



Dawn's Early Light The War of 1812 Great Britain 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。もしも目標領域が敵部隊を持つと、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の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の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。

イギリスのオペレーション

配備



事由：戦隊を1つの位置から他の位置へ移動させるか／又は上陸攻撃の戦闘を誘発する。
方法：1 OPS は、1戦隊をいずれか1つの位置に移動させる。
・カラの封鎖スペース
・イギリス海軍待機ボックスへ戻す
・上陸攻撃として沿岸町内へ（下記を参照）

ルール：各戦隊は、配備毎に一度のみ移動できる。



上陸攻撃の戦闘

上陸部隊を港町へ移動させるために戦隊を使用することで誘発される戦闘。

方法：配備オペレーションの一部として：

- ・イギリス海軍上陸部隊から各戦隊へ2正規兵までを割り振る。
- ・戦闘を開始するため、これらの戦隊を完全封鎖下のいずれかの町へ配備する。



ルール：

部隊は、イギリス海軍上陸供給から来なければならない。連結した封鎖は、上陸攻撃を行う配備オペレーションの前に完全封鎖状態でなければならない。攻撃には連結した封鎖内にある戦隊を使用できない。GB は、常に Halifax へ正規兵を配備することができ、完全封鎖は要求されない。

襲撃



事由：VPs を得点するため、インディアンで敵の町を攻撃する。

方法：

- ・US 支配下の US 本国町を攻撃するため、インディアン部隊を移動させる。イギリス陸軍部隊は

参加できない。

- ・もしも US 部隊が防御していると、最初に戦闘を解決する。
- ・戦闘後（又は防御側が存在しなければ）、残っている各インディアン部隊についてサイを1つ振る。5+のサイの目で、1 VP を得点する。
- ・襲撃に参加した残りの全インディアン部隊を取り去る。



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

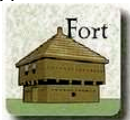
防御しているときのボーナス・サイコロ:

- ・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。