



金門島上陸作戦

KINMEN 1949

The Battle that Saved Taiwan

ルールブック

毛澤東最痛心的一場戰役

解放軍9086人登陸、3900餘人被俘、
其餘全部陣亡、沒有一船一板得以返回大陸。

關鍵一戰、一方潰敗、一方大捷。

自此、兩岸隔絕*。

『金門島上陸作戦』ルール索引

- 1.0 はじめに
- 2.0 コンポーネント
- 3.0 ゲームの準備
- 4.0 勝利条件
- 5.0 ターンの手順
- 6.0 中国軍の上陸
- 7.0 支配地域 (ZOC)
- 8.0 スタック
- 9.0 天候決定
- 10.0 作戦フェイス
- 11.0 移動
- 12.0 戦闘
- 13.0 支援マーカー
- 14.0 夜間フェイス
- 15.0 中国軍の作戦オプション
プレイの例

CREDITS

Design: Yasushi Nakaguro

Playtesters: mitsu, Takeshi Takahara, Junichiro Tatsumi
and Suguru Inoue

Game Map: Yasushi Nakaguro

Counters: Yasushi Nakaguro

Special Thanks: Wei-Cheng Cheng

©2019 Bonsai Games

初めてウォーゲームを購入された方へ

ウォーゲームのルールはやや複雑で、ゲームごとに独自の概念が持ち込まれています。最初から全てのルールを覚えようとするのではなく、まずルールブック全体を一読して概要を掴み、マップの上に駒を並べて、駒を動かしながら必要なルールを再読すると理解が深まるでしょう。

ルールブックは章と項目の番号でナンバリングされています。あるルールの中で関連する別のルールがある時は、そのルールのナンバーを参照するようにとの指示が書かれています。また特に重要なルールは**赤色**、ルールの例は**青色**で表示されています。ルールに関するデザイナーのコメントや解説は**緑色**です。

ルールを読んでも理解できなかった時は、以下のメールアドレスまでご質問をお寄せください。できるだけ速やかに回答いたします。

メール・アドレス: petitslg@gmail.com

件名: ゲームのタイトルをお書きください。

本文: ご質問に関するルールのナンバーをお書き添えください。

1.0 はじめに

このゲームは1949年10月25日に行われた中華人民共和国(以下、中国)軍による金門島に対する上陸作戦をテーマにした2人用ゲームです。1人が中国軍を、もう1人が中華民国(以下、台湾)軍を受け持ちます。

史実では、それまでの戦勝で勢いに乗る中国軍が上陸したものの、上陸作戦の準備、訓練不足は顕著であり、実際に金門島に上陸できたのは9,000名程度でした。一方の台湾軍は中国軍が金門島に上陸してくることを予想、第18軍を増援するなどして40,000の兵力で中国軍を待ち構えていました(ただし第18軍の多くは戦闘終了後に到着)。また対戦車装備を持たない中国軍にとって、台湾軍のM5A1軽戦車は脅威でした。

このように、歴史を振り返れば失敗必至の上陸作戦ではありませんが、「what-if」の要素がないわけではありません。もしも中国軍が上陸用の舟艇をもっと準備できていれば、もしも指揮統制がうまくいってれば、もしも二次上陸で別の海岸を選んでいれば……。本作ではそうした「what-if」をゲームに導入することで、中国軍にも勝利する可能性を与えています。

1.1 ゲーム・スケール

1ヘクスの対辺距離は約750メートル、ユニット1個は大隊(戦車は中隊)に相当します。台湾軍の空軍力、中国軍の砲兵支援は一定の効果を表す抽象的なマーカーとして表されます。1ターンは実際の1日間に相当します。

2.0 コンポーネント

本作は以下のものを用いてプレイします。

- A3判のマップ1枚
- 駒シート1枚(99個)
- ルールブック(右のQRコードからもダウンロードいただけます)
- その他、6面体ダイスを1個以上用意してください。



2.1 マップ

戦場となった金門島の中央及び西部が描かれています。マップ全体を覆っている六角形のマス目を「ヘクス」と呼び、ゲームで使用している駒(ユニット)の位置、移動の基準として使います。全てのヘクスには4桁の固有の番号が印刷されています。またヘクスにはユニットの移動や戦闘に影響を及ぼす地形が印刷されています。

マップのヘクスが印刷されていない場所に、ゲームで使用する表、情報を記録するためのトラック、ユニットを置くボックスが印刷されています。

2.2 駒

駒には、部隊を表す「ユニット」と、ゲーム上の情報を表示・記録するための「マーカー」の2種類があります。

2.2.1 ユニット

ユニットには以下の情報が記載されています。



所属: ユニットの地色は所属を表します。青色は台湾軍、赤色は中国軍です。

部隊規模: 兵科上の記号は部隊の規模を表します。規模の違いはゲームに影響しません。

II: 大隊

I: 中隊

XX: 師団 (司令部)

兵科: 台湾軍の第3戦車連隊を除き、全て歩兵です。兵科記号は師団ごとに色分けされています。

歩兵

戦車

大隊/連隊: ユニットの大隊番号と所属連隊です。ゲームには影響しません。戦車は中隊番号を示します。「Misc」は混成部隊を表しています。

所属軍/所属師団: 所属軍はゲームに影響しません (ただし15.5を参照)。所属師団は様々な形でゲームに影響します。

戦闘力: ユニットの戦闘能力を表します。

移動力: ユニットが1回の移動機会で消費できる移動ポイント (MP) の上限のことです。

活性化面と消耗面: 活性化面のユニットは移動、攻撃を行えます。消耗面のユニットは移動できず、原則として攻撃を行えません (防御は可能)。

2.2.2 マーカー

以下のマーカーを使用します。マーカーの使い方は使用するルールの中で説明します。



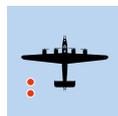
師団マーカー (10.2参照)



師団マーカー (裏面: 使用済み)



台湾軍兵站ポイント (14.2参照)



台湾軍空軍力 (9.1参照)



ゲーム・ターン (5.0参照)



活性化 (10.1参照)



海上輸送ポイント (6.0参照)



中国軍兵站ポイント (6.1参照)



砲兵 (9.2参照)



中国軍支配 (14.2参照)



中国軍作戦オプション (3.3参照)

