

WAR *for* AMERICA

THE AMERICAN REVOLUTION, 1775-1782

Rulebook

Compass Games
New Directions in Gaming

日本語解説書

目次 [TABLE OF CONTENTS]

1.0 はじめに [Introduction]	2
2.0 用語集&頭字語 [Glossary & Acronyms]	2
3.0 内容物 [Components]	2
4.0 勝利&支配 [Victory & Control]	3
5.0 政治意志 [Political Will]	4
6.0 セット・アップ&最初のターン [Set Up & First Turn]	4
7.0 プレイのシークエンス [Sequence of Play]	5
8.0 増援 [Reinforcements]	5
9.0 アクション・サイクル [Action Cycle]	5
10.0 ユニットの創出 [Raising Units]	6
11.0 指揮官&軍 [Leader & Armies]	8
12.0 陸上移動 [Land Movement]	9
13.0 陸上戦闘 [Land Combat]	13
14.0 艦隊移動 [Fleet Movement]	12
15.0 艦隊戦闘 [Fleet Combat]	13
16.0 連絡線 [Line of Communications]	14
17.0 要塞化建造物&攻囲 [Fortifications & Sieges]	14
18.0 冬季&冬営 [Winter & Quartering]	15
19.0 特別ルール [Special Rules]	16
20.0 アクション・カード [Action Cards]	18
Credits	18
索引 [Index]	19

1.0 はじめに [Introduction]

時は、1775年4月19日ーマサチューセッツ植民地は、大英帝国議会に対して反旗を翻した。フィラデルフィアでは、第2回大陸会議が北方の姉妹植民地を助けるために戦闘に訴えることを決めた。ニュー・イングランドの全てで、植民地の大義を支援する用意が整った。

植民地プレイヤーは、植民地がイギリス軍によって支配されることを避けなければなりません。同時に、大英帝国の部隊と戦うために大陸軍（たいりくぐん）を創出しなければなりません。

イギリス軍プレイヤーは、叛乱が伝播する前に叩き潰さなければなりません。時間との勝負です。植民地人が踏み止まったら、イギリスの宿敵フランスとスペインから外国の承認を獲得できます。フランスは、七年戦争で大英帝国に敗北を喫したことを根に持っており、復讐の機会を窺っていました。

War for America は、2人プレイヤー用のシミュレーション・ゲームで、紛争に勝利するため、どちらのプレイヤーも自身の戦略を反映させます。

オンラインのゲーム・サポートが使用可能です。以下からいくつかの選択肢があります。:

<https://compassgames.com> (Compass Games home page)

メールの連絡先:

sales@compassgames.com

ゲームのサポートについては、アフター・アクション・レポートを読んで他者とプレイ経験を共有するため、*Consim World* 上の公式ゲーム・トピックを訪問することを薦めます。*Talk consimworld.com* で、*Pre-Napoleonic* の個別ゲームのディスカッション・エリアを訪問すれば、*War for America* のゲーム・トピックを見つけられます。

2.0 用語集&頭字語 [Glossary & Acronyms] (アルファベット順)

アクション・パルス [Action Pulse]ープレイヤーは自軍ユニットを移動させる。
アクション・ラウンド [Action Round]ー両プレイヤーは自軍ユニットを移動させる。
アクション・サイクル [Action Cycle]ー「4」アクション・ラウンドで完結する。
強襲上陸 [Amphibious]ー陸上ユニットが海上から攻撃する。
強襲 [Assault]ーSPが要塞又は砦を攻撃している。
損耗 [Attrition]ーSPの非戦闘損失。
沿岸スペース/港湾 [Coastal Space/Port]ー海洋に隣接する。
植民地 [Colony]ー13植民地の1つで、明黄色の境界。
植民地/アメリカ [Colonial/American]ー同義。
競合状態スペース [Contested Space]ー両陣営のユニットを含んでいる。
支配/主要スペース [Control/Key Space]ーボックス又は要塞のシンボル。
部隊 [Force]ー同じスペース内で開始しているSP。
主要海軍基地 [Major Naval Base]ーハリファックス [Halifax] とニューポート [Newport] のみ。
水上輸送 [Naval Transport]ー陸上ユニットの海上移動。
修理 [Repairs]ー艦隊がヨーロッパ・ボックスへ移されたとき。
戦域 [Theatre]ー北部、南部、カリブ海

APーアクション・パルス [Action Pulse]

BRCーイギリス軍増援チャート [British Reinforcement Chart]

CLTー大陸徴兵表 [Continental Levy Table]

CRCー植民地増援チャート [Colonial Reinforcement Chart]

CRTー戦闘結果表 [Combat Results Table]

D6ー1つの六面体サイ [One six-sided die]

D12ー2つの六面体サイ [Two six-sided die]

FECー外国参戦カード [Foreign Entry Card]

LMMCー王党派と民兵招集チャート [Loyalist and Militia Muster Chart]

LOCー連絡線 [Line of Communication]

MMCー最大民兵チャート [Militia Maximums Chart]

MPー移動ポイント [Movement Point(s)]

OBZー海洋封鎖ゾーン [Ocean Blockade Zone(s)]

ONONーオノンドガ族 [Onondaga Tribe]

PBープレイ・ブック [Play Book]

PW/VPー政治意志/勝利ポイント [Political Will/Victory Point(s)]

SNCーシックス・ネイションズ・カード [Six Nations Card]

STRTー季節ターン記録欄 [Seasonal Turn Record/Track]

TCー戦術司令官 [Tactical Commander(s)]

TRTーターン記録欄 [Turn Record/Track]

TUSータスカローラ族 [Tuscarora Tribe]

VCー勝利条件 [Victory Condition(s)]

WR/FEー冬季減少/満期除隊者 [Winter Reduction/Expired Enlistments]

WQー冬営 [Winter Quartering]

3.0 内容物 [Components]

- ▶ 2枚のマップ・シート
- ▶ 3枚のカウンター・シート
- ▶ 1枚の地形効果表
- ▶ 1枚のセット・アップ・カード
- ▶ 1枚の植民地増援チャート (CRC)
- ▶ 1枚のイギリス軍増援チャート (BRC)
- ▶ 1枚のシックス・ネイションズ・カード
- ▶ 1枚の War for America 表カード
- ▶ 1枚のプレイのシークエンス・カード
- ▶ 2枚の軍編成カード
- ▶ 1つの 51 枚カード・デッキ
- ▶ 2つの六面体サイコロ (1赤、1青)

- ▶ 1冊のプレイ・ブック
- ▶ このルール・マニュアル

これらのパーツのいずれかが欠損していたら、以下の発行元へ連絡してください。:

Compass Games LLC, PO Box 271, Cromwell, CT 06416 USA
Phone : (860) 301-0477
E-Mail : support@compassgames.com

3.1 ターン記録チャート (年&季節)

[Turn Record Charts (Yearly & Seasonal)]

- ▶ 青ボックスは冬季ターンをあらわし、その期間中は2アクション・ラウンドのみを持ち、北部植民地内では移動が「2」MPに減少します。
- ▶ 緑ボックスは春季ターンをあらわし、新たなユニットが盤上に置かれるときです。
- ▶ 黄ボックスは特別ターンをあらわし、艦隊はカリブ海を離れなければならず、海上ユニット輸送は発生できません。



3.2 軍識別カード [Army Identification Cards]は、適切な軍ボックス内のユニットのスタックを待機させるために使用されます。スタックは、単一の軍カウンターによって置き換えられます。軍の創設は、盤上の「カウンター混雑」を減少させ、プレイに一定の優位性を認めます。

3.3 マップ・エリア [Map Areas]

北部地域 [Northern Region]

カナダ [Canada]

13 植民地外部の全ての赤スペースとカリブ海です。植民地がカナダを支配するためには、モンリオール [Montreal] とケベック [Quebec] の両方が守備隊を置かれるか支配されていなければなりません。

中央州地域 [Middle States Region]

ニューヨーク [New York]、ニュージャージー [New Jersey]、ペンシルベニア [Pennsylvania]。

ニュー・イングランド地域 [New England Region]

マサチューセッツ [Massachusetts]、コネティカット [Connecticut]、ニュー・ハンプシャー [New Hampshire]、ロード・アイランド [Rhode Island]。

南部地域 [Southern Region]

タイドウォーター地域 [Tidewater Region]

メリーランド [Maryland]、デラウェア [Delaware]、ヴァージニア [Virginia]

深南部地域 [Deep South Region]

ノース・カロライナ [North Carolina]、サウス・カロライナ [South Carolina]、ジョージア [Georgia]

フロリダ [Florida]

イギリス軍とスペイン軍の陸上ユニット／艦隊の競合状態エリアのみが移動できます。

カリブ海 [Caribbean]

イギリス、フランス、ネーデルランド、スペインの領有島嶼。

4.0 勝利&支配 [Victory & Control]

ゲームに勝利するために満たさなければならない様々な勝利条件 (VC) に影響する3つの主要要素:

- ▶ 年の勝利が獲得される。
- ▶ フランスの参戦前又は後。
- ▶ 各陣営の政治意志

ヒント: イギリスは、フランス海軍力がバランスを変える前、叛乱の初期段階中に最も勝利の機会を持ちます。いったん「独立宣言」アクション・カードがプレイされるか又はフランスが 13 植民地を承認したら、勝利を達成することは困難になります。

4.1 フランス参戦前のイギリス軍 VC [British VC Prior to French Entry]

以下のいずれかを達成する。:

- ▶ いずれかの植民地 AP 後に植民地 PWVP を「0」に減少させる。
- ▶ 1775 年、モンリオール [Montreal] とケベック [Quebec] の両方を失うことなしに、ニュー・イングランド内の全植民地を支配する。

4.2 フランス参戦前の植民地 VC [Colonial VC Prior to French Entry]

以下のいずれかを達成する。:

- ▶ いずれかのイギリス軍 AP 後にイギリス軍 PWVP を「0」に減少させる。
- ▶ いずれかの戦闘終了時に、少なくとも正規兵 5 SP のイギリスの軍又は部隊の二度目の降伏が発生する。

4.3 フランス参戦後のイギリス軍 VC [British VC After French Entry]

以下のいずれかを達成する。:

- ▶ いずれかの植民地 AP 後にアメリカ軍 PWVP を「0」に減少させる。
- ▶ ゲームの終了時にカリブ海内の全フランス軍港湾を占領し、自軍のいかなるそれとも失わない。
- ▶ ゲームの終了時に 4 植民地を支配する。
- ▶ ゲームの終了時、ハリファックス [Halifax]、ニューヨーク・シティ [New York City]、ノーフォーク, VA [Norfolk, VA] を支配しつつ、下記チャートの 10 植民地内の全ての港湾スペースを支配する。

Boston, MA	Baltimore, MD
Newport, RI	Alexandria, VA
New London, CT	Wilmington, NC
New Haven, CT	Charleston, SC
Wilmington, NC	Savannah, GA

4.4 フランス参戦後の植民地 VC [Colonial VC After French Entry]

以下のいずれかを達成する。:

- ▶ イギリス軍の勝利条件を妨げる。
- ▶ イギリス軍の撤退のため、イギリス軍がカリブ海へ 12SP の正規兵を移動させることができない。
- ▶ いずれかのイギリス軍 AP の終了時に、ケベック [Quebec] とハリファックス [Halifax] の両方を占領する。
- ▶ ゲームの終了時にカリブ海内の全イギリス軍港湾を占領し、フランス軍のいかなるカリブ海港湾も失わない。
- ▶ モンリオール [Montreal] とケベック [Quebec] の両方を占領し、イギリス軍のニュー・イングランドと中央州の支配を妨げる。
- ▶ いずれかのイギリス軍 AP の終了時に、13 植民地内のいかなるイギリス軍の領地支配も妨げる。
- ▶ ゲームの終了時に 13 植民地のいかなるイギリス軍の支配も妨げ、カリブ海内のいかなるフランス領地も失わない。

注釈: このフランス参戦の「分割線」は、ゲームを二分する便利な分離方法です。フランスの参戦前、イギリス軍は実質的に海上やカリブ海地域で何ら心配がありません。フランスの参戦後、ゲームは一変します。イギリスがカリブ海地域で防衛し植民地で攻勢をかけるのは、非常に過大な負担となります。同盟国もなく、他の勢力は敵対者として参戦することになります。

プレイヤー諸氏は、1778 年の春から終戦までを描いたシナリオ #2「フランス軍が来た」を選択することで、短時間のゲームを選択できます。

4.5 どちらのプレイヤーも自軍の勝利条件を達成しなければ、ゲームは技術的に引き分けですが、トーナメントの目的においては、その独立のためアメリカが勝利したことになります。

注釈：この状況では、地理的にどうなるかは推測するしかなく、北米の歴史は変わっていたかもしれません。私たちが知るアメリカ合衆国とカナダは、全く違ったものになっていたでしょう。

4.6 支配 [Control]

イギリス軍は、カナダ内の全スペースと 13 植民地内の 6 スペース：ボストン [Boston]、タイコンディロガ [Ticonderoga]、ニューヨーク・シティ [New York City]、ロング・アイランド [Long Island]、をナインティ・シックス [Ninety-Six] を支配してゲームを開始します。

4.7 植民地／フランス軍とイギリス軍部隊が同じスペースにあると、どちらのプレイヤーも支配しません。その沿岸スペースは、海にアクセスを有すプレイヤーが支配します。フランス軍艦隊が直接スペース上又は当該の海洋封鎖ゾーン [Ocean Blockade Zone] (OBZ) 内に存在しない限り、イギリス軍は常に既定支配の優位な立場にあります。

[プレイ・ブックの例1を参照]

4.8 どちらのプレイヤーも、攻囲下のスペースを支配できません。

4.9 カリブ海内の場合、異なります。各国は、たとえ敵部隊が位置していても、元々自身のスペースを常に支配します。プレイヤーは、敵部隊を駆逐して少なくとも 1 SP の正規兵で占めることによるのみ、スペースを支配できます。

