

日本語解説書



# The War for the Union

## The War for the Union

### 1.0 はじめに

- 1.1 ゲーム学習への提言
- 1.2 質問？
- 1.3 ゲームの備品

### 2.0 ゲーム・マップ

- 2.1 境界線
- 2.2 マップの地形
- 2.3 特別な地形特徴
- 2.4 プレイ補助

### 3.0 競技用コマ

- 3.1 部隊ユニット
- 3.2 指揮官
- 3.3 水上ユニットと砲台
- 3.4 マーカー

### 4.0 開始前の重要な概念

- 4.1 スタッキング
- 4.2 支配地域
- 4.3 水上影響ゾーン
- 4.4 指揮官と統率
- 4.5 軍司令官と軍 HQ ユニット
- 4.6 天候
- 4.7 州民兵

### 5.0 プレイのシーケンス

- 5.1 月間中間期
- 5.2 連邦軍プレイヤー・ターン
- 5.3 南部連合国軍プレイヤー・ターン
- 5.4 部隊の撤退中間期

### 6.0 月間中間期

- 6.1 相互年間昇格フェイズ
- 6.2 ケンタッキーの参戦フェイズ
- 6.3 南部連合国軍の補給許容量フェイズ
- 6.4 相互補充フェイズ
- 6.5 南部連合国軍の徴兵フェイズ
- 6.6 相互増援フェイズ
- 6.7 指揮官フェイズ
- 6.8 南部連合国軍の資源ポイント・フェイズ
- 6.9 州民兵撤去フェイズ

### 7.0 補給フェイズ

- 7.1 補給セグメント
- 7.2 補給線と連絡線
- 7.3 補給源
- 7.4 補給堡
- 7.5 損耗

### 8.0 砦と砲台セグメント

- 8.1 砦の構築
- 8.2 砲台の構築と向き
- 8.3 砲台の撤去

### 9.0 陸上ユニットの作戦

- 9.1 行軍移動
- 9.2 強行軍セグメント
- 9.3 蹂躞攻撃
- 9.4 塹壕化
- 9.5 鉄道移動と鉄道支配
- 9.6 鉄道の破壊
- 9.7 鉄道の修理

### 10.0 水上ユニットの作戦

- 10.1 海上地形のタイプ
- 10.2 水上ユニットの移動
- 10.3 封鎖作戦
- 10.4 陸上ユニットによる河川移動
- 10.5 フェリーとしての輸送船
- 10.6 陸上ユニットによる海上移動
- 10.7 水上侵攻

### 11.0 水上と砲台の戦闘

- 11.1 戦闘が発生するとき
- 11.2 水上戦闘の手順
- 11.3 砲台戦闘の手順

### 12.0 水上と河川集積所セグメント

### 13.0 陸上戦闘

- 13.1 戦闘の開始
- 13.2 騎兵戦闘前退却
- 13.3 戦闘戦力の計算
- 13.4 陸上戦闘の水上支援
- 13.5 サイの目修正
- 13.6 戦闘解決の手順
- 13.7 戦闘結果
- 13.8 戦闘後前進
- 13.9 2回目の攻撃

### 14.0 砦と攻囲戦闘

- 14.1 砦の戦闘
- 14.2 攻囲戦闘

### 15.0 管理フェイズ

- 15.1 鉄道修理セグメント
- 15.2 補給判定セグメント
- 15.3 砲台の混乱状態回復セグメント
- 15.4 水上ユニット修理セグメント
- 15.5 疲労回復セグメント

### 16.0 部隊撤退フェイズ

### 17.0 勝利条件

- 17.1 勝利ポイントの得点
- 17.2 1864 年の選挙

「われらサウス・カロライナ州の人民は、宣言と叙任のため議会に集まった。今日、アメリカ合衆国の名の下でサウス・カロライナとその他の州との間に存在している連邦は、解体される。」

離脱条例、1860年12月20日

## 1.0 はじめに [INTRODUCTION]

**The War for the Union 2nd Edition** は、1861～65年の米国南北戦争を扱う戦略レベルのシミュレーションです。これは基本的に二人プレイヤー用のゲームで、一人のプレイヤーが連邦軍を指揮し、他方が南部連合国軍を指揮します。戦争では東部と西部の戦域で個別の戦役が発生したため、ゲームは四人プレイヤーに適します。プレイヤー諸氏は、単一年を扱ういくつかのシナリオの1つを選択するか、又は戦争全体を通してプレイできます。

### 1.1 ゲーム学習への提言 [Suggestions for Learning the Game]

**The War for the Union** のルールは、4年間の複雑な戦略戦争がモデルであるため、かなり長いものです。ルール自体は、一般的なプレイのシークエンスに従って論理的に編集されています。プレイ活動の大部分を司る基本的な手順は、使用することが容易です。ルールを二度読んで最初にディテールを汲み取り、次いでプレイを開始し、各手順に従って記述に戻り参照するのがベストです。

最初のシナリオ（「ブル・ラン」）を一度か二度プレイすれば、ゲーム・メカニクスを容易にモノにするには十分で、ゲーム・ルール導入の近道です（ただし、あなたは軍HQユニットに関して無視できます）。その後、軍HQユニットのルールを見た後で、マップ全体を使用する年間シナリオと戦争全体を扱う戦役シナリオの準備が整います。

### 1.2 質問？ [Questions?]

一般的な支援やゲーム・プレイの質問は、[www.consimworld.com](http://www.consimworld.com) の **The War for the Union** のゲーム・フォルダーに投函できます。

### 1.3 ゲームの備品 [Game Equipment]

**The War for the Union** の一式は、以下の内容物を含みます。:

- ・ 1冊のルール小冊子
- ・ 1冊のシナリオ小冊子（シナリオ、選択ルール、歴史的コメント、デザイナーズ・ノートを含む）
- ・ 2枚の22x34インチ・マップ・シート
- ・ 3.5枚の9/16インチ・カウンター・シート
- ・ 1枚の連邦軍増援スケジュール
- ・ 1枚の地形効果チャートと裏面の追加チャートと表
- ・ 1枚の陸上戦闘結果表と裏面の追加チャートと表
- ・ 1組の25枚戦術カード・デッキ
- ・ 2つの十面体サイコロ

もしもこれらの内容物が欠損していたら、**e-mail** によって [sales@compassgames.com](mailto:sales@compassgames.com) 又はオンライン・ゲーム・ページ [www.compassgames.com](http://www.compassgames.com) をチェック・アウトしてください。別の手段として、以下に郵送してください。Compass Games, P.O.Box271, Cromwell, CT 06416.

## 2.0 ゲーム・マップ [THE GAME MAP]

マップのスケールは、ヘクスについて約 37 キロメートルです。各ヘクスが自身の四桁識別番号を持つことに注意してください。

### 2.1 境界線 [Boundaries]

マップは、プレイに影響しプレイヤー諸氏を手助けする一定の地方を識別するため、一定数の地勢地域に分割されます。3タイプの領域 [terrotry] があります。: 連邦 [Union]、南部連合国 [Confederate]、境界州 [Border State] です。マップは、2つの戦域 [theaters] にも分割されます。: 東部 [Eastern] と西部 [Western] です。これらは、以下で説明します。

**2.11 連邦の領域 [Union Territory]** : 初期の連邦領域は、以下のとおりです。: ニュー・ジャージー、デラウェア、ペンシルヴェニア、オハイオ、インディアナ、イリノイ、ワシントン [Washington]（ワシントンは、いかなる州の一部とも見なされません）、セント・ルイス [St. Louis]、キー・ウェスト [Key West] の都市、ニューヨーク [New York] ボックスです。初期の全連邦領域は、ライト・ブルーの網が掛けられています。南部連合国軍プレイヤーは、ゲームにおける初期連邦領域を征服できますが、永久には支配できません。

**2.12 南部連合国の領域 [Confederate Territory]** : 南部連合国の領域は、以下から構成されます。: ヴァージニア（アレクサンドリア [Alexandria] の都市を除く）、ノース・カロライナ、サウス・カロライナ、ジョージア、フロリダ、アラバマ、ミシシッピ、テネシー、アーカンサス、ルイジアナ、テキサス。初期の全南部連合国領域は、ライト・グレイの網が掛けられています。連邦軍プレイヤーは、ゲームにおける初期南部連合国領域を征服できますが、永久には支配できません。

**2.13 境界州の領域 [Border States Territory]** : ゲームには、4つの境界州があります。境界州は、以下から構成されます。: ケンタッキー、メリーランド、ミズーリ（セント・ルイス [St. Louis] を除く）、ウェスト・ヴァージニア、アレクサンドリア [Alexandria] の都市。これらの地域には、カラー網は掛けられていません。これらの各州は、ミズーリ（と戦争初期のケンタッキー）を除き、常に一方の陣営又は他方によって支配されます。ある州を支配する陣営は、そこからより迅速に補給や増援を獲得できますが、他方の陣営はそれを同様に行ういくらかの能力を持ちます。支配は、プレイヤー諸氏が境界州の領域を占領又は奪回するに連れて、行きつ戻りつし得ます。

**a. ケンタッキー [Kentucky]** : ケンタッキーは、中立で戦争を開始します。ルール 6.2 のケンタッキー参戦手順を参照してください。ケンタッキーが参戦した後、どちらの陣営も敵プレイヤー・ターンの終了時に部隊ユニットでその全都市を占めていることにより、その支配を獲得します。南部連合国軍プレイヤーがこれを達成した最初のとき、彼はいくらか追加の増援を受け取ります（ルール 6.65 を参照）。連邦軍プレイヤーは、すぐに同じ方法で州の支配を奪回できます。1862年以降に開始するいかなるシナリオでも、ケンタッキーは連邦軍支配下で開始します。

**b. メリーランド [Maryland]** : メリーランドは、各シナリオを連邦軍支配下で開始します（多数のメリーランド人が言った「軍事的占領下」）。南部連合国軍プレイヤーは、もしも連邦軍プレイヤー・ターンの終了時に部隊ユニットでボルチモア [Baltimore] とアナポリス [Annapolis] の両方を占めると、メリーランドの支配を獲得します。南部連合国軍プレイヤーがこれを達成した最初のとき、いくらか追加の増援を受け取ります（ルール 6.65 を参照）。連邦軍プレイヤーは、すぐに同じ方法で州の支配を奪回できます。





c. ミズーリ [Missouri] : どちらの陣営もミズーリを支配できません。ミズーリの人口には各陣営の確固たる支援者が多数含まれ、結果的に州は悲惨なゲリラ戦を繰り返しました。

例外 : 仮定の南部連合国のミズーリ支配については、20.9を参照してください。

d. ウェスト・ヴァージニア [West Virginia] : ウェスト・ヴァージニアは、たとえ 1863 年になるまで正式な州になっていなくても、ゲームを通してヴァージニアから分離したと見なされます。ただし、州都を持ちません。ウェスト・ヴァージニアは、各シナリオを通して連邦の支配下です。

2.14 戦域 [Theaters] : 2つの作戦戦域があります。: 戦域境界線は、マップを東部と西部戦域に分割します。戦域は、増援の配置とその他の目的において重要です。

a. 東部戦域は、ニュー・ジャージー、デラウェア、ペンシルヴェニア、メリーランド、ヴァージニア、ウェスト・ヴァージニア、ノース・カロライナ、サウス・カロライナ、ジョージアとフロリダの大部分、N.Y. Box から構成されます。

b. 西部戦域は、ミズーリ、アーカンサス、テキサス、イリノイ、インディアナ、オハイオ、ケンタッキー、テネシー、ミシシッピ、ルイジアナ、アラバマから構成されます。フロリダ西部（ペンサコーラ [Pensacola]）とジョージア北部（アトランタ [Atlanta]）も含まれます。

## 2.2 マップの地形 [Map Terrain]

各ヘクスは、基本地形の単一タイプをあらわします。: 平地、森林、荒地、湿地、バイユー（マップ上に記載された地形記号を参照してください）。山岳や河川のようなその他の地形特徴は、ヘクスサイドに沿って走っていると見なされます。これらは、その特定ヘクスサイドを越えて移動又は攻撃するユニットのみに影響します。

地形効果チャート (TEC) は、各地形タイプの影響を簡潔に列記します。ヘクスサイド特徴については、TECは越えるための移動ポイント・コストとこのようなヘクスサイドを越えて攻撃しているユニットへの影響を与えます。

2.21 山岳と荒地 [Mountain and Rough] : 山岳ヘクスサイドと荒地ヘクスは、個別の影響を持つ異なる地形特徴です。

2.22 河川 [Rivers] : 河川は、山岳と同様、ヘクスサイドに沿って走りますが、そのジグザグ・パターンに正確に従っていません。3つのタイプの河川があります。:

- ・潮汐（ちょうせき）[Tidal]
- ・航行可能 [Navigable]
- ・小河川 [Minor]（航行不能）

TECは、それぞれについての影響を列記します。

2.23 フェリー [Ferries] : フェリー・ヘクスサイドは、ユニットが行軍又は移動している間に+1追加MPのコストで潮汐河川を越えることを認めます（ルール 9.15 と 9.56 を参照）。他の全ての点で、フェリー・ヘクスサイドは非フェリー・ヘクスサイドと同じです。

2.24 都市と町 [Cities and Towns] : 3つのタイプの都市と町があります。: 大都市、小都市、基準町です（地形記号を参照）。「都市」の用語は、最初の2つのタイプの総称です。赤星が重ねて記載された一定の都市は、州都でもあります。いくつかの州都は大都市（ナッシュビル [Nashville]）で、いくつかは小都市（アナポリス [Annapolis]）です。

都市は、プレイに多くの影響を持ち、ルールを通してしばしば言及されます。町はプレイに影響を持たず、その歴史的興味を表示します（いくつかの場合は、フォート・フィッシャー [Ft. Fisher] のごとく、町ですらありません）。

## 2.3 特別な地形の特徴 [Special Terrain Features]

一定数の特別な地形特徴は、そのプレイへの影響をシミュレートするため、特異なルールを要求されます。これらは、下記で述べられます。

2.31 チェサピーク湾 [Chesapeake Bay] : チェサピーク湾は、潮汐ヘクスサイドの巨大な合流としてシミュレートされます（ルール 10.13 を参照）。湾のヘクスサイドに隣接しているいかなるヘクスも、ゲームの目的において河岸に相当します。湾は、ヘクスサイド 6410/6411 で大西洋と接続します。

a. ボルチモア [Baltimore]（ヘクス 6104）: チェサピーク湾内に位置するボルチモアは、それに適用するいくつかの特別ルールを持ちます。ボルチモアは、ヘクス 6104 と2つの接続ヘクス 6204 と 6205 との間の全海上ヘクスサイドが欠けているにもかかわらず沿岸ヘクスで、従って海上移動を介して内/外へ移動できます。ボルチモアは、ヘクス 6204 と 6205 との間に位置するヘクスサイドを使用することで、海上によって入/退出されます。

b. ワシントン [Washington]（ヘクス 6005）: ワシントンの南東ヘクスサイドは、部分潮汐と部分小（航行不能）河川ヘクスサイドです。地上ユニットは、このヘクスサイドを越えて移動と攻撃ができ、小河川ヘクスサイドとして扱います。

c. フォート・モンロー [Fort Monroe]（ヘクス 6310）: 6211/6310 ヘクスサイド上には、小河川があります。

2.32 モービル湾 [Mobile Bay] : モービル湾は、ヘクスサイド 2930/3031、3030/3031、3030/3130、3130/3031 から構成されます。海上ユニットは、モービル湾を航行可能河川（潮汐河川ではない）として扱います。陸上ユニットは、これを越えて移動又は攻撃ができません。