3.0 ゲームの準備

誰がどの軍を受け持つかを決めたら、自分が担当するユニットを手元を集めます。マーカーは両プレイヤーから手の届く、マップ外の邪魔にならない場所に一時的に置きます。

3.1 台湾軍のセットアップ

最初に台湾軍プレイヤーが自軍ユニット全てをマップ上に配置します。マップには、台湾軍の師団名と配置するユニット数を表示記号が印刷されているヘクスが存在します。それらのヘクスに該当する師団のユニットを表面で配置します。例えばヘクス0504には第201師団のユニットを1個、ヘクス1409なら第18師団のユニットを2個、配置します。

台湾軍兵站ポイント・マーカーを、ポイント記録トラックの「20」に置きます。3個ある空軍力マーカーは裏返しにして空軍力ボックスに置きます。

3.2 中国軍のセットアップ

次に中国軍プレイヤーは全ての自軍ユニットを澳頭ボックスに置きます。砲兵マーカー4個を大嶼島ボックスに置きます。「Optional」と印刷された2個はマップ外に置きます。

中国軍兵站ポイント・マーカーを、ポイント記録トラックの「0」に置きます。海上輸送ポイント・マーカーは「20」に置きます。

3.3 中国軍の作戦オプション

中国軍プレイヤーは、6個ある中国軍作戦オプション・マーカーのうち、ランダムに3個を引きます。引かなかった3個はゲームに使用しないため、完全に取り除きます。どちらのプレイヤーもその3個の裏面を見ることはできません。

中国軍プレイヤーは引いた3個の作戦オプション・マーカーの裏面を確認します。これは史実では起こらなかったけれども、起こる可能性があった作戦オプションを表しています。詳細は15.0を参照してください。

3.4 その他のマーカー

ゲーム・ターン・マーカーを、ゲーム・ターン記録トラックの「1」に置きます (以下、ルールでは「ゲーム・ターン」を単に「ターン」と略します)。活性化/移動済みマーカー、中国軍支配マーカーはマップ外の邪魔にならない場所に置きます。両軍の司令部マーカーを、マップ上の司令部マーカー保管ボックスに置きます。

以上でゲームの準備は完了です。ターンの手順 (5.0) に従ってゲームを始めますが、その前に両プレイヤーは何を目指さなければならないのかという、勝利条件を説明します。

4.0 勝利条件

第3ターンを終えるとゲームは終了します。その時点で中国軍が1勝利ポイント（以下、VPと略します）を得ていれば中国軍の勝利、0 VPなら引き分け、-1 VPなら台湾軍の勝利となります。また、ゲーム中に両軍がサドンデス勝利を取めることもあります。

4.1 台湾軍のサドンデス勝利

あるターンの終了時、金門島に中国軍ユニットが1個も存在しない時は台湾軍の決定的勝利となり、直ちにゲームは終了します。

4.2 中国軍のサドンデス勝利

あるターンの終了時、中国軍ユニットが金城（0412）または塔后（1912）のいずれかにいれば、中国軍の決定的勝利となり、直ちにゲームは終了します。

デザイン・ノート: 中国軍は金門島を中央で分断し、西部から先に制圧する計画でした。金城と塔后を占領すれば、その目標が達成されたものと判断します。

4.3 ゲーム終了時の勝敗

第3ターンが終わるまで両軍がサドンデス勝利を達成できなかった時は、第3ターン終了時に中国軍が獲得しているVPを調べます。中国軍は以下の方法でVPを獲得します。

- **1 VP:** 中国軍ユニットがいる町1ヘクスにつき（VPを得るためには、ゲーム終了時に町にユニットがいなければなりません。通過だけでは条件を満たせません）。
- **1 VP:** 戦闘で除去された台湾軍ユニットの数が中国軍ユニットの数より多い。同数なら0 VPです。
- **-1 VP:** 戦闘で除去された中国軍ユニットの数が台湾軍ユニットの数より多い。同数なら0 VPです。
- **-1 VP:** 作戦オプション（15.0参照）を1つ使用すること。
- **-1 VP:** ゲームを延長すると（5.2参照）。

4.4 勝利レベル

中国軍の獲得したVPにより勝利レベルが決まります。

中国軍のVP	勝利レベル
3 VP以上	中国軍決定的勝利（金門島は中国に支配され、島の台湾軍の多くが降伏します。近い将来、台湾への上陸作戦も行われるでしょう）
2 VP	中国軍実質的勝利（金門島は中国に支配されます）
1 VP	中国軍宣伝的勝利（台湾軍に痛打を与えた中国軍は撤退に成功します）
0 VP	引き分け（上陸した中国軍は降伏するも、台湾軍も大きな損害を出します）
-1 VP	中国軍歴史的敗北（史実の結果）

5.0 ターンの手順



このゲームは「ターン」を繰り返すことで進行します。全部で3回のターンを終えるとゲームは終了し、ルール4.0に従って勝敗を決めます。1回のターンに行う手順（フェイズと呼びます）は以下の通りです。

5.1 ターンの手順

- I. 中国軍上陸フェイズ（6.0参照）
- II. 天候決定フェイズ（9.0参照）
- III. 作戦フェイズ（10.0参照）
 - a. 中国軍作戦フェイズ
 - b. 台湾軍作戦フェイズ
- IV. 夜間フェイズ（14.0参照）

夜間フェイズが終わると1ターンが完了します。ターン・マーカを次のマスに進めて新しいターンを開始します。

5.2 延長ゲーム

史実では10月27日に実質的な戦闘は終了しました。しかし中国軍に十分な補給（兵站ポイント）があれば、さらに1日、戦闘を継続できます。

第3ターン終了時、中国軍プレイヤーはゲームの延長を宣言できます。宣言すれば第4ターンを行います。それにより1 VPを失います。

6.0 中国軍の上陸

毎ターンの中国軍上陸フェイズに、中国軍プレイヤーは以下のことを順番に行います。

6.1 上陸部隊の編成

PRC Logistics Point 中国軍プレイヤーはこのターンに上陸させる部隊を決めます。海上輸送ポイント1につきユニット1個、または2兵站ポイントを輸送できます。輸送するユニットを澳頭ボックスから上陸ボックスに移します。輸送した兵站ポイントは直ちに現在の兵站ポイントに加算されます。兵站ポイント・マーカをトラック上で動かしてください。