4.10 ある植民地は、イギリス軍が各「主要スペース [key space]」を支配し、各スペースが貯蔵庫 [magazine] 又は非封鎖下の沿岸スペースまで LOC を持つと、イギリス軍の支配下です。要塞 [fortress] スペースも「主要スペース」です。

4.11 カラのスペースは、その元々の所有者に支配が返還されます。ただし、イギリス軍が最低守備隊要件を満たせば (4.13)、支配を維持します。

4.12 イギリス軍によって支配された植民地内には、大陸軍を創出できません。イギリス軍がある植民地を支配したら、その地域についての大陸軍徴兵表 (CLT) の D12 に「-1」修正があります。

4.13 あるスペースの支配を維持するためには、1 イギリス／ドイツ／王党派 SP 又は守備隊カウンターが常時要求されます。いくつかのスペースは、下記に示されるごとく最低数の SP が要求される人口密集地をあらわします。

Boston, MA	4	Philadelphia, PA	4
Newport, RI	2	Charleston, SC	2
New York, NY	3	Savannah, GA	2

5.0 政治意志 [Political Will]

植民地 PW/VP マーカーは、大陸会議の植民地結束と戦争継続の能力をあらわします。イギリス軍のマーカーは、戦争を継続するための英国議会の決意をあらわします。

記録欄は、13 植民地、西インド諸島、カナダをあらわしている 15 のボックスを持ちます。PW マーカーが左へ移されると損失を、右へ移されると獲得を示します。最終的に、両プレイヤーは相手側の PW マーカーを「0」にすることを試みます。PW は、決して記録欄上で「15」を超過しません。



5.1 イギリス軍の政治意志に影響を与える要素

[Factors Affecting British Political Will]

Montreal と Quebec 両方の喪失：	2L
少なくとも 5 SP の正規兵部隊の喪失：	2L
Halifax の喪失：	2L (奪回したら：2R)
13 植民地の 1 つを占領：	1R (奪回されたら：1L)
Philadelphia の占領：	1R (一度のイヴェント)
Charleston の占領：	1R (一度のイヴェント)
スペイン／フランス軍の港湾を占領：	1R
1780 年に開始し、以降の各春季ターン：	1L
スペイン軍が Florida の全てを占領：	1L
アクション・カード「大ビットの戦争反対演説」：	1L
アクション・カード「総がかり」：	1R

5.2 大陸会議の政治意志に影響を与える要素

[Factors Affecting Congress Political Will]

Montreal と Quebec 両方の占領：	2R
Halifax の占領：	2R
Washington 将軍の捕獲：	2L
少なくとも 5 SP の正規兵部隊の喪失：	2L
13 植民地の 1 つを喪失：	1L (奪回したら：1R)
Philadelphia の喪失：	1L (一度のイヴェント)
Charleston の喪失：	1L (一度のイヴェント)
Rochambeau の到着：	1R (一度のイヴェント)
1780 年に開始し、以降の各春季ターン：	1L
アクション・カード「総がかり」：	1L
アクション・カード「独立宣言」：	2R

6.0 セット・アップ&最初のターン [Set Up & First Turn]

両プレイヤーは、開始位置カード [Start Position Card] 上に指定されたごとく自軍ユニットをセット・アップします。イギリス軍の PW マーカーは「2」で、植民地の PW マーカーは「13」で開始します。年マーカーを 1775 年スペース上に、季節マーカーを春季ターン上に置きます。

6.1 両プレイヤーは、AP 記録欄上の「2」ボックスに自軍マーカーを置きます。ターン 1 は 2 のみのアクション・サイクルがあり、プレイヤー毎に 2 AP を意味します。各プレイヤーが自軍 AP を行うに連れて、自軍マーカーを 1 スペース下に移します。

6.2 「1776 年」以降でマークされた全てのアクション・カードは、アクション・デッキから取り去られます。次いで、各プレイヤーに 3 枚のアクション・カードを配ります。

6.3 敵の旗を有すイヴェント・カードが配られたら、ルール 20.6～20.9 に従います。

6.4 イギリス軍プレイヤーは、自軍増援をヨーロッパ・ボックス [Europe Box] 内に置いた後で、最初の AP を行います。

6.5 各プレイヤーは、続くアクション・ラウンドに誰が最初に動く

のかを調べるために D6 を振ります。これは、**主導権を持つ**と呼ばれます。ターン1にのみ、「同数」である一方のプレイヤーが主導権を持つまで振り直します。

6.6 両プレイヤーがその二番目の AP を行ったかパスした後、プレイは**管理フェイズ**に進みます。(7.0、ステップ4)

6.7 1775年全体を通して、イギリス軍はボストン [Boston] 内に「4」SP の守備隊を常時維持しなければなりません。これは、任意に減少させることができません。唯一の例外は、イギリス軍部隊が植民地のアクションによって駆逐される場合です。加えて、これが発生したら、イギリス軍の増援はハリファックス [Halifax] に上陸します。

7.0 プレイのシーケンス [Sequence of Play]

ステップ1：増援 [Reinforcements]

- ▶ 両プレイヤーは、自軍の**増援チャート**に従って増援を置く。イギリス軍が最初。(8.1)

全てのターン [All Turns]：

- ▶ 両増援チャートが調べられ、増援が置かれる。
- ▶ 水上輸送によってヨーロッパ・ボックスから移動しているユニットは、AP を消費しない。
- ▶ 指揮官が昇格/降格/撤去/移送される。

早春ターンのみ [Early Spring Turns Only]：

- ▶ 両プレイヤーは、使用可能な自軍貯蔵庫を配置する（イギリス軍が最初）。セント・ユースタティウス島 [St. Eustasius] がイギリス軍によって支配されていなければ、植民地プレイヤーは深南部 [Deep South] 内に1 ボーナス貯蔵庫を受け取る。
- ▶ 年毎に脇にセットされているカードは、1776 年に開始して投入され、捨て札デッキからのカードと共に、引きデッキ内にシャッフルされる。
- ▶ 次いで、各プレイヤーは、最大3枚の手札を満たすために十分なアクション・カードを引く。
- ▶ プレイヤーがすでに3枚のアクション・カードを持つと、1枚のアクション・カードを引き、次いで自身の選択でいずれかのカードを捨て札できる。
- ▶ 植民地プレイヤーは、新たな SP を創出して置くために CLT 上でサイを振る。

冬季ターンのみ [Winter Turns Only]：

両プレイヤーが2 アクション・ラウンドで移動した後：

- ▶ 植民地は、満期除隊をチェックする。
- ▶ 両陣営は、超過冬営をチェックする。
- ▶ 両陣営は、ターン終了時に全ての貯蔵庫を取り去る。
- ▶ シックス・ネイションズのユニットは、それらの村へ戻る。
- ▶ イギリス軍の撤退が有効であると、そのカリブ海領地へ12 SP を取り去らなければならない。

ステップ2：主導権 [Initiative]

プレイヤー諸氏は、最初的主导権について D6 を振ります。より高いサイの目を出したプレイヤーは、アクション・サイクルの最初の AP を実行します。

ステップ3：アクション・サイクル (9.0) [The Action Cycle]

主導権を持っているプレイヤーは、単一スペースから単一部隊で移動と戦闘を行います。この AP 中のいずれかのときと選択した順番で、「フリー・アクション」(9.10) を実行します。自軍 AP の開始時又は終了時に実行でき、完全に選択です。自軍のアクションを完了した後、他方のプレイヤーが同様の要領で自軍 AP を進めます。

ステップ4：管理フェイズ [Administration Phase]

- ▶ 勝利についてチェックする。(4.0)
- ▶ ターン記録欄上で年/季節マーカーを前進させる。

8.0 増援 [Reinforcements]

8.1 イギリス軍の指揮官は、ヨーロッパ・ボックス内のそれを除き、盤上でカリブ海以外のいずれかの友軍位置へ移送させることができます。植民地の指揮官は、**指揮官プール**・ボックス内のそれを除き、後のそこへのユニット配置を想定して、いずれかの友軍又はカラのスペースへ移送できます。

8.2 植民地プレイヤーは、自軍増援チャートに従って、様々な指揮官やフランス軍正規兵を受け取ります。大陸軍ユニットは早春 [Early Spring] ターンに創出され、民兵はイギリス軍によって侵攻された地域内のみ出現します。

8.3 植民地の増援スペースが、現在イギリス/ドイツ/王党派の SP によって占められていたら、増援は**指揮官プール**・ボックス内に置かれます。

8.4 デスタン [d'Estaing] 指揮下のフランス軍季節増援は、1778 年の早春 [Early Spring] ターン中に到着する「機会」を持ちます。増援チャートは、それらの到着に必要な D6 のサイの目範囲を表示します。これらがこの2 ターン中に到着していなければ、自動的に早夏ターンに到着し、カリブ海マップ上のいずれかの友軍スペースに置かれます。

8.5 イギリス軍の増援はヨーロッパ・ボックス内に置かれ、海上移動のために D6 が振られるときの AP を待っている状態です。結果に依存して、上陸を行うか又は海上に留まります。水上輸送は部隊を運んでいると理解されるため、この移動のために海軍艦隊は必要ありません。

歴史的注釈：1775～1777 年に到着するイギリス軍部隊は、紛争に投入された新たな連隊と大隊をあらわします。後に到着する部隊は、損耗による損失を補充するため、存在しているユニット内に直接組み込まれた兵士たちの小集団をあらわします。

8.6 直接的に述べられていなければ、イギリス軍の増援はいずれかの友軍沿岸スペースに上陸できます。これらは、ヨーロッパ・ボックスから強襲上陸を実行できません。

8.7 ヨーロッパ・ボックス内に置かれた増援は、与えられる MP の数のためにプレイヤーが D6 を振る**前に**、その指定された目的地を持たなければなりません。

8.8 増援は、海洋移送ラインに従うために1 MP を消費します。これらは、ヨーロッパ・ボックスを出発するためには消費しません。

8.9 敵封鎖下の沿岸/港湾スペースに上陸できる増援はありません。

8.10 沿岸/港湾スペースに到着している増援は、上陸するターンに1 MP のみを消費できます。

8.11 冬季を除き、イギリス軍の増援は、たとえ植民地の支配下であっても、ケベック [Quebec] に上陸できます。

9.0 アクション・サイクル [The Action Cycle]

[プレイ・ブックの例2を参照]

9.1 アクション・パルスは、自軍ユニットを活性化させて戦闘を行っている一人のプレイヤーから構成されます。各プレイヤーが「フリー・アクション」(9.10) を伴う1 AP を実行した後、アクション・ラウンドが完了します。「4」アクション・ラウンドの完了は、1 アクション・サイクルを構成します。1 アクション・サイクルの完了は、1 ゲーム・ターンを構成します。

手順 [Procedure] :

1. 両プレイヤーは、主導権のために D6 を振ります。
2. 主導権の勝者は、自軍の最初の AP を行います。
3. 他方のプレイヤーは、自軍の最初の AP を行います。

ここで、最初のアクション・ラウンドが終わります。

主導権フェイズに「同数」の結果であると

各プレイヤーは1枚のアクション・カードを引き、その手札が「3」枚を超えると、1枚を捨て札しなければなりません。

前のターンに主導権に勝利したプレイヤーが1APを行い、相手側のAPが続きます。ターン1であると、振り直します。

ここでアクション・サイクルが終わります。
プレイは、管理フェイズに進みます。

4. 両プレイヤーは、主導権のために再びサイを振ります。
5. この主導権の勝者は、自軍の二番目の AP を行います。
注釈:「反復して」パルスを持つ可能性があります。
6. 他方のプレイヤーは、自軍の二番目の AP を行います。

ここで、二番目のアクション・ラウンドが終わります。

アクション・ラウンド「3～4」について、ステップ「1～6」を繰り返します。

各4アクション・ラウンド後に、アクション・サイクルが終わります。

プレイは、管理フェイズに進みます (7.0、ステップ4)

9.2 プレイヤー諸氏は、各ラウンドに誰が移動しているのか記録するため、アクション記録欄上でアクション・ラウンド・マーカーを利用します。

9.3 主導権を有すプレイヤーは、単一スペースからの単一部隊の移動から構成される自軍 AP を行います。指揮官を有す部隊は、移動するに連れて SP の拾い上げや置き去りができます。指揮官を有さない部隊は、SP の置き去りのみができます。各 SP は、AP 毎に一度のみ移動して戦闘を行うことができます。この部隊が戦闘を行った後は (蹂躞はカウントしません)、それ以上移動できません。

9.4 指揮官招集アクション [Leader Muster Action]

単一の指揮官を活性化させて隣接するユニットを拾い上げるために周辺を移動させる代わりに、プレイヤー諸氏は「指揮官招集アクション」を使用できます。これは、指揮官がその階級に従った数の SP を「組み込む」ことを認めます。(11.3)

つまり、彼に隣接する SP は、そのスペース内へコストなしで移動できます。同じスペース上に敵ユニットと共にある SP は、招集できません。

9.5 敵が占める非主要/支配スペースに進入している部隊は、戦闘を行わなければなりません。それは直ちに解決され (13.0)、プレイヤーの AP は終了します。敵が占める主要/支配スペースに進入している部隊は、戦闘を行う選択肢を持ちます。

9.6 主導権プレイヤーが自軍 AP を完了した後、相手側が自軍 AP を行います。プレイヤーは、自軍 AP の「パス」が認められますが、それを行うと放棄されます。両プレイヤーが同じアクション・ラウンドにパスしたら、終了します。

注釈: プレイヤーは、一定の部隊を投入する前に特定の状況がどのように展開するか知ることを望み、これを行うことができます。

9.7 主導権のサイ振りで同数が発生しなければ、プレイヤー諸氏はアクション・サイクルが終了する「4」アクション・ラウンドが完了してしまうまで、AP を継続して行います。

9.8 冬季ターンは、アクション・サイクルが「2」アクション・ラウンドのみから構成されます。

9.9 プレイヤーの AP 中のいずれかのとき、そのフリー・アクションと共に、資格を持つアクション・カードも使用できます。(22.0) カードに依存して、追加 AP を持つごとく使用できます。ごく少数のカードは、相手側の AP 中に使用できます。

