

AH「1776」ルールブック(第2版)

日本語解説書

注記：初版からの変更は、()によって表示される。

ルールへの導入

1776は、米国独立戦争中の英国軍と大陸軍の軍事行動を描写する。独立戦争の規模と範囲のために、ゲームは含まれる実際の軍事単位や組織が抽象化された戦略級である。戦争の規模は、ゲームを3つの異なるヴァージョンに分割する必要も生じた。基本ゲームは、アヴァロンヒル・ゲームのシステムに慣れたプレイヤーには特に重要である。これは、シミュレーション・ゲームを容易に紹介するための自然な開始地点である。上級ゲームは、現実の戦役に存在した様々な戦略的可能性を検証する追加ルールを加える。上級ゲームは、戦争の最も決定的な4戦役を描写する4つのシナリオから構成される。最後に、熱狂的なゲーム・マニアのために、1776にはキャンペーン・シミュレーション・ゲームが用意されている。これには、バンカー・ヒルからヨークタウンの戦いまでの、米国独立戦争を再現するために必要な全てが含まれている。このヴァージョンでは、各プレイヤーはアメリカの広大な荒野にまで展開する軍隊についての責任を引き受ける。敵対する両プレイヤーは、フランス軍、インディアン、竜騎兵、民兵、正規地上軍、大規模な海軍ユニットの全てを指揮する。

プレイヤーの経験の有無にかかわらず、基本ゲームから開始することを強く勧める。基本ゲームをマスターした後に、より難易度が高いヴァージョンに進むべきである。

プレイの概要

1776は、基本的にはターンに沿って2人のプレイヤーでプレイされ、定められた順番で移動や戦闘に従事する。最初のプレイヤーは、望む数の自軍コマ(「ユニット」,「カウンター」,「ユニット・カウンター」などと読み替えられる)を移動させ、次に自軍の移動によって生じた戦闘を解決する。他方のプレイヤーは、同じ手順を繰り返す。戦闘は、移動しているプレイヤーのユニットの戦力(攻撃側)に対して、他方のプレイヤーのユニット(防御側)の「戦力を比較」し、戦闘比を出して解決する。サイコロを振り、当該戦闘の成果を決定するために戦闘結果表で解決する。基本ゲームの目的は、非常に単純明快で、ゲーム終了時に相手プレイヤーよりも多くの重要都市を確保していることである。

内容構成物

マップボードは、独立戦争当時の13の植民地とカナダを表す。マップには、移動や戦闘を標準化させるために使用される六角形の格子が重ねられている。格子を構成する六角形は、略して「ヘクス」と呼ばれる。マップボード上には、自然の地形、政治的境界線、位置、ゲームに関連したシンボルが記号で表されている。

これらの特徴の多くは、特に河川と荒地のヘクスサイドは、正確にヘクスサイドに沿っていない。それにもかかわらず、もしも河川や荒地の地形ヘクスサイド・シンボルがほぼヘクスの外郭線に沿ってあれば、そのヘクスサイドの一部と見なされる。

ユニットの位置を識別又は記録する目的で、軍事スタイルの格子座標がマップボード上に印刷されている。マップボードの西端に沿って「A」から「AAAA」までの文字、南と東端に沿って「1」から「61」までの数字が走っている。位置は、文字列と数字列を交差させて確認される。例えば、SavannahはB-13でCharlestonはH-17である。

ユニット・カウンターとは、ゲームのプレイに使用するための打ち抜き競技コマである。各カウンター(表示カウンターを除く)には、以下の情報を含む。:

(省略: 英文ルールブックを参照)

注記: 基本ゲームでは、イギリス軍の正規歩兵カウンターと大陸軍歩兵カウンターのみが使用される。

一度に全ての打ち抜きカウンターを切り離さないこと。いくつかのタイプのユニットは、上級とキャンペーン・ゲームでのみ使用される。

基本ゲーム・ルール

I. ターンの順番

1776は、ターンでプレイされる。各ターンは2つのプレイヤー・セグメントに分割され、さらに各プレイヤーのセグメントは移動フェイズと戦闘フェイズに分割される。

このシークエンスは、以下で概説される。:

第1プレイヤー・セグメント:

A. 移動フェイズ: 第1プレイヤーは、望むだけの数の自軍ユニットをその許容移動力の限度まで、地形制限と敵ユニットの存在を被りつつ移動させる。全く移動させなくてもよい。

B. 戦闘フェイズ: 第1プレイヤーは、友軍ユニットと同一ヘクス内を占めている敵ユニットに対して実施することを選択した攻撃を解決する。

第2プレイヤー・セグメント:

C. 移動フェイズ: 第2プレイヤーは、第1プレイヤーと同じように自軍ユニットを移動させる。

D. 戦闘フェイズ: 第2プレイヤーは、第1プレイヤーと同じように戦闘を解決させる。

AからDのステップは、ゲームの各ターンについてのシークエンスで繰り返される。

. 移動

あるプレイヤー・セグメントの移動フェイズ中に、望むだけの数の自軍ユニット・カウンターを移動させることができる。全く移動させなくてもよい。各ユニット・カウンターは、その許容移動力と地形制限の範囲内で、望むヘクス数だけ移動できる。

A. 各ユニット・カウンター(又は同じ目的地に移動している同一ヘクス上のユニット・カウンターのスタック)は、個別のヘクスを通して移動の道筋をたどりながら個々に移動させる。

B. あるユニットが1ターンに移動できる距離は、その許容移動力によって表示される。ユニットの許容移動力は、一定数の移動ポイントの用語で表現される。一般的には、各ユニット・カウンターは進入する各ヘクスについて、自身の許容移動力から1ポイントを消費する。ただし、しばしば地形制限(下記を参照)がヘクスの一定タイプに進入するために1を超える移動ポイントを要求する。

C. 移動フェイズには、プレイヤーは自身が選択する望むだけの数

の自軍ユニット・カウンターを移動させることができる。全く移動させなくてもよい。移動は常に任意であり、決して強制されない。

D. 各ユニットは、いかなる方向又は方向の組合せにも移動できる。ユニットは、各ターンに望むだけの数の移動ポイントを消費できる。未使用の移動ポイントは、ターンからターンへと蓄積できない。

E. 移動フェイズには、戦闘は発生しない。友軍移動フェイズ中には、敵ユニットは移動できない。

F. 友軍のユニット・カウンターは、他の友軍ユニット・カウンターがいる同一ヘクス内で自由に通過又は停止できる。

G. 友軍ユニットは、敵戦闘ユニットを含んでいるヘクスに進入する瞬間に停止し、全移動を終了しなければならない。これらは、その移動フェイズにはそれ以上移動できない。

H. **地形制限**：全ての地形特徴と移動への影響は、地形効果チャート上に列記されている。注記：大部分の地形制限は、以下のどちらかで述べられている。a) 一定タイプのヘクスサイドを越えることを禁止する、又はb) 一定タイプのヘクスサイドを越えるために追加の移動ポイントの消費をユニットに要求する。(事実上、ユニットがヘクスサイドを横切ることとは、隣接ヘクスに進入することである。)移動ポイントのコストを決定する目的では、たとえ同義であっても、「ヘクスに進入する」よりも「ヘクスサイドを越える」という用語の方が便利だと思われる。

1. ユニットの消費するために十分な移動ポイントを残していない限り、ヘクスサイドを横切れない。

2. 地形コストは累加する。例：荒地地形でクラス1の河川でもあるヘクスサイドを越えるためのコストは、2移動ポイント(荒地地形のため)プラス1移動ポイント(河川のため)プラス1移動ポイント(隣のヘクスに進入するため)で、合計4移動ポイントが消費される。

・ユニットの分割とスタッキング

A. 同時にあるヘクスを占めることができる戦闘戦力ポイント又はユニット・カウンターの数は、無制限である。

B. いかなる時でも、プレイヤーは同一ヘクス内にある同じタイプの複数ユニット・カウンターを統合して、より高い戦闘戦力のカウンター(同じタイプ)に等価交換することができる。反対に、1つのユニット・カウンターを複数のより低い戦闘戦力のカウンター(同じタイプ)に等価交換することができる。

C. ユニットの分割と統合は、ユニットの特定タイプについて、ゲーム内で物理的に使用可能なユニット・カウンターの数によってのみ制限される。

D. 異なるタイプ又は色のユニット・カウンターは、決して統合できない。分割されるユニットは、同一タイプで同色のユニットによって交換されなければならない。

・戦闘

戦闘は、移動を終了したプレイヤーの自由裁量で、同一ヘクス内に占めている敵対ユニット間で発生する。攻撃を実施するプレイヤー

は攻撃側と呼ばれ、他方のプレイヤーは防御側と見なされる。

A. 自軍セグメントの戦闘フェイズ中に、プレイヤーは自軍ユニットと同一ヘクス内に位置する敵ユニットのみを攻撃できる。敵ユニットと同一ヘクス内に位置する友軍ユニットのみがこれらのユニットを攻撃できる。

B. 敵ユニットと同一ヘクス内のユニットは、これらのユニットへの攻撃を強制されないが、攻撃する選択肢を持つ。

C. ターン毎に複数回攻撃される敵ユニットはない。ターン毎に複数回攻撃できる友軍ユニットはない。

D. もしも敵が占めているヘクスが攻撃されると、ヘクス内の全ユニット・カウンターが統一体として攻撃されなければならない。あるヘクス内の全友軍ユニットは、統一体として攻撃に参加しなければならない。

E. **戦闘の解決**：各戦闘は個別に解決され、結果は以下の方法で参加したユニットに適用する。:

1. 攻撃側と防御側の戦闘戦力ポイントを個別に合計する。これらの結果を「戦闘比」(攻撃側対防御側)で表す。この「戦闘比」を、基本ゲーム戦闘結果表上の単純な戦闘比に適合するように約分する。

2. サイを振り、サイの目を適切な戦闘比コラムで交差照合する。

3. 基本戦闘結果表からの結果を当該戦闘に適用する。例：7イギリス軍戦闘戦力ポイントが2アメリカ軍戦闘戦力ポイントを攻撃する。この戦闘比(7対2)は、3対1に約分される。サイを振って「4」の結果が得られる。基本ゲーム戦闘結果表上で、「4」のサイの目を「3対1」のコラムで交差照合すると「DE」の結果が得られる。そのヘクス内で戦闘に参加した全防御側戦闘戦力ポイントは、除去されたものと見なされ、ユニット・カウンターはゲームから取り去られる。

F. **戦闘結果の説明**：

1. **DE** その戦闘に参加した全防御側ユニット・カウンターは、除去されてマップボードから取り去られる。

2. **AE** 防御側ではなく攻撃側のユニットが除去されることを除き、「DE」と同一の効果。

3. **1/2 DE** 防御側戦闘戦力ポイントの半分(端数切上げ!)が除去されてゲームから取り去られる。

4. **1/2 AE** 攻撃側戦闘戦力ポイントの半分(端数切上げ!)が除去されてゲームから取り去られる。

5. **NE 効果なし**：どちらの陣営も損失なし。

注記: 上記の組み合わせられた結果は、個々の結果で同様に扱われる。

V. プレイの準備

基本ゲーム・シナリオには、1776のプレイを開始するために必要な全ての情報が含まれている。シナリオは、ゲーム情報を含む以下の3主項目から成る。: 開始時、増援/タイム記録欄、勝利条件。

「開始時」項目は、プレイの開始に先立って各陣営が自軍ユニット・カウンターをセットアップする町ヘクスの位置を提供する。略号は、その特定ヘクス内に置かれる戦闘戦力ポイントのタイプと数を述べる。

例：「5 / C A : Albany」は、5 戦闘戦力ポイントの大陸軍歩兵が Albany の町ヘクス内で開始することを意味する。基本ゲームで用される唯一の略号は、C A = 大陸軍 [Continental Army] ユニットならびに B R = イギリス軍正規兵 [British Regular] ユニットである。増援 / タイム記録欄は、ゲームが経過するターンを記録し、各陣営の使用可能な増援がいつ、どこに、どれだけかを表示（開始時項目と同様の方法で）するために使用される。プレイヤー諸氏は、シナリオ項目上で直接時間の進行を記録するために「Time Now」カウンターを使用する。「勝利条件」項目は、各陣営が勝利を宣言できる条件を述べる。

・増援

A. 増援は、シナリオ増援 / タイム記録欄（R / T R）上に示された時と場所に投入しなければならない。

B. 増援は、「マップ外」に保持できず、R / T R 欄に示されたごとく、所有しているプレイヤーの移動フェイズ開始時にゲームに登場しなければならない。

C. 適切な時にゲームに投入されなかった増援は、自動的にプレイから取り去られる。

D. もしも増援ユニットがゲームに登場するための場所が敵ユニットによって占められるか又は完全に包囲されていたら、所有しているプレイヤーは敵ユニットから解放されているいずれかの隣接陸上ヘクス内に置かなければならない。もしもそのような全てのヘクスが敵ユニットに占められている場合にのみ、所有しているプレイヤーは増援をこれらの占められた隣接陸上ヘクスに置く選択肢を持つ。この場合には、マップボード上に配置されたターン中には移動できない。

E. 全てのユニットは、登場の最初のヘクス又はマップボード上への配置に1移動ポイントを消費する。

F. 同一のターンに到着している全ての増援は、複数の場所が特記されていない限り、マップボード上の1ヘクス内に置かなければならない。

・基本ゲーム・シナリオ

デザインのコメント：この準史実シナリオは、1776 の戦術と戦略の適用にプレイヤー諸氏が慣れるため特別にデザインされた。抽象的な手法で、イギリス軍の初期増強の時期である 1776 年中ごろの状況を描く。基本ゲーム・シナリオをプレイした後に、プレイヤー諸氏は上級ゲームに進むこと。そのシナリオでは、独立戦争の特別な戦役をより正確に描写することになるだろう。

1776年6月開始時

イギリス軍：

20 / B R : New York City
1 / B R : Oswego
10 / B R : St. Johns
4 / B R : Montreal
1 / B R : Quebec

アメリカ軍：

2 / C A : Philadelphia
17 / C A : Morristown
6 / C A : West Point
1 / C A : Albany
1 / C A : Fort Stanwix
3 / C A : Ticonderoga
2 / C A : Boston