例外 : 南部連合国軍の陸上ユニットが湾を渡ることができる方法については、ルール 10.52 を参照してください。

モービル [Mobile] の北東ヘクスサイド (3030/3129) は、航行可能ヘクスサイドです。これは、陸上ユニットによって移動と/又は攻撃ができます。

a. フォート・モーガン [Ft. Morgan]（ヘクス 3031）は、平地地形です。このヘクスへの唯一の陸上接近路は、ヘクス 3131 から半島を介してです。フォート・モーガンとヘクス 3131 との間のヘクスサイドには小河川がありますが、陸上ユニットが越えることで移動と/又は攻撃ができます。

2.33 モントゴメリー・セルマ・フェリー [Montgomery-Selma Ferry] : 特別なフェリーがモントゴメリーとアラバマ州セルマ [Selma] を繋ぎます。ターン毎に、2までの南部連合国軍 SPs（並びにいずれかの数の指揮官）がこのフェリーを使用できます。ユニットは、行軍又は鉄道移動中にフェリーを使用できます。ユニットは、行軍又は鉄道移動のどちらも使用せず、モントゴメリーとセルマとの間を移動するためにのみフェリーを使用することもできます。他の全てのフェリーと同様、行軍している際にこのフェリーを使用するために追加の+1MPを消費しますが、鉄道によって越えているときはその鉄道許容移動力から5ヘクスがかわります。

a. フェリーを使用しているユニットは、1つの都市から他方へ直接移動し、その間のヘクスをスキップします。連邦軍ユニットは決してこのフェリーを使用できず、南部連合国軍ユニットはもしも連邦軍部隊ユニットがヘクス 3324、3325、3425、3426、3525 のいずれかを占めると、これを使用できません。

2.34 キー・ウェスト [Key West] : キー・ウェストは、マップ南端の外にある連邦軍の特別な海軍基地です（ルール 10.25 を参照）。



**2.35 ガルベストーン [Galveston]** : ガルベストーンは、ヘクス 1033 の位置です。陸上ユニットは、ヘクス 0932 又は 1032 からガルベストーンへ移動でき、その逆もまた同様です。北東ヘクスサイド (1033/1132) は、モービル湾ヘクスサイドと同様に扱われます。

- a. サビン・パス [Sabine Pass] (1232/1331 ヘクスサイド) は、航行可能河川ヘクスサイドとして扱われます。これは、陸上ユニットが越えて移動と／又は攻撃できます。

**2.36 ベルモント [Belmont]** (ミズーリ) : ベルモント (ヘクス 2711) は、鉄道フェリーによってカイロ [Cairo] とコロンバス [Columbus] の両方に連結していると見なされます。

**2.37 ウィルミントン [Wilmington]** : 北西ヘクスサイド (5819/5919) は、航行可能河川ヘクスサイドです。これは、陸上ユニットが越えて移動と／又は攻撃できます。

**2.38 ブラシェア・シティ [Brashear City]** : 北西ヘクスサイド (2032/2132) は、航行可能河川ヘクスサイドです。これは、陸上ユニットが越えて移動と／又は攻撃できます。

## 2.4 プレイ補助 [Play Aids]

ゲームを実施しているプレイヤーをアシストするため、マップ上に多数のプレイ補助が記載されています。これらは、下記で説明されます。

**2.41 ゲーム暦 [Game Calendar]** : マップ上に記載されたゲーム暦は、プレイ中の歴史的な時間経過を記録するために使用されます。各年の鉄道と海上許容量限度も列記されます。

**2.42 補充ボックス [Replacement Boxes]** : マップ上に記載された補充ボックスは、後にプレイに復帰できる除去ユニットを保持します (6.4 項を参照)。補充ボックスは、東部戦域と西部戦域の部分に分割されます。

**2.43 待機ボックス [Holding Boxes]** : マップ端の周辺に記載された待機ボックスは、プレイヤーの便宜のためです。軍 HQ ユニットの (例 : 「ノーザン・ヴァージニア軍」) の 1 つと共にスタックするか、又はヘクスを過密に占めると (例 : ワシントン)、マップから取り去って一致する待機ボックス内に置くことができます。それでもユニットは、全ての目的においてそのヘクスを占めていると見なされます。マップ上の代わりに、待機ボックス内の巨大なスタックを扱う方が容易です。

- a. ワシントン又はリッチモンドの待機ボックスを使用しているとき、そのヘクス内にあることを相手側が忘れないように、「ワシントン (又はリッチモンド) 内のユニット」[Units in Washington (又は Richmond)] カウンターを置きます。

**2.44 記録欄 [Records Track]** : 100、10、1 の位に分割されたボックスを持つ記録欄は、南部連合国の補給許容量と資源ポイントの蓄積、勝利ポイントのために使用されます。

## 3.0 競技用コマ [THE PLAYING PIECES]

型抜き「カウンター」は、競技用コマです。部隊ユニットのカウンターは、各陣営の軍事部隊をあらわします。連邦については青色、南部連合国については灰色です。中立色のカウンター (「マーカー」) は、情報を記録するため両陣営によって使用されます。

プレイヤー諸氏は、もしも不足したら追加の部隊ユニット又はマーカーを自作できます。他の全てのカウンターについては、提供された数がデザイン上の限度です。

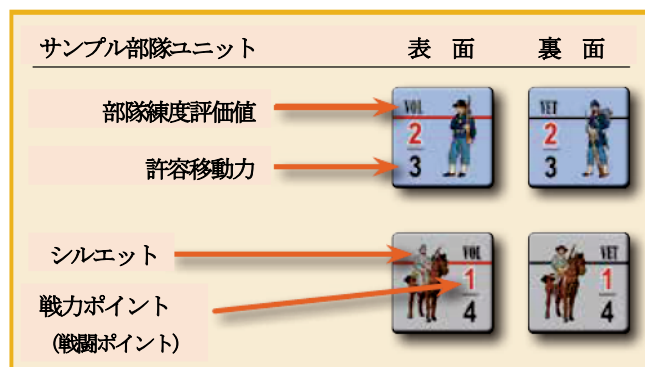
## 3.1 部隊ユニット [Troop Units]

部隊ユニットは、**The War for the Union** の中核です。2 タイプの部隊ユニットがあります。: 歩兵と騎兵です。カウンター上に一致するシルエットであらわされます。

カウンターの最上部に沿って、部隊ユニットの練度評価値が記載されます。5 つの異なる部隊ユニットの練度があります。: 民兵 [militia]、志願兵 [volunteer]、古参兵 [veteran]、正規兵 [regular]、州民兵 [state militia] で、MIL、VOL、VET、REG として略称され、それぞれ 2 文字の州コードに ST MIL が続きます (例 : 「PA ST MIL」)。「VOL CAV」は、志願兵練度の騎兵部隊ユニットを示すこととなります。

各ユニットのカウンター上に赤字で記載された数字は、そのユニットが 1、2、3、4 戦力ポイント (SPs) のいずれかで構成されることを示します。この SP の数は、ゲームにおける部隊ユニットの戦闘戦力でもあります。1 SP は、約 5,000 人に相当します。

各ユニットのカウンター上に黒字で記載された数字は、ユニットの許容移動力 (MA) をあらわしている数字です。これは、ユニットが各ターンに盤を横切って移動するために消費できる移動ポイント (MPs) の数です。



**3.11 従属 [Substitutions]** : プレイヤー諸氏は、同じタイプで同じ速度の部隊ユニット・カウンターを、両替と同じ方法で変換できます。

例 : 4 SP の民兵歩兵ユニットは、1 つの 2 SP と 2 つの 1 SP 民兵歩兵ユニットに両替できます。

## 3.2 指揮官 [Leaders]

各指揮官ユニットは、個々の将軍をあらわします。カウンターの表面は、名前と軍団司令官として機能するときの能力を表示します。裏面は、指揮官のプロフィールと彼が軍司令官として機能するときの能力を表示します。全ての指揮官が裏面に軍司令官面を記載されているわけではありません。何人かの指揮官は、その軍団司令官としての資質にかかわらず、決して軍司令官の階級に到達できません。

各軍団司令官と軍司令官は、カウンターの左下に記載された統率値 (CR) を持ちます。CR は、指揮官が同時に指揮できる SPs の最大数です。指揮官が軍司令官として機能しているとき、CR が減少することに注意してください。

カウンターの中央下には、指揮官の戦闘評価値 (BR) が記載されます。これは彼の戦闘におけるサイの目修正で、戦術家としての彼の能力を示します。この修正は 0 から 3 の範囲で、指揮官が軍司令官として機能しているときに減少するかもしれません。

カウンターの右下には、指揮官の許容移動力（MA）が記載されます。これは、指揮官が各ターンに消費できる移動ポイント（MPs）の数です。この数も、指揮官が軍司令官として機能しているときに減少するかも知れません。

軍司令官（のみ）は、カウンターの右側に赤字で記載された従属限度（SL）を持ちます。これは、指揮官が軍司令官として機能しているときに指揮下に置くことができ、恩恵を引き出すことができる軍団司令官の最大数です。超過した軍団司令官は、それでも軍司令官と連携して機能できますが、それを行うことからの特典を受けません。

サンプル指揮官	表面	裏面
名前	McDowell	McDowell
統率値	6-1-6	3-0-5
従属限度		
許容移動力	J.E. Johnson	J.E. Johnson
戦闘評価値	2-2-6	4-2-6

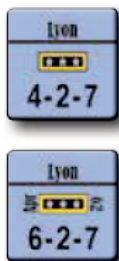
**3.21 積極的指揮官 [Aggressive Leaders]** : その BR の側に記載された星を持つ指揮官は、積極的指揮官です。指揮官は、軍団司令官として機能しているときに積極的に評価され、軍司令官として機能しているときに積極的に評価されないかも知れないことに注意してください。積極的指揮官は、ターン毎に二回攻撃でき、疲労からより迅速に回復できます。

**3.22 騎兵指揮官 [Cavalry Leaders]** : そのカウンター上に交差した対の剣を持つ指揮官は、騎兵指揮官です。騎兵指揮官は歩兵部隊ユニットを統率でき、通常の指揮官は騎兵部隊ユニットを統率することに注意してください。騎兵指揮官は、その統率下にある騎兵部隊ユニットに2つの特典を与えます。:

- 1) 騎兵指揮官は、その統率下にある騎兵部隊ユニットの強行軍の機会を向上させます。そして、
- 2) 騎兵指揮官は、損耗のサイを振っているときに非補給下又は孤立状態の騎兵部隊ユニットにも特典があります（ルール 7.53 を参照）。

注釈：騎兵指揮官の統率下にある騎兵部隊ユニットは、騎兵部隊ユニットと騎兵指揮官の両方の強行軍サイの目修正を受け取ります。もしも騎兵指揮官が7のMAも持つと、そのサイの目修正も同様に主張できます。ある指揮官は、同時に積極的と騎兵指揮官の両方であることができます。シェリダンは、積極的騎兵指揮官の例です。

**3.23 昇進可能な指揮官 [Promotable Leaders]** : 多数の連邦軍指揮官は、2つの個別カウンターが用意されています。これらの者たちは、その非更新カウンターを使用して戦争を開始します。ゲーム・ターンが代替カウンター上に記載された時期と一致するとき、元のカウンターを新たなそれに置き換えます（一般的に、新たなカウンターは、元のそれよりも高い評価値を持ちます）。



**3.24 連邦軍の水上指揮官 [Union Naval Leaders]** : 連邦軍プレイヤーは、3人の水上指揮官を持ちます。フット、ファラガット、ポーターです。これらの指揮官カウンターは片面のみ記載され、右下端に記載された戦闘評価値（BR）のみを持ちます。水上指揮官は、水上戦闘のサイ振りとは封鎖のサイ振りを向上させるために使用されます。

水上指揮官は、常に水上ユニットと共にスタックしていなければなりません。彼は移動フェイズ中のいずれかのときに、同じヘクス内の2つの水上ユニットの間で移送できます。水上指揮官は、戦闘で戦死する可能性があります。ポーター提督は補充指揮官で、フットとファラガットは増援としてのみ登場します。



注釈：史実では、1862年10月にポーターは重傷を負ったフットの代わりに昇進しました。

### 3.3 水上ユニットと砲台 [Naval Units and Batteries]

海軍は南北戦争で重要な役割を演じました。ゲームに含まれるのは、戦争努力に決定的な貢献をした艦船、砲台、水上指揮官をあらわしているコマです。概して、各装甲艦コマは1隻から4隻の装甲艦にプラスして多数の小船隻です。その他の艦船カウンターは、適切なタイプの約6隻から8隻の船舶をあらわします。河川砲台は、限定的な射界を持つ川岸に設置された重砲をシミュレートします。沿岸砲台は、多数の砲と全周射界を持つ、より広範な施設をあらわします。各水上指揮官は、1人の海軍将官階級をあらわします。

**3.31 水上ユニット [Naval Units]** : 各水上ユニット（「艦船」）カウンターは、中央部に描かれた艦船を含みます。艦船は、複数のタイプに分割されます。: 装甲艦 [ironclads]、通常木造船 [ordinary wooden ships]、河川衝角艦 [river rams]、輸送船 [transports] です。艦船タイプを象徴している略号（それぞれ I、N、R、T）が、カウンターの左上端に記載されます。タイプ I、N、R の艦船は、水上戦闘ユニットです。

カウンターの最上部に沿って、ヘクスサイド表示が記載されます。この表示は、河川に沿って移動しているときの艦船の正確な位置を識別します。右上端はその艦船が海上航行又は厳密に河川航行ユニットなのかを示しているコードです（それぞれ S 又は R）。

注釈：ゲーム内の全ての輸送船は、河川航行クラスのコマです。海上航行輸送船の活動は、連邦軍の海上移動ルールによって抽象的にあらわされます（10.6 項を参照）。

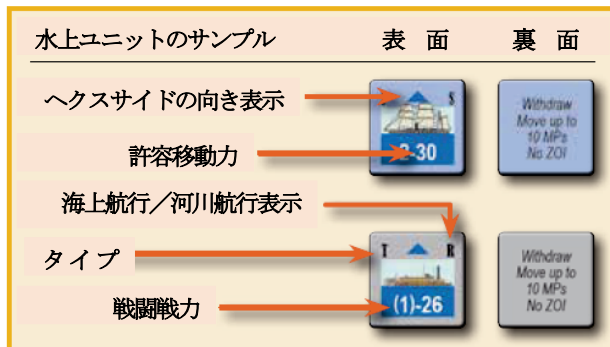
左下端は、艦船の戦闘戦力です。これは、艦船が他の艦船や沿岸砲台と闘う能力の尺度です。もしもこの数値がカッコ付であると、その艦船は他の艦船を攻撃できず、戦闘戦力は防御のためのみに使用されます。