9.10 アクション・パルス中のフリー・アクション**[Free Actions During an Action Pulse]**

以下の「12」アクションは完全に「フリー」で、AP システムの外にあります。これらは、プレイヤー自身の AP の前、最中、終了時に実行されます。

- ▶ ヨーロッパ・ボックスからのユニット移動
- ▶ イギリス軍の水上輸送 (海上を含む) を介しての陸上ユニットの移動
- ▶ 艦隊と湖上海軍の移動
- ▶ 戦闘前退却
- ▶ 指揮官が攻囲に取り組んで自軍ターンを開始しているが、プレイヤーは攻囲マーカーを置くために活性化のサイを振らなければならない。
- ▶ 攻囲表でサイを振る。
- ▶ すでに「構築中 [Build]」面の砦を完成させる。
- ▶ 王党派チットの消費
- ▶ イギリス軍の撤退
- ▶ シックス・ネイションズ・ユニット (活性化されていたら)
- ▶ 冬季に撤退を強制された艦隊
- ▶ カリブ海から撤退を強制された艦隊

9.11 アクション・サイクルが完了したとき、プレイは管理フェイズに進みます。(7.0、ステップ4)

10.0 ユニットの創出 [Raising Units]

10.1 各植民地が創出できる大陸軍と民兵 SP 数の限度は、*War for America* 表上に列記されます。ユニットの創出では、端数を切り上げます。

10.2 大陸軍ユニット [Continental Units]

1775 年の後、植民地/アメリカ軍プレイヤーは、各早春 [Early Spring] ターンの増援フェイズに各地域の CLT について D12 を振ることで、大陸軍 SP を創出します。



いかなる瞬間にも、盤上に「40」を超える数の大陸軍 SP は存在できません。超過したら、追加の SP は盤上に置くことができません。

歴史的注釈: 大規模な常備軍に対するイギリスの偏見は、オリバー・クロムウェルの時代まで遡ります。この恐れは、大規模な常備軍を目論むことも望みもしなかった大陸会議にも引き継がれました。ワシントンは、13 の独立した植民地からなる大陸軍の創設に挑みました。

10.3 大陸軍徴兵表への修正 [Modifiers to the Continental Levy Table]

ある植民地がイギリス軍支配下であると、サイの目に修正が適用されます。地域内のいずれかの植民地がイギリス軍によって支配されていたら、D12 に「-1」修正が適用されます。

10.4 大陸軍 SP は、スペース毎に「4」SP まで、可能な限り列記された植民地の間で等分しなければなりません。創出される SP の過半数は、可能であれば主要/支配スペース上でなければなりません。

[プレイ・ブックの例3を参照]

10.5 非大陸軍 SP は、イギリス軍プレイヤーがその植民地内の各主要/支配スペースを支配したら受け取られます。

10.6 民兵ユニット [Militia Unit]

盤上でゲームを開始している民兵は、1776年に導入される民兵と異なる要領で機能します。これらは、そのカウンター右下の黒ドットで他のユニットと区別されます。「開始時民兵」ユニットは、最大民兵チャート (MMC) 上に列記された民兵値に対してカウントしません。これらは完全な独立ユニットですが、撃破されたら決してゲームに復帰しません。



10.7 地域と/又は植民地による民兵 [Militia by Region and/or Colony]

1776年の早春ターンにのみ、イギリス軍正規兵がある地域内に存在したら (守備隊はカウントしません)、その地域内の各植民地内に植民地民兵が出現します。植民地プレイヤーは、地域内の各植民地について、王党派民兵招集チャート (LMMC) 上でサイを振ります。これにより、ルール 10.11 に従って配備できる、MMC 上に列記された SP のどの部分を使用できるのかが知らされます。

1776年以降で、イギリス/ドイツ SP がいずれかの地域に移動した最初のときに、植民地プレイヤーは自軍民兵についてサイを振ります。これは、大陸軍 SP の存在にかかわらず発生し、地域毎に一度のイベントです。地域によって民兵が創出されているとき、その地域で発生がすでに誘発されて二度と起きないことの備忘として、民兵創出済 [Militia Raised] カウンターでマークされます。ただし、状況次第で、以前にイギリス支配下植民地で撃破された民兵が復帰する可能性を持ちます。

[プレイ・ブックの例4を参照]

10.8 地域の誘発方法 [Regional Triggering Method]

イギリス/ドイツ SP がある地域内へ移動する最初のとき、その移動は地域内の最初のスペースで一時的に停止されます。次いで、植民地プレイヤーは、地域全体で各植民地内に配備される民兵 SP の数を調べるため、LMMC 上でサイを振ります。この地域の民兵招集は、一度のみ発生できます。地域民兵創出済 [Regional Militia Raised] カウンターは、備忘として各地域内に置かれます。

注釈: この手順は、すでにその地域の民兵が配備されていたら行われません。

10.9 サイの目の結果に依存して、プレイヤーは完全、1/2、ゼロのいずれかの量の民兵を獲得します。

注釈: 民兵ユニットは、MMC 上に述べられた最大数を超えて植民地内で創出できません。ある植民地内へ移動する民兵がこの最大数を超過したら、直ちに盤上から取り去ります。

10.10 10.8 で述べられた場合は、植民地プレイヤーが自軍民兵を配備する場所に依存して、イギリス軍プレイヤーはその移動を継続できるか又はできません。

10.11 イギリス軍が植民地の支配を失い、イギリス/ドイツ正規兵がいまだ植民地内にあると、この支配が失われたいかなるときにも、植民地 (地域ではない) 内の民兵は自軍アクション・フェイズ中に再創出できます。

10.12 民兵ユニットの配備 [Deployment of Militia Unit]

- ▶ 地域内の各植民地は、個別にサイを振る。
- ▶ 特定スペース上に配備される SP の最大数は「4」。
- ▶ 上記で述べた範囲内で、スペースがイギリス軍によって支配されていない限り、植民地プレイヤーは各植民地内の望む場所に民兵を自由に配備する。

10.13 いったん植民地プレイヤーがスペース内に民兵を配備したら、イギリス軍プレイヤーは蹂躞の状況について資格を持つ8対1の比を持たない限り (12.14) 移動を継続できません。蹂躞が発生したら、残して持っている MP の数に従って移動を続けることができません。

10.14 イギリス軍が攻撃しないことを選択したら (主要/支配スペース上で)、植民地プレイヤーはそのスペースに加えることができたはずの民兵と共に「反撃」できます。

10.15 戦闘が発生して勝利又は敗北したら、民兵は盤上に留まりません。民兵がその地域 (植民地ではない) の外へ退却することを強制されたら、盤上から取り去られます。

10.16 損失は、ルール 13.5、ステップ8のチャートに従って取られます。

10.17 重要な概念 [Important Concepts]

- ▶ 1776年の早春、CLT 上でサイを振った後、植民地プレイヤーはイギリス軍正規兵がいる各地域についてサイを振る (守備隊はカウントしない)。
- ▶ 民兵ユニットは、自身の植民地を離れることができるが、決して自身の地域を離れることはできない。
- ▶ ゲームでは、いかなる瞬間にも LMMC 上に列記されたよりも多くの民兵を持つことができる植民地はない。それが発生したら、超過した民兵は直ちにに取り去られる。
- ▶ ある植民地がイギリス軍によって支配されたら、その植民地内に出現できる民兵はない。
- ▶ イギリス軍プレイヤーがある植民地の支配を失うと、その植民地内の民兵は LMM のサイ振りに従って再配備できる。民兵は、現在「競合状態」のスペースを含む、その植民地内のいずれかの青スペース上に出現できる。これらの新たな民兵ユニットは、スペース上で戦闘が発生したら参加できる。

[プレイ・ブックの例5を参照]

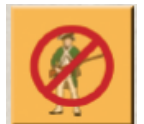
ヒント: 本質的に、民兵はイギリス軍の当該植民地支配によるチェックでのみ維持できる無限の資源です。

10.18 王党派ユニット [Loyalist Unit]

王党派ユニットは、1775年の後にイギリス軍 SP を含んでいるいずれかの地域内で、「4」王党派ユニットの1枚の消費を通して創出できます。これはフリー・アクションですが、地域毎に1枚のみのユニットを使用でき、いったん消費されたら再度使用できません。



10.19 チットは、イギリス軍 AP 中のいずれかのときに消費でき、植民地 AP ではありません。AP に創出された王党派ユニットは、活性化した指揮官によって、その統率階級に従って拾い上げることができます。



注釈: 指揮官が活性化する前に王党派を創出するのは、良いアイデアです。

[プレイ・ブックの例6を参照]

10.20 消費の後、イギリス軍プレイヤーは D6 を振り、LMMC を調べます。結果に依存して、1/2 又は完全な量の王党派 SP が配備されます。

10.21 チットは含まれる地域の消費済王党派ボックス [Expend Loyalist Box] 内に置かれます。これは、王党派がすでにそこで創出された備忘として奉仕します。

10.22 王党派 SP は、植民地 SP によって完全に占められた地域又は植民地内に、決して置くことができません。少なくとも敵 SP か

ら解放された1スペースがなければなりません。王党派は、地域内の各植民地に、スペース毎に最大「4」SPで、可能な限り均等に置かれなければなりません。

1023 中央州に王党派 SP を配備しているとき、合計からの「1」SP はモンリオール [Montreal] 又はサン・ジャン [St. Jean] のどちらかに置くことができます。

1024 「ドット」でマークされた王党派 SP と増援として到着しているそれは、チャート合計に対してカウントしません。

歴史的注釈：1778 年の後に到着する補充ユニットのいくつかは、直接イギリス軍に組み込まれた王党派連隊をあらわします。これらは、「赤服」イギリス正規兵として出現します。イギリス軍は、植民地人よりも地域ユニットを訓練して、高い規律を持った兵士に仕立てることに成功しました。

11.0 指揮官と軍 [Leaders and Armies]



イギリス軍 植民地 王党派 戦術

11.1 指揮官は、それぞれの増援チャートの指示に従って盤上に到着します。指揮官プールからの指揮官は、1 AP を消費して攻囲下でない友軍 SP を有すスペース上に置くことで活性化できます。この場合、彼は置かれた SP も活性化できます。

11.2 指揮官ユニットは、色で分類されています。加えて、将軍の統率値の円背景色は、彼が統率できるユニットを示します。:

赤色：イギリス軍、王党派、シックス・ネイションズ、ドイツ人

明青色：ドイツ人、イギリス軍、王党派*

橙色：王党派、シックス・ネイションズ

暗青色：大陸軍、**民兵、***シックス・ネイションズ

* 紫色文字の名前を有すクニプハウゼン [Knyphausen] とリートエーゼル [Riedesel] は、ドイツ人 SP の数がイギリス軍/王党派 SP の数以上である場合にのみ、イギリス軍/王党派ユニットを移動させて戦闘を行うことができます。

** 民兵 (イーサン・アラン [Ethan Allan] は、民兵ユニットのみを統率します。)

*** ワシントン [Washington] のみが、フランス軍正規兵を有す大陸軍を統率します。



11.3 指揮官の階級 [Leader Rank]

ある指揮官が移動、攻撃、戦闘前退却させることができる SP の数は、その階級に関連し、カウンター上の星の数で示されます。

11.4 ☆一つ星指揮官は、「1」又は「2」SP を移動、攻撃、戦闘前退却させることができます。統率できるよりも多くの SP で防御できますが、SP の合計が「2」を超過する分は半分にします (端数切捨て)。

[プレイ・ブックの例7を参照]

11.5 ☆☆☆二つ星指揮官は、「10」SP を移動、攻撃、戦闘前退却させることができます。統率できるよりも多くの SP で防御できますが、SP の合計が「10」を超過する分は半分にします (端数切捨て)。

11.6 ☆☆☆三つ星指揮官は、「20」SP を移動、攻撃、戦闘前退却させることができます。「20」SP を超えるスペース上にいると、追加の SP は無視されます。盤上に軍ユニットがないときは、1 人の☆☆☆指揮官が最大の友軍 SP 部隊を統率しなければなりません。

11.7 あるスペース上に複数の指揮官がいると、最前任指揮官の戦闘値のみが使用されます。二人の指揮官が同じ階級であると、プレイヤーは使用する指揮官を選択します。

11.8 指揮官が存在しないときは、戦闘に参加できる SP の最大数は「10」です。ただし、スクエア内の他の SP も戦闘の不利な影響を被ります。

11.9 軍の中では、いずれかの階級の一人の指揮官は、その戦闘値を戦闘に加えることができます。

11.10 指揮官の特殊能力と制限 [Leader Special Abilities and Restrictions]

ジョージ・ワシントン [George Washington] は、その統率値の傍に*でマークされた特殊な指揮官です。活性化のために D6 を振っているとき、プレイヤーは「6」の目を振り直さなければなりません。別の「6」の目で彼は活性化に失敗しますが、それでもその部隊は移動するために「2MP」を持ちます。



11.11 いったんワシントンが主力大陸軍を統率したら、彼が捕獲されない限り他の指揮官は統率を執ることができません。 (21.14)

11.12 カールトンとプレヴォー [Carleton and Prévost]

ガイ・カールトン [Guy Carleton] は、☆☆☆将軍とカナダ総督の両方の役割を持ちます。結果として、彼は決してカナダを離れることができず、カナダの外部に軍が創設されたら、彼は無視されます。彼が移動できるのは、最南でフォート・タイコンディロガ [Pt. Ticonderoga] までです。ホルディマンド [Haldimand] 総督に置き換えられたとき、彼は同じ制限を持ちます。



オーガスティーン・プレヴォー [Augustine Prévost] の主な役割は、フロリダのイギリス資産を保護することです。彼は、1778 年になるまでフロリダを離れることができません。スペイン軍部隊によって退却することを強制されたら、他のイギリス軍指揮官と同様の要領で扱われます。

11.13 ベネディクト・アーノルド [Benedict Arnold]

多くの北米人は、この有名な将軍を知っています。彼は、ゲームのどこかの時点でイギリス軍に寝返る唯一の指揮官です。 (19.13)