勝利条件：

イギリス軍：イギリス軍プレイヤーは、1776 年 12 月ターンのゲーム終了時にアメリカ軍プレイヤーよりも少なくとも 25 支配ポイント*を持つと勝つ。

アメリカ軍：アメリカ軍プレイヤーは、1776 年 12 月ターンのゲーム終了時にイギリス軍の勝利を妨げると勝つ。

注記：基本ゲーム・シナリオをプレイするためには、マップボードの北半分のみを全て使用する。

* 支配ポイント：ポイントは、1776 年 12 月ターンの終了時にアメリカ軍ユニットによって占められていない以下のヘクス内に、イギリス軍プレイヤーが少なくとも 1 戦闘戦力ポイントを持つことで得点される。アメリカ軍プレイヤーは、1776 年 12 月ターンの終了時に、同一ヘクス内のイギリス軍ユニットの存在にかかわらず、以下のヘクス内に少なくとも 1 戦闘戦力ポイントを持つことで得点される。：

占めているヘクス：	支配ポイントの得点：
Philadelphia	15 ポイント
New York City	15 ポイント
Newport	5 ポイント
Boston	15 ポイント
Albany	20 ポイント
West Point	7 ポイント
Ft. Stanwix	10 ポイント
Ticonderoga	6 ポイント
St. Johns	3 ポイント
Montreal	5 ポイント
Quebec	10 ポイント

増援 / タイム記録欄

（英文ルールブック：7 頁を参照）

上級ゲーム

．はじめに

上級ゲーム・ルールは、リアリズムと歴史的正確さを提供することでプレイに付加される一面を紹介する。プレイヤー諸氏は、これらのルール追加が戦術や戦略の難易度を変え、プレイの方法にいくらかの調整が必要となることに気づくだろう。

A．特記されない限り、基本ゲーム・ルールが有効と見なされる。

B．以下の追加ユニット・タイプに注意すること。：

1．植民地民兵 [Rebel Militia] 非大陸軍の兵士、州、地方、特別な民兵をあらわす。

2．王党派民兵 [Tory Militia] イギリス軍正規ユニットとして編成されていない王党派部隊。

3．フランス軍正規兵 [French Regulars] 北アメリカで活動しているフランス遠征軍のユニットをあらわす。

4．インディアン [Indians] イギリス軍の同盟軍として戦ったイロquoイ族のインディアンをあらわす。

5．竜騎兵 [Dragoons] 機動のために馬を装備した王党派と植民地の民兵をあらわすが、戦闘では歩兵と同様に徒歩で戦った。

6．砲兵 [Artillery] ユニット 要塞内や攻囲戦で使用された大口徑砲をあらわす。

7．補給 [Supply] ユニット 通常の補給を越えて実施される作戦に必要な補給段列をあらわす。

8．弾薬庫 [Magazine] カウンター 整備された補給弾薬庫や補給物資が貯蔵される施設をあらわす。通常は、作戦の策源地となる。

9．要塞 [Fortification] カウンター 巨大な恒久要塞や類似する防御施設をあらわす。

10．塹壕 [Entrenchment] カウンター このカウンターの下にある戦闘ユニットは、防御時に陣地内にあることを示す。

C．シナリオ・カード：

上級ゲームは、シナリオ・カードに記載された4つのシナリオで構成される。各シナリオは独立しており、独立戦争の主要な戦役を再現している。各シナリオ・カード上には、ゲームの期間、部隊の構成、特別ルール、勝利条件についての適切な情報が記載されている。

．上級ゲームの戦闘

上級ゲームの戦闘方法は、基本ゲームに類似している。ただし、戦闘解決システムに大きな追加がある。基本ゲーム戦闘結果表を使用する代わりに、上級ゲーム戦闘結果表を使用する。加えて、上級ゲームでは1ターン中のヘクス内での複数回戦闘、防御側実施戦闘、戦闘補給要件の概念を導入する。最も重要なことは、戦術戦闘が戦術カードと戦術結果マトリクスの追加によってあらわされることである。覚え：戦闘解決の手順には大きな追加があるが、戦闘実施の一般的な方法は不変である。

A．戦術戦闘

1．戦闘フェイズの間に、各戦闘について通常に戦闘比が決定される。

2．戦闘を解決するためにサイを振る前に、攻撃側と防御側は自身の戦術カード・セットの8枚から1枚をそれぞれ密かに選択する。それらを同時に明らかにし、上級ゲーム戦闘結果表のサイの目に影響を与える戦術結果マトリクス上で2枚のカードを交差照合する。戦術結果マトリクス上の結果は、以下に説明する。：

a．+2、-1、0等 上級戦闘結果表上で攻撃側のサイの目にこの数字を加える。この数字は、攻撃側のサイの目を加減又はそのままにする。例：+3の結果は、「6」のサイの目を「9」に変更し、「-1」は「6」のサイの目を「5」に変更する。

b．+2、-1、0 通常のごとく、この数字を攻撃側のサイの目に加えるが、現行戦闘フェイズの間にはそのヘクス内でこれ以上の戦闘は不可となる。

c．NC 戦闘は認められない [NO COMBAT]。やはり、現行戦闘フェイズの間にはそのヘクス内でこれ以上の戦闘は不可となる。

3．戦術戦闘マトリクス上で結果を獲得した後に、上級ゲームCRTで通常のごとくサイを振る。もしもあれば、サイの目修正を組み込む。

4．もしも戦術結果マトリクスが「戦闘なし」の結果であれば、サイは振られず、その戦闘フェイズにはそのヘクス内での戦闘はない。

B．上級ゲーム戦闘結果表

わずかなヴァリエーションを持つ上級ゲームCRTは、基本ゲームCRTと同様に機能する。以下の相違と追加に注意すること。：

1．上級ゲームCRTは、-1、-2、-3、0、7、8、9、10の項目を持つ。これらは、戦術結果マトリクス、砲兵、塹壕などの結果として起こり得るサイの目修正に対応している。

2．3対2（1．5対1）の追加戦闘比カテゴリーがある。

3．「DL1」「DL2」「AL2」 もしもこれらの結果が振られたら、当該陣営は攻撃に参加したユニットから1又は2戦闘戦力ポイントを取り去る。

4．「1対3」未満の戦闘比は認められない。攻撃側は、補給状態のために「1対3」未満になる戦闘には従事できない（下記を参照）。

5．「5対1」を超える戦闘比は、「5対1」として扱う。

6．「-3」未満のサイの目は「-3」として扱い、「10」を超えるサイの目は「10」として扱う。

7．混合スタックからの損害は、以下の順番で取り去らねばならない。

a．アメリカ軍：1）植民地民兵（RM又はRMdを選択）2）大陸軍、3）フランス軍正規兵。

b. イギリス軍：1) インディアン、2) 王党派民兵 (TM又はTMdを選択) 3) イギリス軍正規兵。

c. 例：ある攻撃で、一方の陣営に植民地民兵と大陸軍ユニットが他方にインディアンとイギリス軍正規兵が参加していると、大陸軍戦闘弾力ポイントが取り去られる前に全植民地民兵戦闘弾力ポイントは、イギリス軍正規兵が失われる前に除去されることになる。

C. 防御側実施戦闘

1. もしも、いずれかの戦闘フェイズの間に、友軍と敵ユニットの両方を含んでいるヘクス内で攻撃側が戦闘を辞退すると、防御側はそのヘクス内で戦闘を実施する選択枝を持つ。

a. 防御側は、攻撃側によって実施された戦闘が全て解決された後に、この選択枝を実行する。事実上、元の防御側が実施する全ての戦闘では、自身が「攻撃側」になる。

b. このタイプの戦闘では、防御側があたかも自身の戦闘フェイズのごとく実施し、戦闘解決方法に変更はない。

2. 注記：防御側は、要塞又は塹壕内の敵ユニットに対して戦闘を実施できず、もしも友軍ユニットが要塞又は塹壕内にあると戦闘を実施できない。

D. 複数回戦闘

1. 1ヘクス内の戦闘で、最初の戦闘が解決された後の同一の戦闘フェイズに以下の2つのイベントが発生しなければ、各陣営は戦闘を継続する選択枝を持つ。

a. 最初の(前の)戦闘で、戦術結果マトリクス上で「これ以上の戦闘は不可」又は「戦闘なし」の結果。

b. 最初の(前の)戦闘で、上級ゲームCRT上で「効果なし」の結果。

2. もしも一方又は他方が戦闘の継続を選択すると、他方はこれに応じなければならない。

a. 攻撃側は、戦闘の継続を望むか否かを常に最初に宣言する。

b. もしも元の攻撃側が戦闘の継続を選択したら、戦闘は最初の攻撃のごとく解決される。ただし、損害による戦闘比の変更を被る。

c. 元の攻撃側が辞退した後に、元の防御側が戦闘の継続を選択したら、防御側は新たな攻撃側となり、戦闘比は再計算される。この場合には、新たな攻撃側(元の防御側)は続く戦闘で戦闘の継続を望むか否かを最初に宣言する。この、戦闘での役割変更(攻撃側と防御側)の過程は、そのヘクス内で自発的に又は強制的に戦闘が終了するまで無期限に継続し得る。続く全ての攻撃では、通常の方法で戦闘が解決される。ただし、各戦闘について新たなTACカードが引かれ、損害のために戦闘比が変更し得る。

3. 上記のルールにより、戦闘は両プレイヤーの選択で望むだけ攻撃が継続し得る。ただし、上記「1.」項の2つの結果が発生した場合を除く。

・補給

A. 補給ユニット

1. ユニットが完全戦闘弾力力で攻撃と/又は防御するためには、同一ヘクス内に友軍補給ユニットが存在しなければならない。

2. 戦闘フェイズの間に同一ヘクス内に補給ユニットを持たない、又は任意に「非補給下」の友軍ユニットは、半減戦闘弾力力で攻撃と/又は防御する。端数は切り捨てずに残される。

3. 単純化のために、攻撃側と防御側の両者が非補給下であれば、あたかも両陣営が補給下のごとく戦闘を実施する。

4. 複数回戦闘での補給：

a. 戦闘フェイズ毎に、戦闘を支援するために1ヘクス内で1補給ユニットのみを使用できる。

b. 補給ユニットは、ゲームから強制的に取り除かれることなく、戦闘フェイズの間に1度の戦闘を支援するために使用できる。もしも単一の戦闘フェイズの間に、複数回の戦闘を支援するために使用されると、その戦闘フェイズ中のそのヘクス内での全戦闘終了時にゲームから取り去られる。

c. 戦闘を支援するための補給ユニットの使用は、いかなる戦闘においても両プレイヤーの任意である。

d. もしもプレイヤーが戦闘に自軍補給ユニットを使用しないことを選択したら(つまり、半減戦力で防御又は攻撃する)同一戦闘フェイズの続く単一の戦闘で、強制的にゲームから取り除かれることなく、補給ユニットを使用できる。

e. 1戦闘フェイズに複数回戦闘を支援するために、どの補給ユニットを使用しなければならないかの順番に関する制限はない。1補給ユニットは、1戦闘フェイズに無制限な数の戦闘を支援できる。もしも1戦闘フェイズの間に、複数回使用されると、戦闘フェイズ中のそのヘクス内での全戦闘終了時にゲームから取り去らなければならない。

f. 各戦闘については、攻撃側は常に最初に攻撃補給下又は非補給下での攻撃を意図するのかを宣言する。次に、防御側が補給下にするかどうかを宣言する。補給状態は、各戦闘の開始時に戦術カードを選択する前に宣言される。

B. 弾薬庫 [Magazines]

1. 弾薬庫は補給ユニットに類似するが、余分な許容能力を持つ。最も重要なのは、これらが決して戦闘で消費されないことである。

2. 補給ユニットとは異なり、弾薬庫は自身の位置から2ヘクス以内の全戦闘に補給できる。ただし、以下の制限によって限定される。：

a. 2ヘクスの範囲は、クラス3の河川、湖、沿岸ヘクスサイドを越えられない。

b. 2ヘクスの範囲は、戦闘目的のために補給されるヘクスを含む、敵が占める1ヘクスサイドを通過できる。つまり、介在するヘクス内又は弾薬庫カウンターによって占められるヘクス内に敵戦闘ユニットがいてはならない(同一ヘクス又は隣接ヘクス内で友軍

ユニットが補給を受けていない限り)。

3. 弾薬庫は、同一ターンに異なるヘクス内のいかなる数の複数回戦闘も、取り去られることなく補給できる。

4. 弾薬庫は決して移動できない。ゲーム開始時にいったんボード上に置かれるか、又はいったん建設されたら、開始する場所に留まなければならない。これらは、友軍移動フェイズの開始時に、補給ユニット状態に「減少」させることができる。単純に1補給ユニットと置き換え、そのターンに通常に移動して機能できる。

5. 弾薬庫の建設：シナリオの開始時に戦闘序列上に出現する集積所に加えて、ゲームの課程の間に建設できる。：

- a. 弾薬庫は、町ヘクス上のみ建設できる。
- b. 弾薬庫を建設するためには、2補給ユニットが敵の占めていない町ヘクス内で一緒に自軍移動フェイズを開始しなければならない。これらはボードから取り去られ、弾薬庫カウンターは同一の移動フェイズにその場所に置かれる。
- c. 弾薬庫は、建設されたターンに戦闘を支援するために使用できる。

・戦闘の例外

A. 自動的除去

1. 友軍戦闘ユニットが(移動フェイズの間に)敵の占めるヘクスに進入し、6対1以上の戦闘比を満たす十分な戦闘戦力を持つときには自動的勝利が発生し、防御している敵ユニットはボードから取り去られる。この除去は、敵が占めるヘクスに進入して6対1の戦闘比を達成する瞬間にただちに発生する。

2. 自動的勝利のために自身の戦闘戦力を使用した友軍ユニットは、そのヘクス内で停止して移動を終了することを要求されないが、追加の2移動ポイントを消費した後にそのヘクスを離れて移動を継続できる。

3. 自動的勝利の後に最低で3移動ポイントを残していないユニットは、そのヘクスを離れることができないが、他の友軍ユニットは遅滞することなく通過できる。

4. 補給状況は、自動的勝利の達成に考慮される。自動的勝利(又は複数の自動的勝利)を達成するために補給ユニットを使用することは、戦闘フェイズに通常の戦闘を支援するために使用される補給ユニットにはカウントしない。