注釈：陸上ユニットと異なり、艦船は他のそれと両替できません。プレイヤーは、2の戦闘戦力を持つ1隻の艦船を、各1の戦闘戦力を持つ2隻の艦船に交換できません。

右下端は、MPs の用語で記載された艦船の MA です。艦船は、海上ゾーンから海上ゾーンへ又は河川ヘクスサイドに沿って、MPs を消費して移動します。

水上ユニット・カウンターの裏面は、戦闘から撤退しているときの、水上ユニットの特別な MA と影響ゾーンの減少です（ルール 11.28 を参照）。

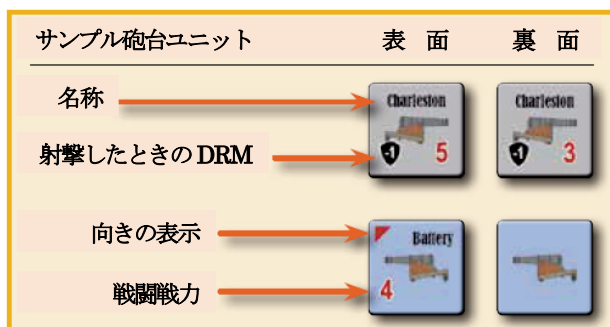




**3.32 砲台 [Batteries]** : 各砲台カウンターは、中央に描かれている砲台を含みます。砲台は、2つのタイプに分割されます。: 沿岸砲台と河川砲台です。沿岸砲台は、カウンター上部に記載された固有名称を持ち（これらは、名称付ヘクス内に置かれなければなりません）、全方向を射撃できます。河川砲台は名称を持たず、カウンターの右上端に記載されたヘクスサイド向き表示を有します。この表示は、マップ上に砲台が置かれたときに射撃できる2つのヘクスサイド（表示のどちらかの側のそれ）を正確に識別します。

例外: 1つの南部連合国軍の河川砲台は、フォート・ジャクソン [Ft. Jackson] の名称を持ちます。

砲台カウンター上に記載された大きな赤色の数字は、その戦闘戦力です。攻撃を受けると、これらは弱体な数値に減少します。4つの沿岸砲台は、小さな白色の-1数字も黒い紋章内に持ちます。これは、これらの沿岸砲台が射撃しているときのDRMです。



注釈: 陸上ユニットと異なり、砲台は他のそれと両替できません。プレイヤーは、4の戦闘戦力を持つ1つの砲台を各2の戦闘戦力を持つ2つの砲台に交換できません。

砲台はMAを持たないため、いったん置かれたら移動できません。

### 3.4 マーカー [Markers]

ゲームには、多数のマーカーを含みます。各マーカーの特定の使用は、テキスト本体に注記されます。多数のカウンターが両面刷で、参照する必要がない裏面を持つことに注意してください。これらのカウンターは、多目的に使用します。

## 4.0 開始前の重要な概念

### [IMPORTANT CONCEPTS BEFORE YOU BEGIN]

ルールの本体にいくつかの重要なアイデアが浸透しているため、ここでそれを概観してそれらに馴染むことがベストです。それらには、スタッキング・ルール、支配地域と影響ゾーン、天候の影響、指揮官と統率の概念、軍司令官と軍 HQ ユニット、州民兵を含みます。

#### 4.1 スタッキング [Stacking]

概して、プレイヤーはあるヘクス内に、選択するだけ多くのいずれかのタイプのユニット又はSPsをスタックできます。ただし、各ヘクスは、超過が損耗をもたらす前の安全スタッキング限度に従います（ルール 7.5 を参照）。

**4.11 安全スタッキング限度 [Safe Stacking Limits]** : 各種ヘクスについての安全スタッキング限度は、下記に概説されます。:

ヘクスのタイプ	限度
補給源又は補給堡ヘクス	18 SPs
その他の補給下ヘクス	12 SPs
ヘクス内に軍 HQ ユニット	+6 SPs

上のチャートを使用すると、安全と一緒にスタックできる最大のSPs 数は24SPsで、これは軍 HQ ユニットとスタックした補給源ヘクス又は補給堡ヘクスのどちらかでなければなりません。

**4.12 砦とスタッキング [Forts and Stacking]** : 限定された数のSPsのみが、同時に砦内部でスタックできます。それらの限度は、以下のとおりです。:

位置	限度
大都市内の砦	8 SPs
小都市内の砦	6 SPs
他の地形内の砦	4 SPs

いかなる数の指揮官、軍 HQ ユニット、USMR ユニットも、砦内部にスタックできます。いかなる数のSPsも、上の限度概要を使用して、砦の外部と一緒にスタックできます。

**4.13 砲台とスタッキング [Batteries and Stacking]** : プレイヤーは砲台を含んでいるヘクス内に、選択するだけ多くのいずれかのタイプのユニット又はSPsをスタックできます（それでも、上の安全スタッキング・ルールに従います）。あるヘクス内に2つまでの河川砲台が存在できますが、沿岸砲台は1つのみです。概して、砲台と部隊ユニットはあるヘクス内で防御しているとき互いに影響しませんが、それぞれ他方を防護するために使用できます。

## 4.2 支配地域 (ZOCs) [Zone of Control]

各部隊ユニットは、それが占めるヘクス内と周囲6ヘクスに支配地域を及ぼします。この ZOC は移動を妨害し、補給と戦闘に影響を持ちます。記載された SP を持つ部隊ユニットのみが、ZOCs を及ぼし、指揮官と USMRR ユニットの及ぼしません。ZOC は、下の図内に表示されるユニットによって及ぼされます。

**4.21 ZOCs の影響 [The Effects of ZOCs] :** ZOCs は、補給線と連絡線 (ルール 7.2 を参照)、行軍と強行軍移動 (ルール 9.17 を参照)、蹂躪 (ルール 9.31 を参照)、塹壕化 (ルール 9.42 を参照)、鉄道移動 (ルール 9.59 を参照)、鉄道修理 (ルール 9.75 と 15.1 を参照)、戦闘における退却 (ルール 13.73 を参照) に影響します。

**4.22 相互 ZOCs [Mutual ZOCs] :** もしも両陣営からの部隊ユニットがあるヘクス上に ZOC を及ぼすと、両陣営がヘクスを支配し、敵対している ZOC は互いに相殺しません。いくつか特定の目的においてルールが特記していない限り、敵 ZOCs は友軍が占めるヘクス内へ及ぼされます。

**4.23 ZOC の制限 [ZOC Restrictions] :** 部隊ユニットは、塹壕又は砦を含む大都市を含んでいるヘクス内に ZOCs を及ぼさず、レベル2の塹壕又は砦を含む小都市内にも ZOCs を及ぼしません (塹壕又は砦を持つプレイヤーが都市を支配し、少なくともそこに1SPを持つ)。部隊ユニットは、湿地又はバイユーの地形を含んでいるヘクスの内外へ、又は山岳、航行可能あるいは潮汐河川、湖、通過不能のヘクスサイド、全ての海上ヘクスサイドを越えて ZOCs を及ぼしません。砦「内部」の部隊ユニットは、それらが占めるヘクス又は周囲6ヘクス内に ZOC を及ぼしません。疲労レベル3又は4 (F3又はF4) の部隊ユニットは、全く ZOC を及ぼしません。

## 4.3 水上影響ゾーン (ZOIs) [Naval Zones of Influence]

陸上ユニットに類似した方法で、水上ユニットと砲台は河川ヘクスサイド内へ影響ゾーン (ZOI) を及ぼします。この ZOI は、陸上移動と補給線をたどることの両方を妨害します。

**4.31 ルールの概要 [General Rule] :** 非損傷艦船は、その現在位置から4以下のMPsを消費することで移動できる全ての河川ヘクスサイド上に ZOI を及ぼします (ルール 10.2 を参照)。非混乱状態の砲台は、それが向いている (その向き表示に隣接するヘクスサイド) 各航行可能又は潮汐河川ヘクスサイド (小河川ではない) 上に ZOI を及ぼします。砲台の ZOI は、チェサピーク湾ヘクスサイド内に伸びません。例: Ft. Monroe の NE/SE ヘクスサイド上に位置する砲台は、ヘクスサイド 6310/6410 又は 6310/6411 内に ZOI を及ぼさないことになります。水上 ZOI はどちらかの方向へ4MPs (河川ヘクスサイド) で伸びます。海上ゾーン内の水上ユニットは、河口に位置することができます。その ZOI は、その河川を遡って伸びます。

**4.32 ZOIs の影響 [Effects of ZOIs] :** 陸上ユニットは、敵 ZOI 内のヘクスサイドを越えて行軍、鉄道によって移動、攻撃又は退却ができません。補給線と連絡線は、敵 ZOI 内の河川ヘクスサイドを越えて又は沿ってたどることができません。海上移動を使用している陸上ユニットは、敵 ZOI に進入できません。艦船が敵砲台の ZOI に進入するとき、これらはその移動を停止して直ちに砲台を攻撃しなければなりません。

**4.33 ZOI の制限 [ZOI Restrictions] :** 損傷レベル2 (D2) の艦船は、ZOI を及ぼしません。戦闘から撤退した艦船 (ルール 11.28 を参照) は、ZOI を及ぼしません。輸送船クラスの艦船は、決して ZOI を及ぼしません。混乱状態の砲台は、ZOI を及ぼしません。

- 河川航行クラス艦船の ZOI は、連続する河川ヘクスサイドに沿って移動することで到達できるヘクスサイド内のみ伸びます (すなわち、移動によって海上に出て、次いで異なる河川を遡ることなしで)。
- ZOI は、非損傷状態の敵水上戦闘ユニットによって占められるか又は非混乱状態の敵砲台によって面するヘクスサイド内へ又は通過して伸びません。
- 損傷レベル1 (D1) の艦船は、その艦船が占める河川ヘクスサイド内のみ ZOI を及ぼします。



## 4.4 指揮官と統率 [Leaders and Command]

指揮官は、指揮下の部隊ユニットに統率を提供します。歩兵と民兵騎兵部隊ユニットは、陸上を移動するために統率を要求されます。他の移動タイプ-鉄道、河川、海上-は、統率なしで可能です。志願騎兵と古参騎兵の部隊ユニットは、指揮官の統率下であることなしに行軍できます。古参騎兵部隊ユニットを除く全てのユニットは、攻撃するために統率を要求されます。

**4.41 軍団司令官 [Corps Commanders] :** 全ての指揮官カウンターは、軍団司令官面 (表) を持ちます。軍団司令官面を上に向けているとき、指揮官は軍団司令官として機能し、ルール内では「軍団司令官」と呼ばれます。軍団司令官は、陸上行軍と戦闘のために部隊ユニットをその統率下に置きます。

カウンター上に記載された統率値 (CR) は、軍団司令官が一度に指揮できる SPs の最大数です。

**4.42 統率の手順 [Command Procedure] :** 軍団司令官は、作戦セグメントの開始時に共にスタックしているときにのみ、部隊ユニットに移動のための統率を及ぼすことができます。作戦セグメントの開始時、部隊ユニットと共に移動する前に、どの軍団司令官がそれらを指揮すると想定しているのか単に述べます。プレイヤーは、戦闘の瞬間に、どの軍団司令官が攻撃している部隊ユニットを指揮しているのか宣言します。





**4.43 複数軍団の司令官 [Multiple Corps Commanders]** : ある部隊ユニットは、単一ターンに3人までの異なる軍団司令官によって統率できます。: 1人目は移動のため、2人目は戦闘のため、3人目は第2戦闘のためです（最後は、そうするために積極的指揮官であることが要求されます）。

注釈: 各ターンは一ヶ月間全体をあらわすため、ここではかなりの柔軟性が認められます。

**4.44 制限 [Restrictions]** : 各部隊ユニットは、同時に1人のみの軍団司令官によって統率され得ます。プレイヤー諸氏は、4 SP ユニットの2 SPs を1人の軍団司令官で、2 SPs を別の軍団司令官で指揮することはできません。ただし、プレイヤーは、移動フェイズを4 SPs のユニットと共にスタックして開始する4の CR を持つ軍団司令官を使用して、2 SPs を新たなヘクスへ移動させることができます。次いで、もしも軍団司令官が十分な MPs を持つと、移動して戻り、他の2 SPs を異なるヘクスへ移動させることができます。より高い MAs を持つ軍団司令官は、これよりも更にできることに注意してください。

## 4.5 軍司令官と軍 HQ ユニットの

### [Army Commanders and Army HQ Units]

何人かの指揮官は、裏面（裏）に軍司令官が記載されています。軍司令官面が上に向いているとき、その指揮官は軍司令官として機能し、「軍司令官」と呼ばれます。裏面に軍司令官が記載された軍団司令官は、軍司令官になる資格を持ちます。下記を除き、軍司令官は上記の軍団司令官を統括する全てのルールと制限に従います。



**4.51 適格性 [Eligibility]** : 裏面に記載された軍司令官面を持つ軍団司令官は、軍 HQ ユニットの指揮を執ることで軍司令官になる資格を持ちます。「軍司令官」の用語自体は、指揮官が軍 HQ ユニットの指揮を執ることを示します。裏面に記載された軍司令官面を持たない軍団司令官は、軍司令官になりません。軍団司令官の統率値 (CR) は、軍司令官として機能しているときに半減され、彼のその他の評価値も同様に減少するかも知れないことに注意してください。

**4.52 手順 [Procedure]** : あるターン中に指揮官が軍の指揮を執ると見なされる3つのときがあります。

- 増援フェイズ中
- 移動フェイズの開始時
- 軍指揮官が負傷するとき（その軍にのみ適用します）。そのヘクス内の代替指揮官又はその他の指揮官が軍の指揮を執ると見なし得ます。

指揮官をその軍司令官面に裏返します。（もしもあれば）置き換えられている軍司令官を、その軍団司令官面に裏返します。新たな軍司令官はその軍 HQ ユニットの指揮に留まり、他の軍司令官が軍の指揮を執ると見なされるまで、軍 HQ ユニットのスタックして留まらなければなりません。部隊ユニットと異なり、軍 HQ ユニットの戦闘フェイズ中に統率下に置けないことに注意してください。

**4.53 軍司令官の従属 [Army Commander Subordinates]** : 軍司令官は、カウンター上に記載された軍司令官の従属限度 (SL) に一致する数までの、自身に従属する軍団司令官又は他の軍司令官にさえ、特典を提供し（ルール 4.54 を参照）、軍団又は軍司令官（たち）は軍司

令官と同じヘクス内か又は彼の隣接ヘクス内にいなければなりません。攻囲下都市内の指揮官たちは、攻撃の目的において、軍司令官の軍が攻囲部隊を攻撃するとき、その軍司令官に従属できます。従属は、作戦セグメント又は戦闘フェイズのいずれかの時点で発生できます。プレイヤーは、単に誰が誰に従属するのかを伝えます。

例: 3の従属限度 (SL) を持つ軍司令官は、自身とスタックするか又は隣接ヘクス内のどちらかにいる、3人までの異なる軍団又は軍司令官に、移動と戦闘の両方又はそのいずれかの組み合わせについて特典を提供できます。