11.14 戦闘における指揮官一サイの目修正

[Leaders in Combat - Die Roll Modifiers]

「A」将軍	+3	「C」将軍	+1
「B」将軍	+2	「D」将軍	+0

注釈：何人かの指揮官は盤上でゲームを開始し、大部分はその増援チャートを介して到着します。大部分の植民地指揮官は指揮官プール内で開始し、イギリス軍指揮官はヨーロッパ・ボックス内で開始します。何人かの指揮官は、昇格/降格/ゲームから撤去又は任意に移送されます。

11.15 増援フェイズの最終アクションの中で、指揮官は先任順位のルールに従って再配備できます。例えば、☆☆☆指揮官は、「2」SP のスタック上に置くことができません。同様に、☆☆指揮官は、「20」SP 上に置くことができません。二者択一で、彼らは次のターンのために季節ターン記録欄 (SIRT) 上に置くことができます。

例外：グラント [Grant] は、カリブ海へ移動できる唯一の指揮官です。

歴史的注釈：独立戦争中の指揮官たちは、様々な戦域を極めて自由に行き来しました。ジョン・バーゴイン [John Burgoyne] 将軍はその一例です。彼は 1775 年の春に北米に到着してその秋に英国へ帰還し、1776 年の春にカナダへ戻りました。秋にはまたも英国に帰還し、1777 年の春にカナダへ戻りました。彼はニューヨークの侵攻を指揮し、サラトガの戦いの後に仮釈放され、最後には 1778 年に英国へ帰還しました。バーゴインは、戦争中に大西洋を 6 回以上横断しました。

11.16 指揮官と共に又は伴わずに水上輸送を介して陸上部隊を移動させているプレイヤー諸氏は、どれだけ多くの MP が割り当てられたかを判定するため D6 を振ります。(14.7)

11.17 軍ユニット [Army Units]

6 枚のラージ・マーカーは、独立革命における主要な軍をあらわします。これらは、機能できる地域に名称付けられます。軍は、特別な優位性を持ちます。

(11.25)

11.18 軍の短縮形 [Army Short Forms]

N: 北方軍 [Army of the North] (1 イギリス、1 植民地)

S: 南方軍 [Army of the South] (1 イギリス、1 植民地)

W: ワシントン軍 [Washington's Army] (1)

R: 王室陸軍 [The Royal Army] (1)



11.19 軍は、以下で定義された地域内で機能します。:

- ▶ 両北方軍は、北部地域内でのみ機能する。
- ▶ 両南方軍は、深南部とタイドウォーター地域内でのみ機能する。
- ▶ ワシントン軍は、13 植民地内でのみ機能する。
- ▶ 王室陸軍は、ニュー・イングランドと中央州地域内でのみ機能する。

11.20 軍の創設 [Army Creation]

あるプレイヤーの AP 中のいずれかのとき、パルス消費することで 1 つの軍を創設できます。以下の全 6 つの条件を適用しなければなりません。:

- ▶ 1776 年以降。
- ▶ 少なくとも「5」SP の正規兵を持つ。
- ▶ 攻囲下でない友軍の名称付スペース上。
- ▶ LOC を持つ。
- ▶ ☆☆☆階級の指揮官を持つ。
- ▶ 軍の名称が機能できる地域と一致する。

注釈: ある軍は、指揮官の招集アクションが実行されているときに創設できます。(12.10)

11.21 軍マーカーは、ユニットが取り去られたスペース上に置かれます。全ての SP と指揮官は、軍カード上の適切な位置に置かれます。ユニットが統合、分離、戦闘で損失するに連れて、軍の実際の規模を表示するためにカード上の SP が調整されます。分遣するためのコストはありませんが、分遣されたユニットは移動についてサイを振らなければなりません。

11.22 軍の損害と解散 [Army Casualties and Disbandment]

軍は部隊ですが、部隊は軍である必要はありません。軍が「5」SP の創出限度を下回ると、それでも盤上に留まることができます。軍は、任意に「5」SP を下回るように減少させることができず、その最大許容量の「20」を超過することもできません。完全に解散、或いはその最大許容量を超過しない限り、他の軍によって吸収できます。

11.23 その機能地域を離れる軍 [Armies Leaving their Operational Region]

[プレイ・ブックの例 8 を参照]

- ▶ その機能地域の外へ移動した軍は、新たな地域の軍カウンターによって置き換えられます。移動している軍のユニットを、「新たな」軍の適切な軍カード上に置きます。

又は

- ▶ この代替の軍カウンターがすでに盤上にあると、軍カード上の SP はそれが取り去られたスペースに置かれます。次いで、新たな軍カウンターを移動している軍のスペース上に置きます。移動している軍のユニットを、「新たな」軍の適切な軍カード上に置きます。

11.24 その割り当てられた地域の外へ移動することを強制された軍は、それでも通常に機能しますが、プレイヤーの次の AP にその機能地域へ再進入しなければならず、さもなければ取り去られます。

11.25 軍の優位性 [Army Advantages]

- ▶ 二人目の指揮官の戦闘値を、その階級にかかわらず戦闘に加えることを認める。
- ▶ 戦闘前退却を試みているときに、D6 に「-1」を認める。
- ▶ イギリスの軍が移動で通過するスペース上に守備隊を配備することを、イギリス軍プレイヤーに認める。
- ▶ 攻囲マーカーの配置を認める。

11.26 スモール・ユニットの指揮官 [Small Unit Leaders]

戦術司令官 [Tactical Commanders] (TC) としても言われるスモール・ユニットの指揮官は、アクション・カードの使用を通してプレイに投入されます。彼らは同じ色の単一 SP に付属させられます。

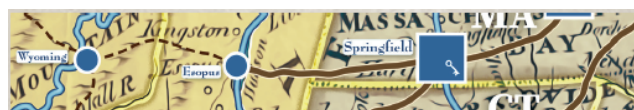
例えて言うと、彼らはその SP に物理的に付属させられます。その SP が撃破されたら、TC も撃破されます。いったん除去されたら、TC は決してゲームに復帰しません。

注釈: TC を使用するための「最も安全な」場所は、他の SP が戦闘損失を吸収できる軍の内部です。彼らは単一 SP と共に機能できますが、除去される大きな危険を伴います。

11.27 TC 司令官は、標準的な指揮官と同様に機能しません。彼らは、主導権についてサイを振りません。彼らが共にスタックした SP の戦闘能力を強化します。軍内にいると、「+1」を加えます。



12.0 陸上移動 [Land Movement]



ユニットが移動するに連れて、地形効果チャート上に詳述されたごとく、連結したスペース間の移送ラインのコストを消費します。ユニットが指定されたスペースへ到達するために十分な MP を持たなければ、部隊は常に合法的に移動できる少なくとも 1 スペースを移動することが認められます。

12.1 指揮官と共に又は伴わずに移動しているユニットは、以下のように入えられた様々な量の MP を持ちます。:

陸上戦闘ユニットー指揮官なし	D6 マイナス 2*
陸上戦闘ユニットー指揮官あり	4*
SP なしで移動している指揮官	D6 プラス 2*
貯蔵庫	移動不可 (16.10)
艦隊	D6 (14.3)
攻囲臼砲	移動不可 (20.18)
湖上海軍	コストなし (21.1)

* 陸上ユニットがそのターンを連続した水上連結上で移動して終了したら、同じ水上連結上で消費しなければならない追加「1」MP が与えられる。

12.2 指揮官なしの陸上移動 [Land Movement Without a leader]

プレイヤーは、自軍 AP マーカーを 1 ボックス下へ移し、単一スペースから移動を望む SP、その意図するルート、目的地を指定します。D6 が振られて「-2」を適用します。結果は、獲得される MP の数です。「1~2」の結果は、常に「1」MP を生み出します。この要領で移動している部隊は、そのアクション・ラウンドについてプレイヤーの AP のみを消費します。

[プレイ・ブックの例9を参照]

12.3 SP は、そのルートに沿ってユニットを拾い上げることはできませんが、移動するスペースを通してそれらを置き去りにできます。

12.4 指揮官ありの陸上移動 [Land Movement With a Leader]

プレイヤーは、自軍 AP マーカーを1ボックス下へ移し、単一スペースから移動を望む SP、その意図するルート、目的地、統率する指揮官を指定します。

[プレイ・ブックの例10を参照]

12.5 1 スペース上の複数指揮官 [Multiple Leaders on One Space]

複数の指揮官がいると、プレイヤーはどの指揮官がどの部隊を移動させるのかを宣言します。ただし、部隊全体が移動を意図したら、前任指揮官が統率しなければなりません。この場合、階級以下の指揮官たちは、前任指揮官に随伴できます。複数の指揮官が同じ階級であると、プレイヤーの選択です。

[プレイ・ブックの例11を参照]

12.6 D6 が振られます。結果が指揮官の統率値以下であると、指定された部隊はその完全移動値で移動できます。これは、そのアクション・ラウンドについてプレイヤーの AP のみを消費します。

12.7 結果が指揮官の統率値よりも高ければ、指定された部隊は標準の「4」の代わりに「2」MP のみを受け取ります。

12.8 指揮官と共に移動している部隊は、そのルートに沿ってユニットを拾い上げることができ、移動を通してスペース上にそれらを置き去りにできます。指揮官は、その階級が認めるよりも多くの SP を活性化又は移動させることができません。(11.3)

12.9 指揮官の招集アクション [Leader Muster Action]

移動してユニットを拾い上げる代わりに、活性化した指揮官は友軍の隣接スペースから自身のスペースへユニットを引き込むことができます。彼は自軍 AP を消費し、活性化のためにサイを振ります。成功したら、その階級に従って、敵ユニットを含んでいない全ての隣接スペースから、友軍 SP を自身の位置へ「押しやる」ことができます。これは彼の AP で、他のアクションは実行できません。スペースと指揮官が軍創設の資格を持つと (11.20)、更なる AP コストなしで行うことができます。

12.10 戦闘前退却 [Retreat Before Combat]

移動している部隊が敵 SP を含むスペースへ進入したとき、敵は戦闘前に退却する選択枝を持ちます。これは、たとえ戦闘が選択で、プレイヤーが戦闘を宣言しない支配/主要スペースであっても可能です。あるスペース上で単独の指揮官は、退却の経路が使用可能であれば、常に戦闘前退却できます。移動しているプレイヤーは、MP を残していたら移動を継続できます。この前進と退却は、移動しているプレイヤーの MP が不足するか又はその移動が終了するまで継続します。戦闘はありません。

12.11 戦闘前退却の手順 [Retreat Before Combat Procedure]

非移動プレイヤーは、D6 を振ります。結果が指揮官の統率値以下であると、部隊は AP コストなしで攻撃側から1スペース遠くへ移動できます。非移動部隊が指揮官を持たないか又はスタック全体を統率するために指揮官の階級が不十分であると、退却に成功するために「1～2」の結果が要求されます。

12.12 退却は、敵 SP のスペースを回避しなければなりません、移動しているプレイヤーがやって来たスペースであってはなりません。

12.13 蹂躞 [Overrun]

SP が敵 SP を有すスペースに進入し、しかも少なくとも8対1でそれらを圧倒しているとき、可能な蹂躞が発生し得ます。この時点で、イギリス軍部隊がアメリカ軍部隊を攻撃していたら、アメリカ軍部隊は民兵についてサイを振ることができます。これで比が8対1ではなくなると、「蹂躞不可」の状況 (10.9) 結果になり得ます。蹂躞の状況がいまだ存在したら、防御側は戦闘前退却を試みることができますが、失敗したら盤上から取り去られ、共にいる指揮官は捕虜交換についてサイを振ります。この前進と退却は、移動しているプレイヤーの MP が不足するか又はその移動が終了するまで継続します。戦闘はありません。

12.14 移動している部隊は、8対1の比を持ち、以下を除くスペースへ移動しているときに静止部隊を蹂躞します。:

- ▶ 要塞は、決して蹂躞できない。砦は、守備隊カウンターのみを含んでいると蹂躞できる。
- ▶ 蹂躞は、カリブ海内では無視される。敵 SP を有すスペースへの移動は、直ちに強襲上陸が要求される。

12.15 ある部隊が敵 SP の位置する支配/主要スペース上に移動したとき、たとえ部隊が上陸移動を介して上陸したとしても、戦闘は**選択**になります。植民地プレイヤーは、いまだに民兵が盤上になれば D6 を振ることができます。

[プレイ・ブックの例12を参照]

12.16 移動しているプレイヤーが攻撃しなければ、非移動プレイヤーはそれを行う選択枝を持ちます。自軍指揮官の主導権について、サイを振らなければなりません。失敗したら、攻撃は不可能です。移動しているプレイヤーが上陸移動を介してスペース上に上陸して攻撃したら、防御側はその D12 に +1 を持ちます。

12.17 部隊が敵 SP の位置する非支配/主要スペース上に移動したら、戦闘は**強制**です。

12.18 プレイヤーが**軍** (部隊ではなく) を敵 SP と要塞又は砦を含むスペース上に移動させたとき、全5つの条件を満たすと、次のターンに**攻囲**マーカーを置く機会を持ちます (17.13)。

13.0 陸上戦闘 [Land Combat]**手順 [Procedure]**

蹂躞 (12.13) があるか、又は防御側が戦闘前退却に成功したら (12.10)、戦闘はありません。

ステップ1: プレイヤー諸氏は、自軍ユニットが LOC を持つかどうかチェックします。LOC を持っていないユニットは、標準戦闘表上で攻撃/防御が1コラム落ちます。(16.6)

ステップ2: 13 植民地内では、植民地プレイヤーは、自軍民兵が誘発されていない場所の場合、IMMC のそのラインで行います。(10.7) 創出した数に依存して、戦闘比が変更され得ます。攻撃側についての最終比が1対3未満であると、攻撃がキャンセルされて攻撃側は**強制**「退却」を行わなければなりません。退却が不可能であると、これは部隊全体の減少結果となる可能性があり、**大勝利 [Major Victory]** の結果としてカウントします。

