

ショウダウン: 次期印パ紛争 専用ルール

製作: コマンド・マガジン編集部

10.0 はじめに

『ショウダウン』は、近未来におけるインドによるパキスタン侵攻を扱ったシミュレーションです。核兵器の応酬も予想されます。

10.1 第1プレイヤー

インド軍プレイヤーが第1プレイヤーです (3.0章参照)。

11.0 増援

『ショウダウン』は次期印パ紛争最初の数週間だけを扱っており、ゲーム中に増援は登場しません。ゲームで使用できるユニットは、ゲーム開始前に動員された部隊を表しています。

12.0 地対空ミサイル(SAM)

SAMユニットは他のユニットと同様に扱いますが、敵軍支援射撃、核兵器を無効にしたり除去したりできます。

注意: SAMユニットはZOCを持ちません。

SAMユニットは防御力を持ちますが攻撃力を持ちません。よって攻撃を行うことはできません。また片面にしか印刷されていません。減少戦力状態になったら、直ちに除去されます。移動力を持たないSAMユニットが退却の結果を受けた時は除去されます。

SAMユニットは射程距離を持ちます。戦闘フェイズ中、敵軍プレイヤーがこの射程距離内で支援射撃マーカーまたは核兵器チットを使用すると、そのうちの一つを無効化し、除去します。射程距離より遠くの支援射撃マーカー、核兵器チットは無効化できません。

各SAMユニットが無効化できる支援射撃マーカーまたは核兵器チットは、1戦闘フェイズ中に1個だけです。1ゲーム・ターン中に戦闘フェイズは4回(インド軍戦闘/機械化戦闘フェイズ、パキスタン軍戦闘/機械化戦闘フェイズ)あるため、1個のSAMユニットは最大で1ゲーム・ターンに4個の支援射撃マーカーまたは核兵器チットを無効化できます。

射程距離内であれば、複数のSAMユニットが同じ支援射撃マーカーまたは核兵器チットを無効化する試みを行えます。

12.1 SAMユニットによる迎撃

プレイヤーが航空支援射撃マーカー(航空機のシルエットが印刷されたマーカー)または核兵器チットの使用を宣言すると、敵軍プレイヤーは、射程距離内のSAMユニットによる迎撃を宣言できます。迎撃するプレイヤーはSAMユニットごとにダイスを1個振ります。「1」「2」の目が出れば、航空支援射撃マーカーまたは核兵器チットは撃墜され、ゲームから完全に取り除かれます。その戦闘にも影響しません。それ以外の目が出た時は影響ありません。

SAMユニットは航空機以外の支援射撃マーカーを迎撃できません。航空支援射撃マーカーと核兵器チットのみ迎撃可能です。

SAMユニットが迎撃を行ったら、その戦闘フェイズ中は使用できないことを示すため、ユニットを裏返します。戦闘フェイズ終了後、全てのSAMユニットを表面にします。

13.0 核兵器

両軍プレイヤーはゲーム開始前に密かにダイスを1個ずつ振り、受け取る核兵器チットの数を決めます。インド軍プレイヤーは出た目に+2、パキスタン軍プレイヤーは+4します。その合計値がゲーム中に使用できる核兵器チット数になります。

13.1 核戦争のボタン

両軍とも核戦争のボタンが押されるまで、核兵器チットを使用できません。さらにインド軍プレイヤーは、パキスタン軍プレイヤーが最初に核兵器チットを使用するまで、先に使うことができません。

インド軍プレイヤー・ターン中に、インド軍がパキスタンの都市を一つでも支配すると、核戦争のボタンが押される可能性があります。パキスタン軍プレイヤーは1ゲーム・ターンにつき1回ダイスを振り、核兵器が使用可能になるかどうかを決めます。出た目がその時点でインド軍に支配されているパキスタンの都市数(町は含まず)以下なら、パキスタン軍プレイヤーは自軍戦闘フェイズに核兵器の使用が可能になります。

使用した核兵器チットは再利用できません。

13.2 核兵器の使用

核兵器使用チットを使用する場合、使用したいヘクスに核兵器チットを置きます。

例外: 敵軍ユニットがいたとしても、両軍とも自国の都市または町に対して核兵器チットは使用できません。

核兵器チット配置後、敵軍プレイヤーは12.1に従ってSAMによる迎撃を行えます。迎撃後、一つでも核兵器チットが残れば、そのヘクスに命中します(13.3参照)。

13.3 核兵器の影響

核兵器が命中すると、ダイスを1個振ります。「1」の目が出ると不発で影響はありません(チットはゲームから除外されます)。それ以外の目が出たら、そのヘクス内の全ての敵軍ユニットが除去されます。さらに、そのヘクスは「放射能汚染ヘクス」となり、全てのユニットが進入できなくなります。汚染ヘクスにはZOCも及びません。