5. 要塞又は塹壕(下記を参照)内のユニットは、決して自動的勝利によって除去され得ない。

6. 友軍要塞の「外部」を移動しているユニットは、要塞の内外に移動することを容易にするために自動的勝利を使用できる(下記を参照)。

7. 自動的勝利は、あるプレイヤー・ターンの移動フェイズの間のみ起きることができる。戦闘フェイズの間には、全ての戦闘が通常に実施されなければならない。5対1を超える戦闘比も戦闘結果表上でサイを振らなければならない。

B. 要塞 [Fortifications]

1. 戦闘での効果：ユニットは、要塞カウンターの下に置かれることで要塞の「内部」にいるものと見なされる。要塞カウンターの上部にいるユニットは、「外部」にいるものと見なされる。

- a. 要塞は、その内部のユニットの防御における戦闘戦力を2倍にする。要塞の外部(上部)にいるユニットは、防御で2倍にならない。
- b. もしも要塞内部のユニットが攻撃すると、それらは要塞カウンターの上部に置かれ、全ての特典を失う。
- c. 全ての敵ユニットが要塞内部を占めているヘクスに進入している友軍ユニットは、停止して移動を終了することを要求されず、通常に継続できる。
- d. 要塞内部の敵ユニットを攻撃しているときには、戦術カードは使用されない。戦闘は、上級ゲーム戦闘結果表を使用することで単純に解決される。
- e. 要塞内のユニットは、自動的勝利によって除去され得ない。

f. 戦闘における全ての補給の影響は、要塞内のユニットに適用する。要塞内の非補給下ユニットは(補給の欠乏のために)半減され、次に(要塞のために)2倍にされる。したがって、要塞内で非補給下のときには通常戦闘戦力に留まる。

g. 敵ユニットが要塞の内部と外部の両方にいるときには、個別に攻撃されなければならない。内部のユニットが攻撃される前に、外部の全敵ユニットが除去されていなければならない。両グループは、同一ターンに連続して攻撃され得る。要塞の外部にいるユニットに対する損害は、内部のユニットには影響しない。

h. もしも戦闘の結果として全敵ユニットが除去されると、生き残っている友軍ユニットは戦闘の終了時にカラの敵要塞内部に移動できる。敵ユニットと交戦するために友軍要塞の外部に移動するユニットも、そのヘクス内の全戦闘が完了するまで内部に戻れない。

i. 同一ヘクス内を占めている敵ユニットを伴う要塞内のユニットは、そのヘクスを離れることができず、まず要塞の外部に移動してその移動を終了しなければならない。次のターンに、これらは通常に移動できる。同様に、要塞内部の友軍ユニットと外部の敵ユニットの両方を含んでいるヘクス内に進入している友軍ユニットは、敵ユニットに対する攻撃に参加しない限り、同一ターンに要塞内部に移動できない。この場合には、要塞内のユニットは攻撃への参加を要求されないが、それを行う選択肢を持つ。

j. 要塞内のユニットに対する損害は、通常に評価される。

2. 要塞の建設と取り壊し：いくつかのシナリオの開始時に出現する要塞に加えて、プレイヤー諸氏は以下の手順に従って要塞の建設と取り壊しができる。：

- a. 要塞は、敵ユニットによって占められていない町ヘクス上のみ建設できる。
- b. 1町ヘクス上には、1要塞のみ建設できる。
- c. 要塞を建設するためには、1補給ユニット、1砲兵ユニット、

大陸軍、フランス軍正規兵、イギリス軍正規兵部隊の1戦力ポイントが同一の町ヘクス内で自軍ターンを開始しなければならない。これらのユニットは、友軍戦闘フェイズの終了時に取り去られて裏返された要塞カウンターと交換される。裏返された要塞カウンターは、次の友軍戦闘フェイズになるまでは機能しない。裏返された要塞カウンターは、あるヘクス内に敵戦闘ユニットと共に存在すると自動的に破壊される。

d. ボード上に置かれた次の友軍戦闘フェイズに、裏返された要塞カウンターは表面に返されて通常に使用できる。

e. 要塞は、そのヘクス内に少なくとも1友軍戦闘弾力ポイントが存在すれば、所有しているプレイヤーの移動フェイズ終了時に取り壊すことができる。要塞は、同一ヘクス内に敵戦闘ユニットが存在すると取り壊せない。要塞を取り壊すには、単純に要塞カウンターを取り去る。

C. 塹壕 [Entrenchment]:

1. 戦闘での効果: ユニットの塹壕カウンターの下に置かれることで塹壕化されているものと見なされる。

a. 塹壕は、それらに対する全ての攻撃のサイの目に「1」を加減することにより、ユニットの防御戦力を向上させる。これは、他の原因によるサイの目修正に加えられる。

b. 塹壕は、攻撃しているときにはユニットの戦闘弾力を向上させず、防御しているときのみである。

c. もしもあるヘクス内のいずれかのユニットが塹壕化されていると、そのヘクス内に進入又は留まる全友軍ユニットも塹壕化されているものと見なされ、塹壕カウンターの下に置かれなければならない。

d. もしもあるヘクス内の全塹壕化ユニットが戦闘で除去されたら、塹壕カウンターはプレイから取り去られる。

2. 塹壕の構築:

a. 戦闘ユニットは、友軍移動フェイズの開始時に敵ユニットが占めていないいずれかのヘクス内に塹壕を構築できる。

b. 塹壕は、要塞又は別の塹壕カウンターを含んでいるヘクス内には構築できない。

c. 自軍移動フェイズ開始時に塹壕を構築するユニットは、その移動フェイズには移動できず、その特定ターンの間については留まって塹壕化に従事する。

d. 放棄された塹壕カウンターは、マップボードから取り去らねばならない。

D. 民兵とインディアン:

1. どちらかのタイプの民兵ユニットが敵の「正規」歩兵タイプ(すなわち、CA、FR、BR)に対する戦闘に参加していたら、攻撃しているときにはサイの目から1を引かれ、防御しているときにはサイの目に1が足される罰則を受ける。

2. インディアン・ユニットがイギリス軍正規兵の存在無しに戦闘に参加していたら、上記の民兵についてと同一のサイの目罰則を被

る。

3. これらのサイの目罰則は、他のいかなるサイの目修正にも加えられる。

E. 砲兵ユニット

1. 砲兵ユニットは、固有の戦闘戦力を持たない。これらは自身では攻撃できず、同一ヘクス内に単独にいるときに敵戦闘ユニットが存在すると自動的に撃破される(又は捕獲される。下記を参照)。

2. 敵ユニットは、砲兵ユニットのみを含んでいるヘクス内に進入するときに停止を要求されない。

3. 砲兵ユニットは、以下の2つの基本機能を持つ。:

a. 要塞を建設するために使用される。

b. 要塞又は塹壕内で友軍ユニットと共に攻撃や防御を行うときに、サイの目を加減する。

4. 戦闘での使用:

a. 防御: 要塞又は塹壕内で防御している戦闘ユニットと同一ヘクス内にある防御砲兵ユニット毎に、攻撃側はサイの目から「1」を差し引く。

b. 攻撃: 要塞又は塹壕内の敵ユニットを攻撃している友軍戦闘ユニットと同一ヘクス内にある友軍砲兵ユニット毎に、攻撃側はサイの目に「1」を加える。

c. 砲兵ユニットは、要塞や塹壕内にいないユニットに対して使用するときには、効果を持たない。

d. 一定の例では、防御と攻撃における砲兵ユニットの効果は打ち消され、サイの目に影響を持たない。

e. 砲兵ユニットは、戦闘目的について補給下である場合にのみ、上記の方法で戦闘を支援できる。

F. 捕獲: 一定の敵非戦闘ユニットは、ヘクス内の全敵戦闘ユニットが打ち負かされるか、又はヘクス内に敵戦闘ユニットを伴わない状態で存在することが発見されたときに捕獲され得る。

1. 一定の非戦闘ユニットに伴っている全敵戦闘ユニットが戦闘で除去されてしまったとき、又は非戦闘ユニットが戦闘ユニットを伴わないとき、又は自動的勝利の状況では、敵対しているプレイヤーがそのヘクス内に少なくとも1戦闘弾力ポイントを持つ場合には、以下のタイプの非戦闘ユニットを破壊又は捕獲する選択肢を持つ。:

a. 要塞

b. 砲兵ユニット

c. 未使用の補給ユニット

d. 弾薬庫カウンター

2. もしも捕獲されると、そのような敵ユニットは単純にそれに相当する友軍ユニット・カウンターに置き換えられる。捕獲された砲

兵と補給ユニットは、捕獲されたセグメントの間には、捕獲している戦闘戦力ポイントに同伴しなければならない（その許容移動力の限度まで）。

3. 勝者は、捕獲したターンにマップボードから単純に取り去ることにより、捕獲した砲兵、補給、弾薬庫カウンターを破壊する選択肢を持つ。要塞は、純粋な取り壊しの手順に従ってのみ破壊できる。

4. 「未使用の補給ユニット」とは、捕獲されたセグメントにいかなる戦闘も支援するために使用されなかった敵補給ユニットを言う。その戦闘フェイズに1度以上の戦闘を支援するために使用された補給ユニットは、そのヘクス内の最後の敵戦闘戦力ポイントが除去されたときに除去される。

5. プレイヤー諸氏は、自軍移動フェイズ中に、上記のタイプの自軍ユニットを任意に除去することを選択できる。ただし、同一ヘクス内に敵戦闘ユニットも存在するときには、任意に破壊できない。

シナリオ・カードの使用方法

各シナリオは、上級ゲームについての全てのプレイ局面を扱う、以下の6つの主項目から構成される。:開始時、増援/タイム記録欄、勝利条件、プレイのエリア、特別ルール、推奨選択ルール:

A. 開始時

以下の略号は、ユニット・タイプを表示するために使用される。:

C A	大陸軍 [Continental Army]
B R	イギリス軍正規兵 [British Regulars]
R M	植民地民兵 [Rebel Militia]
T M	王党派民兵 [Tory Militia]
R M d、T M d	植民地又は王党派民兵の竜騎兵 [Dragoons]
I	インディアン [Indians]
F R	フランス軍正規兵 [French Regulars]
T R	輸送艦隊 [Transport Fleet]
B F	戦闘艦隊 [Battle Fleet]
A	砲兵ユニット [Artillery units]
S	補給ユニット [Supply units]
M	弾薬庫カウンター [Magazine counters]
F	要塞カウンター [Fortification counters]
B	平底舟カウンター [Bateau counters]
D	デコイ・カウンター [Decoy counters]

(E) ユニット・タイプの後ろにこのように表示されたユニットは、シナリオ開始時に塹壕内で開始する。

アスタリスク付でカッコ内に列記されたユニットは、推奨選択ルールが使用される場合にのみ登場する。もしも使用しなければ、このようなユニットは初期セットアップでは無視される。

B. 増援/タイム記録欄

R / T R 記録欄は、各ターンにどちらの陣営が最初に移動するか、ゲームの長さ、増援の構成、配置場所、登場のターン、時間の経過についての情報を提供する。プレイヤー諸氏は、シナリオ・カード上で経過するゲーム・ターンを直接管理するために「Time Now」カウンターを使用する。

C. 勝利条件

項目では、各陣営がゲームに勝利するために達成しなければならない基準を概説する。いくつかのシナリオでは、勝利と敗北に加えて、一定の状況下における引き分けが存在し得ることに注意。

D. プレイのエリア

完全な2つのセクション・ゲーム・ボードは、キャンペーン・シミュレーション・ゲームでのみ使用される。上級ゲーム・シナリオでは、マップボードの1セクション又はセクションの一部のみが使用される。プレイのエリア項目では、各シナリオに使用されるマップボードの部分が説明される。1セクションの一部のみが使用されるシナリオでは、プレイのエリアから離脱するユニットは、永久にゲームから外されて復帰できない。

E. 特別ルール

各シナリオには、そのシナリオにのみ適用されるルールの項目を含む。これらのルールは、当該キャンペーンの一般上級ゲーム・ルールに「合わせる」。

F. 推奨選択ルール

各シナリオで使用する選択ルールの推奨は、この項目で与えられる。プレイヤー諸氏は、開始時の項目で、どのユニットがプレイに含まれるのか、どのユニットが選択で使用できるのかを参照すること。これらの選択ルールは、あくまでも提案であって、使用は強制ではない。ただし、これらを使用することで、リアリズムとゲーム・バランスが高められる。

G. 増援の特別な注記

基本ゲーム・ルールは、上級ゲームの増援配置についても適用する。ただし、もしも当該配置場所が敵ユニットによって占められていたら、もしも基本ゲーム・ルールと異なる場合には、各シナリオに変更された配置場所が特別に指定される。

上級ゲーム選択ルール

・裏返しとデコイ・カウンター

各陣営が敵部隊の戦力や配置を知りえる正確な情報が欠けていたことをシミュレートするために、以下のルールを導入する。:

A. CA、RM、TM、RMd、TMd、インディアン・ユニットのみは、裏返しでの配置や移動を認められる。

B. 他のユニット・タイプは、表面を向けて移動して機能しなければならない。

C. 裏返された全てのカウンター（竜騎兵を含む）は、最大「8」の許容移動力を持つ。

D. ユニット・カウンターの裏返しは、プレイヤーの選択で行われる。竜騎兵ユニットが完全な許容移動力で移動するためには、表面に返さなければならない。

E. 裏返されたカウンターは、以下の状況になるまでは裏返しで留まる。:

1. 敵戦闘ユニットによって占められたヘクスに進入するか、又は
2. 友軍の裏返されたユニットを含んでいるヘクス内に敵戦闘ユニットが進入する。

F. 上記の2つのケースのどちらかが起きるときには、両陣営はただちに相互に占めるヘクス内の自軍ユニット・カウンターを明らかにする。これらは、敵戦闘ユニットによって占められていないヘクス内で自軍移動フェイズを開始するまでは、再度裏返すことができない。