ステップ3: 各プレイヤーは、民兵を含む全自軍 SP を合計します。戦闘比は、常に防御側の有利にカウントされます。蹂躞 (8対1の比) になると、戦闘はありません。攻撃は、1対3未満の低い比で行うことができません。これが発生したら、ステップ2の手順に従います。

例: 「2」又は「3」ユニットが「4」ユニットを攻撃していると、1対2の比の攻撃です。「1」のユニットが「3」を攻撃すると、1対3の比です。

ステップ4：攻撃側は、アクション・カードを使用するかどう宣言し、続いて防御側が同じことを行います。

ステップ5：プレイヤー諸氏は標準戦闘表を調べ、列記された修正を考慮します。各陣営は、自軍の修正を計算します。複数であると、前任指揮官の戦闘値が使用されます。軍は、存在したら二番目の指揮官のそれも使用できます。両プレイヤーは、D12を振ります。

[プレイ・ブックの例13を参照]

ステップ6：各プレイヤーは、標準戦闘表の最上部に位置する SP の数を基準に、それぞれコラムを調べます。各 D12 の結果は、プレイヤー自身のコラムに**対して**交差照合されます。これは敵に対する結果とどれだけ多くの SP を失うのかを示します。

例：プレイヤーの部隊が「2」SP 以下から構成されたら、小競合い表 [Petite Guerre Table] 上でサイを振ります。ユニットが「2」SP で砦スペース上にあると、「3～7」表上で振ります。

ステップ7：勝者の判定 [Determining the Winner]

「勝者」は、戦闘表に従って最も損失を与えたプレイヤーです。

- ▶ 結果が*(s)のみのとき、高い数の*(s)が勝利する。
- ▶ 結果が数字のとき、*(s)に優先する。
- ▶ 結果が数字プラス*(s)のとき、数字単独の結果に優先する。
- ▶ 結果が同数のとき「勝者」はなく、攻撃側は退却しなければならない。(131)
- ▶ 要塞に対する*(s)の数は無視される。

ステップ8：損失の割り当て [Assigning Losses]

SP 除去の優先順位は、以下のとおりです。：

損失	イギリス軍	アメリカ軍
最初の SP	シックス・ネーション	シックス・ネーション
二番目の SP	正規兵ユニット	正規兵ユニット
三番目の SP	王党派ユニット	民兵ユニット
四番目の SP	プレイヤーの選択	プレイヤーの選択

注釈：植民地とフランス軍 SP が同じスペースを占めると、損失はそれらの間で可能な限り均等に分割しなければなりません。

要塞を攻撃しているときの損失 [Loss when Attacking a Fortress]：要塞を防御しているユニットは、戦闘で同数又は勝利したら1少ない SP 損失を受けます。これは、「0」SP の損失を意味し得ます。

ステップ9：敗北した部隊の退却

「勝者」は、「敗者」に1スペース退却をもたらします。

13.1 退却 [Retreats]

退却している部隊は1スペース戻って移され、「D」マーカーでマークされます。

13.2 「D」マーカーは、プレイヤーの次の AP 開始時にコストなしで回復するまで、部隊の上に留まります。再び退却することを要求されたら、部隊は追加「1」SP を失わなければなりません。

13.3 攻撃側は、最後に移動したスペースへ退却しなければなりません。防御側は、攻撃側が移動した隣接スペースへ退却できません。防御側は、敵部隊がおらず、可能であれば LOC を持つスペースへ退却しなければなりません。

13.4 部隊が退却できる合法スペースを持たなければ、部隊全体が降伏します。部隊が5SP 以上の正規兵から構成されたら、大勝利としてカウントします。

13.5 水上輸送を使用している SP が海上によって退却を強制されたら、攻撃又は防御にかかわらず退却を可能にするための艦隊が存在しない限り、降伏しなければなりません。

注釈：カリブ海では、イギリス軍が攻撃するために水上輸送のみを使用でき、しかも晩夏ターンであってはならないので特に危険です。

13.6 強襲上陸退却 [Amphibious Retreat]

艦隊を有する強襲上陸 SP が退却することを強制されたら、艦隊と共に最寄りの友軍沿岸スペースへ移動します。もはや艦隊が SP に随伴していなければ、それらは降伏しなければなりません。

13.7 要塞／砦からの退却 [Retreat from a Fortress/Fort]

要塞化建造物から退却している部隊は、標準の退却と同様に扱われます。要塞化建造物から退却している防御側は、「内部」へ退却し**ません**。

注釈：要塞又は砦に「内部」又は「外部」の概念はありません。

13.8 退却における追加損失 [Extra Losses in Retreat]

すでに「D」マーカーを持つ部隊が再び退却を強制されたら、別の1ステップ損失を受けます。

13.9 大勝利と降伏 [Major Victory and Surrender]

軍又は部隊が退却できなければ、降伏してプレイから取り去られなければなりません。「5」SP 以上の正規兵の部隊が降伏すると、大勝利をもたらします。



13.10 大勝利を獲得する陣営はその PW を「2」だけ上げ、敗北した陣営の PW は「2」だけ減少します。勝者の旗に一致するマーカーが、TRT 上の同じターンに置かれます。

13.11 植民地の大勝利は、フランスによる合衆国の独立国家としての承認をもたらします。これは、次の早春ターンにフランス軍季節部隊の到着を誘発します。大勝利が達成されなければ、フランス軍季節部隊は1778年の早春 [Early Spring] ターンに到着の機会を持ちます。(84)

13.12 ロシャンボー [Rochambeau] 指揮下のフランス軍正規兵部隊は、フランス軍季節部隊の6ターン後、又は植民地が大勝利を達成していなければ1778年の初夏 [Early Summer] ターンに到着します。この情報の備忘は、植民地増援チャート上にあります。

13.13 二回目の大勝利を達成しているいずれかの陣営は、直ちにゲームに勝利します。

13.14 イギリス軍の撤退 [British Withdrawal]

植民地がその最初の大勝利を達成したとき、強制的なイギリス軍の撤退が誘発されます。1777年の秋季までに大勝利が達成されなければ、撤退は1778年の冬季中に発生します。これは、冬季ターンの最初又は二番目のイギリス軍 AP 中に、コストなしで発生します。フランス軍の季節増援は、1778年の夏季までに到着します。

- ▶ イギリス軍プレイヤーは、13 植民地と／又はカナダから直ちに「12」SP のイギリス軍正規兵（ドイツ人は不可）を取り去る。
- ▶ スペース毎に4SP が、カリブ海内の3つのイギリス軍領土間に分配される。
- ▶ 罰則に**応**じること**に**失敗したら、ゲームは植民地に有利となる。



14.0 艦隊の移動 [Fleet Movement]



艦隊のカウンターは、独立革命中に従事した様々な艦隊や戦隊をあらわします。艦隊は沿岸スペースの陸上戦闘を支援し、海上戦闘に従事できます。

14.1 艦隊のカウンターは、以下のいずれかを往来する移動ができます。:

- ▶ 海洋封鎖ゾーン
- ▶ 主要海軍基地
- ▶ 沿岸/港湾スペース
- ▶ カリブ海スペース (全スペースが港湾)
- ▶ カリブ海で円を有す矢印のスペース

14.2 艦隊を移動させるための AP コストはありません。プレイヤーは、意図する目的地を宣言して D6 を振ります。結果は、艦隊に割り当てられた MP の数です。次いで、OBZ、連続した沿岸スペース、目的地へ向かう矢印スペースを通過して移動できます。提督ロドネー [Rodney] の艦隊は 1780 年にのみ出現し、その移動 (D6) と戦闘 (D12) のサイ振りに常に「+1」を加えます。

14.3 艦隊は、たとえ宣言された目的地に到達するための十分な MP を持たなくても、割り当てられた MP まで移動します。これは、OBZ 内又はカリブ海の港湾に艦隊を残す可能性があります。

14.4 艦隊は、自軍の次の AP によって状況が変化し、その目的地の変更が認められたら、元々の移動に従事しません。

14.5 各艦隊は、常に個別に移動します。同じスペース上の 2 つの友軍艦隊が同じ目的地へ移動することを望むと、各艦隊は D6 を介して自身の移動を実行しなければなりません。これは絶対的なもので、艦隊は決してスタックしたユニットとして移動できません。

14.6 艦隊は、OBZ へ連結している青い移送ライン上で自軍ターンを終了できません。

14.7 陸上ユニットのイギリス軍水上輸送 [British Naval Transport of Land Units]

イギリス/ドイツ/王党派の SP は、AP コストなしで海上によって移動でき、艦隊は必要ありません。これらは、沿岸/港湾スペース、主要海軍基地、ヨーロッパ・ボックス内で自軍ターンを開始しなければならず、ルール 14.2 と同じ手順に従います。これらは、友軍、競合状態、敵 (強襲上陸) であるかにかかわらずいずれかのスペースに上陸できますが、ヨーロッパ・ボックスから来ていると敵のスペースに上陸できません。(14.12 も参照)

14.8 ユニートを乗船させるために「1」MP がかかります (ヨーロッパ・ボックス内を除く)、下船にはコストがかかりません。いったん下船したら、ユニットはいかなる MP を残していても 1



MP のみを使用でき、しかもそのスペースが非競合状態である場合のみです。乗船を試みているときにプレイヤーが「1」を振ると、1 MP がすでに消費されたことの備忘として、これら SP の上に乗船済 [Embarked] マーカーが置かれます。

14.9 水上輸送によって移動している陸上ユニットは、たとえ宣言された目的地に到達するための十分な MP を持たなくても、割り当てられた MP まで移動します。これは、OBZ 内にこれらを残す可能性があります。

注釈: フランスの参戦前は、陸上 SP が自軍ターンを OBZ 上で終了しても危険はありません。フランスの参戦後は、艦隊の随伴なしで海上によって移動している陸上 SP は、遅延される危険があります。

14.10 イギリス軍の水上輸送限度 [British Naval Transport Limitations]

イギリス軍輸送許容量チャート [British Transport Capacity Chart] は、年全体について移動が認められる SP の最大数を示します。増援は、水上輸送限度に対してカウントしません。

例: 1776 年は「10」の最大輸送許容量を持ち、その年に 10 陸上 SP までが水上輸送を実行できることを意味します。マップ上に記載されたイギリス軍輸送記録欄は、輸送消費量を管理するために使用されます。

14.11 水上輸送は、敵の艦隊を含むスペース又は OBZ の往来に使用できません。

14.12 カリブ海では、敵が占めるスペースへのイギリス軍の水上輸送は常に「強襲上陸」で、艦隊なしで戦闘に敗北したらユニットが降伏を強制され得る「ハイ・リスク」なものです。

歴史的注釈: この当時、イギリス海軍は深刻な財政難に陥っていました。水上輸送は民間業者を利用し、事実上、部隊を運ぶために何もかもが動員されました。1776 年の春、北米に巨大な軍を輸送することは至難の業であり、それは二度と繰り返されることはありませんでした。

14.13 フランス軍の水上輸送 [French naval Transport]

フランス軍の陸上ユニットは、その艦隊と共に移動しなければなりません。これらは、組み込まれた輸送許容量を持ちません。

14.14 海上によって移動するため、陸上ユニットはその AP を沿岸/港湾スペース上で開始しなければなりません。(14.7)

14.15 フランス軍の水上輸送は、イギリス軍の艦隊移動と正確に同様に移動します。(14.7)

14.16 植民地の水上輸送 [Colonial Naval Transport]

植民地は、アクション・カード「海上輸送」のプレイを通して一度のみ、海上によって陸上 SP を移動させることができます。

14.17 水上輸送の制限 [Restriction on Naval Movement]

二度目の冬季 AP 終了までに、艦隊は主要海軍基地 (ハリファックス [Halifax] 又はニューポート [Newport] のみ) が支配下であると、又はヨーロッパ・ボックスに位置しなければなりません。



14.18 プレイヤーが応じることが不可能であれば、艦隊はヨーロッパ・ボックス内に置かれ、次の春季 [spring] に増援と共に復帰します。

14.19 ケベック・シティ [Quebec City] への海上移動は、冬季に認められませんが、艦隊は離れることが認められます。

注釈: 川が凍結する前に、艦隊が都市を掃討することが前提です。艦隊がニューヨークやフィラデルフィアのような都市で冬を越せないのは不思議に思われるかもしれませんが、当時はそうだったので。

14.20 カリブ海では、矢印の方向への移動は円毎に「1」かかり、反対方向へは円毎に「2」かかります。



注釈: これは、カリブ海の卓越風が東風であることを示しています。艦隊にとって、風下か風上かは海洋戦略上、非常に重要でした。

14.21 シント・ユースタシウス島 [St. Eustasius]、マルティニーク島 [Martinique]、セント・ルシア島 [St. Lucia] から構成される群島とウィンワード諸島は円を持ちませんが、矢印ラインに従います。

14.22 カリブ海の晩夏ターン [Late Summer Turns in the Caribbean]

晩夏 [Late Summer] ターン (TRT 上で黄色) 中、艦隊はカリブ海を離れなければなりません。失敗したら、コストなしでハリファックス [Halifax] / ニューポート [Newport] (支配下であれば) へ、又はヨーロッパ・ボックスへ移されます。水上輸送を介して攻撃を企てることもできません。

14.23 迎撃の試み [Interception Attempts]

敵の海上ユニットを含んでいる、いずれかの OBZ 又はカリブ海の矢印スペースを通過している海上ユニットは、迎撃される可能性があります。どちらかのプレイヤーが戦闘を望むと、各プレイヤーは D6 を振り、高い目を出したプレイヤーは戦闘が発生するか否かを決めます。「同数」のサイの目は「結果なし」で、艦隊は移動を継続できます。艦隊がその移動を OBZ 又はカリブ海の矢印スペース上で終了したら、同じ手順に従います。

14.24 ルール 14.23 の手順を介して、イギリス軍の水上輸送によって移動している陸上ユニットの迎撃に艦隊が成功したら、これらはユニットを自動的にヨーロッパ・ボックスへ「弾き返します」。

14.25 封鎖 [Blockade]

