

DMZ: 第二次朝鮮戦争 専用ルール

製作: コマンド・マガジン編集部

10.0 はじめに

『DMZ』は近未来における北朝鮮による韓国侵攻をテーマにしたシミュレーションです。

10.1 第1プレイヤー

北朝鮮軍プレイヤーが第1プレイヤーになります(3.0章参照)。

11.0 増援

『DMZ』は侵攻最初の1~2週間を扱っています。韓国軍にだけ増援が登場します。これは開戦時、マップ外に位置している7個師団を表しています。

各偶数ゲーム・ターン終了時に、韓国軍プレイヤーは2-2-8歩兵ユニット1個(第31、32、35、37、39、50、53歩兵師団)を、敵軍が占領していないマップ南端の道路または鉄道ヘクス(1007、1008、1009、1010、1013、1018)に置きます。登場した増援ユニットは、以後、他のユニット同様に使用できます。

増援ユニットは敵軍ユニットがいるヘクスには登場できませんが、敵軍ユニットがいなくなれば、再びそのヘクスに増援ユニットを登場させることが可能になります。

12.0 連絡線

韓国軍または米軍ユニットが北朝鮮の町(Ichon, Chorwon, Changpung, Pyonggang, Changdo, Kimhua, Tosan)一つを占領すごとに、ゲーム・ターンが一つ短くなります。例えば韓国軍プレイヤーが北朝鮮の町五つを占領すると、最終ゲーム・ターンは20ではなく15になります。修正後の最終ゲーム・ターンに勝敗を判定します。

ゲーム・ターンの途中であっても、上記によって最終ゲーム・ターンを迎えた時は、その瞬間にゲームを終え、勝敗を判定します。

13.0 鉄道移動

韓国軍と米軍ユニットが鉄道沿いに移動する時、1/4MPを消費します。北朝鮮軍は鉄道沿いに移動しても特典はありません。鉄道移動と通常の移動、道路移動を自由に組み合わせることができます。

14.0 非武装地帯(DMZ)

DMZに進入するユニットは移動フェイズ、機械化移動フェイズに関係なく、ダイスを1個振り、出た目に等しいMPを消費します。たとえその目はそのヘクスの地形による移動コストより小さかったとしても、ダイスの目と同じMPを消費するだけで構いません。この判定はDMZヘクスに進入する時だけ行います。同じユニットが別のDMZヘクスに進入した時、また他のユニットがDMZヘクスに進入した時は、その都度ダイスを振り、移動コストを決めます。

ダイスの目がユニットの残移動力を上回った時は、進入したDMZヘクスで停止し、それ以上は動きません。

DMZヘクスから出る時は、通常の移動コストを消費します。

15.0 橋梁爆破

北朝鮮軍ユニットが、橋梁ヘクスサイドに接するヘクスに進入した時、その橋梁ヘクスサイドに接するいずれかのヘクスが、韓国軍または米軍ユニットの移動力(MP換算ではなくヘクス数換算)内であれば、韓国軍プレイヤーは爆破を試みることができます。ダイスを1個振り、1~5の目が出れば爆破成功です。

北朝鮮軍ユニットが移動開始時に接している橋梁を爆破することはできません。

橋梁爆破は任意です。一度爆破された橋梁は、韓国軍工兵ユニットにより修理されるまで爆破されたままです(15.2参照)。北朝鮮軍プレイヤーは橋梁を修理できません。

15.1 爆破された橋梁

橋梁が爆破されると、そのヘクスサイドは直ちに河川になります。移動、戦闘において河川同様の制限が課せられます。

15.2 橋梁の修理

自軍移動フェイズまたは機械化移動フェイズ中に、韓国軍プレイヤーは、自軍工兵ユニットの移動力内(ヘクス数換算)にある爆破した橋梁を修理できます。ただし、爆破された橋梁ヘクスサイドに接するヘクスに北朝鮮軍ユニットがいる、またはEZOCが及んでいる時は修理できません。ダイスを1個振り、6の目が出ると修理できます。直ちに橋梁があるものとしますが、韓国軍プレイヤーが再び爆破を試みることができるのは、次のゲーム・ターンからです。北朝鮮軍ユニットは橋梁を修理できません。

訳注:特に制限されていないので、可能のようにも思えますが、移動した工兵ユニットが修理できるのかどうか、明記されていません。プレイの前に両軍プレイヤーが話し合って、可能かどうか決めておくと良いでしょう。

16.0 支援射撃の制限

韓国軍プレイヤーは8.3に従って支援射撃マーカーを割り当てできますが、米軍ユニットしか参加しない戦闘には、韓国軍支援射撃マーカーは1個しか使用できません。同様に、韓国軍ユニットしか参加しない戦闘には、米軍支援射撃マーカーは1個しか使用できません。

一つの攻撃に韓国軍ユニットと米軍ユニットの両方が参加していた時は、割り当てられる支援射撃マーカーに制限はありません。

16.1 支援射撃の減少

ゲーム・ターン開始時に北朝鮮軍が支配している韓国の町や都市一つにつき、韓国軍プレイヤーがそのゲーム・ターンに受け取れる支援射撃マーカーの数が1個減少します。さらに、北朝鮮軍が韓国軍航空基地(Chungju, Changhowon, Kwangju, Suwon, Osan)を支配している間、韓国軍、米軍の最も強力な支援射撃マーカーが順番に取り除かれています。例えば北朝鮮軍がKwangjiを支配していると、韓国軍の「+10」支援射撃マーカーが取り除かれます。さらにSuwonも支配すると、米軍の「+9」支援射撃マーカーも取り除きます。韓国軍、米軍が航空基地を奪回すると、失った支援射撃