**4.54 軍司令官の特典 [Army Commander Benefits]** : 軍 HQ ユニットの共にスタックした1人の軍司令官は、自身に従属する軍団司令官（と、もしもあれば従属する軍司令官）に特典を提供します。それぞれの場合、従属した軍団と従属した軍司令官と軍司令官は、特典を要求するため、同じヘクス内か又は隣接していなければなりません。これらの特典は、以下のとおりです。:

- 強行軍—もしも軍司令官が記載された7の MA を持つと、その従属する軍団司令官（と、もしもあれば従属する軍司令官）も、記載された MAs にかかわらず、強行軍表でサイを振るときに−1サイの目修正を受け取ります。
- 戦闘—軍司令官が攻撃を開始するとき、彼に従属する軍団司令官（と、もしもあれば従属する軍司令官）によって統率された部隊ユニットは、全て完全戦力で参加でき、全てが軍司令官の戦闘評価値 (BR) サイの目修正を受けることができます。同様に、軍司令官の BR サイの目修正は、軍 HQ ユニットの含まれているヘクスが攻撃されるときに防御で受けられます。
- 積極性—もしも軍司令官が積極的 [Aggressive] であると、彼に従属する軍団司令官（と、もしもあれば従属する軍司令官）は、二回目の攻撃で全て彼に加わることができ、同様に全てが彼の疲労レベル回復能力を使用できます。

**4.55 軍 HQ ユニットの [Army HQ Units]** : 各プレイヤーは、自軍の増援計画に従って、特定の都市にいくつかの軍 HQ ユニットの受け取ります。軍 HQ ユニットの、軍規模の編成を運用するために必要な訓練された幕僚団をあらわします。このカウンターは、軍司令官と共にスタックしたとき、軍司令官が自身の特典を使用することを認めます。軍 HQ ユニットのそれ自体は戦闘力を持たず、その唯一の目的は軍司令官の能力を向上させることです。



**4.56 軍 HQ ユニットの移動 [Army HQ Unit Movement]** : 軍 HQ ユニットの、部隊ユニットと同じルールに従って移動します。軍 HQ ユニットの、鉄道、河川、海上移動を使用でき、輸送限度に対して2 SPs 相当と見なされます。軍 HQ は、スタッキングに対してカウントしませんが、常時軍司令官と共にスタックして留まらなければなりません。軍 HQ は、もしも資格を持つ指揮官（軍司令官面の指揮官）と共にスタックしていなければ、マップ上を移動できません（鉄道、河川、海上移動以外で）。軍 HQs は、たとえその SPs の過半数又は全てが騎兵であっても、歩兵ユニットと同様に移動します。

**4.57 軍 HQs の除去 [Eliminating Army HQs]** : 軍 HQ ユニットの、もしもそのヘクス内の全部隊ユニットが除去されるか、又はもしも友軍部隊ユニットが存在しないときに敵部隊が進入したら、除去されます。軍 HQ ユニットの、補充できます（ルール 6.45 を参照）。

## The War for the Union

**4.58 南部連合国軍 HQ の制限 [Confederate Army HQ Restrictions] :**  
南部連合国軍プレイヤーが同時にイン・プレイに持つことができる軍 HQ ユニットの数は、南部連合国の全体補給許容量によって制限され得ます (ルール 6.3 を参照)。

### 4.6 天候 [Weather]

各年の 12 月、1 月、2 月、3 月ゲーム・ターンは、悪天候ターンで、ゲーム暦上でそのように表示されます。

**4.61 悪天候の影響 [Effects of Poor Weather] :** 悪天候ターンは、ゲームに以下の影響力を持ちます。:

- 1) 各部隊ユニットと指揮官の許容移動力は、1 ずつ減少します。  
例えば、悪天候ターンに志願歩兵は通常の 3 の代わりに 2 の MA を持ちます。しかも、
- 2) プレイヤー諸氏は、全ての強行軍のサイ振りに 2、並びに全ての損耗のサイ振りに 1 を加えなければなりません。しかも、
- 3) 各陣営の鉄道許容量も 1 ずつ減少します。例えば、1863 年 12

月の連邦の鉄道許容量は、通常の 8 の代わりに 7 です。しかも、

- 4) 補給線の陸上部分の長さが 3MPs まで (通常の 4MP の代わりに) となり、連絡線の陸上部分の長さが 6MPs まで (通常の 8MPs の代わりに) となり得ます。

### 4.7 州民兵 [State Militias]

各州は、その陣営の通常部隊とは別の民兵部隊ユニットを持ちます。各プレイヤーの増援計画は、各州の民兵の規模を指定します (常に、1 又は 2 SPs のどちらか)。



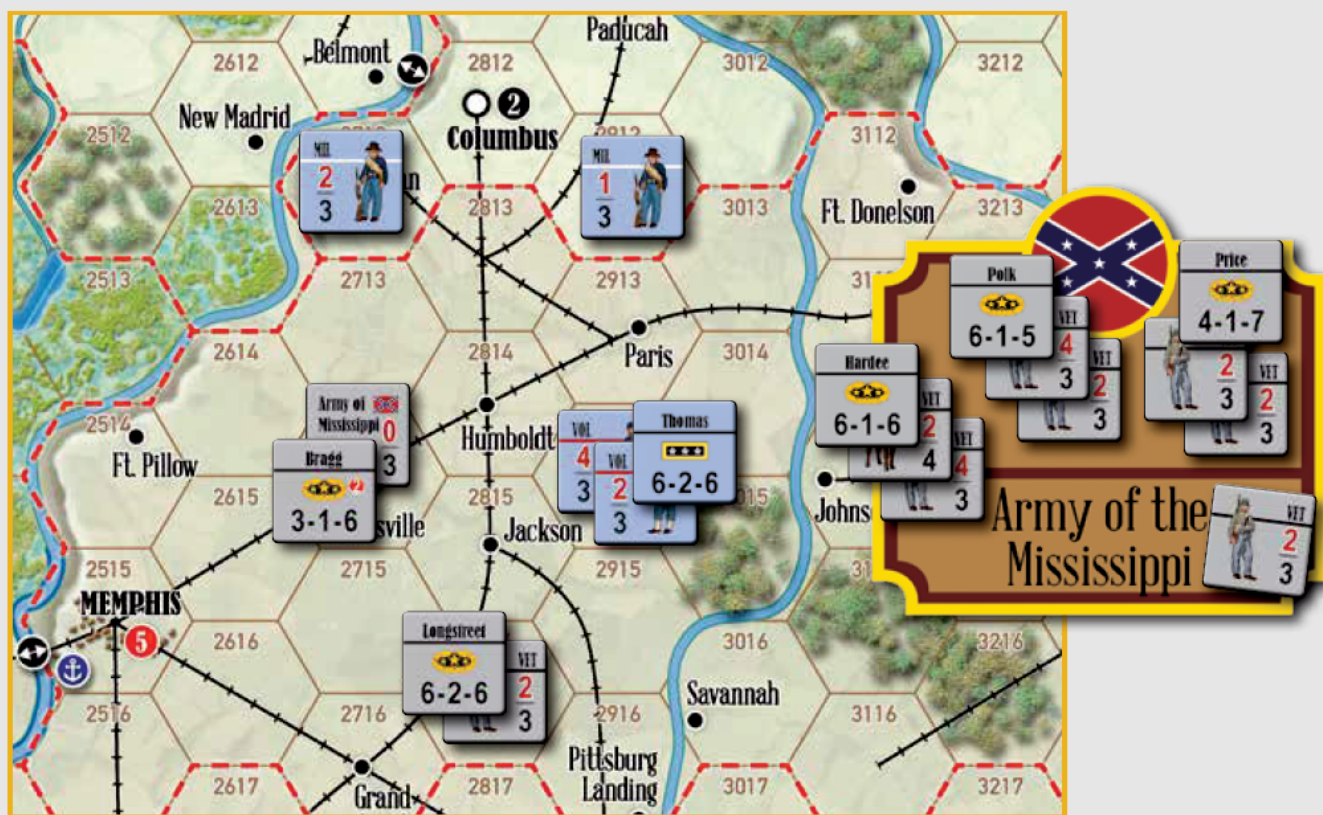
**4.71 動員 [Mobilization] :** 州民兵ユニットは、配備するための資格を持つまで、通常はマップ外に維持されます。プレイヤーは、敵ユニットが以下のどちらかを行った後、直ちに州民兵を配備できます。:

- 1) その州のヘクスに進入したか、又は
- 2) その州内の河川によって、又はその境界線に沿って移動したか、又は

### 軍司令官と軍 HQ を使用する全般的な例

軍司令官ブラッグ (316、2 の SL) がミシシッピ流域軍 HQ と軍団司令官ポーク (615)、ハーディ (616)、プライス (417) を統率し、全てが同じヘクス内にあって 2 人がブラッグ (2 の SL) に従属します。ポークとハーディは、それぞれ 6SPs を統率し、プライスは 4SPs を統率し、ブラッグ自身は 2SPs を統率します。

ロングストリートは、ミシシッピ流域軍 HQ ユニットのスタックして作戦セグメントを開始しなかったため、ミシシッピ流域軍 HQ ユニットの指揮を執りません。もしも次いで 5 人の指揮官が一緒に移動したら、ブラッグはその SL が 2 なので (ロングストリートとポーク) 蹂躞攻撃又は戦闘フェイズ中に、いずれか 2 人の軍団司令官に軍司令官の特典を提供できました。ルール 13.32 に従い、ロングストリート、ポーク、ブラッグ自身の下の SPs は完全戦力でカウントし、他はカウントしません。





## The War for the Union

3) その州のヘクスが、州内の水上又は砲台戦闘又はその国境に沿ってを含み、攻撃される。手番プレイヤーは、民兵が配備される間にその移動を中断しなければなりません。プレイヤーは、自軍民兵を配備しないか、又はその一部のみを配備することを選択できます。

**4.72 配備 [Deployment]** : 州民兵は、州都内又は州内の友軍支配下で少なくとも4の補給値を持ついずれかの都市に置くことができます。例外：連邦軍プレイヤーは、ミズーリ州民兵をセント・ルイス [St. Louis] にのみ置くことができます。南部連合国のテキサス州民兵は、ヒューストン [Houston] に置かれます。ターン毎に、単一の都市内に1 SP まで置くことができます。

**4.73 州民兵と補給許容量 [State Militia and Supply Capacity]** : 州民兵部隊ユニットは、補給許容量ルール目的において、南部連合国軍部隊 SP 合計に対してカウントしません (ルール 6.3 を参照)。

**4.74 制限 [Restrictions]** : 州民兵は、その郷土州外部のヘクス内へ移動、攻撃、前進、退却ができません。戦闘で除去された州民兵は、

通常の補充手順に従ってプレイに再登場しません。これらは、代わりに永久に除去されます。

**4.75 州民兵の撤去 [Removing State Militia]** : 州民兵撤去フェイズ中、もしも州内又は州の境界線に沿って敵ユニットがいなければ、マップから州民兵を取り去らなければなりません。州民兵ユニットは、もしも上記のルール 4.71 の条件が満たされたら、プレイに再登場できます。例外：ヴァージニア州民兵は、アレクサンドリア [Alexandria] とフォート・モンロー [Ft. Monroe] を含むヴァージニアの全てが連邦軍部隊ユニットから解放されている場合にのみ、解散することになります。

a. もしも敵プレイヤーがある州内の全ての補給源を同時に支配すると、民兵は永久に除去されます。

**4.76 1863 年と 1864 年の州民兵 [State Militia in 1863 and 1864]** : 1863 年と 1864 年シナリオの開始時、シナリオの指示に注記されているごとく、一定の民兵ユニットはすでに除去されています。これらを脇に置き、プレイに登場できません。

## 5.0 プレイのシーケンス [THE SEQUENCE OF PLAY]

The War for the Union は、ゲーム・ターンでプレイされます。各ゲーム・ターンは、現実時間のヶ月間をあらわします。ゲーム・ターンは、連結月間中間期、連邦軍プレイヤー・ターン、南部連合国軍プレイヤー・ターン、連結部隊撤退中間期から構成されます。両中間期とプレイヤー・ターンは、多数のフェイズとセグメントから構成されます。フェイズとセグメントは、列記された正確な順番で実施されなければならず、各ゲーム活動はその適切なシーケンス内に発生します。自身のプレイヤー・ターン中、プレイヤーは手番プレイヤーと呼ばれ、相手側は非手番プレイヤーと呼ばれます。

### 5.1 月間中間期 [The Monthly Interphase]

月間中間期は9つのフェイズから構成され、そのいくつかは各ターンに発生し、いくつかは3ターン毎 (四半期)、1つは年に一度のみ発生します。これらは、下記で簡潔に述べられます。更なる詳細は、ルール 6.0 に提供されます。

**5.11 相互昇格フェイズ [Mutual Promotions Phase]** : このフェイズは、4月ターンにのみ発生します。民兵、志願兵、正規兵ユニットは、次に高い部隊練度段階へ昇格します (ルール 6.1 を参照)。

**5.12 ケンタッキーの参戦フェイズ [Kentucky Entry Phase]** : 1861 年 10 月から開始して、各 1 月、4 月、7 月、10 月ターンの後、もしもケンタッキーが未だに参戦していなければ、連邦軍プレイヤーは参戦の可能性についてサイを 1 つ振らなければなりません。

**5.13 南部連合国補給許容量フェイズ [Confederate Supply Capacity Phase]** : このフェイズは、1 月、4 月、7 月、10 月のターン中にのみ発生します。南部連合国軍プレイヤー (のみ) は、自軍の合計補給許容量を見つけるため、自身の友軍支配下都市の補給許容量を合計しなければなりません。この補給許容量は、配備が認められる部隊ユニットの全体数とイン・プレイで維持できる軍の数を判定します。

南部連合国軍補給許容量フェイズ中、補給許容量を計算する前に連邦軍の封鎖作戦を解決します (ルール 10.33 を参照)。

**5.14 相互補充フェイズ [Mutual Replacement Phase]** : このフェイズは、1 月、4 月、7 月、10 月のターン中にのみ発生します。両プレイヤーは、受け取る資格を持つ部隊ユニットの補充に進みます。

やはり 1862 年 10 月に開始して、連邦軍プレイヤー (のみ) はこのフェイズに 1 水上ユニットを補充できます。

**5.15 南部連合国軍徴兵フェイズ [Confederate Recruitment Phase]** : 1 月、4 月、7 月、10 月のターン中にのみ、南部連合国軍プレイヤー (のみ) は新たな部隊ユニットを徴兵できます。

**5.16 相互増援フェイズ [Mutual Reinforcement Phase]** : 各月に、両陣営はその増援計画上に列記された増援を受け取る資格を持ちます。

**5.17 指揮官フェイズ [Leader Phase]** : 各月に、プレイヤー諸氏はその増援計画に従って自軍指揮官を取り去るか又は昇進させることができます。

**5.18 南部連合国軍の資源ポイント・フェイズ [Confederate Resource Point Phase]** : 1 月、4 月、7 月、10 月のターン中にのみ、南部連合国軍プレイヤー (のみ) は、保持する主要工業都市 (KIC) 毎に 1 資源ポイントを受け取ります (ルール 6.82 を参照)。このフェイズに南部連合国軍プレイヤー (のみ) は、艦船の建造も開始できます。