被封鎖状態のユニットは、海洋への LOC を持ちません。陸上 SP と / 又は艦隊 (たち) は、港湾 / 沿岸スペース内にあって、敵の艦隊が直接その上に又はスペースをカバーしている OBZ 内にあったら、封鎖されます。

例: タイドウォーター [Tidewater] OBZ 内のフランス軍艦隊は、ボルデクモア [Bordeaux]、アレクサンドリア [Alexandria]、フレデリックスバーグ [Fredericksburg]、リッチモンド [Richmond]、ノーフォーク [Norfolk] の沿岸スペース内のいかなるイギリス軍ユニットも封鎖しています。

14.26 陸上ユニットは、被封鎖状態の沿岸 / 港湾スペースを往来するために水上輸送を利用できません。

14.27 艦隊は、被封鎖状態の沿岸 / 港湾スペースから外へ移動を試みることができますが、どちらかのプレイヤーが戦闘を望むと、港湾又は当該港湾の OBZ 内で艦隊戦闘を行わなければなりません。

14.28 カリブ海スペース上のユニットと艦隊は決して封鎖され得ませんが、直接攻撃される可能性があります。ただし、陸上ユニットは、艦隊単独によって攻撃され得ません。

14.29 陸上ユニットを有すフランス軍艦隊 [French Fleets with Land Units]

フランス軍の季節部隊は、常にその移動ターンを沿岸 / 港湾スペース上でフランス軍艦隊と共にスタックして、又は OBZ 内で艦隊と共に終了しなければなりません。これを行うことに失敗したら、ゲームから永久に取り去る結果となります。デスタン [D'Estering] の陸上 SP は、スペースを占めるために分割できません。その SP の「既定」位置は艦隊の上です。彼は海上の指揮官で、その部隊の陸上戦闘のため艦隊カウンターに組み込まれていますが、「C」クラス指揮官と見なされます。その陸上部隊が下船したとき、これらは下船状態 [Off Loaded] カウンターでマークされます。



14.30 ロシャンボー [Rochambeau] 将軍と共に到着するフランス常備軍正規兵は、盤上の単一スペースを占めるため、一度のみ分割できます。この分割は、決して繰り返すことができません。

14.31 ロシャンボーの陸上 SP は、制限された陸上移動を持ちます。; これらは、その移動終了時に、艦隊を含んでいる沿岸 / 港湾スペースから 2 スペース以内にないなければなりません。二者択一で、地域の OBZ 内に艦隊がいる限り、これらは沿岸 / 港湾スペース上にいることができます。これらのルールに違反する状況が発生したら、ロシャンボーとその全部隊は、永久にゲームから取り去られます。

14.32 ロシャンボーは、艦隊が同じスペース内にあったら、フランス軍陸上 SP の戦闘について「C」クラス指揮官です。

注釈: フランスは正規歩兵部隊で植民地を支援しましたが、北米でその陸軍を失うリスクを望んでいませんでした。これがフランス軍の海上勢力から遠くへ離れずに留まる理由です。

15.0 艦隊戦闘 [Fleet Combat]

艦隊戦闘は、沿岸 / 港湾スペース、OBZ、カリブ海の矢印スペース内で発生する可能性があります。艦隊がその AP を敵艦隊が存在する沿岸 / 港湾スペース上で終了したら、戦闘が発生しなければなりません。



15.1 沿岸 / 港湾スペース上の艦隊戦闘 [Fleet Combat on a Coastal/Port Space]

オプション 1: 非移動艦隊は、沿岸 / 港湾スペース上に留まって闘うことに決めます。攻撃側は「-1」D12 修正を受け取ります。風向きは考慮しません。

オプション 2: 非移動艦隊は、OBZ 内へ移動することに決めます。いまや両艦隊が OBZ 内にあり、艦隊戦闘の手順に従います。(15.5)

15.2 OBZ / 矢印スペース上の艦隊戦闘 [Fleet Combat on an OBZ/Arrow Space]

ルール 14.23 の手順に従います。

注釈: 「消極的」又は非移動プレイヤーが風上を持つ可能性があります。

15.3 両プレイヤーが戦闘を望むと、艦隊戦闘の手順に従います。(15.5)

歴史的注釈: 当時の艦隊ドクトリンでは、一方が風上を持たない限り任意に敵と交戦しませんでした。それを持たずに闘うことを強制された艦隊は、相手側から風上を奪おうと試みました。

15.4 国籍にかかわらず、2つの友軍艦隊が敵艦隊との交戦を望むと、それでも移動の手順に従わなければなりません。(14.5) 両艦隊が同じスペース上で終了したら、統合艦隊のために D12 が振られます。結果が「2~4」であると、その数値戦力を一緒に加えます。結果が「5~12」であると、1つの艦隊の戦力のみが使用されます (所有しているプレイヤーの選択)。

15.5 艦隊戦闘の手順 [Fleet Combat Procedure]

両艦隊が同じ沿岸スペース、矢印スペース、OBZ 内にあり、艦隊迎撃 (14.23) が解決されています。全ての艦隊移動後に戦闘が発生します。

ステップ 1: 各プレイヤーは、自軍連携艦隊の数値戦力を合計します。

ステップ 2: 友軍と敵の戦力が比較されて比が判定されます。

ステップ 3: 両プレイヤーは、D6 を振ります。高い結果を有すプレイヤーは、「+2」風上修正を与えられます。サイの目で同数が発生したら、修正を与えられるプレイヤーはいません。

ステップ 4: 戦闘を望んでいるプレイヤーが攻撃側です。両プレイヤーが戦闘を望むと、移動しているプレイヤーが攻撃側です。攻撃側は D12 を振り、両プレイヤーは艦隊戦闘表上で下記の修正リストを考慮して、結果を履行します。

15.6 艦隊戦闘の修正 [Fleet Combat Modifiers]

- +2 風上
- +1 1.5 対 1 以上の比
- +1 ロドネー [Rodney] の艦隊
- 1 スペイン軍艦隊が単独で防御している
- 1 1 対 2 の比で攻撃していると
- 2 スペイン軍艦隊が単独で攻撃していると



15.7 艦隊は、決して撃破されません。艦隊戦闘表は、勝者を判定します。以下の3つのみの成果があります。:

- ▶ 防御している艦隊は、直ちにその TRT で2ターン後に移される。
- ▶ 攻撃している艦隊は、直ちにその TRT で2ターン後に移される。
- ▶ 両陣営は、それぞれの TRT で2ターン後に移される。

あるプレイヤーが複数の艦隊カウンターを持つと、その TRT へ移されるために単一のカウンターのみが要求されます。

歴史的注釈: 当時の海上戦闘は、決定的ではありませんでした。「戦列艦」は建造に何年ものかかり、それを失った指揮官は「災厄」に見舞われました。そのため、艦隊は比較的小さな被害で交戦から離脱することが多かったのです。ただし、一部の例外を除いて、戦闘後の艦隊の戦略的位置が成否を決めました。

15.8 修理 [Repairs]

艦隊がそれぞれの TRT へ送られるとき、それは艦隊が基地で修理していることをあらわします。増援フェイズに、艦隊(たち)はヨーロッパ・ボックス内に出現し、通常にゲームへ復帰します。

歴史的注釈: 北米の港湾には、重大な損傷を修理する能力がありませんでした。ゲームでは艦隊の損傷は「軽微」に見えますが、OBZ の支配変更によって陸上ユニットが危険な影響を受ける可能性があります。

16.0 連絡線 [Lines of Communications]

LOC とは、補給源まで導かれて戻る、一連の友軍支配下と／又はカラのスペースです。LOC は、競合状態スペースを通過できません。貯蔵庫によって強化されていない限り、LOC はユニットから「6」MP を超えて離れてはなりません。(16.10)

16.1 LOC は、以下を通過できません。:

- ▶ 敵の SP 又は守備隊カウンターのみを含んでいるスペース
- ▶ たとえ友軍の艦隊が存在しても、敵の艦隊を含む OBZ
- ▶ 敵の湖上艦隊を含んでいるスペース

16.2 イギリス軍の補給源 [British Supply Sources]

- ▶ 敵の支配下又は封鎖下ではない沿岸／港湾のスペース
- ▶ 貯蔵庫

16.3 植民地の補給源 [Colonial Supply Sources]

- ▶ 敵の支配下又は封鎖下ではない支配／主要スペース
- ▶ 貯蔵庫

16.4 連絡線なしの罰則 [Penalties for No Line of Communications]

部隊が自身の LOC がいないことが判明したら、LOC カウンターでマークされます。



16.5 プレイヤーの部隊が「2」SP よりも大きく、相手側の AP 中にその LOC が切断されたら、自軍 AP の終了時まで LOC を再確立しなければなりません。それができなければ、部隊全体が降伏します。この要領で失われた SP が少なくとも「5」SP の正規兵で構成された部隊であると、大勝利と同等の資格を持ちます。競合状態の沿岸スペースは、イギリス軍の既定支配です。(4.7)

注釈: これは、イギリス軍部隊が沿岸から離れて機能しているときは特に重要で、秋季ターン中はなおさらです。これは、当時のイギリス軍司令官にとって重大な不利益で、常時その戦略計画に影を落としました。

16.6 「2」SP よりも大きく、しかも LOC を持たない部隊は、標準戦闘表上で1コラム低い攻撃／防御をします。

16.7 LOC ルールからの例外:

- ▶ シックス・ネイションズのユニット
- ▶ 「2」SP 以下の部隊
- ▶ 艦隊
- ▶ フランス軍正規兵
- ▶ フロリダ [Florida] 内のユニット
- ▶ カリブ海内の陸上ユニット

16.8 いかなる部隊も、戦闘表上で降伏させられる可能性があります。敵の SP 又は守備隊によって包囲された部隊は、退却させられ降伏もします。

16.9 植民地ユニットは、たとえそれらが位置するスペースをカバーしている OBZ 内にフランス軍艦隊が存在しても、決して海上によって退却できません。

例外: アクション・カード「植民地の水上輸送」のプレイは、カード上に列記された制限と共に「2」SP のみを認めます。

16.10 貯蔵庫 [Magazines]

貯蔵庫は、「6」MP 以内の SP についての固定補給源です。貯蔵庫は、スペースの限度の上に+5 SP を認める冬営 (WQ) も支援します。



例: バーゴイン將軍の軍が Montreal にあり、南へ移動することに決めます。Saratoga まで到達し、その補給源である Quebec まで水路によって「6」MP の LOC を持ちます。この位置から更に移動すると、自身の LOC が切断されます。Montreal に貯蔵庫を持っていたら、Albany まで追加「1」MP で移動することができました。Tyondiroga に貯蔵庫を持っていたら、Highlands まで全ての道のりを移動することができました。

16.11 イギリス軍の貯蔵庫 [British Magazines]

早春 [Early Spring] ターンのみの増援フェイズ中、イギリス軍プレイヤーは少なくとも「1」SP のイギリス／ドイツ正規兵を含む各地域とカナダ内に、1つの貯蔵庫を置くことができます。したがって、最大で「5」貯蔵庫を置くことができます。

16.12 植民地の貯蔵庫 [Colonial Magazines]

早春 [Early Spring] ターンのみの増援フェイズ中、植民地プレイヤーは各地域内に1つ、4つまでの貯蔵庫を置くことができます。地域は、イギリス軍の支配下であってはなりません。シント・ユースタシウス島 [St. Eustasius] がイギリス軍によって占領されていなければ、追加の1貯蔵庫を配備できますが、深南部地域へのみです。植民地プレイヤーが配備できる貯蔵庫の最大数は「5」で、これにはシント・ユースタシウス島のボーナス貯蔵庫を含みます。

16.13 貯蔵庫が SP 又は守備隊なしの単独でスペース上にあると、敵の SP はそれを捕獲できます。いったん捕獲されたら、適切な色に裏返されます。友軍 SP が退却を強制されたら(蹂躪を含む)、貯蔵庫は破壊されます。

17.0 要塞化建造物&攻囲 [Fortifications & Sieges]

17.1 要塞 [Fortresses]

ケベック・シティ [Quebec City]、タイコンディロガ [Tyondiroga]、ハリファックス [Halifax]、セント・オーガスティン [St. Augustine] のみが要塞で、マップ上に直接記載されます。これらは決して破壊されませんが、攻囲下に置かれるか又は捕獲され得ます。捕獲されたら、勝者は要塞の全優位性を継承します。本質的に要塞は内部に貯蔵庫を持ち、カウンターは必要ありません。



17.2 戦闘が要塞を含んでいるスペース上で発生するとき、1つの戦闘として解決されます（2つではありません）。要塞の「内部」部隊又は「外部」部隊の概念は存在しません。攻撃側には D12 の「-3」が適用されます。

[プレイ・ブックの例 14 を参照]

17.3 要塞上の防御ユニットの戦闘損失は、**攻撃側が強襲で勝利しなければ**、「1」SP だけ減少します。これは、防御側が「0」SP を失う可能性があることを意味します。

[プレイ・ブックの例 15 を参照]

17.4 「1」SP 以上又は守備隊を有す要塞は、決して蹂躪され得ません。このルールは、蹂躪され得る砦とは異なります。（17.9）

17.5 砦 [Forts]

「1 又は 2」の SP は、砦を有すスペース上にあると二倍になります。守備隊ユニットは、決して二倍になりません。「2」を超過している SP は、砦から優位性を獲得しません。砦を含んでいるスペース上で戦闘が発生するとき、1つの戦闘として解決されます（2つではありません）。砦の「内部」部隊又は「外部」部隊の概念は存在しません。



[プレイ・ブックの例 16 を参照]

17.6 砦の構築と解体 [Constructing and Dismantling Forts]

砦は、カナダ、フロリダ、13植民地内のいずれかの名称付スペース上に、友軍 SP によって、AP を使用して移動についてサイを振ることで構築できます。SP が少なくとも「4」MP を獲得したら、スペース上に砦カウンターが「建設中」[Build] 面で置かれます。プレイヤーの次の AP に、AP コストなしでその砦面に裏返されます。敵の SP が存在しなければ（友軍 SP が存在するか否かにかかわらず）、砦は任意に破壊できます。