重要: 両軍とも兵站ポイント・マーカの上限は20です。20を超えた分は失われます。

輸送を行っても海上輸送ポイントは失われません。海上輸送ポイントは夜間に喪失します（14.4参照）。

6.2 上陸の実施

次に、上陸ボックス内のユニットを上陸海岸ヘクスに配置します。敵ユニットがいるヘクスには配置できませんが、支配地域（7.0参照）には配置できます。配置時にはスタック制限（8.0参照）に従わなければなりません。

上陸海岸には東部と西部があります。西部に上陸したユニッ

トは表面のままです。しかし東部に上陸したユニットは、直ちに裏面（消耗面）にしなければなりません。

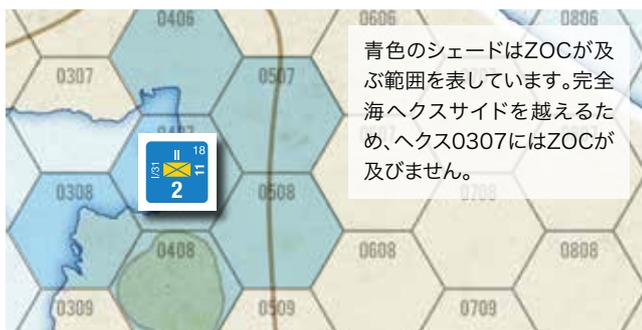
デザイン・ノート: このルールは東部のほうが地形や風向きにより上陸が困難だったことを表しています。

中国軍プレイヤーは上陸ボックスにユニットを残しておくことはできません。全て上陸させる必要があります。

7.0 支配地域(ZOC)

全てのユニットは隣接する6つのヘクスに支配地域 (ZOC) を持ちます。消耗面のユニットも ZOC を持ちます。ZOC は全ての地形に及びますが、完全海ヘクスサイド越しには及びません。例えばヘクス0307にいるユニットのZOCは0406に及びますが、0207、0308、0407には及びません。敵ユニットのZOC (EZOC) は自軍ユニットの移動、戦闘に影響します。

両軍のZOCが同じヘクスに及びることがあります。複数のユニットのZOCが及んでも、1個のユニットのZOCと効果は変わりません。EZOCの効果を無効にすることはできません (自軍ユニットがいてもEZOCの効果は及びます)。



7.1 EZOCの移動への影響

移動中の自軍ユニット (11.0参照) がEZOCに進入すると、直ちにそのヘクスで移動を終えなければなりません。移動開始時にEZOCにいるユニットは移動できますが、再びEZOCに進入するとそのヘクスで移動を終えなければなりません。EZOCで移動を開始するユニットが、隣接するEZOCへ直接移動することも可能です (そのヘクスで移動を終えます)。

7.2 ZOCの戦闘への影響

自軍ユニットは隣接する敵ユニットに対して戦闘をしかけられます。しかしEZOCにいるために、自軍ユニットが攻撃を強制されることはありません。

戦闘の結果として退却する時、EZOCには進入できません。戦闘後前進はEZOCを考慮せずに行えます。詳細はルール12.10を参照してください。

7.3 戦車とZOC

金門島に上陸した中国軍部隊は対戦車兵器を装備しておらず、台湾軍の戦車部隊は自由に行動できました。そのため台湾軍の戦車は移動、戦闘においてEZOCを無視します。

8.0 スタック

スタックとは、同一ヘクスに同時に複数の自軍ユニットを置くことです。このゲームでは両軍とも、1ヘクスに2個までの自軍ユニットをスタックさせることができます。

8.1 スタックとフォーメーション

同一師団に所属するユニット (兵科記号の色が同じユニット) だけがスタックできます。例外は台湾軍の戦車ユニット (兵科記号が白) で、どの自軍ユニットともスタックできます。

8.2 スタック制限の適用時期

自軍作戦フェイズ終了時、戦闘を解決して退却、戦闘後前進を終えた時、スタック制限を守っていなければなりません。ユニットの移動中や退却中は一時的にスタック制限に違反しても構いませんが、ユニットの移動終了後、退却終了後はスタック制限を守らなければなりません。

8.3 敵ユニットとのスタック

敵ユニットとスタックすることはできません。敵ユニットがいるヘクスへ移動や退却で進入することはできません。

8.4 スタック制限違反

退却を終えるヘクスでスタック制限に違反する時は、追加で1ヘクス退却してスタック制限を遵守しなければなりません。追加の退却先もスタック制限に違反する時は、さらに1ヘクス退却します。追加の退却を行えない場合、ユニットは壊滅してゲームから除去されます。

ユニットは移動を終えたヘクスでスタック制限に違反してはなりません。

9.0 天候決定

9.1 空軍力の決定



毎ターンの天候決定フェイズに台湾軍プレイヤーはダイスを1個振り、出た目を半分にします (端数切り上げ)。台湾軍プレイヤーはこのターンにその数の空軍力マーカーを使用できます。空軍力ボックス内のマーカーをランダムに選んで表面にします。

9.2 砲兵支援数の決定



中国軍は毎ターン最低1個の砲兵マーカーを使用できます。さらに天候決定フェイズ開始時に中国軍ユニットがいる▲1ヘクスにつき1個の砲兵マーカーを使用できます。使用できる砲兵マーカーを表面にします。

10.0 作戦フェイズ

毎ターンの作戦フェイズ、先に中国軍プレイヤーが作戦を行います。両プレイヤーが続けてパスをするまで、中国軍、台湾軍の順番で1回ずつ作戦を行います。

10.1 作戦命令

プレイヤーは自軍作戦フェイズ開始時に、どのユニットを活性化するか（またはパスするか）を決めなければなりません。この時に選べるオプションは次の通りです。

- **戦闘団:** スタックしている表面の2個のユニット、または表面の1個のユニット。
- **師団:** 同一師団に属する全てまたは一部のユニット。活性化させるユニットを選ぶ前に、裏面のユニットを回復できます（10.2参照）。
- **支援要請:** 台湾軍なら使用可能な空軍力マーカー1つ、中国軍なら使用可能な砲兵マーカー1つを使用します（13.0参照）。
- **パス:** ユニットの活性化しない/できない時はパスしなければなりません。任意でパスすることも可能です。