G. デコイ・カウンター: いくつかのシナリオでは、一方又は両陣営にデコイ・カウンターが提供される。デコイ・カウンターは、裏返されたカウンターと組み合わせ、本物のユニットが実際にいる場所を欺き、相手プレイヤーを混乱させるために使用される。これらは、以下の制限を除き、本物のユニットと同様に移動する。:

1. デコイ・カウンターは、決して敵ユニット・カウンターによって占められたヘクス内に移動できない。
2. デコイ・カウンターによって占められたヘクス内に敵ユニットが移動してきたときには、デコイはただちに取り去られ、最寄の(敵ユニットによって占められていない)友軍ユニットを含んでいるヘクス内に置かれる。デコイは、次の友軍移動フェイズに再度裏返されて通常に移動できる。

・平底舟と河川/非海 水上移動

平底舟 [Bateaus] (Bateauxの英語綴りで、小ボート、いかだ、ガレー船等を意味する)は、18世紀のアメリカでは重要な輸送手段だった。ただし、これらをゲームに導入することは、ヘクスサイドを通過する代わりにヘクスサイドに沿って移動する特別な概念が要求される。平底舟は、主に2つの機能を持つ。:これらは、クラス1、2、3の河川、湖に沿ってユニットを輸送できる。これらは、クラス1、2、3の河川、湖を越えてユニットを渡すことができる。

A. 輸送手段としての平底舟:

1. 陸上ユニットとは異なり、平底舟はヘクスサイドを通して移動せず、ヘクスサイドに沿って移動する。つまり、平底舟の移動を辿ると、平底舟カウンターはヘクスサイドを形成している河川の道筋に沿って移動するのである。

2. 平底舟カウンター上に記載された許容移動力は、1移動フェイズに平底舟が沿って移動できる河川ヘクスサイドの数を示す。通り抜けて移動できるヘクスの数ではない。

3. 平底舟カウンターは、全てのクラス1、2、3の河川と湖のヘクスサイドに沿って移動できる。

a. これらは、決して陸地、クラス3の沿岸、海上レーンのヘクスサイドに沿って移動できない。

b. 1ヘクスサイドに位置できる又は移動して通過できる平底舟カウンターの数は無制限である。

4. 辿っている移動において、平底舟カウンター上の矢印は常にカウントする個々のヘクスサイドに向けなければならない。移動の終了時に、矢印は常にカウントした最後のヘクスサイドを指す。

5. 各平底舟カウンターは、5戦闘戦力ポイント相当まで、又は5非戦闘ユニット・カウンターまで、又は合計で5までのいずれかの組合せを輸送できる。

6. 輸送されるためには、ユニットは平底舟の矢印が指す河川又は湖ヘクスサイドの2つの隣接陸上ヘクスのどちらか1つで自軍移動フェイズを開始しなければならない。

7. 輸送されているユニットは、平底舟カウンターの下に置かれ、平底舟は上記のルールに従って移動する。

8. 平底舟カウンターは、常に陸上ヘクスに隣接するヘクスサイド内で自軍移動フェイズを終了しなければならない。輸送されている全ての陸上ユニットは、移動終了時には上陸しなければならない。平底舟ユニットは、移動を終了するクラス1、2、3のヘクスサイドに隣接する2つの(可能な)陸上ヘクスのどちらかに置かれなければならない。輸送されているユニットは、これらの陸上ヘクスのどちらか又は両方に上陸できる。例外: 平底舟と輸送されているユニットは、もしも河川ヘクスサイド・シンボルと隣接する陸上ヘクスとの間に荒地地形が存在すると、隣接する陸上ヘクス内に置くことができない。

9. 平底舟は、隣接する陸上ヘクス内に輸送されているユニットを「落として」、河川又は湖に沿って自身の許容移動力の限度まで移動を継続できるが、常に自身の移動を陸上ヘクスに隣接させて終了しなければならない。

10. 平底舟から上陸した、又は落とされた被輸送ユニットは、その後移動できない。

11. 平底舟は、敵戦闘ユニットに隣接するクラス1又は2の河川ヘクスサイドに進入したら、河川移動を終了して輸送されている全ユニットを上陸させる。

a. 移動しているプレイヤーの選択で、輸送されているユニットは

敵戦闘ユニットによって占められたヘクス内に上陸できる。

b. もしも隣接する両ヘクスが敵戦闘ユニットを含んでいると、移動しているプレイヤーは上陸している自軍ユニットをどちらかのヘクス（又は両方）に上陸させる選択肢を持つ。

c. 平底舟は、もしもクラス1と2の河川に隣接する敵ユニットが要塞の内部にいる場合には、停止を要求されない。

d. 平底舟は、クラス3の河川ヘクスサイドに隣接する敵ユニットについては、停止を要求されない。

e. 輸送されているユニットへの戦闘制限はない。敵が占めるヘクスに進入している被輸送ユニットは、これらのユニットを通常に攻撃できる。

f. 平底舟は、いずれかのタイプの敵海上ユニット（BF又はTR）を含んでいるヘクスサイドには進入できない。

B. フェリーとしての平底舟

1. 平底舟カウンターは、クラス1、2、3の河川又は湖を渡るフェリーとして機能できる。

2. 平底舟カウンターは、フェリーとして機能している移動フェイズには、移動や指している矢印の方向転換ができない。

3. フェリーとして機能している平底舟は、その矢印が指している方向の河川ヘクスサイドを越える渡河罰則を減少させる。これらの地点で（どちらの方向でも）河川ヘクスサイドを越えている陸上ユニットは、以下の減少した河川渡河罰則の特権を享受する。:

a. クラス1河川: 渡河罰則はない（浅瀬と同じ）。

b. クラス2河川: 渡河するために1移動ポイントのコスト。

c. クラス3河川又は湖: 越えるために1移動ポイントのコスト。

C. 平底舟の捕獲/破壊:

1. 敵の平底舟は、上級ゲーム・ルールで説明したごとく、他の非戦闘ユニットとほぼ同様の方法で捕獲され得る。

2. 敵の平底舟は、もしも両方の隣接ヘクスが敵戦闘ユニットから解放されている場合にのみ捕獲され得る。平底舟カウンターが占める実際のヘクスを占める必要はなく、捕獲している戦闘ユニットが平底舟カウンターを含んでいる河川ヘクスサイドに隣接する2つのヘクスの1つに進入しなければならないだけである。捕獲のフェイズには、1戦力ポイントが平底舟と共に留まるか又は移動しなければならない。

3. 平底舟は、もしもその移動フェイズに捕獲しているユニットが河川を離れたら、破壊されなければならない。

. 強行軍

プレイヤー諸氏は、以下のルールに従って強行軍表でサイを振ることにより、一定の戦闘ユニットに通常の移動能力の超過を試みることができる。:

A. 戦闘タイプ・ユニットのみが強行軍を試みる可以尝试。

B. 強行軍は、移動フェイズの全ての通常移動の終了時に試みる可以尝试。

C. 強行軍を試みるためには、プレイヤー諸氏は以下の手順に従う。

1. 移動しているプレイヤーは、その移動フェイズに試みる全ての強行軍について事前に、どの戦闘能力ユニットが強行軍を試み、それぞれがどれだけ多くの移動ポイントで、最終目標ヘクスはどこのかを正確に宣言しなければならない。

2. 全ての強行軍の試みを宣言した後、移動しているプレイヤーは順番に1つつサイを振り、強行軍表を調べ、当該ユニットに結果を適用しなければならない。

D. 強行軍表の結果は、その試みで獲得される（もしもあれば）移動ポイントの数を示す。いくつかの結果の隣の「1/2E」は、その強行軍を試みた全戦力ポイントの半数（端数切上げ）が除去されてマップボードから取り去られることを意味する。これらは、上級ゲームCRT上に列記された優先タイプから除去されなければならない。

E. 単一の強行軍は、参加する戦闘能力ポイントの数にかかわらず、ヘクス「X」から開始してヘクス「Z」で終了するものとして定義される。同一ヘクス内で全てが同じ目的地のユニット（同じ許容移動力を持つ）の場合には、一度のみ強行軍を試みる可以尝试。

F. 強行軍の試みで獲得された全ての許容移動力は、移動で消費し尽くさなければならない。もしも強行軍を試みているユニットが地形制限又は敵ユニットの存在のために追加の移動ポイントの全てを消費できなければ、それらは代わりに除去される。

G. (もしも強行軍の選択ルールが裏返し/デコイ・カウンターの選択ルールと組み合わせて使用されると、裏返されたカウンターは強行軍を試みているときに裏返し状態で留まるが、もしも強行軍表で「1/2E」の結果が振られたら、表面に返して明らかにしなければならない)。

キャンペーン・シミュレーション・ゲーム

．はじめに

A．キャンペーン・シミュレーション・ゲーム（CS）は、1776年1月に開始する独立戦争全体を再構成する枠組を提供する。キャンペーン・シミュレーション・ゲームの過程は史実とは異なるため、大部分の追加ルールは、ある場合にマップボード上に存在する軍事的状況に対応する逸話を紹介するために用意された。独立戦争におけるイギリスの制海権の衝撃とフランス軍の予測できない介入は、キャンペーン・シミュレーション・ゲームで劇的に再現される。

B．二人の敵対するプレイヤー間において、CSゲームは忍耐と抑制の果し合いになる。アメリカ軍プレイヤーはなるべく戦闘消耗を避け、イギリス軍が植民地の広大なエリアを支配することを免れなければならない。ヒット・アンド・ランで襲撃する戦争は、成功したアメリカ軍の戦略を特徴付けることになるだろう。他方、イギリス軍プレイヤーは、積極的攻撃で絶え間なくアメリカ軍プレイヤーを追い詰め、支配下の地域をアメリカ軍の襲撃と侵入から守り通さなければならない。注記：特記されていない限り、全ての上级ゲーム・ルールはキャンペーン・シミュレーション・ゲームに適用される。

．増援と補充のサイクル

A．イギリス軍

1．ゲームの最初の12ゲーム・ターン（「月」）の間に、イギリス軍プレイヤーはCSゲームのタイム記録欄／登場序列カード（登場の順番セクション）に列記されたユニットに一致する大文字を持つ月の開始時に一定の増援を受け取る。

2．1777年1月から開始して、イギリス軍プレイヤーは以下の率と条件で補給ユニットと戦力ポイントを受け取る。

a．各四半期（すなわち、3ターン毎）の開始時：支配下のいずれかの港湾で2 / B Rが使用可能。

b．各四半期の開始時：もしもNew York Cityがイギリス軍の支配下にあれば、New York Cityに2 / B R（下記を参照）

c．各冬季四半期の開始時：

1）もしもCharlestonがイギリス軍の支配下であれば、そこで1 / B Rが使用可能。

2）もしもPhiladelphiaがイギリス軍の支配下であれば、そこで1 / B Rが使用可能。

d．各春、夏、秋の四半期の開始時：以下の港湾ヘクスの1つで2 / Sが使用可能。：Boston、New York、Philadelphia、Charleston、Quebec、もしもイギリス軍の支配下であれば。

e．これらの使用可能な全ては、容易に参照できるようにタイム記録欄上に表示されている。

B．アメリカ軍：

1．1776年4月に開始：アメリカ軍プレイヤーは、エリア状況チャート上に表示された「率」（下記を参照）に依存する4つの戦略エリアのそれぞれにCA戦力ポイントを受け取る。

2．各春季四半期の開始時：イギリス軍に支配されていない各エリアに1 / S。

3．各夏季四半期の開始時：イギリス軍によって戦略タウンが支配されていない各エリアに1 / S（下記の「戦略エリア」を参照）

．戦略エリアとエリアの配分

アメリカの13の植民州は、戦力ポイント（CA、RM、TM）とアメリカ軍補給ユニットの配分目的について、戦略エリアと呼ばれる4つのセクションに分割される。戦略タウンと呼ばれるいくつかの主要町ヘクスは、どちらの陣営がエリアを支配しているのかポイントの差で決定され、それ故に各四半期の開始時に使用可能な戦力ポイントの量が決定される。

A．支配

1．イギリス軍プレイヤーのみが町又はエリアを支配できる。イギリス軍プレイヤーによって占領されていない町（又はエリア）は、単純に非支配下と呼ばれる。

2．戦略タウン：

a．イギリス軍プレイヤーは、敵ユニットの存在にかかわらず、少なくともイギリス軍正規兵1戦力ポイントで占めている戦略タウンを支配する。

b．イギリス軍プレイヤーは、少なくとも1イギリス軍正規兵戦力ポイントを要塞内部に持つ戦略タウンを支配する。

3．戦略エリア：

a．イギリス軍プレイヤーは、エリア内の全戦略タウンを支配していることにより、そのエリアを支配する。

b．下記のリストは、各戦略エリア内の戦略タウンである。：

1．New England：

- a) Boston
- b) Newport
- c) Springfield
- d) Hartford
- e) Norwich

2．Middle States：

- a) Ticonderoga
- b) Fort Stanwix
- c) Albany
- d) Wyoming
- e) New York City
- f) Philadelphia

3．South Central：

- a) Alexandria
- b) Charlottesville
- c) Richmond
- d) Petersburg
- e) Norfolk

4．Deep South：

- a) Hillsboro
- b) Camden
- c) Charleston
- d) Ninety-six
- e) Augusta
- f) Savannah

B. 戦略エリアの状況と配分：

1. 各四半期の開始時に各エリアで使用可能な大陸軍補充戦力ポイントの最大数は、当該エリアの状況によって決定され、そのエリア内のBRとCAの存在に影響を受ける。

2. 四半期の開始時、あるエリア内に存在できるRMとTMの最大数は、CA補充に適用する同様の方法でエリアの状況によって決定される。

a. 1776年4月の第2四半期に開始して、プレイヤー諸氏はエリア状況チャートを調べることで、各エリアの状況を決定する。

b. エリアの状況は、使用可能なCA、RM、TM戦力ポイントの特定の率（最大、平均、最小）を導くことになる。召集率チャート（マップボード上に位置する）上のユニットのタイプと率を交差照合することで、四半期の開始時にそのエリア内で使用可能な（又は認められた）戦力ポイントの実数が決定される。

c. 例：1776年4月ターンの開始時、イギリス軍正規兵戦力ポイントがDeep Southエリア内のChalestonを支配し、大陸軍ユニットもそのエリア内にある。エリア状況チャートを調べると、これは以下の率を提供する状況「E」であることが分かる。：CA = 平均、RM = 平均、TM = 平均。Deep Southの召集率チャート（マップボード上）を調べると、各カテゴリーについて以下の数の戦力ポイントが導かれる。：CA = 1、RM = 8、TM = 5。従って、大陸軍は1SPを増援として受け取り、植民地民兵はエリア内に最大8SPsを保持でき、王党派民兵はエリア内に最大5SPsを保持できる。8を超えるRM戦力ポイントと5を超えるTM戦力ポイントは、ゲームから取り去らなければならない。