**5.19 州民兵撤去フェイズ [State Militia Removal Phase]** : 各ターンに、もしもその郷土州内に敵ユニットが存在しなければ、マップ上の州民兵を取り去ります。

## 5.2 連邦軍プレイヤー・ターン [The Union Player Turn]

連邦軍プレイヤー・ターンは、補給フェイズ、移動フェイズ、戦闘フェイズ、管理フェイズから構成されます。

**5.21 補給フェイズ [The Supply Phase]** : 連邦軍プレイヤーは、全自軍ユニットの補給状態をチェックしなければならず、必要に応じて非補給下と孤立状態のマーカーを置くか取り去ります。次いで、損耗損失についてチェックしなければならず、結果としての SPs 損失を取り去ります。

**5.22 移動フェイズ [The Movement Phase]** : 移動フェイズは、厳密なシークエンスに従う 3 つのセグメントから構成されます。以下に概説します。:

- a. 砦と砲台の構築セグメント : このセグメントに、連邦軍プレイヤーはすでに塹壕化された SPs によって占められたヘクス内に砦を構築でき、又は砦あるいはすでに塹壕化された SPs によって占められたヘクス内に砲台を構築できます。このセグメントの終了時、連邦軍プレイヤーはマップからいまや不要な砲台を取り去ることができます。
- b. 作戦セグメント : このセグメントは、ゲーム・ターンの核心です。このセグメント中、連邦軍プレイヤーは自軍ユニットを移動させ、蹂躞攻撃を実施し、塹壕化、鉄動線の破壊又は修理ができます。鉄道、河川、海上移動は、このセグメントに発生します。艦船はこのセグメント中に移動し、このセグメント中に敵の艦船又は砲台に対する戦闘も解決します。
- c. 集積所配置セグメント : 連邦軍プレイヤーは、資格を持つヘクス内に水上と河川の集積所を配備できます。

**5.23 戦闘フェイズ [The Combat Phase]** : 連邦軍プレイヤーは、自軍の陸上攻撃を宣言して解決します。連邦軍プレイヤーは、攻囲も開始します。最後に、攻囲下にある自軍ユニットが降伏するか否かチェックします。

**5.24 管理フェイズ [The Administration Phase]** : 管理フェイズは、厳密なシークエンスに従う 5 つのセグメントから構成されます。以下に概説します。:

- a. 鉄道修理セグメント : このセグメントは、各ターンに発生します。連邦軍プレイヤーは、各戦域内で 1 鉄道ヘクスを修理又は変換できます。
- b. 補給判定セグメント : このセグメントは、各ターンに発生します。このセグメント中、連邦軍プレイヤーはもはや非補給下又は孤立状態ではない自軍ユニットから、これらのマーカーを取り去ることができます。
- c. 砲台混乱回復セグメント : このセグメントは、各ターンに発生します。連邦軍プレイヤーは、ここで現在混乱状態の連邦軍砲台を非混乱状態に回復できます。
- d. 水上ユニット修理セグメント : このセグメントは、各ターンに発生します。プレイヤー・ターン中に撤退して裏返された連邦軍の艦船は、ここで返されてその通常 ZOI を回復し、それらが受け得た損傷の影響に従います。損傷状態の連邦軍艦船は、もしも資格を持つとここで修理できます。
- e. 疲労回復セグメント : このセグメントは、各ターンに発生します。プレイヤー・ターンに攻撃せず強行軍も行わなかった連邦軍の部隊ユニットの疲労レベルは、1 ずつ減少します。積極的指揮官の指揮下にある部隊ユニットは、更にレベルを回復できるかも知れません。

## 5.3 南部連合国軍プレイヤー・ターン [The Confederate Player Turn]

ここで南部連合国軍プレイヤーは、上記 5.2 項で概説した全てのステップを実施し、連邦軍の用語を南部連合国軍に置き換えます。自軍プレイヤー・ターンの終了時、ターン中に発生した変更を反映するため、南部連合国軍の補給許容量マーカーを調整します。

## 5.4 部隊の撤退中間期 [The Troop Withdrawl Interphase]

この中間期中、両プレイヤーはこのターンに要求された部隊の撤退を相互に実行します。次いで、プレイヤー諸氏は一ヶ月間の経過と次のターンの開始を表示するため、月と年マーカーを前進させます。

上記 5.1~5.4 のプレイのシークエンスは、シナリオが終了するまで各ターンに繰り返されます。次いで、勝利条件を使用して勝者を判定します。



## 6.0 月間中間期 [MONTHLY INTERPHASE]

月間中間期は、各ターンに発生します。これは9つのフェイズに分割され、いくつかは各ターンに発生し、いくつかは3ターン毎(四半期)に発生し、1つは年に一度のみ発生します。プレイヤー諸氏は、ゲームの過程に影響を及ぼす人的資源と生産の決定を行うため、月間中間期は非常に重要です。

### 6.1 相互年間昇格フェイズ

#### [The Mutual Annual Promotions Phase]

各年の4月ゲーム・ターンにのみ発生する各相互昇格セグメント中、両プレイヤーは自軍部隊ユニットを次に高い練度に昇格させることができます。民兵は志願兵になり、志願兵と正規兵は古参兵になります。

**6.11 手順 [Procedure]:** 単に、部隊ユニットを次に高いレベルのカウンターに置き換えます。補充ボックスを占めているユニットは、昇格する資格を持ちます。これらは、前年中に戦争経験を獲得したものと見なされます(最初にどのように補充ボックス内へ入ったとしても)！ このターンに到着している増援は、昇格しないことに注意してください(これらは、年間昇格フェイズの後に到着します)。

**6.12 制限 [Restrictions]:** 州民兵ユニットは、決して昇格しません。

「ケンタッキーを失うことは、戦争全体を失うのと同じだと考える...」 —リンカーン、1861年春

### 6.2 ケンタッキーの参戦フェイズ [Kentucky Entry Phase]

史実では、ケンタッキーは中立で戦争を開始しました。以下のルールは、両陣営が与するよう圧力を及ぼすためケンタッキー州に試みた状況をシミュレートします。

**6.21 条件付参戦 [Conditional Entry]:** 1861年10月に開始して、もしもケンタッキーが未だ中立であると、連邦軍プレイヤーは各1月、4月、7月、10月のターンのこのフェイズ中にサイを1つ振ります。ケンタッキーは、5以上のサイの目で1861年10月に連邦に与します。1862年1月にケンタッキー参戦のサイ振りに1を加え、1862年4月にサイの目に2を加え、1862年7月に開始してサイの目に3を加えます。もしもワシントン [Washington] が南部連合国軍プレイヤーによって支配されたら、サイの目から2を差し引きします。南部連合国軍プレイヤーによって支配された各連邦の州都又は大都市について、サイの目から1を差し引きします。連邦軍プレイヤーは、ケンタッキー州が中立である間の各四半期に、このサイ振りを実行しなければなりません。

**6.22 自動的参戦 [Automatic Entry]:** もしもどちらかの陣営が、ケンタッキーが中立の間にユニットをそこへ移動させたら、この州は直ちに他方の陣営に与します。艦船は、ケンタッキー州のオハイオ河境界に沿って移動するとき、「ケンタッキーに進入」しませんが、ケンタッキー州内を流れ抜けるテネシー河とカンバーランド河のそれらの部分に沿って移動するとき、ケンタッキーに進入します。

1862年、1863年、1864年シナリオの開始時まで、ケンタッキーはすでに連邦陣営です(1861年遅くに南部連合国軍の部隊がケンタッキー州内に進入し、その中立を終わらせました)。

**6.23 ケンタッキーの支配獲得 [Gaining Control of Kentucky]:** ケンタッキーが参戦した後、敵プレイヤー・ターンの終了時に部隊ユニットでその全ての都市を占めることで、どちらの陣営もケンタッキーの支配を取ることができます。南部連合国軍プレイヤーがこれを達成した最初のとき、追加の増援を受け取ります(ルール 6.65 を参照)。

連邦軍プレイヤーは、同じ方法でケンタッキー州の支配を回復できます。

例: 南部連合国軍プレイヤーは、1861年9月にケンタッキーへ侵攻し、その全ての都市を占領します。連邦軍の1861年10月ターンの終了時に、もしも南部連合国軍がまだにケンタッキー内の全ての都市を占めると、ケンタッキーは南部連合国州になります。

### 6.3 南部連合国軍の補給許容量フェイズ

#### [The Confederate Supply Capacity Phase]

各1月、4月、7月、10月の四半期ターンに発生するこのフェイズに、南部連合国軍プレイヤー(のみ)は、南部連合国の経済単位としての結束を測る尺度として、自国の全体補給許容量を判定しなければなりません。



**6.31 補給許容量 [Supply Capacity]:** 各1月、4月、7月、10月のターンに、南部連合国軍プレイヤーは自身の補給許容量(SC)合計を判定しなければなりません。SC合計は、この瞬間に連邦軍部隊ユニットによって占められていないか、又は攻囲下でない初期南部連合国領土内の全都市の補給値の合算です。都市の補給値は、都市の側に南部連合国の都市は赤丸、連邦は青丸、中立又は初期に非支配下の都市は黒丸で記載されます。都市は、カウントするために補給源(ルール 7.33 を参照)として機能している必要はありませんが、攻囲されている都市はカウントしません。完全に包囲された(すなわち、周囲6ヘクスが敵のSP、敵のZOIs(ZOCsではない)、通過不能地形である場合)補給都市の補給許容量は半減されます(端数は切り捨て)。

- 友軍境界州内で南部連合国軍部隊ユニットによって占められた、黒丸で記載された補給値を持つ都市は、SC合計に対してカウントします。
- 連邦軍プレイヤーは、このフェイズ中に自軍の封鎖の試みを解決します(ルール 10.33 を参照)。もしも都市が現在封鎖されていると、減少した補給値を持ちます。

**6.32 手順 [Procedure]:** 非攻囲下の南部連合国の全補給都市の記載された補給値を合算し、記録欄上で合計SCを示すために用意されたSCマーカーを使用します。注釈: 完全に包囲された(すなわち、周囲6ヘクスが敵のSP、敵のZOIs(ZOCsではない)、通過不能地形である場合)補給都市の補給許容量は半減されます(端数は切り捨て)。

例: 54の現行SCをあらわすため、補給許容量x10マーカーを「5」の番号を持つボックス内に、補給許容量x1マーカーを「4」の番号を持つボックス内に置きます。

注釈: 南部連合国軍プレイヤーは、3ヵ月毎にカウントする代わりに、自身のSC合計をターンからターンへ管理し続けることを望むかも知れません。この場合、都市が陥落するか再び資格を持つようになるとき、単にマーカーを調整します。

**6.33 補給許容量の影響 [Supply Capacity Effects]:** SCの合計は、南部連合国軍プレイヤーがそのときプレイに登場できる部隊ユニットの数と、マップ上に持つことができる軍HQユニットの最大数を制限します。SCの影響は、SC合計が計算されるときのみ調べられ、南部連合国軍プレイヤーは四半期の間にSC合計を考慮する必要はありません。SCの影響は、以下のとおりです:

- 合計部隊SPs: 南部連合国軍の部隊SPsは、現行SC合計又は100のどちらか少ない数の超過をもたらす合計部隊SPsを、決してプレイ内に投入できません。これらのレベルを下回る部

隊に減少させるため、すでにイン・プレイにある SPs を取り去ることは要求されません。もしも南部連合国軍プレイヤーがイン・プレイに多数の SPs を持ち過ぎたら、単に追加のそれを受け取れません。

注釈：この 100 SPs の限度は、1862 年中盤にのみ重要となります。その前には南部連合国軍は 100 SPs を超えて持つことができます。補給許容量は、連邦軍が過度に成功でもしない限り問題になりません。

- 2) 補充／徴兵限度：単一のターンに到着する南部連合国軍の補充 SPs プラス徴兵 SPs の合計数は、SC の合計または 25SPs のどちらか低い方を超過できません。
- 3) 軍 HQ の限度：SC の合計は、イン・プレイが認められる南部連合国軍の軍 HQ の数を制限します。南部連合国軍の増援計画は、各補給許容量で認められる軍 HQ ユニット数のチャートを含みます。もしも南部連合国軍プレイヤーが自身の補給許容量を合計するときに、この限度に違反していることを発見したら、その合計を基準に戻すため、必要に応じて軍 HQ ユニットを取り去らなければなりません。取り去られた軍 HQ は、もしも補給許容量が再び十分な基準に増加したら、後の 1 月、4 月、7 月、10 月のターンにプレイに再登場できます。

**6.34 南部連合国の分断 [Dividing the Confederacy]**：連邦軍プレイヤーは、メンフィス [Memphis] 南方からミシシッピ河上に記載された全てのフェリー・ヘクスサイドを遮断することにより、南部連合国を分断できます。連邦は、以下のときに（記載された）フェリーを遮断したと言われます。：

- 1) 連邦軍部隊ユニットが隣接するどちらかのヘクスを占めるか、又は
- 2) 連邦軍の艦船又は砲台がそのヘクスサイド上に ZOI を及ぼす（ルール 4.31 を参照）。この場合、南部連合国軍の T（輸送船）クラスの艦船は、フェリーの解放を手助けしません。

**6.35 分断された南部連合国の SC への影響 [Divided Confederacy Effects on SC]**：南部連合国が分断されたとき、「トランス・ミシシッピ」エリアについての SC 合計を個別に計算します。トランス・ミシシッピは、テキサス、アーカンサス、ミズーリ州にプラスしてルイジアナ州内のシュリーブポート [Shreveport] とアレクサンドリア [Alexandria] の都市から構成されます。次いで、南部連合国軍プレイヤーは、以下をもたらずいずれか半数の部隊ユニット又は指揮官を投入できません。：

- 1) その計算された SC 合計の半数を超える数の SPs、又は
- 2) 両半数の合計 SP 戦力が 100 を超過する、又は
- 3) 17 人を超過するイン・プレイの合計指揮官数。

ルール 6.33 (3) イン・プレイの軍 HQ 数の制限も、各半数に個別に適用します。南部連合国軍プレイヤーは、トランス・ミシシッピ・エリアから軍 HQ を取り去らなければならないことが発生しますが、後のターンにミシシッピ河の東にそれをプレイに再投入できます。

## 6.4 相互補充フェイズ [The Mutual Replacement Phase]

1 月、4 月、7 月、10 月毎に発生するこのフェイズに、両陣営はその除去ユニットを一定の割合でプレイに復帰させる資格を持ちます。これは、各陣営が人員と物資を前線へ継続的に送ることを維持するための能力をシミュレートします。

**6.41 ルールの概要 [General Rule]**：プレイ中、除去された全ての部隊ユニットは、その陣営の補充ボックス内に置かれます。ユニットは、除去されたときにそれらが存在した戦域に依存して、ボックス

の東部戦域セクション又は西部戦域セクションのどちらかに置かれます。西部戦域のメキシコ湾 [the Gulf] 内で除去された連邦軍 SPs は、もしも以下の両方の基準を満たすと東部戦域補充ボックス内に置かれます。：