17.7 砦は、攻囲下に置かれるか又は捕獲され得ます。敵 SP がいないければ、攻撃しているプレイヤーは「砦」を捕獲し、自軍のその 1 つに置き換えて完全に機能します。

17.8 各陣営は、「6」砦を超えて建設中／持つことができません。

17.9 守備隊のみを有す砦は蹂躪され得ますが、少なくとも「1」SP を持つと不可です。

17.10 塹壕 [Entrenchments]

塹壕は、攻撃側の D6 に「-1」修正を有す、一時的な野戦防御施設です。



17.11 塹壕は、構築するために「2」MP がかかり、スペース上の全 SP の防御を強化します。これらは、カリブ海内或いは要塞又は砦を有すスペース内に建設できません。これらは、友軍 SP が存在しなくなると直ちに取去られます。

17.12 各陣営は、「6」を超える塹壕を建設できません。これらは捕獲され得ません。

17.13 攻囲 [Siege]

軍のみ（部隊は不可）が、兵員が配置された要塞又は砦を、直接強襲する代わりに攻囲できます。攻囲を遂行するため、以下の全 5 つの条件が満たされなければなりません。:



- ▶ 攻囲を遂行しているプレイヤー（攻囲側）は、一人の指揮官が存在しなければならない。
- ▶ この指揮官とその SP は、攻囲されるスペース上で AP を開始しなければならない。

- ▶ 彼は、AP を消費しない活性化のサイ振りにパスしなければならない。この時点で、攻囲マーカーが要塞／砦上に置かれる。
- ▶ 彼の次の AP 中、攻囲マーカーが置かれている後で、攻囲側は AP コストなしで、アクション・フェイズ中に一度攻囲表上で D12 を振る。
- ▶ 攻囲側が攻撃されるいかなるときにも、攻囲マーカーは取り去られる。

重要: いったん攻囲表が開始されたらそれは絶対に、「効果なし」又は「降伏」のみを導くため、攻囲を許容する決断は重大です。攻囲は解決に時間がかかりますが、決定的です。

17.14 攻囲の解決 [Siege Resolution]

攻囲側は D12 を振り、攻囲表を調べます。唯一の修正は、攻囲アクション・カードがプレイされるか、又はロシャンボーが攻囲臼砲を上陸させる場合です。指揮官の戦闘能力は、利用しません。

17.15 攻囲マーカーが置かれた後にそれを取り去るための唯一の方法は、攻囲下又は外部の部隊が攻撃することです。

ヒント: 要塞／砦の防御側は、他のユニットと共に連携して反撃できません。なぜならば、部隊は移動と攻撃を別々に行うからです。

17.16 「5」以上の正規兵の SP 損失は、大勝利の資格を持ちます。

17.17 元々の攻囲部隊がスペースを離れたら、その瞬間に攻囲は終わり、攻囲マーカーが取り去られます。

18.0 冬季と冬営 [Winter & Quarters]

18.1 冬季における移動の影響 [Movement Effects in Winter]

北部地域内で AP を開始したら、全てのユニットは「2」MP のみを持ちます。河川ボーナスはなく、2 アクション・サイクルのみがあります。深南部とタイドウォーター地域内の移動は、影響を受けません。「強行軍」[Extended March] カードは、プレイできます。最初の冬季 AP の終了時、艦隊は主要海軍基地（14.17）又はヨーロッパ・ボックスのどちらかへ移動しなければなりません。

18.2 シックス・ネイションズ [The Six Nations]（シックス・ネイションズのカードを参照）

18.3 大陸軍の損耗／満期除隊 [Continental Attrition/Expired Enlistments]

1777~1782 年に冬季ターン中、大陸軍増援チャートに従って大陸軍 SP が取り去られます。年に依存して、これらの損失は四分の一から四分の三の範囲になります（端数切捨て）。

注釈: これは、死亡、疾患、逃亡、兵士の満期除隊のような様々な原因による大陸軍の損失をあらわします。

18.4 大陸軍の損耗は、両プレイヤーが 2 アクション・ラウンドを完了した後で発生しますが、春季に新たな大陸軍ユニットが創出される前です。1775~1776 年の冬季中、大陸軍の損耗は発生しません。

例: 1777 年の冬季についての CRC は、自軍 SP の 12 を失わなければならないことを表示します。Albany, NY に「12」SP の大陸軍があるため、6 SP が取り去られます。

18.5 冬営 [Winter Quarters]

冬営 (WQ) は、冬季の終了時に 13 植民地、カナダ、フロリダ内で、両プレイヤーが自身の 2 AP を行った後、大陸軍の損耗が実行された後に発生します。1775~1776 年中は、冬営は行われません。



18.6 冬営 (WQ) は、大陸軍の損耗／満期除隊から独立した個別の事柄です。

18.7 イギリス軍と大陸軍の両ユニットは、冬営 (WQ) チャートに適合したら冬季から悪影響を被りません。SP 限度を超過したら、超過 SP の半数が除去されます (端数切捨て)。

支配/主要スペースー沿岸 20SP

沿岸スペース 15SP

支配/主要スペースー非沿岸 10SP

円スペース 5SP

貯蔵庫 +5SP

例：植民地プレイヤーは、大陸軍損耗の手順を完了させています。冬季に「5」SP 冬営能力の *Saratoga* に「9」SP を持ちます。冬営値を「4」だけ超過しており、「2」SP を失うことを意味します。

18.8 あるスペースに貯蔵庫が存在すると、追加「5」SP が罰則なしで冬営できます。

18.9 貯蔵庫の撤去 [Magazine Removal]

貯蔵庫は、プレイヤーのアクション・フェイズ中のいずれかのときに、任意に取り去ることができます。各冬季ターンの終了時、全ての貯蔵庫が取り去られます。

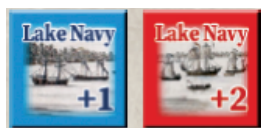
18.10 冬営中、両プレイヤーが同じスペース上にいる可能性があります (ただし、望ましくはありません)。これが発生したら、各プレイヤーはスペース冬営値の 1/2 を受け取ります (端数切捨て)。SP の損失は、やはり端数切捨てです。

18.11 イギリス軍に撤退 (13.14) が発生していたら、このフェイズに「12」SP が直ちにカリブ海へ移されます。

19.0 特別ルール [Special Rules]

19.1 湖上海軍 [Lake Navies]

1776 年秋季ターンに出現する 2 つの湖上海軍カウンターがあります。湖上海軍の目的は、敵の陸上部隊に制限を加えることです。敵によって支配されていなければ、植民地カウンターはタイコンディロガ [Ticonderoga] 上に、イギリス軍のそれはサン・ジャン [St. Jean] 上に置かれます。



19.2 タイコンディロガ [Ticonderoga] がイギリス軍によって支配されると、植民地湖上海軍は決して出現しません。

19.3 サン・ジャン [St. Jean] が植民地プレイヤーによって支配されると、イギリス湖上海軍ユニットはサン・ジャンが再びイギリス軍支配下になるまで遅延します。ユニットは、支配が再確立された 1 ゲーム・ターン後に到着します。

19.4 湖上海軍は、タイコンディロガ [Ticonderoga]、バルコア [Valcour]、サン・ジャン [St. Jean] へのみ移動できます。

19.5 陸上ユニットは、敵の湖上海軍が位置するスペースを通過できず、LOC をたどれません。

19.6 湖上海軍は、プレイヤーのターン中に自由に移動します。AP としてカウントしません。冬季には、艦隊は「凍結されて」移動できません。

19.7 陸上ユニットが敵の湖上海軍を有すスペース上で自軍ターンを終了したら、海軍はカラ又は友軍湖スペースのどちらかに退却しなければなりません。湖上海軍が退却できないか又は冬季に退却しなければならなければ撃破されます。

19.8 湖上海軍の戦闘 [Lake Navy Combat]

両陣営の湖上海軍が同じスペースを占めると、戦闘を遂行しなければなりません。非移動プレイヤーに選択肢はありません。

19.9 湖上戦闘を解決するため、各プレイヤーは D6 を振り、自軍湖上海軍カウンター上に表示された修正を加えます。

19.10 高い合計を有すプレイヤーが「勝者」です。「敗者」は、直ちにゲーム盤から自軍湖上カウンターを取り去ります。「同数」が発生すると、プレイヤー諸氏は振り直します。

19.11 イギリス湖上海軍が撃破されたら、カウンターが取り去られて TRT 上で次の春季ターンに置かれます。サン・ジャン [St. Jean] が友軍支配下であると、湖上海軍をそこに置くことができます。植民地海軍が撃破されたら、決して補充できません。

歴史的注釈：イギリス軍はその湖上海軍を補充する資源を持ちましたが、植民地は持ちませんでした。

19.12 戦争疲労 [War Weariness]

1780 年の春季ターンに、2 つの新たな要素が導入され、ゲームの残りについて留まります。増援チャート上に、この備忘があります。

- ▶ D12 を振る代わりに、アメリカ軍プレイヤーは CLT 上に列記された各地域の最低値を使用する。
- ▶ これと次の 2 春季ターンに、両陣営はその PW マーカーを「1」左へ移す。

歴史的注釈：理論的には、植民地にはほとんど無限の人的資源がありましたが、様々な要因により 1780 年までに大陸軍の兵力を創出することはほとんど不可能でした。

19.13 ベネディクト・アーノルドの裏切り [Benedict Arnold's Treason]

1780 年の早春 [Early Spring] ターンに CLT を調べた後、イギリス軍プレイヤーはアーノルドの裏切りについて D12 を振ります。結果が「2~7」であると、カウンターが裏返されて直ちに最寄りのイギリス軍 SP と共に置かれます。そうでなければ、彼は屈するまで各植民地ターンの前に再びサイを振ります。



歴史的注釈：アーノルド将軍の裏切り行為は、1778 年に早くも始まりました。ついにイギリス側についたのは 1780 年のことでした。他の重要人物も二重スパイとして密かにイギリスと行動を共にしていましたが、アーノルドの裏切りはあまりにも衝撃的で、今でも語り継がれています。

19.14 指揮官の捕虜交換 [Leader Prisoner Exchange]

いずれかの指揮官が降伏を強制されるか又はその部隊が完全に撃破されたら、プレイヤーは D6 を振ります。結果が「1」であると、指揮官は交換されず永久にゲームから取り去られます。カウンター内容物からの「無名 [Anonymous]」指揮官は、それぞれの陣営の「指揮官プール」内に置かれます。結果が「2~6」であると、下記の手順に従います。

- ▶ 植民地指揮官は、植民地指揮官プール内に置かれる。
- ▶ イギリス/ドイツ/王党派の指揮官は、イギリス軍指揮官プール内に置かれる。

注釈：ジョージ・ワシントンが捕虜になったら、決して交換されません。

歴史的注釈：指揮官捕虜の交換は、戦争を通して行われました。リンカーン将軍やリー将軍は、捕虜となったイギリス軍将校と交換されました。バーゴインは捕虜になりましたが交換されずに仮釈放が認められ、イギリスへ送り返されました。要するに、将校の交換は定期的に行われていました。

19.15 攻囲臼砲 [Siege Mortars]

もっぱら攻城戦に使用された攻囲臼砲は、ロシャンボー提督の艦隊と共に来航しました。AP の終了時、これらは常にロシャンボー艦隊から 1 スペース以内に置かれます。そうでなければ、これらは破壊されます。



19.16 いったん攻囲白砲が「上陸」したら、「1」スペースのみ移動できます。取り去るためには、乗船が可能な場所にあるロシャンボ一艦隊に戻されます。白砲は、攻囲 D12 に「+4」修正を加えます。

19.17 戦闘位置マーカー [Battle Site Markers]

戦闘位置マーカーは、ユニットがスペースに戻るまで戦闘位置を「確保」するために使用されます。闘いが大規模で行われているときの便宜のため、ユニットが盤の脇に置かれてプレイヤー諸氏は比と修正を計算します。



19.18 守備隊カウンター [Garrison Counters]

守備隊カウンターは「支配マーカー」と同様に機能しますが、限定的な防御能力を持つ違いがあります。守備隊カウンターは、標準戦闘表上の「正規兵 vs 民兵」修正について、正規兵としてカウントしません。



- ▶ **イギリス軍**：軍によってのみ置かれる。
- ▶ **スペイン軍**：カリブ海領地上のスペース毎に 2 SP。
- ▶ **フランス軍**：カリブ海領地上のスペース毎に 2 SP。

19.19 イギリス軍の軍が移動しているいずれかの時点で、その LOC の安全を守るためにカラ又は友軍スペース上に、単一の守備隊マーカーを残すことができます。

19.20 守備隊ユニットは、決して攻撃できません。他のユニットと共に戦闘になると完全に無視されますが、他のユニットと同じ運命を共有します。

19.21 防御 [In Defense]

守備隊ユニットのみであると、要塞、砦、塹壕スペース内か否かにかかわらず、常に小競合表 [Petite Guerre Table] 上の < 1 コラムでサイを振ります。要塞又は砦があることによる優位性を獲得しません。

19.22 攻撃側の影響 [Attacker Effects]

単一の守備隊カウンターが塹壕スペース上にあると、それでも攻撃側に「-1」サイの目修正をもたらします。

ただし、単一の守備隊カウンターが要塞スペース上にあると、攻撃側は「-3」サイの目修正を被りません。

19.23 守備隊が戦闘で「勝者」になれる唯一のときは、小競合表上で「12」を振ったときです。他のいかなる結果でも、守備隊の「敗北」です。

19.24 フィラデルフィア-ウィルミントン [Philadelphia-Wilmington]

イギリス軍がフィラデルフィアから中央州 OBZ へ海上による LOC を望むと、デラウェアのウィルミントンも支配しなければなりません。これは、フィラデルフィアからの標準陸上 LOC を持つこととは何ら関係ありません。