活性化したユニットに活性化マーカーを置き、この作戦フェイズ中に活動させることを明示します。

10.2 師団命令



各師団は1ターンに1回だけ作戦命令を出せます。師団命令により活性化する時は、まず以下のことを行います。

1. 師団命令を出す司令部のマーカーを裏面にし、このターンには再び師団命令を出せないことを明示します。裏面になった司令部マーカーはそのターンの夜間フェイズに表面に戻します。
2. 命令が出された師団に所属しているユニットのうち、裏面になっているものを表面にできます。表面にしたユニット1個につき1兵站ポイントを消費します。その後、表面にしたばかりのユニットを含む師団に所属する任意の表面のユニットに活性化マーカーを置きます。

10.3 戦車第3連隊



台湾軍プレイヤーは、戦車第3連隊を単独で「師団」として命令を出すことも、他の師団が命令を出した時に同時に戦車第3連隊の命令を出すこともできます。後者の場合、同時に2つの司令部マーカーを裏返すこととなります。**訂正:** マーカーの記号 (II) は大隊になっていますが、正しくは連隊 (III) です。

10.4 作戦の実行

活性化するユニットが決まったら、以下の順番でサブフェイズを行います。活性化マーカーが置かれた全てのユニットは以下の全てのサブフェイズを行えます。活性化マーカーが置かれていないユニットは、サブフェイズを行えません。

1. **移動サブフェイズ:** 活性化したユニットの全てまたは一部を移動ルール（11.0参照）に従って移動させます。全く移動しなくても構いません。移動を終えたことを示すため、活性化マーカーを裏返して移動済み面にします。
2. **戦闘サブフェイズ:** 活性化したユニットの全てまたは一部

を用い、戦闘ルール（12.0参照）に従って戦闘を行います。全く戦闘しなくても構いません。移動サブフェイズに移動したユニットも戦闘を行えます。

3. **消耗サブフェイズ:** 活性化マーカーを全て取り除き、活性化マーカーが置かれていたユニットを消耗面（裏面）にします。移動、戦闘を行っていてもいなくても、活性化マーカーが置かれていたユニットは全て消耗面になります。

消耗サブフェイズが終わると、自軍作戦フェイズが終了し、敵の作戦フェイズを行います。

11.0 移動

プレイヤーは自軍移動サブフェイズに活性化した自軍ユニットを移動させることができます。移動はユニットごとに行います。1個のユニットの移動が完了してから、次のユニットの移動を開始します。

11.1 移動の方法

各ユニットは移動力を持ちます。移動力は1回の移動サブフェイズ中にそのユニットが使用できる移動ポイント（MP）の上限を表しています。

ユニットは今いるヘクスから隣接するヘクスに、MPを消費しながら移動していきます。移動力を使い切る必要はありませんが、未使用のMPを次の移動サブフェイズに繰り越したり、他のユニットに譲渡したりすることはできません。

11.2 移動における地形の影響

進入するヘクスの地形により、消費するMPが異なります。地形効果表（TEC）も参照してください。

- **平地:** 進入に1 MPが必要です。
- **丘陵:** 進入に2 MPが必要です。
- **町:** 移動には影響しません。
- **河川:** 通過に1 MPが余分に必要です。河川を通過して平地に進入する場合は2 MPを消費します。
- **道路:** 道路に沿って移動する時は、背景の地形に関係なく0.5 MPを消費します。河川の影響も無効になります。
- **完全海ヘクスサイド:** 通過できません。ただし雙鯉湖の矢印でつながっている2ヘクスは、河川ヘクスサイドとして扱います。ZOCも対岸に及びます。

11.3 移動におけるEZOCの影響

移動中にEZOCに進入したユニットはそこで移動を終えなければなりません。EZOCで移動を開始するユニットはEZOCを離脱できます。EZOCからEZOCへ直接移動することもできます（7.1参照）。

11.4 移動におけるスタックの影響

ユニットの移動中、一時的にスタック制限（8.0参照）をオーバーしても構いませんが、移動フェイズ終了時にはスタック制限を違反してはなりません。

12.0 戦闘

プレイヤーは活性化した自軍ユニットを用いて、自軍戦闘サブフェイズに隣接する敵ユニットを攻撃できます。移動サブフェイズに移動したユニットも戦闘を行えます。敵ユニットに隣接していても、活性化マーカーが置かれていない自軍ユニットは戦闘を行えません。

12.1 戦闘の一般ルール

戦闘サブフェイズを行っているプレイヤーを「攻撃側」、相手を「防御側」と呼びます。

攻撃側の各ユニット（活性化中のもの）は、1回の戦闘サブフェイズ中に1回だけ隣接するヘクス1つにいる防御側ユニットを攻撃できます。防御側の各ユニットは、1回の戦闘サブフェイズ中に1回だけ攻撃目標になります。

この条件に従う限り、1回の戦闘サブフェイズ中に行える戦闘の回数に制限はありません。

攻撃側は戦闘サブフェイズ開始時に、その戦闘サブフェイズ中に行う全ての戦闘を決める必要はありません。どの自軍ユニットでどの敵ユニットを攻撃するのかを決め、戦闘を解決してから、次の戦闘解決に移行します。

12.2 複数ユニットの戦闘

スタックしている活性化中の攻撃側ユニットは、同じヘクスを一緒に攻撃しても、それぞれ別々のヘクスを攻撃しても構いません。または1個は攻撃を行い、もう1個は攻撃しないでおくこともできます。

スタックしている防御側ユニットは、必ずひとまとめに攻撃しなければなりません。

1個の攻撃側ユニットは防御側ユニットがいる1ヘクスだけを攻撃できます。1回の戦闘で隣接する複数ヘクスを同時に攻撃することはできません。

1つの防御側に隣接している異なるヘクスにいる活性化中の攻撃側ユニットは、共同でその1ヘクスを攻撃できます。ただし、12.12の例外に注意してください。

12.3 攻撃可能なユニット

攻撃側ユニットのうち、攻撃できるのは活性化中のユニットだけです。活性化中のユニットとスタックしていても、活性化していないユニットは攻撃できません。

攻撃は強制されません。活性化していても、隣接する敵ユニットを攻撃する義務はありません。ただし、攻撃したか否かに関係なく、活性化したユニットは必ず消耗します。

12.4 戦闘の解決

上記ルールに基づき、攻撃側は以下の手順を踏んで、戦闘を1つずつ解決していきます。

1. **戦闘の宣言:** 攻撃側は、どの自軍ユニットでどの敵ヘクスを攻撃するのか宣言します。
2. **戦闘比の計算:** この戦闘に参加する攻撃側ユニットの戦闘力合計を防御側ユニットの戦闘力合計で割り、 $x:1$ の整数比を求めます。端数が出る時は防御側が有利のように切り

