



# Dawn's Early Light The War of 1812 American Player Aid

## 共通のオペレーション

### 徴兵



事由：新たな部隊を創出する。  
方法：新たな部隊を創出するため、OPS と徴兵トークンを消費する。  
・ 1 OPS + 1 トークン = 1 民兵  
・ 2 OPS + 1 トークン = 1 正規兵

**ルール：**自軍支配下の本国領域内でのみ徴兵できる。徴兵トークンが存在する領域内で徴兵しなければならない（何枚かのカード・イベントを除く）。もしもある部隊タイプが一般供給内に残されていなければ、それを徴兵できない。

### 戦役



事由：部隊を移動させて戦闘を開始する。  
方法：1 OPS は、1 つの領域内のいかなる数の部隊も、いずれか 1 つの連結した領域へ移動させる。

**ルール：**各部隊は、戦役オペレーション毎に一度のみ移動できる。もしも目標領域が満部隊を持つと、戦闘が開始される。戦役を継続する前に、全ての戦闘を解決する。同時に 1 つの各戦役移動を決定することができる。

### 建設



事由：水路の支配を取るため、農村又はインディアン領域を防御するため、新たな艦船又は砦を建造できる。

方法：  
・ 艦船について：水路（グレート・レイク又はセント・ローレンス部分）を目標に、敵の水路支配マーカーを取り去るか又は自軍の水路支配マーカーを加えるために 1 OPS を消費する。  
・ 砦について：農村又はインディアン領域に砦を加えるために 1 OPS。

**ルール：**艦船と砦の間で、いかなる組み合わせでもポイントを分割できる。

・ 艦船：敵のマーカーを取り去る前に、自軍マーカーでカラの支配スペースを満たさなければならない。複数の水路エリア間でアクションを分割できる。

・ 砦：領域毎に 1 つの砦が認められる。

## アメリカのオペレーション

### 私掠船



事由：封鎖ゾーンからイギリス軍戦隊を取り去り、その海上戦域 VPs を減じさせて上陸攻撃を妨げる。

方法：  
・ OPS に一致するサイコロを振る。  
・ 各 3 + について、私掠船記録欄上で 1 レベル前

進させる。  
・ カード・イベント又は大規模紛争の影響は、前進させるために必要な目標サイの目を変化させる可能性がある。

**ルール：**私掠船レベルは、ターン終了得点時に VPs に相当する。これらは、そのターンの海上戦域得点変更を判定するため、イギリス軍プレイヤーの封鎖 VPs と比較される。ターン維持中の得点后、私掠船記録欄はゼロにリセットされる。

### 巡航



自由：封鎖ゾーンからイギリス軍戦隊を取り去り、その海上戦域 VPs を減少させ、上陸攻撃を妨げる。

方法：  
・ 戦隊が存在する 1 封鎖ゾーンを選択する。  
・ OPS に一致するサイコロを振る。：振られた各 4 + について、1 戦隊をイギリス海軍ボックスへ戻す。

**ルール：**

・ もしも全ての戦隊が取り去られて更に 4 + サイコロ命中があると、超過分を追加 1 封鎖ゾーンから戦隊を取り去るために使用できる。更なる超過サイ振り分は無視される。



# Dawn's Early Light The War of 1812 Rules Reference



## 戦闘

陸上部隊が領域支配のために闘うこと。戦闘は、連続する戦闘ラウンドで行われる。:



各戦闘ラウンド:

- ・部隊サイを計算し、ボーナス・サイを加える。
- ・命中を得るため全てのサイコロを振る。両プレイヤーは、同時に振って命中を獲得する。
- ・あなたの命中に一致する敵部隊を取り去る。
- ・退却を決める。: 攻撃側が最初に決定しなければならない (訳註: ルール本文は、防御側が先)。
- ・もしも退却がなく、どちらの陣営も撃破されていなければ、新たな戦闘ラウンドを開始する。

## 命中の獲得

- ・正規兵は6+で命中
- ・民兵は5+で命中
- ・インディアンは4+で命中



## 部隊サイコロ

あなたが持つ各部隊について1つのサイ。前のラウンドに取り去られた損失部隊を考慮し、戦闘ラウンド毎にこれを再計算する。

## ボーナス・サイコロ

戦闘ラウンドについて合計サイコロを獲得するため、あなたの部隊サイコロに追加する。これらは、戦闘の開始時に一度のみ計算され、戦闘が終了するまで各戦闘ラウンドに適用する。

## 攻撃しているときのボーナス・サイコロ:

- ・1 支配下水路に隣接する領域を攻撃しているとき (ルール 11.2.3 を参照)
- ・GB プレイヤーのみ: 1 完全封鎖下の沿岸町を攻撃しているとき

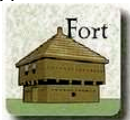
## 防御しているときのボーナス・サイコロ:

- ・1 本国町領域内で防御しているとき
- ・1 砦を持ついずれかの領域で防御しているとき

## その他のボーナス・サイコロ源:

- ・カード・イベント
- ・大規模紛争の影響

## 砦



建設オペレーションの一部として農村領域内に建設される。砦は、その領域を防御している部隊に戦闘で1ボーナス・サイを認める。もしも防御側が戦闘で敗北したら (除去又は退却)、砦は破壊される。もしも防御側が戦闘なしで領域の外へ出たら、砦は留まってどちらかの陣営によって再利用できる。

## インディアン

GB プレイヤーによってのみ使用可能な特殊部隊。GB は望むのであれば、戦役と戦闘についてこれらを通常部隊と同様に扱い、陸軍部隊と統合できるが、これらをその特異な襲撃オペレーションにも使用できる。インディアンは、一定の制限を持つ。:



- ・インディアン部隊は、徴兵トークンを持つ町内で徴兵できない。
- ・インディアン部隊は、町領域を占めることができない。これらは、町に対する戦闘に参加できるが、戦闘が終了したときに退却しなければならない。

## インディアンの回避

インディアン部隊がインディアン領域の戦闘で防御している間に命中を受けたら、GB 部隊はサイを1つ振る: 4+でインディアン部隊は、通常に損害として取り去られる代わりに、隣接する支配下のインディアン領域へ移動できる。もしもそのような領域が存在しなければ、部隊は通常に取り去られる。

## 水路

(グレート・レイクス、セント・ローレンス河)



どちらの陣営によっても支配可能な特別なエリア。建設オペレーションで支配を確立する。戦役のとき、あなたは支配下の水路を連結として退却でき、水路と境界をなすいずれか2つの領域間で部隊の移動を認める。

- ・あなたが支配する水路と境界をなす領域の攻撃は、戦闘であなたに1ボーナス・サイを与える。

## 海上戦域



各陣営は、海上戦域内に独自の記録欄を持ち、その特異な海上オペレーションを通じてそれらを前進させる。:

- ・GB プレイヤーは、封鎖へ戦隊を加えるために配備を使用する。その記録欄上の位置は、完全な封鎖の数を基準とする。
- ・US プレイヤーは、その記録欄上で前進させるために私掠船を使用する。
- ・両プレイヤーは、各ターンの終了時にその記録欄を基準に VPs を得点する。

## 巡航対封鎖

US プレイヤーの巡航オペレーションは、封鎖と直接戦闘する。: 巡航の成功は完全な封鎖から戦隊を取り去ることができ、これらを不完全にしてGB プレイヤーの記録欄位置と上陸攻撃のアクセスを減じさせる。