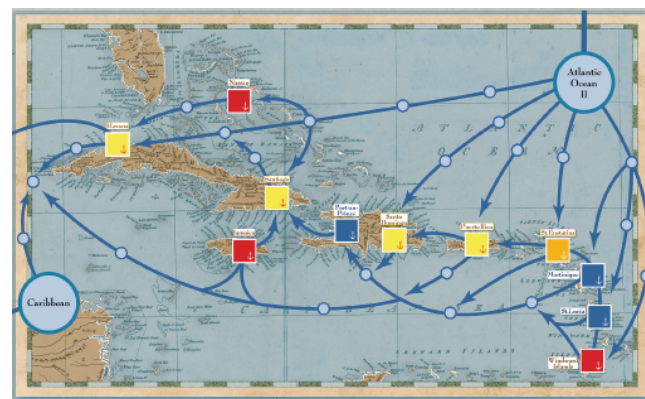


歴史的注釈：独立革命中、フィラデルフィアは植民地の首都で北米最大の都市でした。

19.25 支配を維持するため、ウィルミントンは守備隊カウンター又は少なくとも「1」SP の正規兵によって継続的に占められていなければなりません。

19.26 フランス軍艦隊が中央州 OBZ 内に位置すると、以下の港湾からのイギリス軍の LOC は OBZ に切断されます。：イースト・ハンプトン [East Hampton]、セタウキット [Setauket]、ニューヨーク [New York]、フィラデルフィア [Philadelphia]、ウィルミントン [Wilmington]、ルイス [Lewes]。

19.27 カリブ海 [The Caribbean]



歴史的注釈：1778 年までに、カリブ海は大英帝国とフランスにとって 13 植民地よりも重要になっていました。フランスの参戦後、どちらのプレイヤーについても、この戦域単独でゲームの勝敗を決めることができます。

19.28 各国家は、いかなるスペース上にも「4」SP を超えて持つことができません。それ故、攻撃又は防御は常に各陣営について「1 ~ 4」SP から構成されることになります。

歴史的注釈：アメリカ独立革命当時、カリブ海を長期間守備する部隊は、ほぼ死の宣告を受けたようなもので、疾病による死亡率が 33% に達することも珍しくありませんでした。その結果、どの国家も非常に少ない部隊数を維持しました。

19.29 艦隊ユニットは、沿岸又は矢印スペースとカリブ海 OBZ 内に位置することができます。陸上ユニットは、艦隊ユニットによって運ばれているか又はイギリス軍の水上輸送 (14.7) を利用しているときを除き、もっぱら沿岸スペース上で機能します。

19.30 カリブ海の移動 [Movement in the Caribbean]

イギリス軍の陸上ユニットは、水上輸送によってのみ移動できます。フランス、スペイン、ネーデルラントの陸上ユニットは、その艦隊と共にのみ移動できます。矢印の方向への移動は円毎に「1」MP がかかり、矢印の反対方向への移動は円毎に「2」MP がかかります。艦隊は、晩夏 [Late Summer] ターン中はカリブ海に留まることができません。 (14.22)

19.31 カリブ海内の上陸戦闘 [Amphibious Combat in the Caribbean]

カリブ海スペースへの全ての敵の移動は、「-3」D12 修正を有する強襲上陸が強制されます。強襲上陸のために陸上ユニットを運んでいる艦隊が同じスペース上で敵の艦隊に遭遇したら、強襲上陸が発生できる前に海上戦闘で交戦しなければなりません。 (15.1, 15.5)

19.32 攻撃している艦隊が敗北したら、強襲上陸はキャンセルされ、これらの SP は艦隊と共に最寄りの友軍スペースへ退却します。

19.33 攻撃している艦隊が成功したら、防御艦隊は最寄りの友軍港湾 (防御していたそれへは不可) へ退却します。攻撃している艦隊は、その場に留まります。

19.34 ここで強襲上陸に進みます。「勝者」と「敗者」を判定するため、両プレイヤーによる D12 によって直ちに戦闘が決定されます。

19.35 攻撃側が「勝利する」と、スペースを占めて防御側は降伏します。防御側が「勝利する」と、攻撃側の艦隊と随伴している SP は最寄りの友軍港湾へ退却します。

20.0 アクション・カード [Action Cards]

アクション・カードはユニットの能力を強化し、PW マーカの移動をもたらし、ゲームに不確定要素を加え、司令官たちにはどうにもならない外部の事柄を反映させます。

20.1 カードの情報 [Card Information]



20.2 プレイしたアクション・カードのテキストは、いかなるゲーム・ルールにも優先します。

例：ルール 6.7 は、以下のように述べます：「イギリス軍はボストン [Boston] 内に「4」SP の守備隊を常時維持しなければなりません。」植民地がアクション・カード#24「議会抑圧策 [Parliamentary Repressive Measures]」をプレイしたら、この場合、イギリス軍プレイヤーは応じる選択肢を持ちます。応じなければ、彼は「1PWVP」を放棄します。

20.3 各年の早春 [Early Spring] ターンに、3枚のアクション・カードが各プレイヤーに配られます。

20.4 プレイのシークエンスで、両プレイヤーが主導権について同数を振ったら、各プレイヤーはアクション・デッキから1枚のカードを引きます。最後に主導権を勝ち取ったプレイヤーが最初に自軍 AP を行い、次いで他方のプレイヤーが自軍の単一 AP を行います。これでアクション・サイクルが終了し、プレイは次のターンに進みます。

20.5 プレイヤーは、決して「3」枚を超えるカードを自身の手札に保持できません。ただし、主導権について「同数」が振られたときのごとく、ゲーム内でプレイヤーが他のカードを引くことを要求される状況が発生し得ます。このような場合、プレイヤーは新たなカードを引きますが、自身の選択で1枚のカードを捨て札しなければなりません。引いた直後のカードを捨て札できます。

20.6 あるプレイヤーが敵の旗を表示しているカードを引いたら、直ちに相手側に提示します。相手側は、それを受け取るか又は拒絶できます。

20.7 相手側がこのカードを受け取り、すでに「3」枚のカードを手札に持つと、1枚のカードを捨て札しなければなりません。

20.8 相手側がカードを拒絶したら、たとえ円内に R を有するカードであっても、シャッフルの後で再出現できる捨て札パイル内に置かれます。

20.9 最初にカードを引くプレイヤーは、引きデッキから他のカードを引きます。この手順は、各プレイヤーが自陣営の旗を表示しているか又は旗を持たない「3」枚のカードを持つまで、可能な限り繰り返されます。

20.10 新たな引きデッキのセット・アップ：

1. 各年の早春 [Early Spring] ターンに発生します。
2. 両プレイヤーは、不要なカードを、検証のため表面を向けて捨て札パイルに捨て札します。
3. 現在の年に一致している新たなアクション・カードが、引きデッキに置かれます。
4. 捨て札デッキと引きデッキは、一緒にシャッフルされます。

20.11 プレイヤー諸氏は、アクション・サイクル中にプレイできるアクション・カードの枚数を限定されませんが、あるアクション・パイル中に1枚のみのカードをプレイできます。

20.12 6枚のみの防御アクション・カードがあります。：#25、41、46、47、48、49。

CREDITS

Designer: Gilbert Collins

Developers: Matthew Collins, Harry Martin

Project Director: John Kranz

Editing & Proof Reading: Gilbert Collins, Paula De Pauli

Original Map Design: Matthew Collins

Completed Map, graphics, counters: Knut Grunitz

Play Testers: Matthew Collins, Harry Martin, Fred Finkenbinder, Larry Sisson, Gregg Morrow, Bill Pettus, Max Du Boff, Chris Leary

Research: Gilbert Collins, Harry Martin, Pete Manning, Rob Doane

Rules: Gilbert Collins

Vassal Module Creator: Rob Doane

(翻訳：松谷 健三 2022.3.8)



索引

アクション・カード [Action Cards]	20.0	指揮官、戦闘 [Leaders in Combat]	11.14
アクション・サイクル [Action Cycle]	9.0	指揮官の階級 [Leader Rank]	11.3
イギリス軍の水上輸送 [British Naval Transport]	14.7	指揮官プール、活性化から [Leader Pool, Activation from]	11.1
イギリス軍の撤退 [British Withdrawal]	9.10、13.14、18.11	指揮官、プレヴオー [Leader, Prevost]	11.12
イーサン・アレン [Ethan Allan]	11.2	指揮官捕虜の交換 [Leader Prisoner Exchange]	19.14
1 スペース上の複数指揮官 [Multiple Leaders on One Space]	11.7	シックス・ネーションズ、配備 [Six Nations, Deployment] (シックス・ネーションズ・カード)	
王党派ユニット、創出 [Loyalist Units, Raising]	12.18	指揮官、特殊能力 [Leaders, Special Abilities]	11.10
外国の参戦 [Foreign Entry] (外国参戦カード)		支配 [Control]	4.6、4.7
水上輸送、イギリス軍 [Naval Transport, British]	14.7	修理 [Repairs]	15.8
水上輸送、イギリス軍の制限 [Naval Transport, British Limitations]	14.10	蹂躞 [Overrun]	12.13、12.14、17.9
海上移動、カリブ海 [Naval Movement, Caribbean]	14.20	守備隊カウンター [Garrison Counters]	19.18
水上輸送、植民地 [Naval Transport, Colonial]	14.16	守備隊、防御 [Garrison, In defense]	19.21
海上移動、制限 [Naval Movement, Restrictions]	14.17	主要海軍基地 [Major Naval Base]	14.17
水上輸送、フランス軍 [Naval Transport, French]	14.13	招集アクション [Mustering Action]	12.9
カリブ海 [Caribbean]	19.27	乗船／下船 [Embarkation/Offload]	14.8、14.29
カリブ海、移動 [Caribbean, Movement]	19.30	勝利条件、イギリス軍 [Victory Conditions, British]	4.1、4.3
カリブ海、海上制限 [Caribbean, Naval Restrictions]	19.30	勝利条件、植民地 [Victory Conditions, Colonial]	4.2、4.4
カリブ海、戦闘 [Caribbean, Combat]	19.31	政治意志 [Political Will]	5.0
カリブ海、晩夏ターン [Caribbean, Late Summer Turns]	14.22	戦術指揮官 [Tactical Commanders]	11.26
艦隊移動 [Fleet Movement]	14.0～14.5	戦争疲労 [War Weariness]	19.12
艦隊迎撃 [Fleet Interception]	14.23	戦闘位置マーカー [Battle Site Marker]	19.17
艦隊迎撃、陸上ユニット [Fleet Interception, Land Units]	14.24	戦闘、艦隊 [Combat, Fleet]	15.0
艦隊修理 [Fleet Repairs]	15.8	戦闘、湖上海軍 [Combat, Lake Navy]	19.8
艦隊戦闘、沿岸 [Fleet Combat, Coastal]	15.1	戦闘、指揮官なし [Combat, with No Leader]	11.8
艦隊戦闘、修正 [Fleet Combat, Modifiers]	15.6	戦闘、損失の割当て [Combat, Assigning losses]	13.0 ステップ 8
艦隊戦闘、手順 [Fleet Combat, Procedure]	15.5	戦闘、追加損失 [Combat, Extra losses]	13.8
強襲上陸、カリブ海 [Amphibious Attacks, Caribbean]	19.31	戦闘、手順 [Combat, Procedure]	13.0
強襲上陸、退却 [Amphibious, Retreats]	13.6	戦闘、比 [Combat, Odds]	13.0 (ステップ 3)
軍 [Armies]	11.0	戦闘、陸上 [Combat, Land]	13.0
軍が機能地域を離れる [Armies leaving Operational Region]	11.23	増援、スペースを占めていたら [Reinforcements, Space if occupied]	8.3
軍の優位性 [Army Advantages]	11.25	退却 [Retreats]	13.1
迎撃の試み (海上) [Interception Attempts (Naval)]	14.23	退却、艦隊なしで海上による [Retreat by Sea with No Fleet]	12.5、16.9
ケベックの占領 [Quebec Capture]	8.11	退却、強襲上陸 [Retreat, Amphibious]	13.6
攻囲 [Siege]	17.13	退却、戦闘前 [Retreat Before Combat]	12.10
攻囲臼砲 [Siege Mortars]	19.15	退却、戦闘前、手順 [Retreat Before Combat, Procedure]	12.11
攻囲の解決 [Siege Resolution]	17.14	退却、追加損失 [Retreat, Extra Losses]	13.8
湖上海軍 [Lake Navies]	19.1	退却、要塞／砦から [Retreat, from a Fortress/Fort]	13.7
塹壕 [Entrenchments]	17.10	大勝利 [Major Victory]	13.9
指揮官、カールトン [Leader, Carleton]	11.12	大陸軍、損耗／満期除隊 [Continental, Attrition/Expired Enlistments]	18.3
指揮官、グラント [Leader, Grant]	11.15	大陸軍、創出 [Continental, Raising]	10.2
指揮官、スモール・ユニット [Leaders, Small Unit]	11.26	貯蔵庫 [Magazines]	16.10
		貯蔵庫、撤去 [Magazines, Removal]	18.9

デスタンの移動制限 [DEstaing, Movement Restrictions]	14.29
冬営、限度 [Winter Quatering, Limits]	18.7
冬季移動、影響 [Winter Movement, Effects]	18.1
砦 [Forts]	17.5

フィラデルフィア／ウィルミントン [Philadelphia/Wilmington]	19.24
封鎖 [Blockade]	14.25
フランスの参戦 [French Entry]	8.4、13.11、13.12
フリー・アクション [Free Actions]	9.10
ベネディクト、アーノルド [Arnold, Benedict]	11.13、19.13
補給源 [Supply, Sources]	16.2、16.3
捕虜交換 [Prisoner Exchange]	19.14

民兵、戦闘 [Militia, in battle]	10.9
民兵、創出 [Militia, Raising]	10.6
要塞 [Fortresses]	17.1

陸上移動、指揮官あり [Land Movement, With a Leader]	12.4
陸上移動、指揮官なし [Land Movement, Without a Leader]	12.2
陸上ユニットを有すフランス艦隊 [French Fleets with Land Units]	14.29
連絡線 [Lines of Communications]	16.0
ロシャンボー [Rochambeau]	14.30、14.31、14.32
LOC、罰則 [LOC, Penalties]	16.4
LOC、例外 [LOC, Exemptions from]	16.7