捨てます。例えば攻撃側戦闘力10、防御側戦闘力4なら2.5:1となり、端数を切り捨てて2:1にします。攻撃側戦闘力が小さい時は防御側戦闘力を攻撃側戦闘力で割り、 $1:x$ の整数比を求めます。端数が出る時は防御側が有利のように切り上げします。例えば攻撃側戦闘力4、防御側戦闘力5なら1:1.25となり、端数を切り上げて1:2にします。

3. **戦闘解決:** 戦闘比が決まったら、戦闘結果表で使用するコラムを見つけます。攻撃側はダイスを1個振り、結果を判定します。結果は直ちに適用します。

以上で1つの戦闘が終了します。攻撃側が他に解決したい戦闘がある時、再び上記手順に従います。

12.5 戦闘における地形の影響

1. **河川越しに攻撃を行う全てのユニットは、それぞれ戦闘力が1低下します。同時に河川越し以外に攻撃を行うユニットがいても、この効果を適用します。また道路越しの攻撃でも、戦闘における河川の影響は無効になりません。**
2. **丘陵にいるユニットに対して攻撃する時、戦闘比を1シフト左に修整します。丘陵にいるユニットが攻撃する時は修整はありません。**
3. **完全海ヘクスサイド越しには攻撃できません。ただし雙鯉湖の矢印でつながっている2ヘクスは、河川ヘクスサイドとして扱います。ZOCも対岸に及びます。**

上記以外の地形は戦闘に影響しません。死守（12.9参照）判定を行う時は、地形による修整を行った戦闘力を使用します。

12.6 ショック効果



戦闘力の左にドットが印刷されているユニット（このゲームでは台湾軍の戦車と支援マーカー）はショック効果を持ちます。

1. ショック効果を持つユニットが攻撃に参加する時、ドット1つにつき防御側ユニット1個が、戦闘比を計算する前に消耗状態になります。既に消耗状態のユニットは影響を受けません（どのユニットを消耗させるかは攻撃側が選択）。
2. ショック効果を持つユニットが防御側にいる時、防御側はドット1つにつき攻撃側ユニット1個が、戦闘比を計算する前に消耗状態にできます（どのユニットを消耗させるかは攻撃側が選択）。ただし戦闘後、結果に関係なくショック効果を使用した戦車を消耗面にしなければなりません。

12.7 戦闘結果

戦闘結果表の記号は以下の意味を持ちます。

- AE:** 攻撃側壊滅。戦闘に参加した全ての攻撃側ユニットを除去します。
- A2, A1, A:** 攻撃側損害。戦闘に参加した全ての攻撃側ユニットは、退却または死守を行います。複数のユニットがいる場合、ユニットごとに退却/死守を選択できますが、死守判定（12.9参照）を行う前に全てのユニットを退却させ

なければなりません (12.10 参照)。また、死守判定の途中で選択をやり直すこともできません。

A/D: 相互損害。まず攻撃側が「A」の結果を処理し、その後で「D」の結果を処理します。防御側が退却または壊滅して元いたヘクスからいなくなり、攻撃側に死守判定に成功したユニットがいれば、そのユニットが戦闘後前進を行えます (12.11 参照)。

D2, D1, D: 防御側損害。戦闘に参加した全ての防御側ユニットは、退却または死守を行います。複数のユニットがいる場合、ユニットごとに退却/死守を選択できますが、死守判定 (12.9 参照) を行う前に全てのユニットを退却させなければなりません (12.10 参照)。また、死守判定の途中で選択をやり直すこともできません。防御側が退却または壊滅して元いたヘクスからいなくなれば、攻撃側は戦闘後前進を行えます (12.11 参照)。

DE: 防御側壊滅。戦闘に参加した全ての防御側ユニットを除去します。攻撃側は戦闘後前進を行えます (12.11 参照)。

12.8 死守か退却か

戦闘結果 A なら攻撃側、D なら防御側が、死守か退却かを選ばなければなりません。ただし、以下の例外があります。

- **攻撃側に戦車が含まれていた時は、結果が D (D1 または D2 を含む) でも攻撃側が死守か退却かを選択**します。この場合、防御側に複数のユニットがいても、全てが退却または死守のどちらかを選ばなければなりません。
- 退却 (12.10 参照) できない時は、必ず死守を選ばなければなりません。

複数のユニットが戦闘結果を受ける時は、ユニットごとに退却、死守を選べます (上記の例外を除く)。最初に退却を行い、残ったユニットが死守判定を行います。一度決めた選択を後で変更することはできません。

12.9 死守判定

死守を行うユニットごとダイスを 1 個振ります。出た目が戦闘力以下なら損害を受けません。しかし上回るとユニットをマップから除去します。

- **戦闘力修整:** 地形による戦闘力修整があった時は、修整後の戦闘力で判定を行います (河川越しの攻撃、12.5 参照)。
- **ダイスの目修整:** 戦闘結果の数字をプラスします。例えば「D2」なら死守判定のダイスの目に 2 を加えます。

なお、表面のユニットが死守に成功した時、ユニットを裏面にする必要はありません (ただし 12.13 に注意)。

12.10 退却

退却するユニットは今いるヘクスから 1 ヘクス離れなければなりません。戦闘結果 D1 または D2 で退却する時は、その数字のヘクス数、追加で退却します (D1 なら計 2 ヘクス、D2 なら計 3 ヘクス退却します)。退却では以下のヘクスに進入できません。

- 移動で進入・通過できない地形。
- 敵ユニットがいるヘクス。
- EZOC。自軍ユニットがいても EZOC には入れません。
- マップ外。ヘクスがない部分も含まれます。

退却できない時は死守 (12.9 参照) しなければなりません。2 ヘクス以上退却する場合で一部しか退却できない場合も、退却ではなく死守を選択しなければなりません。