3. 各エリアについての状況表示を適切な率レベルに置き、各エリアの現在の状況を表示するために四半期の開始時毎に調整すること。

4. エリア状況チャート（ASC）：

エリアの状況：	各タイプの率：		
	大陸軍補充	植民地民兵	王党派民兵
A：エリア内にBRなし	最大	最小	最大
B：エリア内にBRあり、戦略タウン支配なし	最大	平均	平均
C：エリア内にBRあり、いくつか（全てでない）の戦略タウンを支配	最小	平均	最小
D：エリア内にBRあり、大陸軍もあり、戦略支配なし	平均	最大	平均
E：エリア内にBRあり、大陸軍もあり、いくつか（全てでない）の戦略タウンを支配	平均	平均	平均
F：エリア内にBRあり（CAの存在にかかわらず）、全ての戦略タウンを支配	なし	最小*	最小

* この状況の説明については、下記を参照。

5. CA、RM、TMのエリア配分の詳細：

a. 植民地と王党派の民兵：各陣営は、四半期の開始時にそのエリアの各民兵タイプについての現行率によって認められた数を超える民兵戦力ポイントを持ってない。

1) もしも損害、エリアからの退出、率の増加のために民兵戦力ポイントが許容レベルを下回ると、その四半期開始時の適切な率レベルまで持ってくるために、ゲームに追加の戦力を投入することができる。

2) もしもエリアへの移動又は率の低下のためにエリア内の民兵戦力ポイントが許容レベルを超えたら、四半期の開始時に適切なレベルを超過した全戦力ポイントをゲームから取り去らなければならない。

b. 四半期の開始時に各エリア内でアメリカ軍プレイヤーが受け取るCA補充の数は、各エリアのCA率に依存する。

c. RMとTM戦力ポイントの配分の目的において、カナダ（Halifaxを含める）の民兵ユニットは、常にMiddle Statesエリアのそれに合算される。カナダは戦略エリアではないが、その民兵ユニットはMiddle Statesエリアの率調整で決定された数に合算される。超過した戦力ポイントは、カナダ又はMiddle Statesのどちらから取り去ることができるが、到着する民兵戦力ポイントはMiddle Statesエリア内に置かれなければならない。同様に、West Indies内の民兵ユニットは、Deep Southエリア内のそれと合算され、ユニットはどちらの位置からも取り去ることができるが、到着するユニットはDeep Southエリア内に置かれなければならない。

d. 注記：イギリス軍プレイヤーは、QuebecとMontrealもまた支配下に置いている場合にのみ、New Englandと/又はMiddle Statesエリアを支配する。例：四半期の開始時に、イギリス軍プレイヤーはNew Englandの5つの戦略タウン全てを持つが（状況「F」）Quebecに守備隊を保持していない。この場合、New Englandはイギリス軍の支配下ではなく、そのエリア内のCA戦力ポイントの存在に依存して「C」又は「E」の状況になる。

C. 増援、補充、補給ユニット配置の詳細

1. 各四半期の開始時（3番目のターン後毎）エリアの状況をチェック調整して、両陣営がマップボードに補給や補充等を置き、又は取り去る、特別な「中間フェイズ」がある。以下のチェックリストは、中間フェイズを実施するために提供される手順ガイドである（タイム記録/登場序列カードも参照）：

a. 以下を決定するために、各エリアの状況をチェックする、：

- 1) RM戦力ポイント率。
- 2) CA戦力ポイント補充率。
- 3) TM戦力ポイント率。

b. 各エリアについて、RM、CA、TMの調整を行う。：

- 1) RM戦力ポイントを加減する。
- 2) CA補充戦力ポイントを配置する。
- 3) TM戦力ポイントを加減する。
- 4) 率表示カウンターを調整する。

c. 補給ユニットを配置する（もしも適用可能であれば）：

- 1) アメリカ軍の通常とボーナス。
- 2) イギリス軍の通常。

d. イギリス軍正規兵補充戦力ポイントを配置する。:

- 1) 通常。
- 2) New York ボーナス。
- 3) Charleston / Philadelphia 冬季ボーナス。

e. West Indies 海軍状況をチェックする(「制海権」項目を参照)。

2. 到着が予定された全ての補充ユニットは、四半期中間フェイズの間にマップボード上に配置しなければならない。使用可能となるときに置かれないユニットは、自動的に除去されたものと見なされる。

3. 到着する戦闘ユニットの配置:

a. アメリカ軍プレイヤーは、新たに到着する自軍ユニットを常に最初にマップボード上に配置し、次にイギリス軍プレイヤーが自軍ユニットを配置する。

b. アメリカ軍ユニットの到着:

1) アメリカ軍プレイヤーは、新たに到着したユニットを、いずれかの非支配下戦略タウン・ヘクスの1ヘクス以内に配置できる。

2) もしもエリア内の全戦略タウンがB R戦力ポイントによって支配されていると、そのエリア内にはC A、R M、補給ポイントを置くことができない。その上、そのエリア内には最低レベルの戦力ポイントのみが存在できる。もしもR M戦力ポイントが最小を下回っても、最小レベルまで投入できない。

c. イギリス軍ユニットの到着:

1) 全てのイギリス軍増援は、登場序列の指示に従って到着する。増援は、支配下の港湾にのみ到着できる。もしも、何らかの理由で、イギリス軍が要求された港湾ヘクスを支配していなければ、イギリス軍が適切な港湾ヘクスを支配したときに投入できる。

2) 全てのイギリス軍補充は、イギリス軍の補充ルールに従って使用可能となる。もしもイギリス軍支配下の港湾ヘクスがなければ、これらの補充は自動的に除去されたものと見なされ、後に投入できない。

3) 全てのイギリス軍補給ユニットは、イギリス軍の補充ルールに従って使用可能となる。イギリス軍の補充と同じ制限が適用される。

4) 到着する全ての王党派民兵は、いずれかのイギリス軍支配下の戦略タウン・ヘクス内に配置しなければならない。もしもエリア内にイギリス軍支配下の戦略タウン・ヘクスがなければ、敵が占めていない戦略タウン・ヘクス内に配置しなければならない。もしもエリア内の全戦略タウン・ヘクスを敵が占めていたら、いずれかの戦略タウン・ヘクスの1ヘクス以内に配置することができる。新たに到着した王党派民兵ユニットは、決して非支配下、敵が占める戦略タウン・ヘクス上に直接配置できない。

4. マップボード上に到着している増援、補充、補給ユニットは、ヘクス内に敵戦闘ユニットが存在する戦略タウン上に位置する要塞内部に配置できない。

・キャンペーン・ゲームの勝利条件

A. イギリス軍: イギリス軍プレイヤーは、1780年12月の終了時に20の戦略タウンを同時に支配し、20番目のタウンを支配した後、完全に1ターンを経過していれば勝利する。20の戦略タウンには、Boston、Newport、New York、Philadelphia、Charleston、Savannahを含まなければならない。

B. アメリカ軍: アメリカ軍プレイヤーは、以下の2つの方法のどちらかでゲームに勝利する。:

1. アメリカ軍プレイヤーは、イギリス軍の勝利条件を妨げることによって勝利する。

又は

2. アメリカ軍プレイヤーは、イギリス軍プレイヤーが以下のイギリス軍最低勝利要件の達成を避けることで勝利する。:

1777年 イギリス軍プレイヤーは、1777年12月ターン終了時に少なくとも10の戦略タウン、又はいずれか1つのエリア内の全戦略タウンを支配しなければならない。

1779年 1779年12月ターンの終了時に、イギリス軍プレイヤーは、少なくとも10の戦略タウンを支配しなければならない、それらにはいずれか1つのエリア内の全戦略タウンを含まなければならない。

イギリス軍プレイヤーは、最低限勝利要件を満たすことで勝利できず、自身の勝利条件を満たすためにゲームを継続することのみを獲得する。ただし、これらの最低限基準を達成することに失敗すると、結果はイギリス軍の敗北となる。

・インディアン戦力ポイントとインディアン・タウン

A. Owego、Painted Post、Unadeillaの3つのインディアン・タウンは通常の町ではなく、要塞や弾薬庫は建築できない。

B. イギリス軍プレイヤーがインディアン・ユニットをこれらのヘクスから外部に移動させるか、又はいずれかの種類の友軍ユニットをこれらのヘクス内に移動させるまでは、アメリカ軍プレイヤーは自軍ユニットをいかなるインディアン・タウン・ヘクス内に移動させることもできない。

C. インディアン・ユニットについての補充はない。

・平底舟の建造

A. 平底舟ユニットは、いずれかの友軍移動フェイズ開始時に、弾薬庫又は補給ユニットを含んでいる、敵ユニットに占められていない以下のいずれかのタイプのヘクス内で建造できる。: クラス1、2、3河川ヘクスサイド、クラス3湖ヘクスサイド、港湾ヘクスサイド(これらのヘクスサイドは、矢印によって示される)。

B. 平底舟は、以下の2つの方法のどちらかで建造できる。:

1. 建造方法:

a. 1つの平底舟カウンターは、ユニットを建造しているヘクス内で単純に各補給ユニット又は弾薬庫を裏返すことで創出され、新たに建造された平底舟は同一ヘクス内に裏返して置かれる。

b. 平底舟を建造するために使用された補給又は弾薬庫ユニットは平底舟を建造したセグメントに移動や戦闘支援ができない。

2. 交換方法：補給と弾薬庫カウンターは、以下の率で平底舟カウンターと交換できる。:

1 補給ユニット・カウンターを交換すると、3つの平底舟カウンターを創出する。

1 弾薬庫カウンターを交換すると、3つの平底舟カウンターと1つの補給ユニットを創出する。(注記: 6つの平底舟カウンターは、建造できない。)

平底舟は、建造されたターンには移動、フェリー、ユニットの輸送ができない。裏返された平底舟、補給、弾薬庫カウンターは、建造のセグメントの戦闘フェイズ完了時に表に返される。

・冬季の制限

A. 1776年1月から開始して、各年の冬季四半期の間には、いくつかの重要な制限が戦闘と移動に課される。戦闘の制限は全てのユニットに適用され、移動の制限はMiddle States、New England、Canadaのヘクス内のユニットにのみ適用する。

1. 戦闘の制限 (マップボード全体):

a. 非補給下の攻撃は認められない。それでもユニットは非補給下で防御できるが、半減戦力となる。

b. 各補給ユニットは、戦闘フェイズ毎に2つの攻撃にのみ補給できる (通常の無制限な数の代わりに)。

c. 自動的勝利は認められない。

2. 移動の制限 (Middle States、New England のエリア、Canada のみ)

a. Central South エリアの北で自軍移動フェイズを開始する全てのユニット許容移動力は半減される (端数切捨て)。

b. クラス1、2、3の河川又は湖ヘクスサイド上の平底舟と輸送艦隊カウンターは、移動やユニットの輸送ができない。ただし、TRカウンターは、通常に港湾ヘクスサイドから海上航路ヘクスに移動できる。両タイプは、通常の方法でフェリーとしても機能できる。

c. 強行軍の選択ルールは使用できない。

B. 大陸軍の冬季損耗

各12月ターンの終了時、冬季中間フェイズの前に、大陸軍戦力ポイントは以下の基準に従って各エリア内で減少する。:

1. イギリス軍が戦略タウンを支配していない各エリア内では、大陸軍戦力ポイントは25%減少させられる (全CA戦力ポイントの1/4が取り去られる。端数は切り捨て)。

2. イギリス軍プレイヤーが少なくとも1つの戦略タウンを支配していると、大陸軍戦力ポイントは50%減少させられる (エリア内の全CAポイントの50%が取り去られる。端数は切り捨て)。

3. イギリス軍が全ての戦略タウンを支配する各エリア内では、大陸軍の戦力ポイントは75%減少させられる (端数切捨て)。

4. 大陸軍の戦闘ポイントは、Canada、the West Indies、海上では、自動的に75%減少させられる。

・フランス軍の介入

A. フランス軍の不確定登場: 独立戦争では、フランス軍の登場は不可避だった。ただし、彼らが登場するには、北米の出来事から独立した不確かな要素である、一方の陣営にとっての目覚ましい成功に重大な影響を受けた。この不確定要素は、下記によりあらわされる。:

1. 1778年4月ターンに開始して、アメリカ軍プレイヤーは各ターンの開始時にサイを1つ振り、下記のチャートに従ってフランス軍の登場が認められるまでこれを行う。:

ターン: 登場に必要なサイの目:

1778年4月	1
5月	1
6月	1、2
7月	1、2、3
8月	1、2、3
9月	1、2、3
10月以降	1、2、3、4

2. サイの目は、以下に従って各ターンにさらに修正される。: 四半期の開始時にイギリス支配下の各エリアについて、アメリカ軍プレイヤーは自身のサイの目に「1」を加えなければならない。

B. フランス軍の戦闘序列

1. フランス軍部隊が介入するときには、以下の使用可能な戦闘艦隊と付随する地上部隊を持つと見なされる。:

a. 戦闘艦隊A 5 / FR、1 / A、1 / Sを輸送している。

b. 戦闘艦隊B 5 / FR、1 / A、1 / Sを輸送している。

c. 戦闘艦隊VF 5 / FR、1 / A、1 / Sを輸送している。
(使用可能条件については、制海権ルールを参照)。

2. アメリカ軍プレイヤーは、フランス軍介入のターン以降、マップボード上に2つの戦闘艦隊AとBを置くことができる。これらの戦闘艦隊は、「South」又は「East」の海上航路出入口の最初のヘクス列、又は「West Indies」ボード外移動チャート・ボックス内に置かれる。