- 1) これらが西部戦域の補給源に LOS/LOC をたどれない。
- 2) これらが東部戦域の補給源に LOS/LOC をたどれる。

各補充セグメント中（3 ターン毎）、各陣営は自軍補充ボックスから補充を引きます。

**6.42 手順 [Procedure]**：各プレイヤーは、自軍補充ボックス内の各セクション内で、練度とタイプ（民兵、歩兵、志願兵、騎兵、正規兵等）によって自軍ユニット損失を区別します。各グループ内の半数の SPs（端数は切り捨て）がプレイに復帰し、他の半数は永久に失われたと見なされ、使用しないカウンターと共に置かれます。これらは、「両替」を行うためと未来の増援のため自由に使用できます。各セクションの同じグループ内の端数 SPs は、同じ要領で補充され得ます。これらの補充は、どちらかの戦域内でプレイするために復帰できます。残っている奇数 SPs は、補充ボックス内に留まります。

例：あるプレイヤーが、自軍補充ボックスの各セクション内に志願歩兵の 5 SPs を持ちます。彼は各戦域に 2 SPs の志願兵を復帰させます。5 番目の SP は、どちらかの戦域に復帰させることができます。他の 5 SPs は、カウンター内容物に戻されます。

**6.43 配備 [Deployment]**：補充ボックスからの補充は、それぞれの自軍戦域内に置かれます。もしも各ボックス内に同じタイプの奇数の SP があると、その補充はどちらかの戦域に置くことができます。もしも 2 つの SPs がこの方法で補充されたら、1 SP は各戦域内に置かれなければなりません。ユニットは、いずれかの大都市又は州都内に置くことができます。南部連合国の西部戦域補充は、ヒューストン [Houston] 内にも置くことができます。プレイヤーは、自国領土内の自国補給値が記載された都市を使用できます。プレイヤー諸氏は、境界州が友軍又は敵支配下かに依存して、境界州内の一定都市も使用できます（ルール 2.13）。これらのヘクスを総称して、増援ヘクスと呼びます。

- a. プレイヤーは、その瞬間に敵部隊ユニットによって占められていない、いずれかの増援ヘクスを使用できます。部隊ユニットは、敵の非部隊ユニットによって占められた増援ヘクスへ配備できます。次いで、ルール 9.18 の手順を適用します。攻囲下の都市は、そのヘクスがすでに敵部隊ユニットを含むため使用できません。

- 1) 補給源として現在機能していない増援ヘクス内に、最大 1 SP が到着できます（例外：ルール 6.43b を参照）。

- 2) 完全に包囲された（すなわち周囲 6 ヘクスが敵 SP、敵 ZOIs (ZOC ではない)、通過不能地形によって）増援ヘクス内に到着できる SPs 又は指揮官はありません。

注釈：もしも敵部隊が友軍都市を通過して守備隊を残さなければ、たとえ自軍の部隊で奪回していなくても、プレイヤーはそれを自由に増援ヘクスとして使用できます。

- b. 各戦域内で最大 2 補充 SPs を、増援ヘクス内の代わりに補給下の各友軍軍 HQ ユニットに直接置くことができます。増援フェイズ中に軍 HQ へ SPs を加えるための 2 SPs 限度は、もし



も同様にそこへ2SPsを置くことが認められる増援ヘクス（例えば、リッチモンド [Richmond]）を軍 HQ 自体が占めていても適用します（ルール 6.64 を参照）。

**6.44 制限 [Restrictions]** : 州民兵ユニットは、補充できません。最大 25 SP の南部連合国軍 SC は、南部連合国軍プレイヤーが 1 ターンに創出できる補充の数も制限することに注意してください。

SC 限度、スタッキング制限等のためプレイに投入できない補充は、単に補充ボックス内に留まって「損失」として見なされ、次のときに再び補充が行われます。ユニットは、無期限に補充ボックス内に留まることができます。

## 6.45 軍 HQ と USMRR 補充 [Army HQ and USMRR Replacements]

除去された軍 HQ ユニットの又は USMRR ユニットの、それが除去された後の最初の 1 月、4 月、7 月、10 月のターンに補充として復帰できます。ただし、四半期毎に 1 つのみの軍 HQ ユニットの US MRR ユニットの補充ができます。南部連合国軍プレイヤーは、軍 HQ ユニットの補充のために 2 RPs を消費しなければならず、さもなければ補充ボックス内に留まります。



補充としてプレイに復帰している軍 HQ ユニットの、その初期配備について指定された同じ都市に配備されます。もしもこの都市に敵が含まれると、その軍 HQ ユニットの同じ戦域内の増援ヘクスである、最寄りの可能な都市へ配備されます。

## 6.46 連邦軍の水上ユニット補充 [Union Naval Unit Replacements]

南部連合国軍プレイヤーと異なり、連邦軍プレイヤーは決して艦船を建造できません。ただし、補充フェイズ中、沈没した水上ユニットをプレイに復帰させることができ、連邦軍の艦船建造潜在力をシミュレートします。連邦軍の艦船が沈没するときはいつでも、連邦軍プレイヤーはそれを自軍補充ボックス内に置くことができます。1862 年 10 月から開始して、連邦軍プレイヤーは四半期毎（1 月、4 月、7 月、10 月）のこのフェイズ中に、1 つの沈没した水上ユニットを補充できます。連邦軍プレイヤーは、単に 1 つの艦船をプレイに復帰させます。艦船は、東部戦域内のワシントン [Washington] 又はフィラデルフィア [Philadelphia] と西部戦域内のセント・ルイス [St. Louis] 又はシンシナティ [Cincinnati] に到着できます。

## 6.5 南部連合国軍の徴兵フェイズ

### [The Confederate Recruitment Phase]

1862 年 4 月に開始して、南部連合国軍プレイヤーは自軍の部隊増援を決定するため、自軍徴兵チャートを使用します。南部連合国軍プレイヤーは、3 ヶ月間毎、各 1 月、4 月、7 月、10 月のターンに一度徴兵します。南部連合国の徴兵は、常に志願歩兵又は志願騎兵です。

注釈: 1862 年 3 月まで、南部連合国軍部隊の全ての到着は増援計画上に指定され、戦争を通じての連邦軍と同じです。

**6.51 手順 [Procedure]** : 南部連合国軍プレイヤーは、チャート上に列記された各都市に、指定された数の SP で、新たな歩兵部隊ユニットを置くことができます。南部連合国軍の徴兵は、それらが徴兵された特定都市に到着します。各戦域内に同数の部隊を徴兵する必要はありません。

注釈: 南部連合国軍プレイヤーは、各徴兵フェイズに可能な SPs の最大総量まで徴兵することを要求されません。

- 表記「(KIC) ...1 Volunteer」は、その都市に KIC が存在して補給源として機能している限り、追加の 1 SP 志願兵が到着することを意味します。さもなければ、ボーナス SP は到着しません。

- 表記「Port...1 Volunteer」は、その瞬間にその都市が封鎖されていない限り、追加の 1 SP 志願兵が到着することを意味します。

- プレイヤーは、その瞬間に敵部隊ユニットによって占められていない都市でのみ徴兵できます。徴兵ユニットは、敵の非部隊ユニットによってのみ占められた都市に配備できます。次いで、ルール 9.18 の手順を適用します。攻囲下の都市は、そのヘクスがすでに敵部隊ユニットを含むため、徴兵のために使用できません。

- もしも連邦軍プレイヤーがヒューストン [Houston] を支配すると、テキサス州における南部連合国軍の増援と補充は、バーモント [Beaumont] に到着できます。もしもヒューストンとバーモントの両方が連邦軍の支配下であると、南部連合国軍の増援と補充はガルベストーン [Galveston] 又はナカドーチェス [Nacogdoches] に到着できます。

## 6.52 騎兵 SPs の徴兵 [Recruiting Cavalry SPs]

南部連合国軍プレイヤーは、自身の選択で、歩兵の代わりに騎兵 SPs を徴兵できます。騎兵 SPs は、「2 VOL or 1 VOL CAV」又は「1 VOL or 1VOL CAV」の表示を持ついずれかの都市へ出現できます。もしも騎兵 SP が選択されたら、歩兵 SP (s) は徴兵されません。

注釈: 南部連合国軍プレイヤーは、各徴兵フェイズに可能な最大量の騎兵 SPs を徴兵することを要求されません。

- 1862 年の各徴兵フェイズに、南部連合国軍プレイヤーは 1 騎兵 SP を戦域毎に 1 のみ徴兵でき、しかもその戦域内で少なくとも 5 SPs 合計（騎兵 SP を含む）を徴兵している場合のみです。
- 1863 年以後の各徴兵フェイズ中、南部連合国軍プレイヤーは四半期合計毎に 1 騎兵 SP のみを徴兵でき、しかも少なくとも 5 SPs 合計を徴兵している場合のみです。
- もしも南部連合国が分断されたら、南部連合国軍プレイヤーはたとえトランス・ミシシッピ・エリア内で 5 SPs の徴兵が可能でなくても、そのエリア内で自軍の騎兵徴兵を行うことができます。

**6.53 徴兵の制限 [Restrictions on Recruiting]** : 南部連合国の SC 合計又は最大 25 SP は、南部連合国軍プレイヤーが 1 ターンに徴兵できる数を制限します（ルール 6.33 (1) と (2) を参照）。

## 6.6 相互増援フェイズ [The Mutual Reinforcement Phase]

各陣営は増援計画を持ち、各ターンにプレイに登場する新たなユニットを指定します。砦と砲台は増援として到着するのではなく、プレイヤーの選択で構築されることに注意してください。

**6.61 増援の配備 [Deploying Reinforcements]** : 増援ヘクスは、適切な色で記載された大都市と州都としてのみ定義され、適切な色で記載された都市ではありません。その州が南部連合国軍の支配下でない限り、フラン克福ート [Frankfort]（ケンタッキー）、ジェファーソン・シティ [Jefferson City]（ミズーリ）、ボルチモア [Baltimore]（メリーランド）も連邦軍の増援ヘクスです。連邦軍プレイヤーは、もしも東部戦域内のどこにも配置できなければ、ニュー・ヨーク・ボックス内でのみ増援を配置できます。南部連合国軍の徴兵チャート上に列記された各南部連合国都市も、戦争を通して南部連合国軍の徴兵ヘクスです（たとえ、1862 年 4 月の前のターンに、南部連合国軍プレイヤーが未だに徴兵の手順を使用していなくても）。例外: 部隊ユニットは、もしも封鎖されていたらノーフォーク [Norfolk]、ウィルミントン [Wilmington]、サヴァンナ [Savannah] 内に到着できません。

例外：連邦軍の正規兵部隊は、連邦軍の増援計画上に記載された特定都市へ配備されます。

プレイヤーは、その瞬間に敵部隊ユニットによって占められていないいずれかの増援ヘクスを使用できます。部隊ユニットは、敵の非部隊ユニットによって占められた増援ヘクスに配備できます。次いで、ルール 9.18 の手順を適用します。攻囲下の都市は、そのヘクスがすでに敵部隊ユニットを含むため使用できません。

- a. 現在補給源として機能していない増援ヘクス内には、最大 1 SP が到着できます。
- b. 完全に包囲された（すなわち周囲 6 ヘクスが敵 SP、敵 ZOIs (ZOC ではない)、通過不能地形によって）増援ヘクス内に到着できる SPs 又は指揮官はありません。

注釈：もしも敵部隊が友軍都市を通過して守備隊を残さなければ、たとえ自軍の部隊で奪回していなくても、プレイヤーはそれを自由に増援ヘクスとして使用できます。

**6.62 境界州の配備 [Border State Deployment]**：プレイヤー諸氏は、境界州が友軍か又は敵の支配下かに依存して、境界州内の特定都市にも増援を配備できます。連邦軍の増援計画は、連邦の都市を列記します。南部連合国軍の徴兵チャートは、どの都市にどれだけ多くの徴兵ができるのかを列記します。ここに列記された各都市は、戦争を通して南部連合国軍の増援ヘクスでもあります（たとえば、1862 年 4 月の前のターンに、南部連合国軍プレイヤーが未だに徴兵の手順を使用していなくても）。

例：ケンタッキー州が連邦軍支配下であるとき、連邦軍はレイスヴィル [Louisville] とフランクフォート [Frankfort] に増援を配備できますが、南部連合国軍に支配下であるときはレイスヴィルのみです。

- a. もしも連邦軍プレイヤーがケンタッキーを支配すると、南部連合国軍プレイヤーはボウリング・グリーン [Bowling Green] を徴兵のために使用でき、もしも南部連合国軍部隊ユニットによって占められていたら増援を配備できます。
- b. ミズーリ州内において、各陣営は敵部隊ユニットによって占められていないいずれかのときに、そのそれぞれ列記された都市を増援ヘクスとして使用できます。

**6.63 戦域の配備制限 [Theater Deployment Restrictions]**：1862 年 3 月まで、全ての連邦軍の民兵増援と南部連合国軍の志願兵増援は、半数の歩兵 SPs と半数の騎兵 SPs が各戦域内に到着する限り、プレイヤーが選択する増援ヘクスに置くことができます。奇数の SP は、どちらかの戦域内に置かれます。

例：連邦軍の増援計画が、5 民兵歩兵 SPs と 1 民兵騎兵 SP がこのターンに使用可能と列記していると仮定します。加えて、連邦軍プレイヤーは 2 民兵歩兵 SPs を補充としてプレイへ復帰させる資格を持ちます。3 歩兵 SPs は各戦域内に配備されなければならないが、連邦軍プレイヤーは残っている歩兵 SP と騎兵 SP をどこに置くか自由に決めることができます。

**6.64 全般的なスタッキング制限 [Overall Stacking Restrictions]**：最大で南部連合国軍 2 SPs、又は連邦軍 3 SPs（補充と増援の両方）が、同時に単一の増援ヘクスに配備できます。

例外：1862 年 4 月の前は、最大で連邦軍 2 SPs を単一の増援ヘクスに配備でき、最大で南部連合国軍 1 SP を州毎に配備できます。ジェファーソン・シティ [Jefferson City]、レイスヴィル [Louisville]、フランクフォート [Frankfort] に置くことができる連邦軍 SPs の最大数は、他の連邦軍増援ヘクスから 1 少なくなります。最大で連