退却を終えたヘクスでスタック制限に違反する時は、追加で 1 ヘクス退却します (8.4 参照)。

表面のユニットが退却すると、退却を完了したヘクスで裏面になります。最初から裏面のユニットはそのままです。追加の影響はありません。

12.11 戦闘後前進

戦闘の結果、防御側ユニットが元いたヘクスからいなくなれば、その戦闘に参加した攻撃側ユニットは、防御側がいたヘクスへ前進できます。この時は EZOC を考慮する必要がありません。防御側は戦闘後前進を行えません。

12.12 中国軍の連携

中国軍は作戦オプションの「指揮統制」を使用しない限り (15.1 参照)、異なるヘクスにいる自軍ユニットが共同で同じヘクスを攻撃することができません。常に 1 ヘクス対 1 ヘクスの戦闘になります。

デザイン・ノート: 古寧頭戦役における中国軍の敗因の 1 つが、師団単位で統制が取れておらず、連隊ごとに作戦を行ったことでした。この攻撃制限は連隊ごとに課せられるべきですが、プレイを簡便にするため、複数ヘクスからの攻撃を禁じるものとしてます。

12.13 消耗

戦闘サブフェイズが終了すると、活性化マーカーが置かれた全てのユニットを裏面にします。戦闘を行ってなくても消耗することに注意してください。

13.0 支援マーカー

台湾軍には空軍力、中国軍には砲兵の支援マーカーがあります。毎ターンの天候フェイズにそのターンに使用できる支援マーカーの数を決めます (9.0 参照)。

13.1 支援マーカーの使用

支援マーカーは自軍作戦フェイズに支援要請を行うことで使用できます (10.1 参照)。1 回の支援要請で 1 個の支援マーカーを使用できます。

各支援マーカーは 1 ターンに 1 回だけ使用します。使用后、マーカーを裏返してそのターンが終わるまで再び使用できないことを示します。

13.2 空軍力マーカー



台湾軍プレイヤーは、空軍力マーカーを次のいずれかの方法で使用できます。

1. **砲兵攻撃:** 大嶼島ボックス内にある、表面の砲兵マーカーを裏面にします。ドットと同数の砲兵マーカーを裏面にします。
2. **地上攻撃:** マップ上、任意のヘクスにいる中国軍ユニットを裏面にします。既に裏面のユニットには影響しません。ドットと同数の中国軍ユニットを裏面にします。爆撃機（ドット2つ）が地上攻撃を行う時は、同じヘクスにいる中国軍ユニット2個を選んで、隣接する2ヘクスにいる中国軍ユニット2個を選んで構いません（攻撃側選択）。

使用后、空軍力マーカーを裏面にします。

13.3 砲兵マーカー



中国軍プレイヤーは、砲兵マーカーで地上攻撃を行えます。効果は13.2と同じですが、目標にできるのは、中国軍ユニットに隣接している台湾軍ユニット、または▲ヘクスにいる中国軍ユニットから3ヘクス以内にいる台湾軍ユニットだけです。

14.0 夜間フェイズ

作戦フェイズが終わったら、中国軍、台湾軍の順番に以下のことを行います。中国軍が1、3、4を行った後で、台湾軍が1、2、3を行います。

1. **夜間移動サブフェイズ**（14.1 参照）
2. **兵站ポイント受領**（台湾軍のみ、14.2 参照）
3. **回復サブフェイズ**（14.3 参照）
4. **舟艇喪失サブフェイズ**（中国軍のみ、14.4 参照）

14.1 夜間移動

夜間移動サブフェイズ中、マップ上の全てのユニットは1回ずつ移動できます。夜間移動は通常移動（11.0 参照）と同様に行いますが、以下の例外があります。

- 表面のユニットは通常どおり移動できます。**EZOCにも進入できます。**夜間移動を行った全てのユニットを裏面にします。
- 夜間移動サブフェイズ開始時に裏面になっているユニットは2ヘクス移動できます。**この移動でEZOCに進入することはできません。**EZOCにいる裏面のユニットは、この移動を使ってEZOCを離脱できます。
- 夜間フェイズ中には戦闘は発生しません。

14.2 兵站ポイント



台湾軍は回復サブフェイズ開始時に兵站ポイントを受け取ります。中国軍は上陸フェイズ（6.1 参照）に受け取ります。

台湾軍の兵站ポイントは中国軍ユニットが進入したことの無い兵站基地（地形効果表参照）によって決まります。アイコン下に印刷された数字の合計に等しい兵站ポイントを受け取ります。直ちに台湾軍兵站ポイント・マーカーを調整します。20を超えるポイントは失われます。一度でも中国軍ユニットが進入した兵站基地からは、以後、兵站ポイントを受け取ることはできません。中国軍支配マーカーを置き、支配された兵站基地を表示します。

デザイン・ノート: 兵站基地の支配は、集積した物資を中国軍に奪われたのではなく、司令部の移転や物流ネットワークの混乱を表しています。

14.3 回復サブフェイズ

裏面になっている自軍ユニットを表面に回復させることができます。ユニット1個の回復につき1兵站ポイントを消費します。未使用の兵站ポイントは次のターンに繰り越します。

裏面になっている自軍司令部マーカーを全て表面に戻します。このために兵站ポイントを消費する必要はありません。

14.4 舟艇喪失サブフェイズ



中国軍プレイヤーの回復サブフェイズが終了したら、台湾軍プレイヤーはダイスを2個振り出た目を合計します。その値だけ、中国軍の海上輸送ポイントを減じます。これは中国軍が輸送に使った木造船に対するゲリラ的な攻撃や台湾海軍による攻撃を表しています。

14.5 未使用の支援マーカー

夜間フェイズ終了時に表面の支援マーカーが残っていれば、全て裏面にします。

15.0 中国軍の作戦オプション



ゲーム開始時、中国軍プレイヤーは6個ある作戦オプション・マーカーのうち3個を受け取ります。作戦オプション・マーカーのうち3個はダミー（金門開飯）で効果はありません（ただし15.5 参照）。残る3個は、中国軍プレイヤーが任意で利用できる作戦オプションです。使用することでVPを失います（使用しなければVPは失いません）。



デザイン・ノート:「金門開飯」とは金門島で昼食を取るという意味です。勢に乗る中国軍は、夜明けに金門島に上陸して、そのまま昼食を取れるだろうと考えていました。

15.1 指揮統制



中国軍プレイヤーは、**自軍戦闘サブフェイズ**中に保有している「指揮統制」マーカーを表にできます。以後、ゲームが終了するまで12.12の制限はなくなり、複数ヘクスからの共同攻撃が可能になります。