3. 可変部隊をあらわしている戦闘艦隊「VF」は、これらのルールの「制海権」項目で説明される。

C. 配置

1. フランス軍陸上部隊は、それらを輸送している海上艦隊から独

立して機能できる。

2. もしも、戦闘のために、1つ以上のフランス軍戦闘艦隊が沈没したら、全てのフランス軍陸上部隊は北アメリカから撤退し、West Indies に転進しなければならない。残っている戦闘艦隊は、可能な最も直接的なルートでフランス軍陸上部隊を乗船させるよう試みなければならない。最も直接的で都合のよい方法で移動することに失敗したら、全フランス軍の陸上と海上部隊はただちに除去される。最も直接的なルートとは、ボード外移動の West Indies ボックス (O B M) まで乗船から到着するために要求される最も少ないターンのルートである (制海権ルールを参照)

1. フランス軍陸上部隊には、自軍戦闘序列の一部として補給ユニットが供給されている。戦闘に従事するときには、アメリカ軍とフランス軍の補給源は、相互に使用できる。

2. フランス軍艦隊が O B M チャート (「 制海権 」 項目を参照) の 「 F R 」 とマークされた移送ボックス内で自軍ターンを開始するときには、もしもフランス軍補給ユニットが使用可能であれば 1 補給ユニット (もしもいまだに積載容量超過でなければ) を乗船させることができる。補給ユニットが乗船したターンには、移動できない。いまだにマップボード上にない補給ユニットのみが乗船できる。

3. 上記のフランス軍の介入に加えて、1 フランス軍補給ユニットがフランス 「 West Indies 」 ボックス内に置かれる。これはただちに乗船でき、又はその場に留まる。

・制海権

制海権のルールは、海上と上陸作戦の重要な局面を再現する。マップボード上の機動や戦闘能力に加え、ルールでは北アメリカの戦域に影響を及ぼした近隣のボード外での作戦を含める。

A. 海上ユニット・カウンター

以下の重要な情報は、海上カウンター上に表示される。:

識別記号 (左上)	輸送能力 (右上)
海上戦闘力 (左中)	タイプ・シンボル (右中)
ヘクスサイド移動表示 (左下)	航路ヘクス / 河川ヘクスサイド 許容移動力 (右下)

海上カウンターには、以下の 3 つのタイプがある。:

イギリス軍戦闘艦隊 (B F) カウンター :

イギリス軍輸送艦隊 (T R) カウンター :

フランス軍戦闘艦隊 (B F) カウンター :

B. 海上移動

1. ボード上の移動 : 海上移動は、以下の 3 つの可能な要素の組み合わせである。: 河川ヘクスサイド、クラス 3 沿岸ヘクスサイド、海上航路ヘクス移動。

a. 海上移動は、各プレイヤーのセグメントの通常移動フェイズに陸上移動と同様に実施される。

b. 海上ユニットは、平底舟カウンターと同じ制限下で、ヘクスサイド毎に 1 移動ポイントのコストでクラス 2 と 3 河川 / 湖ヘクスサイドに沿って移動できる。

1) 全ての海上ユニットは、クラス 3 の河川と沿岸ヘクスサイドに沿って移動できる。イギリス軍の輸送カウンターのみが、クラス 2 の河川ヘクスサイドに沿って移動できる。クラス 1 の河川ヘクスサイドに沿って移動できる海上ユニットはない。

2) 海上ユニットは、敵海上ユニットによって占められた河川又は沿岸のヘクスサイドに進入するときに、停止しなければならない。

3) イギリス軍の輸送カウンターは、補給下の砲兵ユニットを含んでいる敵の要塞に隣接するヘクスサイドに進入するときに、クラス 2 の河川ヘクスサイド上で停止しなければならない。

4) 海上航路ヘクス内で、海上航路からクラス 3 のヘクスサイドへの移動を意図する海上ユニットは、当該海上航路ヘクスに直接繋がっているいずれかのクラス 3 ヘクスサイドに移動できる。

5) 反対に、クラス 3 のヘクスサイドを占めており、海上航路への移動を意図している海上ユニットは、そのクラス 3 のヘクスサイドから直接繋がっている海上航路ヘクスにのみ進入できる。

c. 海上ユニットは、進入する海上航路ヘクス毎について 1 移動ポイントを消費する。

1) ボード上の海上移動は、海上航路ヘクスに限定されなければならない。

2) 海上ユニットは、敵の海上ユニットによって占められた海上航路ヘクスに進入するときには、停止して移動を終了しなければならない。

d. 港湾

1) 海上ユニットは、港湾シンボルを含んでいるヘクス内に置かれることによって、港湾内にいることが示される。

2) 海上ユニットは、矢印のシンボルによって示されたクラス 3 のヘクスサイド (大部分の場合には、港湾シンボルを含んでいるヘクスの一部又は連結している) に移動することで港湾に進入する。

a) 各港湾は、無制限な数の海上ユニット・カウンターを収容できる。

b) 敵の海上ユニットは、友軍海上ユニットによって占められた港湾ヘクスサイドに進入できない。

c) 例外 : 敵戦闘ユニットのみを含んでいる港湾内の海上ユニット (そのヘクス内に友軍戦闘ユニットがない) は、港湾内にいることによる防御的特典を失い、敵の海上ユニットは港湾に進入してそこに位置する友軍海上ユニットを攻撃できる。

2. ボード外移動 : 南 [SOUTH]、東 [EAST]、北 [NORTH] と表示された 3 つの退出口がある。海上ユニットがこれらの退出口を経

マップボードを退出するときには、マップボードの南半分に位置するマップ外移動チャート [OFF BOARD MOVEMENT CHART] (O B Mチャート) 内に置かれる。:

a . マップ外移動チャート

1) マップボード外に移動するためには、ユニットは海上航路ヘクス端に進入した後に、少なくとも1移動ポイントを残していなければならない。マップボード外に移動しているユニットは、以下で概説するごとく、O B Mチャート上の適切なボックス内に直接置かれる。:

2) 北方ルート:

a) イギリス軍の海上ユニットは、北退出口から離れた後に NORTH ボックス又は HALIFAX ボックスに移動する選択肢を持つ。

b) フランス軍の海上ユニットは、北退出口から離れた後には、常に NORTH ボックスに移動しなければならない。

c) HALIFAX: Halifax ボックスは、ノヴァスコシアのハリファックスにあるイギリス海軍基地をあらわし、イギリス軍の陸上ユニットと海上ユニットを待機させる港湾として使用できる。イギリス軍ユニットのみが Halifax ボックスを使用できる。

d) セント・ローレンス川:

(1) NORTH 退出口から St. Lawrence 川への移動を意図しているイギリス軍ユニットは、マップボードを退出した後に NORTH 又は HALIFAX ボックスのどちらかに進入しなければならない。次の移動フェイズに、これらのユニットは1移動ポイント消費のコストで、最初のクラス3河川ヘクスサイドに登場する。

(2) もちろん、フランス軍ユニットは、HALIFAX ボックスを除き、同様の方法を使用する。

3) 東方ルート: EAST 海上航路退出口からマップボードを離れる全てのユニットは、O B Mチャートの EAST ボックス内に置かれる。

4) 南方ルート: SOUTH 海上航路退出口からマップボードを離れる全てのユニットは、O B Mチャートの SOUTH ボックス内に置かれる。

5) O B Mチャート内の移動: 通常、海上ユニットは、各移動フェイズに1つのボックスから他のそれへと移動できる。ただし、移動は双方向の矢印で連結されたボックス間に限定される。

(a) ユニットの自軍移動フェイズを SOUTH、EAST、NORTH、HALIFAX のボックスで開始する場合にのみマップボードに再進入でき、1移動ポイントのコストで適切な退出口の最初の海上航路ヘクス内に置かれ、そこから通常に移動できる。

(b) 「移送ボックス」 [transitional boxes] と表示された3つのボックスの1つにあるユニットは、他の移送ボックスあるいは適切な退出口ボックスの1つに移動できる。

(c) 「F R」と表示された移送ボックスは、フランス軍の補給源である。このボックス内で自身の移動を開始するフランス軍戦闘艦隊は、もしもその移動フェイズにそのボックスを離れなければならない、1補給ユニットを乗船させることができる。

6) 西インド諸島: 両海軍は、重要な西インド諸島海域でのつぎ切らない状況にあった。これを反映するため、フランス軍の参戦後、イギリス軍プレイヤーはフランス軍が West Indies O B Mチャート・ボックスに投入した部隊に「対抗」させなければならない。

(a) アメリカ軍プレイヤーがフランス軍戦闘艦隊又は F R 戦力ポイントを West Indies ボックスに移動させるときには、イギリス軍プレイヤーは同数の戦闘艦隊カウンターと E R 戦力ポイントを West Indies ボックスに送らなければならない。これらは、乗船させるために要求される最少移動フェイズのルートによって West Indies ボックスへの到達を試み、要求された部隊を西インド諸島に移送/移動させなければならない。もちろん、フランス軍の移動に対応するために投入される部隊は、通常は西インド諸島に最も近い部隊が要求されるだろう。

(b) 西インド諸島に送られた全ての部隊は、最低3ターンはそこに留まることを要求される。例外: イギリス軍の輸送艦隊には、そのような要件はない。

(c) 例: フランス軍の5歩兵戦力ポイントを輸送している1個フランス軍 B F が、1779年6月に西インド諸島ボックスに進入する。ボックス内には、すでにイギリス軍1歩兵戦力ポイントがある。イギリス軍プレイヤーは、1/B F と 4/B R を輸送している1/T R を送ることで対応を強制され、これらは1779年7月に到着する。フランス軍部隊は、1779年9月に離れることができる。イギリス軍の T R (カラ船) は8月に離れられるが、1/B F と 5/B R は、1779年10月まで留まらねばならない。

d) イギリス軍プレイヤーは、フランス軍部隊がそこに留まる限り、対抗している海上と陸上の部隊を西インド諸島に維持することを要求される。さらに、もしもフランス軍プレイヤーが途中で海上部隊を西インド諸島の外部へ移動させると、イギリス軍プレイヤーはこれらの部隊に対抗させる義務から解放される。

(e) 海上部隊の対抗は艦隊カウンター単位で実施され、海上戦闘戦力ではない。陸上部隊の対抗は、戦闘戦力ポイントで実施される。この決定においては、砲兵と補給ユニットは無視すること。

(f) 西インド諸島ボックスは、フランス軍とイギリス軍の両軍についての港湾である (Halifax と同様の)。

C . 陸上ユニットの海上輸送

1 . 輸送しているユニットのタイプ:

a . イギリス軍は、B F と T R の海上ユニットにより、B R、T M、T M d、砲兵、補給ユニットを海上輸送できる。

b . アメリカ軍は、フランス軍の B F 海上ユニットにより、F R、

C A、砲兵、補給ユニットを海上輸送できる。

c. エリア配置の目的において、王党派民兵ユニットは同時に1四半期を越えて「海上」に留まることができない。ある四半期の開始時に海上にある王党派民兵ユニットは、自動的に除去される。

2. 海上輸送されるためには、陸上ユニットはその移動を港湾ヘクス、クラス2又は3の河川あるいは沿岸ヘクスサイドに隣接するヘクス内で開始しなければならない。

3. 海上輸送されているユニットは、港湾ヘクス、クラス2又は3の河川あるいは沿岸ヘクスサイドに隣接するヘクス、OBMチャート上の西インド諸島又はハリファックスのいずれかで上陸できる。

4. 陸上ユニットを輸送するためには、海上ユニットはその移動を輸送されるユニットが存在する港湾ヘクス、クラス2又は3の河川あるいは沿岸ヘクスサイドに隣接するヘクス内で開始しなければならない。

a. 輸送されているユニットは、輸送している海上ユニットの下に置くことで表示される。

b. 同時に海上ユニットが輸送できる陸上ユニットの最大数は、海上カウンターの上端に位置する輸送許容量によって表示される。許容量は、平底舟ユニットに使用されたと同様の方法で決定される。

c. 乗船/上陸の任務は、海上ユニットと輸送されている陸上ユニットの両者に一定の許容移動力罰則が課される。:

d. 海上ユニットは、下記で概説される任務を達成するために残された十分な移動ポイントを持たなければ、陸上ユニットを上陸させることができない。

e. 全ての海上ユニットは、クラス2と3の河川と沿岸ヘクスサイドを陸上ユニットが渡るためのフェリーとして機能できる。

乗船/上陸のタイプ	海上ユニットのコスト	陸上ユニットのコスト
海上ユニットが港湾内で乗船/上陸	5 / MP	ユニットは上陸したターンに 1/2 (端数切捨て) の許容移動力のみを持つ。
海上ユニットがクラス3の沿岸ヘクスサイド上で乗船/上陸	15 / MP	ユニットは上陸したターンに移動不可。
海上ユニットがクラス2又は3の河川ヘクスサイド上で乗船/上陸	10 / MP	ユニットは上陸したターンに移動不可。
敵が占めるヘクス内で陸上ユニットが乗船/上陸	+ 5 MP 他のコストに追加して	ユニットは上陸したターンに移動不可。

D. 戦闘

海上戦闘には、陸上戦闘と非常によく似た方法が含まれ、通常は基本ゲーム・ルールと同一のルール・システムに従う。:

1. 陸上戦闘のごとく、戦闘に従事している海上ユニットは、同一の海上航路ヘクス又はクラス3のヘクスサイドを占めていなければならない。

2. 海上ユニットは決して攻撃を強制されないが、もしも攻撃されたら防御しなければならない。

3. 海上戦闘は、以下の方法で艦隊遭遇戦チャート [FLEET ENGAGEMENT CHART] (F E C) 上で解決される。:

a. 攻撃側の全海上戦力ポイントと防御側のそれが比較される。

b. それらの戦闘戦力の差がF E C上で決定される。

c. サイコロが振られ、遭遇戦の結果を求めるために戦力差と交差照合する。

d. 「- 1」未満の攻撃は認められず、「+ 4」を超える場合には「+ 4」として扱う。

e. 海上ユニットは平底舟を攻撃できず、逆もまた同様である。

4. 海上戦闘の結果は、直ちに適用される。損害を受けた艦隊カウンター (乗船中の陸上ユニットを含める) は、直ちにマップボードから取り去られる。以前に損害を受けた艦隊カウンターは、適切な数の四半期を経た後にOBMチャート上の3つの移送ボックスのいずれかに再登場する。沈没した海上ユニットは、それらが輸送していた陸上ユニットと共にゲームから永久に取り去られる。