邦軍の 1 SP をドーヴァー [Dover] 又はボルチモア [Baltimore] に配備できます。

- a. もしも南部連合国軍プレイヤーが、特定都市に 2 を超える SPs を徴兵する資格を持つと、超過分は同じ州内の他の都市に置くことができます。これは増援ヘクスを必要としませんが、2 以上の現行 SC を持たなければなりません。ヘクス毎の 2 SP 限度は、ここでは同様に超過できません。
- b. 同様に、もしも戦域内の各都市に 2 SPs がすでに置かれていたら、追加の SPs は他の戦域内の資格を持つ都市（それらが 2 以上の SC を持つ限り）に置くことができます。もしも他に使用可能な都市がなければ、追加の SPs は放棄されます。
- c. 境界州都市内に置くことができる南部連合国軍 SPs の最大数は、それが南部連合国州でない限り 1 です。もしもヘクス内に補給下の南部連合国軍の軍があると、これは 2 SPs に増加します。注釈：南部連合国軍の増援と徴兵は、選択ルール 20.9 でプレイしていない限り、決してセント・ルイス [St. Louis] 又はレイスヴィル [Louisville] に到着できません。
- d. 南部連合国軍の増援計画は、1862 年 4 月の前に南部連合国軍プレイヤーを州毎に 1 SP に制限します。ただし、二番目の SP は、もしもそれが補充であると、1861 年 10 月と 1862 年 1 月に南部連合国州内に置くことができます。ヘクス毎に 1 SP の限度は、それでも 1862 年 4 月の前に適用します。
- e. 1862 年 3 月の後でさえ、最大で連邦軍の 2 SPs をワシントン [Washington] 内に置くことができます。
- f. 連邦軍プレイヤーは、増援を受け取る各ターンに、最低 1 SP の増援をスプリングフィールド [Springfield] (イリノイ)、インディアナポリス [Indianapolis]、シンシナティ [Cincinnati]、ピッツバーグ [Pittsburgh]、ハリスバーグ [Harrisburg]、フィラデルフィア [Philadelphia] に置かなければなりません。もしも都市が南部連合国軍プレイヤーによって支配されていたら、連邦軍プレイヤーはその戦域内の他の増援都市内に、他の配置制限に従って SPs を置くことができます。
- g. 最大で連邦軍の 3 SPs をニュー・ヨーク [New York] ボックスに置くことができます（1862 年 4 月の前は 2 SPs）。

**6.65 可変増援 [Varying Reinforcements]**：各陣営が受け取る部隊 SPs の数は、一定の特別な条件下に増減し得ます。これらは、下記と各プレイヤーの増援計画上に列記されます。

- a. 南部連合国軍プレイヤーがケンタッキー又はメリーランドの支配を最初に取りるとき、追加部隊ユニット SPs の特別褒賞を受け取ることができます。続くターンの次の増援フェイズ中、南部連合国軍プレイヤーはサイを 1 つ振り、自軍徴兵チャート上のボーナス部隊表を調べます。1863 年ターンに -2、1864 年又は 1865 年ターンに -3 のサイの目修正があります。ボーナス増援は、もしも 1 月、4 月、7 月、10 月のターンに進入したら、南部連合国に課される全般的な部隊 SP 限度に対してカウントします（ルール 6.33 (2) を参照）。これら SPs の最大 1 は、たとえ 1862 年 4 月の前であっても、黒丸の各補給都市に置くことができます。

注釈：南部連合国は、戦争の開始時に多数の境界州志願兵を受け取りましたが、それ以降は非常に少なくなりました。特にケンタッキー人は、その州が連邦内に留まる間に参加することを望みませんでした。ただし、南部連合国軍は、ケンタッキー州で勝利して新たに大量の志願兵を獲得するため二度侵攻しました。ゲームは、南部連合国軍プレイヤーにこの同じ希望を差し出します。



b. 連邦軍プレイヤーは、南部連合国軍の部隊ユニットによって占められた自軍の各大都市又は州都について1 SP の増援を、ワシントン [Washington] について2 SPs を失います。連邦軍プレイヤーは、南部連合国軍が占める境界州内の都市について、以下のごとく増援を失います。:

- 1) ケンタッキーもしもルイスヴィル [Louisville] が占められていたら1 SP を失う (1861年8月~62年1月)。
- 2) ケンタッキーもしもフランクフォート [Frankfort] が占められていたら1 SP を失う (1861年8月~62年1月)。
- 3) ケンタッキーもしもルイスヴィル [Louisville] とフランクフォート [Frankfort] の両方が占められていたら1 SP を失う (1862年1月の後)。
- 4) ミズーリーもしもセント・ルイス [St. Louis] が占められていたら。
- 5) メリーランドもしもボルチモア [Baltimore] とアナポリス [Annapolis] の両方が占められていたら1 SP を失う。

c. 連邦軍プレイヤーは、もしも 1864 年の選挙でリンカーが敗北しても増援を失います (17.2 項を参照)。

**6.66 指揮官の増援 [Leader Reinforcements] :** 各指揮官は、増援計画上に指定されたごとく、特定の戦域に到着します。彼は戦域内のいずれかの増援ヘクス又はその戦域内で補給下のいずれかの軍HQユニットに置くことができます。

- a. 南部連合国軍プレイヤーは、いかなる瞬間にも 17 人までの指揮官をイン・プレイに持つことができます。A.P.ヒル (1863年5月に到着) は、18 人目の南部連合国軍指揮官です。彼とその後に着する全ての指揮官は、南部連合国軍プレイヤーが同時に何人か他の指揮官を取り去る場合にのみ、プレイに登場できます。指揮官は、マップ上のどこからでも取り去ることができます。南部連合国軍プレイヤーは自軍の補充指揮官の 1 人を取り去り、補充プール内の新たな指揮官をその場で置き換えることもできます。攻囲下の指揮官 (14.2 項を参照) は、取り去ることができません。注釈: 師団指揮官は、南部連合国軍の指揮官合計に対してカウントしません。
- b. もしも南部連合国軍プレイヤーが、指揮官を取り去るか又は指揮官の登場を遅延させたら、その指揮官を脇に置きます。次いで、その指揮官はもしも補充プール全体が枯渇したら、補充としてのみ使用できます。
- c. 師団指揮官 [Division Leaders] : 師団指揮官は、盤上の指揮官の数に対してカウントしません。計画された師団指揮官の撤去以外は、指揮官の撤去を満たすために師団指揮官を取り去ることができません。負傷した師団指揮官は取り去ることができ、戦死した師団指揮官の撤去は無視されます。
- d. 南部連合国軍の 1-0-6 指揮官は、テキサスとミシシッピ河川のレイジアナ内でのみ使用できます。

**6.67 軍HQの増援 [Army HQ Reinforcements] :** 軍HQユニットは、各陣営の増援計画上に指定された特定の都市に配備されます。もしもその都市が敵に占められていたら、軍HQユニットは同じ戦域内の増援ヘクスである最寄りの可能な都市に配備されます。

1864年1月と1864年4月、連邦軍プレイヤーは、ガルフ軍とジェームス流域軍のHQsを受け取ります。連邦軍プレイヤーは、ガルフ軍HQをいまや支配するいずれかのメキシコ湾の港又はキー・ウェスト [Key West] に置くことができます (史実では、ニュー・オリンズ [New Orleans] へ行きました)。ジェームス流域軍HQは、フォート・モンロー [Ft. Monroe] に到着しますが、もしも南部連合国軍がそのヘクスを確保していたら、フィラデルフィア [Philadelphia] に出現します。

**6.68 USMRR ユニットの増援 [USMRR Unit Reinforcements] :** 合衆国軍用鉄道ユニットの増援は、連邦軍支配下の鉄道線によってマッ

プ北端に連結する、いずれかの連邦大都市又は州都に到着できます。

**6.69 水上ユニットの増援 [Naval Unit Reinforcements] :** 増援計画は、ゲームを通しての全連邦軍艦船と、1862年7月までの南部連合国軍艦船の到着を示し、正確なユニットとそれらが到着する都市を指定します。もしも敵が特定の都市を支配すると、その艦船増援は除去されます。

1863年7月から開始して、1つのI-2-S増援を代わりにI-2-R増援にできます。I-2-Rは、フォート・モンロー [Ft. Monroe] 又はフィラデルフィア [Philadelphia] に到着できます。

## 6.7 指揮官フェイズ [Leader Phase]

このフェイズに、自軍増援計画に従って、プレイヤー諸氏はプレイから指揮官を取り去り、他の指揮官を昇進させなければなりません。



**6.71 指揮官の撤去 [Leader Removal] :** 連邦軍の増援計画上で、「1人の指揮官を取り去る [Remove 1 Leader]」の表示は、連邦軍プレイヤーが自身の選択でプレイから1人の指揮官を取り去らなければならないことを示します。その指揮官を脇に置きます。取り去られた指揮官は、もしも補充プール全体が枯渇したら、補充としてのみ使用できます。さもなければ、取り去られた指揮官は決して復帰しません。攻囲下の指揮官 (ルール 14.2 を参照) は、取り去ることができません。

注釈: 明らかに、連邦軍プレイヤーは自軍の無能な指揮官を罷免することで、自軍の撤去要件を満たすことを望むでしょう。

**6.72 指揮官の昇進 [Leader Promotions] :** 何人かの連邦軍指揮官は、ゲーム中に総合的に高い能力の段階に昇進します。増援計画は、そのような各指揮官を名前で示します。これら全ての指揮官は、ゲームで2つのカウンターを持ち、低い評価値を持つ時期なしのカウンターを使用して開始します。指定された特定ターンに、指揮官カウンターをその上に記載されたゲーム・ターンの時期に一致する新たなそれに置き換えます。指揮官は、盤外で負傷から回復している間に昇進する可能性があります。



注釈: シナリオの指示は、シナリオ開始時にどの指揮官がすでに昇進しているのかを示します。

## 6.8 南部連合国軍の資源ポイント・フェイズ [The Confederate Resource Point Phase]

このセグメントは、1月、4月、7月、10月ゲーム・ターンの四半期にのみ発生します。南部連合国軍プレイヤーのみが、このセグメント中に実行するための活動を持ちます。

**6.81 資源ポイントと主要工業都市 [Resource Points and Key Industrial Cities] :** 一定の南部連合国都市は、資源ポイント (RPs) を生み出す主要工業中枢 [Key Industrial Centers] (KICs) です。RPs は、このフェイズ中に艦船を建造するため (下記のルール 6.86 を参照)、補充セグメント中に軍HQユニットを補充するため (ルール 6.4 を参照)、自軍プレイヤー・ターン中に砦と砲台を構築するため (ルール 8.0 を参照)、南部連合国軍プレイヤーによって要求されます。

**6.82 手順 [Procedure] :** 各1月、4月、7月、10月ターンに、南部連合国軍プレイヤーは、この瞬間に補給源として機能している各KICについて、1 RP を生み出します (ルール 7.3 を参照)。南部連合国軍プレイヤーは、これを直ちに消費するか又は未来のターンのために取っておくことができます。蓄積されたRPsの数を記録するため、記録欄上にRPマーカーを置きます。

例: 3RPs は、RP マーカーをx 1 記録欄上の「3」ボックス内に置くことで記録されます。

**6.83 制限 [Restrictions]** : 最大で 12RPs を蓄積できます。もしも南部連合国軍プレイヤーが 10 以上の RPs を蓄積させたら、RP マーカーをその RP+10 面に裏返します。

**6.84 KIC マーカー [KIC Markers]** : KIC マーカーは、主要工業中枢を識別します。これらを、シナリオのセット・アップ指示によって述べられた、一致する都市ヘクス内に置きます。もしも連邦軍の部隊ユニットが都市を占めたら、KIC マーカーは永久に取り去られ、たとえ南部連合国軍プレイヤーによって奪回されたとしても、都市は KIC であることを停止します。KIC の崩壊は、南部連合国軍プレイヤーがすでに蓄積させた RPs に影響を及ぼしません。



**6.85 追加 KICs の獲得 [Gaining Additional KICs]** : アトランタ [Atlanta] は、1862 年 4 月に KIC になります。もしもアトランタが連邦軍の部隊ユニットによって占められていると、KIC はアトランタが連邦軍によって占められていない最初の四半期の開始時に到着します。ケンタッキー、ミズーリ、メリーランドの KICs は、選択ルール 20.9 を使用しているときにのみ使用されます。

**6.86 南部連合国の艦船建造 [Confederate Shipbuilding]** : 1862 年 7 月から開始して、南部連合国軍プレイヤーは自軍資源ポイント・フェイズ中に新たな艦船を建造できます。史実では、南部連合国海軍は工業的な制約と小規模な造船所と格闘したため、以下の制限を持ちます。:

- a. 南部連合国軍プレイヤーは、未だに除去されていない自軍カウンター内容物からのみ艦船を建造できます。再建できる輸送船クラスの艦船を除き、沈没した艦船を再建できません。しかも、
- b. 艦船は、チャールストン [Charleston]、メンフィス [Memphis]、モービル [Mobile]、ニュー・オリンズ [New Orleans]、ノーフォーク [Norfolk]、リッチモンド [Richmond]、サヴァンナ [Savannah]、ウィルミントン [Wilmington] の都市でのみ建造できます。艦船を建造するため、南部連合国軍プレイヤーはその都市から KIC を含む機能している補給源まで補給線をたどなければなりません。

南部連合国軍プレイヤーは、ガルベストン [Galveston] (のみ) に N-1-R 水上ユニットを建造できます。南部連合国軍プレイヤーは、ガルベストンで N-1-R 又は輸送船を建造するため、KIC まで LOS をたどる必要はありません。N-1-R 建造の手順は、輸送船の建造についてと同じで、しかも

- c. 南部連合国軍プレイヤーは、ターン毎に 2 つまでの艦船の建造を開始、完成、建造中にできます。いずれかの単一ヘクス内で、南部連合国軍プレイヤーは、ターン毎に 1 つまでの艦船を開始又は終了できます。南部連合国軍プレイヤーは、1 つを終了させて次いで他を開始することはできません。注釈: 建造中の南部連合国軍艦船の数は、ルール 8.22 に従って構築中にできる砦又は砲台の数に影響を与えません。しかも、
- d. 艦船は連邦軍の砲台によって面したヘクスサイド内で建造でき、もしも艦船が完成したときに連邦軍の砲台がそのヘクスサイドに向いていたら、艦船はそのターンに砲台と交戦するか又はあたかも戦闘からのごとく撤退しなければなりません (ルール 11.28 を参照)。

**6.87 装甲艦の建造 [Building Ironclads]** : 装甲艦を建造するためには、3 ターンがかかります。最初のターンに、南部連合国軍プレイヤーは 1 RP を消費しなければなりません。装甲艦ユニットを建造ヘクス内に置き、その上に「建造中 [Under Construction]」マーカーを置きます。建造を開始した後の 3 番目の



ゲーム・ターン (又はそれ以後) に、更に 1 RP を消費することで艦船を完成できます。「建造中」マーカーを取り去り、装甲艦は機能状態になります。

例: 1 月に、南部連合国軍プレイヤーは 1 RP を消費し、マップ上に「建造中」マーカーと共に装甲艦を置きます。4 月に別の RP を消費し、マーカーを取り去って装甲艦は完成します。

- a. KIC を含んでいる機能する補給源への補給線は、RPs が消費される 2 ターンについて開かれていなければなりません、中間ターン中は必要ありません。
- b. 未完成の装甲艦は、能力を持ちません。もしも連邦軍の部隊ユニットが都市内に進入したら、破壊されます。
- c. 各シナリオで、カウンター内容物内の全ての装甲艦が建造のために使用可能ではありません (史実では、1863 年と 1864 年までに、何隻かの装甲艦が沈没していました)。シナリオは、建造のために使用可能な装甲艦の数を列記します。