15.2 舟艇追加

More Boats!
舟艇追加
-1VP

中国軍プレイヤーは、**舟艇喪失サブフェイズ終了時**に保有している「舟艇追加」マーカーを使用できます。ダイスを1個振り、出た目に6を加えた値を現在の海上移動ポイントに加えます。直ちに海上移動ポイント・マーカーを調整してください。20を超えるポイントは無効です。舟艇追加はゲーム中1回のみ行えます。

15.3 砲兵増援

More Artillery
砲兵増援
-1VP

中国軍プレイヤーは、**天候決定フェイズ開始時**に保有している「砲兵増援」マーカーを使用できます。使用することで「Optional」の砲兵マーカー2個を表面で大嶺島ボックスに置きます。この2個はももとの1個に加えて、▲ヘクスを支配しているかどうかに関係なく毎ターン使用できます。

15.4 VPペナルティ

中国軍プレイヤーが作戦オプション・マーカーを1つ使用することに1 VPを失います(4.3参照)。保有していても使用しなければ、このペナルティは発生しません。

15.5 第19軍の上陸遅延

もし、中国軍プレイヤーが引いたオプション・マーカーが3個とも「金門開飯」の時は、中国軍プレイヤーは直ちにそれを開示して、以下のルールに従います。

- 初期配置された台湾軍の第19軍ユニット(右上に「19」と記されたユニット)を全て取り除きます。
- このオプションが発生すると、中国軍は東部海岸への上陸が禁じられます。史実どおり西部海岸にのみ上陸できます。
- 台湾軍プレイヤーは第1ターンの上陸フェイズ終了時に第19軍所属の任意の1個師団を料羅湾の沿岸ヘクスにスタック制限内で自由配置します。
- 第2、第3ターンの上陸フェイズ終了時のそれぞれに、第19軍所属の任意の1個師団を料羅湾の沿岸ヘクスにスタック制限内で自由配置します。中国軍ユニットと同じヘクスには配置できませんが、隣接するヘクスに配置しても構いません。

第19軍の上陸遅延が発生すると、中国軍プレイヤーはサドンデス勝利(4.2参照)でのみ勝利できます。それ以外は台湾軍プレイヤーの勝利です。

ヒストリカル・ノート: 第19軍は10月22日に料羅湾沖に到着しましたが、高波のために24日まで揚陸できませんでした。悪天候が続けば、中国軍の上陸に間に合わなかった可能性があります。また中国軍も、第19軍がまだ洋上にいるものとして攻撃を急いだのです。このオプションは第19軍の揚陸が遅れ、中国軍が想定どおりの上陸侵攻を行えた状況を表しています。そのため中国軍が想定した通り、勝利条件も金門島の支配(サドンデス勝利)を達成する必要があります。

プレイの例

ゲーム開始時、中国軍プレイヤーが引いた3個の作戦オプション・マーカーは、2個が「金門開飯」で1個が「指揮統制」でした。図では「指揮統制」がオープンになっていますが、実際は使用するまで表面を向けておきます。以下に第1ターンの例を示します(ルール解説を目的としており、必ずしも良い手というわけではありません)。

上陸フェイズ

(1) 上陸部隊の編成

第1ターン、中国軍の海上輸送ポイントは20あります。中国軍プレイヤーはそのうち10ポイントを使って兵站ポイントを20にし、残り10ポイントでユニット10個を輸送することにしました。上陸させるユニット10個を選んで上陸ボックスに置きます。

(2) 上陸の実施

上陸ボックス内のユニットを図のように海岸ヘクスに配置しました。東部上陸海岸に配置した2個は、直ちに損耗面になります。

天候決定フェイズ

台湾軍プレイヤーはダイスを1個振り、出た目を半分にします。出た目は「1」ですが端数切り上げなので1のままです。台湾軍空軍力マーカー・ボックス内にあるマーカーをランダムに1個選んで表面にして、このターンに使用できることを示します。

中国軍プレイヤーは砲兵マーカーを1個だけ使用できます。

作戦フェイズ

- a1. **中国軍作戦フェイズ:** 中国軍プレイヤーは「支援要請」を行い、砲兵で1008の戦車を攻撃します。戦車ユニットを疲労面にします。砲兵マーカーを裏面にします。
- b1. **台湾軍作戦フェイズ:** 台湾軍プレイヤーも「支援要請」を行い、空軍力マーカーで地上攻撃を行います。0806と0907の戦闘力6、移動力4(以下、6-4と表記)のユニットを1個ずつ選んで疲労面にしました。
- a2. **中国軍作戦フェイズ:** 中国軍プレイヤーは0605のスタック(4-4と6-4)を活性化させました。移動は行わず、このまま0706の4-5を攻撃します。戦闘比は(6+4):4なので2:1。ダイスの目は「3」で結果は「A/D」です。まず攻撃側が退却するか死守するかを選択しますが、退却できないために死守しなければなりません(図には入っていませんが、0505は0504にいる台湾軍ユニットのZOCが及んでいます)。6-4は自動的に成功するので判定不要です。4-4に対してダイスを1個振り、出た目は「4」で死守成功です。防御側も同様に退却できないため、死守しなければなりません。ダイスの目は「5」、戦闘力4を上回ったため、4-5は壊滅します。中国軍プレイヤーは戦闘後前進を行いませんでした。4-4と6-4を疲労面にします。
- b2. **台湾軍作戦フェイズ:** このままでは安岐(0708)を抜かれてしまうため、台湾軍プレイヤーは第40師団(0512)を活性化、安岐まで移動させることにしました。移動した



ですが、3-5を疲労面にします。

a3. 中国軍作戦フェイズ: 中国軍プレイヤーはここで第82師団の活性化を命じます。この時点で疲労面になっているユニットが3個あるので、3兵站ポイントを消費して3個全てを表面に回復させました。0605の4-4を0506へ、0806の6-4(2個)を0606へ移動させます。最後に0605の6-4を0707へ移動させ、0507と0708の2ヘクスに対して攻撃することになりました。