5. 戦闘の結果は、そのヘクス内に位置する当該陣営の全海上ユニットに適用する。

6. 護衛されていない輸送艦隊は決して攻撃できず、もしも攻撃されたら自動的に沈没する。

E. 艦隊の使用可能性と登場の順番

両陣営の海上部隊は、使用可能性に関して2つのグループに分割される。:

1. 配置ユニットは、戦闘損害を除いて常に使用可能なユニット。

a. イギリス軍の配置ユニットは、ボード上で開始又は1776年3月に登場: 2 / B Fと2 / T R。

b. フランス軍の介入ターン以後、アメリカ軍プレイヤーは以下の使用可能な部隊を持つ。:
2 / B F (それぞれが以下を輸送している) 5 / F R、1 / A、1 / S。

2. 可変部隊は、北アメリカ水域の限定された緊急任務に要求される他のエリアに配置された海上部隊である。:

a. イギリス軍の可変部隊は、2 / B Fと1 / T R。

b. フランス軍の可変部隊は、1 / B F (以下を輸送している): 5 / F R、1 / A、1 / S。

3. フランス軍の介入後の四半期に開始して、四半期中間フェイズの間に、各陣営は可変部隊の要求を試みることができる。イギリス軍プレイヤーは、常に最初に自軍V F海上ユニットの要求を試み、次がアメリカ軍プレイヤーである。両陣営は、以下の手順に従う。:
試みる各海上ユニットについてサイが1つ振られ、「5」又は「6」のサイの目で当該V Fユニットはその四半期に使用可能となる。

4. 到着している可変部隊は、いずれかのO B Mチャート移送ボックスに置かれなければならない。イギリス軍プレイヤーは自軍V Fユニットを置き、次にアメリカ軍プレイヤーが置く。

5.すでに要求された可変部隊は、新たな四半期の開始時にサイの目「4」、「5」、「6」を振ることでプレイに留まることができる。各V Fユニットは、個別にサイが振られる。

a. プレイに留まることができないV Fユニットは、直ちにマップボードから取り去られる。

b. プレイに留まることができないV Fユニットに乗船している陸上ユニットは、V Fユニットと共にプレイから取り去られ、後の四半期にV Fユニットが再び使用可能になるときにプレイに復帰することができる。

c. 元々フランス軍V Fユニットに乗船している陸上部隊は、海上ユニットが使用不可能になるときに乗船していない限り、プレイに留まることができる。

X. プレイの準備

A. キャンペーン・ゲームのための全てのチャート、表、事前配置は、両陣営のキャンペーン・ゲーム・カード上に含まれている。

B. **事前配置**: 陣営と選択ルール (もしもあれば) を決定した後、両プレイヤーはキャンペーン・ゲーム事前配置「開始時 1776 年 1 月」に従ってセットアップを行う。

C. **タイム**: プレイヤー諸氏は、タイム記録 / 登場序列カード上で時間の経過、補充、補給サイクル、増援を管理する。ターンの過程を表示するために「TIME NOW」カウンターを使用する。

D. イギリス軍プレイヤーは、常に最初に移動する。

キャンペーン・シミュレーション・ゲーム

選択ルール

・大陸海軍

アメリカ大陸海軍は 1775 年秋から終戦まで何らかの形で存在していた。ただし、編成された大陸海軍の戦艦は、1777 年中頃を通してのみ活動した。以下のルールは、この努力を抽象的にあらわす。:

A. 大陸海軍ユニットは、1776 年 2 月ターンのアメリカ軍セグメントに非支配下のいずれかの港湾に登場する。その移動フェイズに、通常に移動できる。

B. C Nユニットは、輸送許容量を持たない。

C. C Nユニットは「0」の戦闘戦力を持つため、イギリス軍の戦闘艦隊を攻撃できない。もしもC Nユニットが損害を受けたら、非支配下の港湾内で要求された数の四半期を消費しなければならない。要求された数のターンについて同じ港湾を保持することに失敗したら、C Nユニットは除去される。

D. 正規のB F海上ユニットとは異なり、C Nユニットは護衛を受けていない敵の輸送船を自動的に撃沈できない。その代わりに、艦隊遭遇戦チャートの「0」のコラムを使用して、輸送船を攻撃しなければならない。

E. C Nユニットは、無期限に「海上に」留まることができず、少なくとも2四半期おきに (6 ターンおきに) 非支配下の港湾で自身の移動フェイズを終了しなければならない。これを実証するために、記録をとっておかなければならない。この期間内に港湾に戻ることに失敗したら、C Nユニットは除去される。

F. 1777 年 1 月に開始して、アメリカ軍プレイヤーはC Nユニットがゲームに留まるかどうかを決定するために、各ターンの開始時にサイを一度振らなければならない (もしもまだ撃破されていない) 1、2、3のサイの目で、その特定ターンについてC Nユニットはゲーム内に留まる。4、5、6のサイの目で、C Nユニットはプレイから永久に除去される。

・民兵竜騎兵

A. 四半期中間フェイズの間に、通常のR Mと / 又はT Mの戦力ポイントから竜騎兵を編成できる。これを行うためには、通常の2 民兵戦力ポイントを1 民兵竜騎兵戦力ポイントに交換する。

B. 四半期毎に、各陣営はいずれか1 エリア内で2 竜騎兵戦力ポイントまでを編成できる。編成できる合計数は、部隊シート・カウンターに用意された物理的なユニット数に限定される。いったん編成されたら、戦闘やエリア状況の変化によってプレイから取り去られない限り、再び歩兵に分割することはできない。

C. エリア状況等について民兵率を調整するときには、各竜騎兵戦力ポイントは計算目的において2 としてカウントする。

・裏返しとデコイ・カウンター

両陣営は、上級ゲームの選択ルールを準用して、裏返し / デコイ・カウンターを使用できる。ただし、以下のユニット・タイプのみが

裏返して機能できることに注意。：イギリス軍：TM、TMd、インディアンユニット。アメリカ軍：CA、RM、RMdのユニット。各陣営は、最大で7枚のデコイ・カウンターも使用できる。デコイ・カウンターは、海上輸送できる。

．可変的な輸送許容量

単純化された輸送許容量コストの代わりに、海上と平底舟ユニットの許容量を決定するために下記に概説されたコストを使用する。：

ユニットのタイプ：	輸送許容量コスト：
全歩兵タイプ	戦力ポイント毎に1ポイント
竜騎兵	戦力ポイント毎に4ポイント
砲兵ユニット	ユニット毎に2ポイント
イギリス軍補給ユニット	ユニット毎に2ポイント
フランス軍、アメリカ軍補給ユニット	ユニット毎に1ポイント

注記：このシステムの下では、フランス軍艦隊はゲームの初期登場時に超過重量が認められ、友軍港湾に進入したときに最大選択許容量に従うためべくユニットを上陸させなければならない。

．可変的なイギリス軍の守備隊と支配の要件

エリア配分目的のために戦略タウンの支配に1BR戦力ポイントのみを要求されるルールは、単純化されている。軍事、政治的な守備隊要件をより良く表現するために、以下の最低標準を使用する。：

戦略タウン：	支配に必要とされるBR戦力ポイント：
Boston	4 / BR
Newport	3 / BR
New York	6 / BR
Philadelphia	4 / BR
Charleston	2 / BR
他の全て	1 / BR

もしも戦略タウン内に最小数未満のBR戦力ポイントしかない場合には、その町はエリア配分の目的についてのみ非支配下となる。増援と補充目的のための港湾と町の支配には、1BR戦力ポイントのみが要求される。

．可変的な大陸軍の冬季損耗率

ルール標準のCA冬季損耗パーセンテージを使用する代わりに、適切な年に分割された以下のパーセンテージを使用する。：

状況	1776	1777	1778	1779
イギリス軍が戦略タウンを支配していない各エリア内	25%	25%	0%	25%
イギリス軍が戦略タウンを少なくとも1つ支配しているエリア内	50%	50%	25%	50%
イギリス軍が全ての戦略タウンを支配しているエリア内	100%	75%	50%	50%
カナダ	75%	75%	75%	50%

注記：上級ゲームに出てくる他の全ての選択ルールは、キャンペーン・ゲームで使用することができる。

ショート・キャンペーン・ゲーム

(CSG-2とCSG3)

以下の2つのショート・キャンペーン・ゲームは、CSGルールシステムを犠牲にすることなしに短期ゲームを望んでいるプレイヤー諸氏のために用意された。特記されない限り、通常のCSGルールの全てが使用される。どちらのゲームについても、通常のCSG増援/タイム記録カードを使用できる。

CSG-2:

ゲームの長さ: 24ターン: 1776年1月から1777年12月の終了まで。

開始時: 通常のCSGと同じ。

ルール: フランス軍の介入とCSG勝利条件を除く、全ての通常のCSGルールを用いる。

勝利条件:

イギリス軍: イギリス軍プレイヤーは、1777年12月ターンの終了時に以下の2セットの条件のどちらか一つを満たせば勝利する。:

- A. 1. 最低10個の戦略タウンを支配する。
- 2. 最低各1イギリス軍戦力ポイントが Montreal と Quebec を占めて、アメリカ軍戦闘ユニットから解放されている。

あるいは

- B. 1. いずれか1エリアを支配する、又は
 - 2. 以下の6戦略タウンを支配する。:
- | | |
|----------|--------------|
| BOSTON | PHILADELPHIA |
| NEWPORT | CHARLESTON |
| NEW YORK | SAVANNAH |

- 3. 最低各1イギリス軍戦力ポイントが Montreal と Quebec を占めて、アメリカ軍戦闘ユニットから解放されている。

アメリカ軍: アメリカ軍プレイヤーは、1777年12月ターンの終了時に、イギリス軍の両方の勝利条件を妨げることで勝利する。

CSG-3:

ゲームの長さ: 18ターン: 1778年4月から1779年9月の終了まで。

ルール: イギリス軍プレイヤーが最初に移動する。CSG勝利条件を除く、全ての通常のCSGルールを用いる。1778年春季又は1779年秋季四半期の中間フェイズは実行しない。1778年7月になるまでは、フランス軍の介入についてサイを振らない。

開始時: 1778年4月

イギリス軍:

CANADA 5BR、1/A、1/M、1/F: Quebec
2BR、1/M: Montreal
8BR、1/F: St. Johns

4BR: Halifax

NEW ENGLAND 9/BR、1/S: Newport

MIDDLE STATES 2/BR、1/TM、1/S: Oswego
1/I: Unadilla
15/BR、3/TM、1/A、1/M、1/BF、1/TR: New York City
33/BR、2/TM、1/A、1/M、1/BF、1/TR: Philadelphia

SOUTH CENTRAL なし

DEEP SOUTH 5/TM: Augusta

アメリカ軍:

CANADA なし

NEW ENGLAND 1/RM: Boston
6/RM、1/S: Providence

MIDDLE STATES 1/RM、1/F: Ft. Stanwix
1/RM、1/A、1/S: Albany
2/CA、1RM、1/A、1/F: Ticonderoga
4/CA、2/RM、1/S、1/A、1/F
West Point
14/CA、1/S: Philadelphiaの5ヘクス以内、PA-MDラインの北、Delaware川の西。
3/RM: Middle States アリア内のどこか。

SOUTH CENTRAL 1/CA、1/RM、1/F: Norfolk
2/RM: South Central エリア内のどこか。

DEEP SOUTH 2/RM、1/A、1/F: Charleston
2/CA、1RM、1/S: Savannah
1/RM: Georgetown

勝利条件:

イギリス軍: イギリス軍プレイヤーは、1779年9月ターンの終了時に以下の2セットの条件のどちらか一つを満たせば勝利する。:

- A. 1. Middle States エリアを支配する。
- 2. 最低各1イギリス軍戦力ポイントが Montreal と Quebec を占めて、アメリカ軍戦闘ユニットから解放されている。

あるいは

- B. 1. Deep South エリアを支配する。
- 2. New York City を支配する。
- 3. 最低各1イギリス軍戦力ポイントが Montreal と Quebec を占めて、アメリカ軍戦闘ユニットから解放されている。

アメリカ軍: アメリカ軍プレイヤーは、1777年12月ターンの終了時に、イギリス軍の両方の勝利条件を妨げることで勝利する。

THE AVALON HILL GAME COMPANY
1776 SECOND EDITION RULES
[翻訳: 松谷健三 2010.4.11]

1776 シナリオ # 1

カナダ侵攻 1775年

背景: 1775年5月10日のタイコンデロガ要塞陥落は、アメリカ軍にカナダへの前進路を開いたが、臆病な議会は6月中旬になるまで、スカイラー将軍が示唆するいかなる作戦 - もしも実行可能であれば、カナダを「第14の植民地」にすることも望めただろう - も許可しなかった。長すぎる準備期間を置いた9月、スカイラーの2回目の指揮の下、部隊と小艦隊による北方のシャンプレーン湖で作戦が開始された。最初の戦略目標は、イギリス軍正規兵とカナダ人民兵によって頑強に保持されたセント・ジョンズだった。この期間中の9月25日、イーサン・アレンはモントリオールを攻撃して失敗した。一方、ウェスタン要塞から開始したアーノルドの強行軍は、戦役における全く見当違いな戦略であることが明らかになった。

開始時 1775年9月

イギリス軍

2 BR、1 / TM、1 F : St Johns
1 BR、1 / TM、1 M、(1 / B*) : Montreal
1 / TM、1 A、1 / S、1 / F : Quebec
(3 / D*) : どこかに

アメリカ軍

5 / RM、1 / A、1 / S、1 / F、(2 / B*) : Ticonderoga
2 / RM : Albany

増援 / タイム記録欄

9月(1) ~ 3月(7) ターンまで

アメリカ軍 (最初に移動)

10月(2) : 2 / RM、1 / S : Ft. Western
11月(3) : 2 / RM、1 / S : Albany
12月(4) : 2 / RM : Albany
1月(5) : 1 / RM、1 / S : Albany