13.4 核兵器の先制使用

インド軍プレイヤーは、パキスタン軍が先に核兵器チットを使用するまで(SAMユニットに迎撃された場合を含む)、核兵器チットを使用することができません。一度でもパキスタン軍が使用すれば、インド軍も自由に核兵器チットを使用可能になります。

14.0 停戦ヘクス

移動/機械化移動フェイズ中に停戦ヘクスに進出したユニットは移動が遅延します。ダイスを1個振り、出た目と同数のMPを使用費します。そのヘクス本来の地形コストは無視します(ダイスの目とそのヘクスの地形の移動コストより小さかった時でも)。移動遅延は停戦ヘクスに進出した時のみ発生します。停戦ヘクスから出て再び停戦ヘクスに入った時、または別のユニットが停戦ヘクスに

進入した時、それぞれあらためてダイスを振って消費 MP を決定します。進入に必要な MP が足りない時は、そのヘクスに進入したところでそのフェイズ中の移動を終了します。

停戦ヘクスから出る時は移動の遅延は発生しません。

15.0 橋梁爆破

インド軍ユニットが、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、SAM 以外のパキスタン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、パキスタン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、1～3 の目が出れば爆破成功です。

インド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、インド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）。パキスタン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、インド軍プレイヤーは、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パキスタン軍ユニットがいる、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、4～6 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、パキスタン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。パキスタン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、可能かどうか決めておくといいでしょう。

16.0 渡河

インド軍プレイヤーは、自軍工兵ユニットを用いることで、工兵ユニット自身も含めて、EZOC が及んでいない河川ヘクスサイドを、橋梁があるものとして渡ることができます。インド軍移動／機械化移動フェイズに、インド軍工兵ユニットの移動力（ヘクス数換算。MP 換算ではありません）の範囲内の河川ヘクスサイド一つを選びます。そのヘクスサイドは 1 ゲーム・ターン中、橋梁と見なします。パキスタン軍はこの橋梁を破壊できません。爆破された橋梁ヘクスサイドにもこの一時的な架橋を行えますが、修理されたわけではありません。修理するためには 15.2 に従う必要があります。工兵によって架けられた橋は、通常の橋梁同様に扱います。道路が通じていれば、道路移動も可能です。

工兵によって架けられた橋は、インド軍プレイヤーがその工兵ユニットで別のヘクスサイドに架橋するまで架かったままです。インド軍プレイヤーはいつでも別の河川ヘクスサイドに架橋できますが、あるゲーム・ターン中に同時に二つの河川に架橋することはできません。インド軍プレイヤーが架橋したヘクスサイドは、そのゲーム・ターンの間、パキスタン軍ユニットを含めて、橋梁があるものとして攻撃することができます。

17.0 山岳ユニット

インド軍の 443 山岳ユニット 2 個は、山地であっても平地同様に移動、攻撃できます。しかし山岳ユニットは山地にいても、それ以上の特典を得ることができません。

18.0 勝利条件

最終ゲーム・ターン終了時に、インド軍プレイヤーは四つ以上のパキスタンの都市（町は除く）を占領し、自軍ユニットを置いていれば勝利します。しかしインドの町が占領されていると、インド軍の勝利は引き分けに格下げされます。

インド軍が勝利条件を達成できない時、またはたとえインド軍がパキスタンの都市四つを占領していたとしても、パキスタン軍がインドの町二つを支配していれば、パキスタン軍が勝利します。

19.0 シナリオ

『ショウダウン』は次期印パ紛争の近未来シミュレーションです。現在の戦略ドクトリン、及び核兵器使用の可能性、両軍の軍事力に対する核兵器の影響などが考慮されています。

まず、パキスタン軍プレイヤーが自軍ユニット 1 個を自国内に自由配置します。次にインド軍プレイヤーが自軍ユニット 2 個を自国内に自由配置します。このように、交互にユニットを初期配置します。インド軍ユニットを全て配置し終えたら、残りのパキスタン軍ユニットを配置します（1-3-2 歩兵ユニット 2 個を除く）。

ルール 5.3 により、ユニットをスタックして初期配置することはできません。また停戦ヘクスにも配置できません。パキスタン軍の 1-3-2 歩兵ユニット 2 個は次のヘクスに配置します。

ユニット・タイプ：	初期配置ヘクス：
1-3-2	3821 (Jammu)
1-3-2	4221 (Srinagar)

19.1 国際世論の圧力

パキスタン軍の核兵器が一つ爆発するごとに（インド軍の核兵器は関係ありません）、最終ゲーム・ターンが 1 ずつ早まります。例えばパキスタン軍の核兵器が 5 発爆発すれば、最終ゲーム・ターンは 15 になります。

核兵器が爆発したことで直ちに最終ゲーム・ターンを過ぎてしまった時は、まだフェイズが残っていてもその時点でゲームが終了します。