 3	4, 5	6, 7	8, 9	10	
平地	-5	-4	-3	-2	-1	0	1	2, 3	4, 5	6, 7	8, 9	10
ダイスロール	結果											
1	(A)	A3	A2	·	Ex	Ex	D2	D2	D2	D3	De	De
2	(A)	(A)	A3	A2	·	Ex	Ex	Ex	D2	D2	D3	De
3	(A)	(A)	(A)	A3	A2	·	Ex	Ex	Ex	D2	D2	D3
4	(A)	(A)	(A)	(A)	A3	A2	·	Ex	Ex	Ex	D2	D2
5	Ae	(A)	(A)	(A)	(A)	A3	A2	·	Ex	Ex	Ex	D2
6	Ae	Ae	(A)	(A)	(A)	(A)	(A)	A1	·	Ex	Ex	Ex

- De** = 全ての防御ユニットは、除去される。
- D3** = 防御ユニットは、3ヘクスの退却を行わなくてはならない(防御プレイヤーは、1ユニットの戦力を減少させる事によって退却を回避する事ができる：標準ルール7.8を参照)。
- D2** = 防御ユニットは、2ヘクスの退却を行わなくてはならない(防御プレイヤーは、1ユニットの戦力を減少させる事によって退却を回避する事ができる：標準ルール7.8を参照)。
- Ex** = 攻撃ユニットの1つと防御ユニットの1つを、減少戦力面へと裏返さなくてはならない(既に減少戦力面であった場合は除去される)。
- A1** = 攻撃ユニットは1ヘクスの退却を行わなくてはならない(攻撃プレイヤーは、1ユニットの戦力を減少させる事によって退却を回避する事ができる：標準ルール7.8を参照)。
- A2** = 攻撃ユニットは2ヘクスの退却を行わなくてはならない(攻撃プレイヤーは、1ユニットの戦力を減少させる事によって退却を回避する事ができる：標準ルール7.8を参照)。
- A3** = 攻撃ユニットは3ヘクスの退却を行わなくてはならない(攻撃プレイヤーは、1ユニットの戦力を減少させる事によって退却を回避する事ができる：標準ルール7.8を参照)。
- (A)** = 攻撃ユニットの1つを減少戦力面にする(既に減少戦力面であった場合は除去される)。
- Ae** = 全ての攻撃ユニットは、除去される。
- = 効果無し

# KOREAN WAR BATTLES 1950

## ブライアン・トレイン氏による解説

(ブログから)

### 4.0 機動移動フェイズ:

オリジナルバージョンでは、米軍と英連合軍の歩兵ユニットは機動移動フェイズでも移動を行う事ができるが、機動移動フェイズの移動では道路/小道しか使用する事ができず、機動戦闘フェイズに攻撃を行う事はできないとされていた。これは米軍部隊のトラック輸送による機動性と、脅威に直面した米軍が如何にして軍隊を迅速に移送する事ができるのかを示すために重要であった(特に釜山橋頭堡シナリオに於いて)。また、北朝鮮軍の後方支援の末端が前進する軍に追従するだけであった事を表す為に、補給ユニットは機動移動フェイズにのみ移動を行う事ができるとされていた。

DG版では、これらの点が欠落している;米軍/英連邦軍の歩兵ユニット及び北朝鮮軍の補給ユニットが移動を行うのは1度だけである。

これは、重大な変更である。

### 5.1.2 浸透:

オリジナルバージョンでは、敵 ZOC を通過する浸透を行う事ができるのは、師団規模では無い徒歩ユニットだけであった。国連軍の前線に対して浸透を行う場合、共産軍プレイヤーは自軍の師団を連隊規模に分割しなくてはならないが、分割した師団を再編成して師団規模のユニットに戻す事はできない、したがって共産軍プレイヤーは難しい選択を迫られる事になる;これは釜山橋頭堡シナリオに於いて特に重要であった。

DG版はこのルールが欠落しており、師団規模のユニットが国連軍の前線に対して浸透を行う事ができる。

これは、ある適度重要な変更である。

### 5.2 地形効果:

オリジナルバージョンの地形効果表は1つだけであり、3つのシナリオの全てで共通の地形タイプと移動コストを使用していた。

DG版では、多少の相違点を持つ3種類の地形効果表を使用し、各々の地形の解釈と移動コストが異なっている。手短かに言うと、彼らは地形タイプを入れ替えている;したがって、道路の存在しない平地ヘクス(朝鮮半島は非常に起伏の多い場所である為マップ上の平地ヘクスは少ない)は、道路の存在しない丘ヘクス(朝鮮半島での標準的な地形)よりも通過するのが困難であり且つ防衛しやすい。

これは、重大な変更である。

### 6.0 支配地域:

オリジナルバージョンでは、ZOCが荒地(DG版では山岳とされている)及び都市ヘクスに広がる事は無く、河川ヘクスサイドを超えて広がる事も無かった。これは、共産軍ユニットが道路に張り付いた国連軍ユニットに隣接した閉鎖地形を通過して浸透を行う事ができるという、重要な考慮点であった。

