

## オペレーション・コンバット・シリーズ

## OCS コリア (v2.0)

©2014. Multi-Man Publishing, LLC. All Rights Reserved.

©2015. Sunset Games. All Rights Reserved.

## v2.0 ルール

このルールブックは『OCS コリア』の初版にも対応しています。エラッタが反映されて、最新のシリーズルールに対応するように変更されています。また、さらにわかりやすいように明確化もされています。重要な変更には✓が入っています。

## はじめに

朝鮮戦争は世界史におけるキーイベントでした。冷戦時代の最初の実戦であり、核時代の最初の戦争だった朝鮮戦争は、第二次大戦以降に唯一起こったアメリカと中国という二大大国が激突した軍事衝突でした。朝鮮戦争は両国の外交的な判断ミスと愚行によって開戦に至ったと言えます。さらに朝鮮戦争は、国際紛争における国連に初めて主導的役割を任せるといった機会をもたらしました。

このゲームは、大規模な機動戦が繰り広げられた朝鮮戦争の最初の1年間を扱っています。シナリオは限定された地域の戦闘を扱っていて、キャンペーンゲームの練習に利用できます。

## 1.0 共通の特別ルール

## 1.1 地図盤とターン

✓ ゲーム盤にいくつかの変更があります。詳細は巻末のゲーム盤の変更部分にまとめられています。

**1.1a 複合地形** 1つのヘクスに複数の地形がある場合、OCS シリーズルールの 6.2d 項と 9.3b 項に従います。ヘクスに描かれている地形の大きさは関係ありません。

**1.1b 鉄道線** 鉄道ゲージは1種類だけです。鉄道ゲージの変換は必要ありません。平壤 (P'yongyang - B17.27) からソウル (Seoul - B29.08) を経由し、釜山 (Pusan - C56.12) へ至る鉄道線は複線 (2倍の

鉄道輸送コストは持つ) です。

**1.1c 国境線** 地図盤 B のソウルと平壤の間に描かれた赤色の点線は南北を分ける 38 度線です。地図盤 A に描かれた赤色の点線は中国と北朝鮮の国境線です。

**1.1d 航空進入ポイント** 朝鮮半島沿岸に沿って、航空進入ポイント (AEP) があります。AEP は日本ホルドボックスから飛来する国連軍航空ユニットの登場ヘクスです。それぞれの AEP には日本ホルドボックス (3.6 項) までの距離が書いてあり、航空ユニットは AEP に登場する時にその移動力をすでに消費しています。利用可能な AEP はゲーム盤に印刷されたものだけで、AEP を追加することはできません。

**例：日本ホルドボックスから龍山 (C49.16) を鉄道妨害する F-51 はヘクス C52.10 まで 30MP を消費し、さらにそこから 7MP を消費して目的地の龍山まで移動します。**

**1.1e 海軍進入ポイントの AEP** AEP は航空ユニットの他に、海ボックスから移動してくる海軍ユニットの登場ヘクスとしても機能します (3.7a 項を参照)。

**1.1f ターンの記録** ターンマーカーはターン記録トラック上で日を管理します。月 (Month) マーカーと年 (Year) はターン記録トラック上で年月を管理します。

**1.1g 湖沼ヘクスサイド** 湖沼ヘクスサイドは地上ユニットが通過できない地形です。しかし、冬のターンでは湖沼ヘクスサイドは凍結し、通過できるようになります (地形効果表を参照)。

**1.1h 航路** OCS シリーズルール 18.1c 項は (LC または LST でない) 艦艇は海ヘクスにしか移動できないと明記していますが、朝鮮半島の東西を結ぶ航路ヘクス (C17.02 ~ C41.02) に限り、国連軍の艦艇ユニットの移動では全海ヘクスとみなします。

**1.1i 通過禁止ヘクスサイド** 全ての地上ユニットは道路や鉄道を通らない限り、これらのヘクスサイドを通過できません。艦船ユニットと航空ユニットの移動には影響を与えません。ただし、補給線はこのような通過禁止ヘクスサイドを越えて設定することができます (隣接ヘクスまで設定すればよい)。

## 1.2 天候

**1.2a 天候決定表** 毎ターンの天候は天候決定セグメントに、天候決定表を使って判定します。この判定には好天 (飛行可能) と飛行不可という 2 つの結果があります。飛行不可のターンには航空作戦が行えません (14.1f 項を参照)。

**注意：シナリオの開始ターンの天候は決められています。**

**1.2b 冬ターン** 河川と湖沼は 12 月 1 日ターンから 1951 年 3 月 1 日ターンまで凍結しています。

## 1.3 工兵能力

司令部ユニットだけが工兵能力を有しています。

**例外：中国軍司令部は工兵能力を有していません。**

## 1.4 駒の国籍



**1.4a 共産軍** 共産軍プレイヤーは以下のユニットを指揮します。これらをまとめて共産軍と呼びます。

## 北朝鮮軍 (NKPA)

地上ユニット からし色

航空ユニット 黄褐色

## 中国軍 (CCF)

地上ユニット ピンク色

航空ユニット オレンジ色

ソ連軍 航空ユニット 赤色