撃マーカーを取り戻せます。ここで言う「支配」とは、最後にそのヘクスにいたのが自軍ユニットである、という状態を指します。

16.2 支援射撃マーカーのランダム割り当て

通常、支援射撃マーカーはルール 8.1 に従ってプレイヤーが選択できますが、このゲームではプールからランダムに引きます。

17.0 勝利条件

北朝鮮軍プレイヤーは、ソウル市のヘクスを二つとも（2406 と 2407）同時に占領すると、その時点で勝利します。一つしか占領できなかったら引き分けです。ゲームが終了するまで一つも占領できなかった時は、韓国軍プレイヤーの勝利です（例外：17.1 参照）。

17.1 Namham川橋頭堡

北朝鮮軍ユニットが Yongdungpo (2305) を支配していれば、たとえゲーム中にソウル市ヘクスを一つも支配できなくても、引き分けになります。また、ソウル市ヘクスを一つも支配できなくても、Yongdungpo (2305) と Incheon (2102) の両方を同時に占領すれば、北朝鮮軍プレイヤーの勝利です。

18.0 特殊部隊

韓国軍と北朝鮮軍の特殊部隊（「ライオン」部隊を含む）は、常に EZOC を無視できます。

18.1 「ライオン」部隊

飛行場で移動を開始する韓国軍の 3-3-7 「ライオン」ユニットは、EZOC 以外のマップ上の好きなヘクスへ移動できます（インサクション）。インサクションを行うと、通常の移動はできませんが、それ以外は通常通りに扱います。

移動開始時に飛行場にいる限り、「ライオン」ユニットは繰り返しインサクションを行えます。

19.0 オーバーラン

戦闘フェイズまたは機械化戦闘フェイズに、機械化ユニットは、地形に関係なく、防御側ユニットの移動力以上の攻撃力を持っていれば、通常の攻撃の代わりにオーバーランを行うことができます。

注意：オーバーランが行われた時は、両軍とも支援射撃マーカーは使用できません。

攻撃側はオーバーランの実行を宣言します。防御側が退却しなかった時は（19.1 参照）、攻撃側はダイスを振り、オーバーラン結果表で結果を判定し、直ちに結果を適用します。オーバーランを行って生き残ったユニットは、通常通り戦闘後前進を行えます。

1 回の戦闘、機械化戦闘フェイズにつき、一つのヘクスに対して 1 回だけオーバーランを実行できます。

19.1 オーバーラン前の退却

攻撃側がオーバーランを宣言した後で、防御側は直ちに退却を行えます。退却は 1 ヘクスだけ行われます。ただし、EZOC、他のユニットがいるヘクス、進入禁止地形に入ることはできません。

オーバーラン前に退却が行われた時は、オーバーランを解決しません。その代わりに、オーバーランを実施したユニットは、通常の戦闘後前進を行えます（防御側ユニットがいたヘクスまでの前進）。

結果に関係なく、オーバーランを宣言したユニットは、そのフェ

イズ中に通常の攻撃を行うことができません。

19.2 オーバーランの停止

オーバーランを受けたユニットは、自発的に減少戦力にすることで（既に減少戦力の場合、ユニットを除去することで）オーバーランを停止させることができます。

この場合、オーバーランは解決しません。またオーバーランを行ったユニットは戦闘後前進できません。

オーバーランの停止が行われた場合も、オーバーランを宣言したユニットは同じフェイズ中に通常の攻撃を行うことができません。

20.0 シナリオ

『DMZ』のシナリオは、近未来に北朝鮮軍が韓国を奇襲攻撃した、という状況を表しています。ゲームで扱っている期間内では、両軍とも核兵器を使用しないという想定です。

韓国軍プレイヤーは 7 個師団（第 31、32、35、37、39、50、53 歩兵師団）を除く全ての韓国軍ユニットを、韓国内の任意のヘクスに初期配置します。米軍ユニットの初期配置は下のリストに従います。韓国軍プレイヤーの初期配置が終わったら、北朝鮮軍プレイヤーが初期配置を行います。以下のリストに記載されている以外のユニットは、北朝鮮内であればどのヘクスに初期配置しても構いません。スタックしての配置、DMZ 内への配置は禁止されます。

北朝鮮軍

ユニット・タイプ:	配置ヘクス:
4-3-5	Changdo (4417)
8-6-8	Tosan (3803)
10-7-6	Changpung (3301)
10-7-9	Chorwon (4007)
10-8-14	Ichon (4407)
10-8-14	Kimhua (4115)
12-9-7	Pyongyang (4111)

米軍

ユニット・タイプ:	配置ヘクス:
8-5-21	Pyongtaek (1308)
8-5-21	Seoul (2407) から 1 ヘクス以内
8-5-21	Tongducheon (3107) から 1 ヘクス以内
12-10-15	Tongducheon (3107) から 1 ヘクス以内