DG版では ZOC は全ての地形に広がる;山岳はこの例外であるが、それが記載されているのはマップ上の地形キーであって、ルールには記載されていない。

これは、重大な変更である。

### 7.5 要塞:

DGとの最後のやり取りによって、長津湖シナリオでは防衛拠点を含まない事で互いに同意したと考えていた。しかしマップ上に防衛拠点が存在している、にも関わらず、この要塞が何のために存在し、どう使用するのか、という指示がルール上に全く記載されていない。

要塞の追加は重大な変更となる可能性があったのだが・・・無視しておく事にする。

### 8.4 砲爆撃火力支援:

オリジナルバージョンでは、“自軍ユニットが隣接している場合を除いて共産軍プレイヤーは砲爆撃を行う事ができない”、とされていた;これは、共産軍が遠隔地から砲爆撃を指揮する為の観測用航空機や無線装置を所有していなかった事を表している。

DG版では、これが欠落している。共産軍が十分な数の火力支援マーカーを所有していない為、これは中程度の変更である。しかし、史実に対して非常に無関心な行為である。

### 8.4.1 反砲爆撃:

オリジナルバージョンでは、上記と同様の理由から共産軍プレイヤーは反砲爆撃を行う事ができない、とされていた。

DG版では、これも欠落している。

### 10.0 補給線:

オリジナルバージョンでは、共産軍ユニットは自軍補給ユニットに対して3ヘクス以内の補給線を設定できる事が必要であり、この補給ユニットはマップ端の補給源ヘクスまでの補給線を設定できなくてはならない(この補給線の長さに対する制約は無い);国連軍ユニットは、補給源に繋がる道路網(道路/小道)を構成するヘクスの何れか1つに対して、3ヘクス以内の補給線を設定する事が必要である、とされていた。このルールによって、共産軍は自軍補給廠から離れる事ができず、国連軍部隊は道路に依存している事を示していた。

DG版では、これが欠落している;DG版の国連軍と共産軍は、補給ユニット/補給源に対して無限の長さの補給線を辿る事ができる、しかし国連軍が補給トラックの隊列に山岳地帯の山頂を越えさせる事はできない。

これは、重大な変更である。

### 10.3 補給廠ユニット:

オリジナルバージョンでは、使用可能な補給廠の数に対する制限が存在していた;更にオリジナルバージョンの補給廠ユニットは補給の導管としての機能の他に、“消費”する事によって集中攻撃(“人海戦術”)や、孤立した共産軍ユニットに対する補給や補充の提供を行う事ができる、とされていた。

DG版では、これらの全てが欠落している;その代わり、DG版では共産軍の補給ユニットが1つ除去された際に、共産軍に対する火力支援マーカーの割り当てが1減少する。火力支援マーカーの割り当て減少に関して、オリジナルバージョンでは両陣営共に、1つのHQユニットが除去された際に火力支援マーカーの割り当てが1減少する、とされていた。

これは、中程度の変更である。

### 11.0 ユニットの分割:

---

ここに幾つかの重大な変更が存在している。

オリジナルバージョンでは、北朝鮮軍、中国軍、韓国軍の師団を分割する際に生じる連隊は無作為に選択する事とされていた、そう、連隊は正規分布によって組織される：例えば北朝鮮軍の連隊の場合、その能力値は 3-2-4~4-4-4 となっているが、正規分布によってその多くは 3-3-4s である。私はこれを重要視した、したがって“平均的”な北朝鮮軍連隊の攻撃係数は 3.3、防御係数は 3.0、中国軍連隊の攻撃係数は 3.75、防御係数は 3.25、韓国軍連隊の攻撃係数は 2.2、防御係数は 2.87 であるこれによってプレイヤーは師団分割の選択権を得たが、ここでは兵力の集中/分散のどちらを取るのか、が強調されている。

DG 版では、師団を分割する際に、その師団の能力値に対応した同一の能力値を持つ 3 個の連隊で置き換える事になっている。北朝鮮軍連隊の平均値は“下方修正”され、攻撃係数が 3.0、防御係数が 2.85、中国軍連隊の攻撃係数と防御係数は共に 3.0、韓国軍連隊の平均値は“上方修正”され、攻撃係数は 2.6、防御係数は 3.4 となっている。しかし師団の

能力値はオリジナルバージョンから変更されていない為、DG 版では分割後の連隊ユニットの防御力の合計数がか師団ユニットのそれを上回る為、師団を分割する事に意義が生じている！

さらに重要なのは、ユニットの奥行きが変更された事である。オリジナルバージョンでは、すべての師団は 4 ステップを持ち、すべての連隊は 2 ステップを持っていた。

DG 版では、全ての師団は 2 ステップを持ち、全ての北朝鮮/中国軍連隊は 1 ステップのみであり、米軍海兵隊の連隊は 4 ステップを持つとされている。これによって、3 つのシナリオの全てに関して一方の陣営の兵力と耐久性が半減している。

このゲームの様に両陣営が戦力減少を被る“相打ち(EX)”の戦闘結果表で特徴付けられたゲームでは、これは非常に重大な変更である。