イギリス軍

10月(2) : 1 / TM : マップボードの北東端
11月(3) : 1 / TM : Montreal
12月(4) : 1 / TM : Quebec
1月(5) : 2 / TM、1 / S : Quebec
2月(6) : 1 / TM : マップボードの北東端

勝利条件

イギリス軍: イギリス軍プレイヤーは、以下のいずれかにより勝利する。:

- 少なくとも1 BR又はTM戦力ポイントで Quebec の港湾を占領している。又は
- 少なくとも1 BR又はTM戦力ポイントで St. John の要塞を占領している。又は
- 1776年3月ターンの終了時に、少なくとも1 BR又はTM戦力ポイントで Quebec を占領し、そこにアメリカ軍戦闘ユニットがいな

アメリカ軍: アメリカ軍プレイヤーは、1776年3月ターンの終了時に、Montreal、St. John の要塞、Quebec に敵戦闘ユニットがいなければ勝利する。

ゲーム終了時に発生している他のいかなる状況も引き分け。

推奨選択ルール

- 裏返し / デコイ・カウンター: イギリス軍戦闘ユニットは裏返して移動し、シナリオ開始時に3枚のデコイ・カウンターを受け取りどこかに置く。
- 平底舟: 「開始時」の指定に従ってボード上に置く。
- 強行軍: 両陣営は、強行軍選択ルールを使用できる。

プレイのエリア

マップボードの北部セクションを使用する。加えて、全てのユニットは、Albany ~ Unadilla ヘクス列以内に留まらなければならない。

特別ルール

- 王党派民兵: 全てのイギリス軍増援は、St. Lawrence 川の北に登場しなければならない。もしも指定された町ヘクスがアメリカ軍戦闘ユニットによって占められていたら(要塞の内部又は外部)、増援は以下のマップボード端から登場しなければならない。:
 - Quebec への到着が予定されていたユニットは、マップボードの北東端から登場しなければならない。
 - Montreal への到着が予定されていたユニットは、マップボードの北端から登場しなければならない。
- Quebec 砲兵: Quebec 内で開始している砲兵ユニットは、決して移動できない。
- St. Johns: St. Johns で開始している全イギリス軍ユニットは、要塞の内部でゲームを開始しなければならない。
- 要塞: Ticonderoga、St. Johns、Quebec の要塞は、ゲームの間には破壊できない。

1776 シナリオ # 2

サラトガ戦役 1777年

背景: 1777 年のサラトガ戦役で最高潮に達したイギリス軍の三方向攻撃は、理論上はハドソン川~シャンプレーン湖陣線の植民地を切断するはずだった。3つの独立した、しかし恐らくは同等の派遣軍がオスウィーゴ、セント・ジョンズ、ニューヨークシティからオルバニーに集中した。しかし、重大な情報伝達の支障がために作戦を台無しにした。ニューヨーク派遣軍は一斉攻撃に失敗し、オスウィーゴ派遣軍はスタンウィクス要塞で止められ、バーゴインの派遣軍は大陸軍部隊の集中攻撃を受けて屈服した。

開始時 1777年5月

イギリス軍

14 BR、1 / I、2 / A、1 / S、(2 / B*): St Johns
1 / BR、1 / F: Oswego
36 / BR (E)、1 / A、2 / S: New York

アメリカ軍

4 / CA、1 / A、1 / S、1 / F、(1 / B*): Ticonderoga
1 / RM (E): Mt. Independence
1 / CA、1 / RM、1 / F: Ft. Stanwix
1 / S: Albany
1 / CA、1 / F: West Point
1 / CA、1 / RM、1 / F: Ft. Constitution
8 / CA (E)、4 / RM、1 / A、1 / S: Morristown
2 / RM: Philadelphia
(3 / D*): どこかに

増援 / タイム記録欄

5月(1) ~ 11月(7) ターンまで

イギリス軍 (最初に移動)

6月(2): 1 / S: Montreal
7月(3): 1 / BR、1 / I、1 S: Oswego
10月(6): 1 / BR、1 / S: New York

アメリカ軍

6月(2) 2 RM: Albany
7月(3) 2 / CA: Albany
8月(4) 6 / CA、4 / RM、1 / S: Albany
9月(5) 6 / CA、1 / S: Albany
10月(6) 4 / RM: Albany

勝利条件

イギリス軍: イギリス軍プレイヤーは、1777年11月ターンの終了時に、以下の6箇所の5つを少なくとも1友軍戦力ポイントによって占めていることにより(敵のユニットの存在にかかわらず)勝利する。:

PHILADELPHIA WEST POINT* FORT STANWIX
NEW YORK* ALBANY TICONDEROGA*

注記: これらの5つの町は、New York、West Point、Ticonderogaに加えて、残っている3箇所の2つを含まなければならない。

アメリカ軍: アメリカ軍プレイヤーは、イギリス軍の勝利条件を妨げることで勝利する。

推奨選択ルール

- 1) 裏返し / デコイ・カウンター: アメリカ軍戦闘ユニットのみが裏返しで機能する。アメリカ軍プレイヤーは、3枚のデコイ・カウンターを使用でき、シナリオ開始時にどこにでも配置できる。
- 2) 平底舟: 「開戦時」の指定に従ってボード上に置く。
- 3) 強行軍: 両陣営が強行軍選択ルールを使用できる。

プレイのエリア

マップボードの北部セクションの全てが使用される。

特別ルール

- 1) イギリス軍の海上移動: イギリス軍プレイヤーは、以下の方法でゲーム毎に1「侵攻」を行うことが認められる。
 - a) イギリス軍プレイヤーは、30戦闘戦力ポイントと/又は非戦闘カウンターまでを、New York City からアメリカ軍戦闘ユニットが占めていないいずれかの沿岸ヘクス又は港湾ヘクスに移動できる。これらの30CSPと/又はユニット・カウンターは、全てが一緒にターンを開始して New York を出港し、出港と同一のターンに同一ヘクスに上陸しなければならない。
 - b) これらのユニットは、クラス1又は2の河川を避れず、非沿岸、非港湾ヘクスには上陸できない。
- 2) 増援 (両陣営): 増援が登場することが予定されていた場所が、敵戦闘ユニットによって占められているか又は完全に包囲されていたら、それらのヘクスに置くか又は敵ユニットによって占められていない最寄の町ヘクスに置く選択肢を持つ。
- 3) 要塞: ゲームの開始時にボード上に存在する要塞は、破壊できない。

1776 シナリオ # 3

グリーンズの南部戦役 1780年

背景: キャムデンにおけるゲーツ将軍の敗北後、壊滅した南部の大陸軍を再建するために、ワシントンはナサニエル・グリーン将軍を南部に送った。古典的な戦役の教科書の中では、グリーンはコーンウォリスの優勢な部隊を避けて、イギリス軍をその補給基地から遠方に誘き出し、ノースカロライナとヴァージニアの境界にあるダン川近郊で消耗させた。後に、再補給と増援を得たグリーンは南部に移動し、ヒルズバラのコーンウォリスを「空振り」させた。結果的には、コーンウォリスの北部への移動は、ヨークタウンの敗北と南部全体のイギリス軍からの支配喪失を促すことになった。

開始時 1780年12月

イギリス軍

6 / B R、1 / T M、1 / T M d : Winnsboro
3 / B R、1 / S、1 / M : Camden
1 / B R : Wilmington
1 / T M : Georgetown
1 / B R、1 T M d、1 / F : Ninety-six
1 / B R : Augusta
2 / B R : Charleston
1 / T M : Savannah

アメリカ軍

4 / C A、1 / S : Cheraw の1ヘクス以内
1 / R M、1 / R M d : Santee 川の北、Georgetown の2ヘクス以内
1 / C A、1 / R M : Thickety Fort の2ヘクス以内
1 / R M : Fort Prince George の2ヘクス以内
1 / R M : Ramsey's Mill
2 / R M、(4 / D*) : どこかに
3 / R M : Charlotte, Va. (特別ルールを参照)
(1 / B*) : Dan 川上で North Carolina-Virginia 境界の南のどこかに

増援 / タイム記録欄

12月(1) ~ 4月(5) ターンまで

イギリス軍 (最初に移動)

3月(4): 1 / S : Wilmington

アメリカ軍

3月(4) 2 / C A、1 / S : NC-VA 境界

勝利条件

イギリス軍: イギリス軍プレイヤーは、1781年4月ターンの終了時に、以下の全ての町をアメリカ軍戦闘ユニットから解放し、確保していることによって勝利する。:

SAVANNAH AUGUSTA CAMDEN
CHARLESTON NINETY-SIX HILLSBORO

アメリカ軍: アメリカ軍プレイヤーは、1781年4月ターンの終了時に、少なくとも1戦闘ユニットで以下の町を1つ以上占領し、敵戦闘ユニットから解放することで勝利する。:

SAVANNAH AUGUSTA CAMDEN
CHARLESTON NINETY-SIX

ゲーム終了時に発生している他のいかなる状況も引き分け。

推奨選択ルール

- 1) 裏返し / デコイ・カウンター: アメリカ軍戦闘ユニットのみが裏返しで機能する。アメリカ軍プレイヤーは、4枚のデコイ・カウンターを使用でき、シナリオ開始時にどこにでも配置できる。
- 2) 平底舟: 「開始時」の指定に従ってボード上に置く。注記: アメリカ軍の平底舟は、フェリーとしてのみ機能できる。: 移動はできるが、ユニットを輸送できない。
- 3) 強行軍: 両陣営が強行軍選択ルールを使用できる。

プレイのエリア

マップボードの南部セクションの全てが使用される。

特別ルール

- 1) Charlotte Va. 部隊: Charlotte Va. のアメリカ軍民兵ユニットは、少なくとも1 C A 戦力ポイントが Charlotte Va. ヘクス内で移動フェーズを開始するまでは移動できない。Charlotte Va. 部隊は、同じ移動フェーズに通常に移動できる。
- 2) 降雨: 12月、1月、2月の期間中には、平底舟フェリー又は恒久フェリーによらない限り、クラス2の河川を渡河できるユニットはない。
- 3) 塹壕: 両陣営の全ユニットは、塹壕化状態でゲームを開始できる。
- 4) 補給: 1781年3月に到着するイギリス軍の補給は、アメリカ軍戦闘ユニットがその瞬間に Wilmington を占領していたらゲームに登場できない。

1776 シナリオ # 4

ヴァージニア - ヨークタウン戦役

1781年

背景: 1780年に開始されたイギリス軍のヴァージニアへの侵略は、独立戦争の資金を調達するために使用される作物や貿易の源として重要な地域であるヴァージニア - メリーランドを排除することを意図していた。アーノルドやフィリップスたちによって実施された襲撃で、数百万ドルに相当するタバコ、穀物、軍事施設が破壊された。しかし、1781年3月にコーンウォリス将軍が傷ついた軍をカロライナから北部に行軍させたとき、グリーン将軍からカロライナを守る代わりに、期せずして彼はヨークタウンにおけるイギリス軍の崩壊で終わる戦役の舞台を整えたのだった。

開始時 1781年3月

イギリス軍

2 / BR、1 / TM、1 / S : Portsmouth

アメリカ軍

3 / CA、1 / S : Baltimore

1 / RM : Petersburg

4 / COM : Petersburg, Richmond, Charlotte, Charlottesville
に各1

増援 / タイム記録欄

3月(1) ~ 11月(9) ターンまで

イギリス軍 (最初に移動)

4月(2): 5 / BR、2 / A : Portsmouth

5月(3) 1 / S : Portsmouth

6月(4) 3 / BR : Portsmouth、3 / BR : NC-VA 境界

9月(7) 1 / S : Portsmouth

11月(9) 10 BR、1 / S : いずれかの1港湾

フランス - アメリカ軍

5月(3) 2 / RM : Charlotte の2ヘクス以内

6月(4) 2 / CA、1 / S : PA-MD 境界、1 / CA : Charlotte
の2ヘクス以内

6月(5) 2 / RM : Charlotte の2ヘクス以内

9月(7) 15 / FR、2 / A、1 / S : いずれかの1港湾、6 /
CA : Baltimore、2 / RM : Charlotte の2ヘクス以内

10月(8) 1 / S : York の東、PA-MD 境界

11月(9) 撤退: 6 / FR、1 / A

勝利条件

イギリス軍: イギリス軍プレイヤーは、以下により勝利する。:

a) 1781年11月ターンの終了までに全4枚の貿易カウンターを破壊し、しかも

b) 1781年11月ターンの終了時に、Chesapeake Bay (東側)、Pennsylvania-Maryland 国境 (北側)、Virginia-North Carolina 国境 (南側)、いずれかの港湾の5ヘクス以内 (西側) によって囲まれるエリア内に、フランス - アメリカ軍部隊と比較して、少なくとも2対3の戦力ポイントを維持していなければならない。

アメリカ軍: アメリカ軍プレイヤーは、イギリス軍の勝利条件を妨げることで勝利する。

推奨選択ルール

強行軍: 両陣営が強行軍選択ルールを使用できる。

マップボードの南部セクション: さらに両境界ヘクスを含む Maryland と Virginia に限定される。

特別ルール

1) 貿易 [Commerce] カウンター: 貿易カウンターは、イギリス軍の襲撃目標となった戦略物資をあらわす。イギリス軍プレイヤーは、単に自軍移動フェイズを貿易カウンターと同じヘクス内で開始し、アメリカ軍又はフランス軍の戦闘ユニットがそのヘクス内に存在しなければ、貿易カウンターを破壊する。貿易カウンターは、移動できない。

2) 増援: Portsmouth への到着が予定されたイギリス軍ユニットは、たとえ港湾がアメリカ軍又はフランス軍のユニットによって占領されていても上陸できる。

3) フランス軍の撤退: 1781年11月のアメリカ軍ターンの開始時、6フランス軍正規兵戦力ポイントと1フランス軍砲兵ユニットは、ゲームから取り去られなければならない。もしも6未満の戦力ポイントしか残っていないか、フランス軍の砲兵ユニットがなければ、使用可能なだけの数を取り去らねばならない。アメリカ軍ユニットは、決して取り去るユニットに含められない。

4) アメリカ軍とフランス軍の補給ユニットは、相互に使用できる。