0507(林厝)には2ヘクスから攻撃することになるので、中国軍プレイヤーは作戦オプション・チットの「指揮統制」を公開します。これで複数ヘクスからの共同攻撃が可能になりますが、中国軍プレイヤーは1VPを失うこととなります。戦闘比は、 $(6+6+4) : (4+4)$ で2:1。ダイスの目は「5」で結果は「D1」です。ここでユニットを失うのは得策ではないと判断した台湾軍プレイヤーは、2ヘクス退却することになりました。132高地へ移動させて疲労面にします。中国軍の6-4(2個)が0507へ戦闘後前進しました。

0708(安岐)に対する攻撃は6:2で戦闘比3:1。ダイスの目は「6」で結果は「D2」でした。台湾軍プレイヤーは3ヘクスの退却を選択しました。中国軍の6-4が0708へ戦闘後前進しました。最後に、活性化した第82師団の4個全てを疲労面にします。

b3. 台湾軍作戦フェイズ: この時点で中国軍第82師団は活性化を完了しており、このターンに再び作戦を行うことはありません。そこで台湾軍プレイヤーは戦線左翼の処理を後回しにして、第85師団の2個を撃破することになります。戦車第3連隊と第118師団に師団命令を出しました(戦車第3連隊だけは、他の台湾軍師団と同時に活性化可

能)。0408に退却したユニット2個と、砲撃で疲労面になった戦車1個を回復させます。これで兵站ポイントは残り17になりました。台湾軍プレイヤーは1009の4-5(2個)と0810の6-6、計3個を活性化させることにします。0408の2個と1008の6-6は活性化しないため、移動も戦闘も行えませんが、この作戦フェイズが終了しても疲労面にしません。6-6と4-5の1個が0908へ移動しました。戦車は所属師団が異なってもスタック可能です。4-5の1個は1008へ移動し、戦車とスタックしました。

0908から0907を攻撃します。ショック効果により、中国軍6-4が直ちに疲労面になります。戦闘比は $(6+4) : (3+3) = 10 : 6$ で1:1です。ダイスの目は「4」で結果は「A/D」でした。死守すると1/3の確率で4-5が除去されるため、台湾軍プレイヤーは0909へ退却することになりました。ユニットを疲労面にします。中国軍も退却可能ですが、攻撃側に戦車が含まれているため、攻撃側が死守か退却かを選びます。台湾軍プレイヤーは死守を選択しました。死守判定のダイスの目はそれぞれ「4」と「6」でどちらも戦闘力を上回ったため、ユニットは2個とも除去されます。台湾軍ユニットは既に退却しているので戦闘後前進は行えません。

a4. 中国軍作戦フェイズ: 中国軍プレイヤーは第84師団の師団命令を出し、2兵站ポイントを使って2個を活性化、1309へ移動して1208の4-5を攻撃します。結果は「D」で包囲できないため死守。ダイスの目は「4」で成功です。

次は台湾軍の作戦フェイズになります。両軍プレイヤーがパスするまで作戦フェイズを行い、それが済んだら夜間フェイズへ移行します。

KINMEN 1949

The Battle that Saved Taiwan

ターンの手順

- I. 中国軍上陸フェイズ(6.0参照)
- II. 天候決定フェイズ(9.0参照)
- III. 作戦フェイズ(10.0参照)
 - a. 中国軍作戦フェイズ
 - b. 台湾軍作戦フェイズ
- ※ 以下、両軍が続けてパスするまでaとbを繰り返す。
- IV. 夜間フェイズ(14.0参照)

海上輸送ポイント: 1ポイントにつきユニット1個または2兵站ポイント。
天候決定: 台湾軍プレイヤーはダイスを1個振り、出た目の半分(端数切り上げ)の空軍力マーカーをそのターン中に使用できる。

夜間フェイズ:

1. 夜間移動サブフェイズ(14.1参照)
 2. 兵站ポイント受領(台湾軍のみ、14.2参照)
 3. 回復サブフェイズ(14.3参照)
 4. 舟艇喪失サブフェイズ(中国軍のみ、14.4参照)
- ダイスを2個振り出た目の合計と同数の海上輸送ポイントが失われる。

地形効果表

凡例	地形	移動コスト	戦闘への影響	備考
	平地	1 MP	なし	
	丘陵	2 MP	左1シフト	天候決定フェイズに中国軍が▲ヘクスを支配していると砲兵マーカーを1個余分に使用できる。
	上陸海岸	1 MP	なし	中国軍は上陸海岸にのみ上陸できる。 東部上陸海岸に上陸したユニットは直ちに疲労する。
	町	影響なし	なし	勝利得点対象。4.3を参照。
	村	影響なし	なし	勝利得点対象。4.3を参照。
	道路	0.5 MP	なし	道路沿いに移動する時は0.5 MP。河川の影響も無視。 それ以外は背景の地形に従う。
	河川	+1 MP	戦闘力-1	雙鯉湖の矢印で結ばれているヘクス間も河川と見なす。
	台湾軍 初期配置	影響なし	なし	
	台湾軍 兵站基地	影響なし	なし	台湾軍は夜間フェイズに数字と同じ兵站ポイントを得る。 一度でも中国軍に占領されると兵站基地は失われる。

戦闘結果表

ダイス	1:2	1:1	2:1	3:1	4:1	5:1	6:1+
1	AE	A1	A	A/D	A/D	D	D1
2	A2	A	A/D	A/D	D	D1	D2
3	A1	A	A/D	D	D1	D1	DE
4	A	A/D	D	D1	D1	D2	DE
5	A	D	D1	D1	D2	DE	DE
6	A/D	D	D1	D2	DE	DE	DE

戦闘結果:

AE: 攻撃側全滅。
DE: 防御側全滅。
A/A1/A2: 攻撃側退却または死守。退却するなら1(+数字)ヘクス。死守ならダイスを1個振り、出た目(+数字)が戦闘力を上回ると壊滅。
D/D1/D2: 防御側退却または死守。攻撃側に戦車が含まれている時は攻撃側が退却か死守かを選択する。

地形の影響:

- 河川ヘクスサイド越しに攻撃するユニットは戦闘力-1。
- 防御側が丘陵ヘクスにいると左1コラム・シフト。

ショック効果:

攻撃側に戦車が含まれていると、戦闘比計算前にドット1つにつき防御側ユニット1個が疲労面になる。ショック効果は防御時にも使用できるが、使用すると戦闘解決後に戦車は疲労面になる。