**6.88 輸送船の建造 [Building Transports]** : 輸送船

は、建造するために一ヶ月間が要求されます。南部連合国軍プレイヤーは、単に 1 RP を消費し、ヘクス内に「建造中 [Under Construction]」マーカーと共にカウンターを置きます。輸送船ユニットは、次の南部連合国軍プレイヤー・ターンの開始になるまで未完成です。そのターンにマーカーを取り去り、輸送船ユニットは機能状態になります。これらは、その瞬間に補給線又は二番目の RP の消費を必要としません。



**6.89 構築中のユニット [Units under Construction]** :

構築 (建造) 中の砲台、砦、艦船等は、それらが完成するゲーム・ターンになるまでマップ上に存在しません。このようなユニットは、完成するまで「攻撃」され得ません。ただし、それらが構築されているヘクスを占めること (すなわち、ヘクスから全ての敵 SPs がなくなる) は、構築中のユニットをプレイから除去します。向上している砲台は、完成するまでその低い数値で攻撃されます。砲台又は砦の「構築中」限度 (戦域毎に 2) も、構築中のアイテムにのみ適用し、カウンター内容物内に用意された構築中マーカーの数に適用しません。



**6.9 州民兵撤去フェイズ [State Militia Removal Phase]**

各ターンのこのフェイズ中、もしもある州がその民兵ユニットのいくつかをマップ上に持ち、その州内にもはや敵の部隊ユニットが存在しなければ、マップから民兵ユニットを取り去って脇に置きます。



**6.91 手順 [Procedure]** : プレイヤーは、もしもその州内又は州の境界に沿って敵ユニットがいなければ、マップから民兵部隊ユニットを取り去らなければなりません。単にそれらを取り上げてマップの外側に保ちます。民兵部隊ユニットは、もしもルール 4.71 の条件が満たされたらプレイに再登場できます。

もしも敵プレイヤーがその州内の全補給源を同時に支配したら、民兵は永久に除去されます。

「(フォレスト) は連邦の計画を台無しにした... グラントは、完全にミズーリの外へ退却しなければならず、メンフィスに戻る途上にある。極めて困ったことに、フォレストはこれらの全てを行う間、自身の騎兵を武装し、徴兵し、糧食を与えた。襲撃が終了したとき、彼は始めたときよりも多くの兵を持ち、その全てが優秀な乗り手で、合衆国政府によって武装され、衣服を与えられ、糧食を与えられていたのだ。」

—Bruce Catton (Never Call Retreat)



## 7.0 補給フェイズ [THE SUPPLY PHASE]

部隊ユニット、砲台、水上ユニットは、完全に有効機能するため「補給下」であることが要求されます。指揮官と砦は、決して補給を要求されません。ゲームには、3つの補給状況があります。：補給下（補給状態 [“in supply”]）、非補給下、孤立状態です。後の2つの状態にあるユニットは、補給影響概要 [Supply Effects Summary] 内に列記された影響を被ります。「非補給下 [“Unsupplied”]」と「孤立状態 [“Isolated”]」のマーカーは、これらの状況にあるこれらのユニットを表示するために使用されます。ユニットがその補給状況を判定された後、プレイヤーは損耗を実施しなければなりません。

### 7.1 補給の判定 [Supply Judgment]

プレイヤーは、自軍補給フェイズ中に各自軍ユニットの補給状況を判定します。補給下のユニットは、次の自軍補給フェイズになるまでその状態に留まります。非補給下又は孤立状態のユニットは、管理フェイズ中に再びチェックされるまで、自軍プレイヤー・ターンの残りを通してその状況に留まります。

**7.1.1 補給をたどる [Tracing Supply] :** ユニットの、もしも補給源まで連結する補給線をたどることができれば補給下です（ルール 7.3 を参照）。もしもユニットが前のプレイヤー・ターンに補給下だったものの、このフェイズに LOS をたどれなければ非補給下になります。もしもすでに非補給下で、このフェイズに LOS 又は連絡線 (LOC) のどちらかをたどることができなければ、ユニットは孤立状態になります。ユニットは、決して補給下から孤立状態へ直接移行せず、少なくとも1ターンを非補給下であることに費やさなければなりません。

### 7.2 補給線 (LOS) と連絡線 (LOC)

#### [Lines of Supply (LOS) and Lines of Communication (LOC)]

LOS と LOC は、ユニットから鉄道又は河川ヘクスサイドまでの短い陸上部分が、続く鉄道線又は河川ヘクスサイドに沿って、又は海上ゾーン（連邦軍のみ）のいずれかの組み合わせで補給源まで戻る、無制限な長さの道筋から構成されます。LOS と LOC は、もしもユニットが補給源を占めていたら、陸上部分なしで補給源まで直接たどることもできます。LOS と LOC は、ユニットから補給源までたどられます。

**7.2.1 陸上部分の長さ [Overland Segment Length] :** 陸上部分は、陸上ユニットが通常で移動で通過できるいずれかの地形を通してたどる、ヘクスの連続した道筋です。

- LOS の目的において、その長さは陸上ユニットが移動でヘクスを通過又は越えるために使用する同じ地形MPコストを使用して、**好天候で4MPs、又は悪天候で3MPs** になります。陸上部分は、追加のMPコストを消費して、敵ZOCsを通過してたどることができます。敵ZOC内の友軍ユニットの存在は、この罰則を無効にしません。
- LOC の目的において、陸上ユニットが移動でヘクスを通過又は越えるために使用する同じ地形MPコストを使用して、**好天候で8MPs、又は悪天候で6MPs** になります。ただし、LOCの陸上部分は、たとえ友軍の部隊ユニットがそのヘクスを占めていても、敵ZOC内へ又は通過してたどることができません。

**7.2.2 その他の特性 [Other Characteristics] :** LOS 又は LOC は、1つのみの陸上部分を含むことができ、LOS 又は LOC をたどっている

ユニットから開始します。LOS 又は LOC の残りは、鉄道線又は河川に沿って、又は海上ゾーンを通過してたどられなければなりません。LOS の陸上部分は、鉄道ヘクス内、補給源ヘクス内、友軍の都市又は河川集積所を含む航行可能又は潮汐河川によって接したヘクスに終着しなければなりません。航行可能又は潮汐河川（チェサピーク湾ヘクスサイドを含む）のどちらかは、LOS 又は LOC の一部になることができますが、小河川は不可です。鉄道線と河川の両方に沿ってたどられた LOS 又は LOC の道筋は、河川によって接したいずれかの鉄道ヘクスで連結できます。

**LOS-LOC の例 :** ヘクス 2720 内の連邦軍ユニットは、ヘクス 2919 へ陸上部分をたどり、鉄道線に沿ってコリンス [Corinth] へ、次いで河川に沿ってカイロ [Cairo] へ渡ります。もしも連邦軍プレイヤーがヘクス 3112 内に河川集積所を持つと、ヘクス 3313 内の連邦軍ユニットはヘクス 3112 内の河川集積所へ陸上部分をたどることができ、次いでカイロまで河川を渡ることができます。



**7.23 LOS と LOC の制限 [LOS and LOC Restrictions]:**以下の制限は、ユニットから補給源にLOS 又はLOC をたどっているときに適用されます。:

- a. LOS (のみ) の陸上部分は、湿地又はバイユーのヘクス内へ又は通過してたどることができません。湿地又はバイユーのヘクス内のユニットは、外の隣接する非湿地/バイユーのヘクスへLOS をたどることができます。ユニットは、湿地又はバイユーのヘクス内へ又は通過してたどることができます。
- b. LOS 又はLOC の鉄道線に沿ってたどる部分は、もしも友軍部隊がその都市を占める場合にのみ、敵の都市ヘクスを含めることができます。この場合の「敵の都市」とは、相手側プレイヤーの補給色で記載された都市、又は敵支配下の境界州内の黒丸で記載された都市として定義されます。
- c. LOS 又はLOC の鉄道線に沿ってたどり補給源に戻る部分は、もしも友軍部隊ユニットがそのヘクスを占める場合にのみ、敵ZOC 内のヘクスを含めることができます。補給源自体は、たとえ友軍部隊ユニットが補給源を占めていなくても、敵ZOC 内にあることができます。
- d. もしもLOS 又はLOC の部分が鉄道線に沿ってたどられると、プレイヤー支配下の無傷の鉄道ヘクスのみが使用できます。
- e. LOS 又はLOC は、水路によってのみ攻囲下の都市内へたどることができます。攻囲下の都市へLOS 又はLOC をたどることを望むユニットで、自身がその都市ヘクス内に位置しない場合、そのLOS 又はLOC を水路によって都市内へたどらなければなりません。
- f. 攻囲下都市内のユニットは、陸上部分又は鉄道によってヘクスの外へLOS 又はLOC をたどれません。ただし、攻囲自体は、河川又は海上によってLOS 又はLOC をたどることを妨げません。
- g. 敵ZOI (敵艦船又は砲台のどちらかによって及ぼされた) 内の河川ヘクスサイドに沿って又は越えてたどることができるLOS 又はLOC の部分はあります。
- h. 陸上のLOS 又はLOC は、敵の部隊ユニットによって占められたヘクスを通過してたどれません。LOS (のみ) についての陸上部分は、敵ZOCs を通過してたどることができ、追加のMP コストを消費します。LOC (のみ) についての陸上部分は、敵ZOCs を通過してたどることができません。非部隊陸上ユニットは、ZOI を及ぼしている砲台を除き、いかなる方法でもLOS 又はLOC を妨害しません。

例: LOS 又はLOC は、敵の指揮官のみによって占められたヘクス又は守備隊を持たない砦を通過してたどることができます。

- i. 水上ユニットは、そのLOS 又はLOC の部分としての陸上部分を持つことができません。ただし、それが占める河川ヘクスサイドに隣接するどちらかのヘクス内から開始する鉄道線を使用できます。水上ユニットは、河川又は海上によって補給線を都市又は集積所へたどることを要求されません。

例: ヘクスサイド2513/2514 上の連邦軍水上ユニットは、南部連合国軍のZOI 内に間の河川ヘクスサイドがないという条件で、ミシシッピ河に沿ってカイロ [Cairo] へ渡るLOS をたどることができます。

**7.24 海上によってLOS とLOC をたどる [Tracing LOS and LOC by Sea]:**連邦軍ユニットは、海上によってLOS 又はLOC をたどることができます。ユニットは、単に連邦軍部隊ユニットによって占められた水上集積所又は港まで通常のLOS 又はLOC をたどります。次いで、連邦軍プレイヤーは、連邦軍の補給源まで潮汐河川ヘクスサイド、沿岸ヘクス、海上グーンの連続した道筋をたどります。連邦軍プレイヤーは、ニュー・ヨーク・ボックスへ海上補給をたどることもできます。道筋をたどるために使用されたいかなる河川ヘクス

スサイドも、南部連合国軍のZOIs から解放されていなければなりません。

- a. 各ターンに限定された数の部隊SPs のみが、海上によって補給されることができます。これは、連邦軍プレイヤーの海上補給許容量で、この制限はゲーム暦上に記載されます。海上によって補給できる艦船の数に限度はありません。
  - b. もしもユニットが非補給下であるものの、水上集積所又は港へLOC をたどると孤立状態にならず、そのターンの連邦軍の海上補給許容量に対してカウントしません。
- 注釈: チェサピーク湾は、ゲームの目的において潮汐河川ヘクスサイドと見なされるため、陸上ユニットはそこを通して通常のLOS 又はLOC をたどることができ、従って連邦軍は例えばヨークタウン半島の陸上ユニットを支援するために海上補給許容量を使用する必要がありません。
- c. 沿岸上の連邦軍ユニットは、海上によって補給路をたどるため、やはり港又は水上集積所までLOS 又はLOC をたどらなければなりません。補給所として見なされるためには、ユニットが港又は水上集積所を含んでいるヘクス内にいなければなりません。内陸ヘクスからLOS 又はLOC をたどるためには、沿岸ヘクス内に港又は水上集積所がなければなりません。
  - d. 赤い補給許容量の数字を持つ南部連合国の港は、連邦軍部隊ユニットによって占められていなければなりません。他の港と水上集積所を持つ非港ヘクスはこの要件を持ちません。

注釈: 自軍補給フェイズ中に補給を判定した後、連邦軍プレイヤーは自軍管理フェイズ中に使用可能で留まる海上補給許容量の記録を望むことができます。

## 7.3 補給源 [Supply Sources]

各陣営は、もしも下記ルールの要件を満たすと補給源として機能する補給都市を持ちます。もしも補給都市が補給源として機能するための資格を持つと、その記載された補給値にかかわらず、無制限な数のユニットがLOS 又はLOC をそこにたどることができます。

**7.31 補給源としての都市 [Cities as Supply Sources]:**補給都市は、色付丸の中に補給値が記載されたそれです。: 連邦については青丸、南部連合国については赤丸、中立又は非支配下の都市については黒丸です。各陣営は、その元の領土内の補給都市にプラスして、補給数値がその陣営の色で記載された境界州内の補給都市を、敵部隊ユニットによって実際に占められていないときにはいつでも補給源として使用できます。これは、たとえ敵ユニットが都市を最近占めていたとしても有効で、いったん都市が守備隊を持たないままにされると、その陣営に復帰します。

例: ルイスヴィル [Louisville] (ヘクス3708) は、青で記載された補給値を持つため、南部連合国軍部隊ユニットによって占められていない限り、たとえこの都市が境界州 (ケンタッキー) 内であっても、連邦軍プレイヤーは補給源として使用できます。



プレイヤーは、たとえそこを支配しても、相手側プレイヤーの色で記載された都市を、決して補給源として使用できません。

**7.32 補給源としての境界州都市 [Border State Cities as Supply Sources]:**その補給地が黒で記載された境界州内の補給都市が、あるプレイヤーによって支配されたとき、あたかも支配しているプレイヤーの補給色: 連邦について青、南部連合国について赤で記載されているごとく扱われます。



## The War for the Union

敵支配下州内の黒で記載されたか、又はミズーリ内の補給都市は、もしも非支配プレイヤーが部隊ユニットでそれらを占めると、その補給都市として扱われます。例外：ミズーリ州のスプリングフィールド [Springfield] は、連邦軍部隊のユニットによって占められていない限り、南部連合軍プレイヤーによって支配されます。

例：チャールストン [Charleston] (ヘクス 4807) は、たとえ占められていなくても通常は連邦の補給都市ですが (なぜならば、連邦軍プレイヤーは、通常ウェスト・ヴァージニアの州全体を支配するからです)、南部連合軍が占めたときは南部連合軍についての補給都市です。ミズーリ州のスプリングフィールド [Springfield] (ヘクス 1709) は、たとえ占められていなくても通常は南部連合軍の補給都市ですが、連邦軍が占めたときは連邦についての補給都市です。

例外：テネシー州内のノックスヴィル [Knoxville] (ヘクス 4214) は、初期に南部連合軍の支配下領土内に位置する都市です。ただし、その補給値は黒で記載され、赤ではありません。これは通常あたかも南部連合軍支配下の境界州として機能し、したがって南部連合軍プレイヤーは友軍補給都市として扱うことができます。もしも連邦軍によって占められたら、連邦軍プレイヤーはノックスヴィルを友軍補給都市として扱うことができます。

注釈：色による補給都市のコード付は、境界州の様々な部分にいる人々の共感を大まかにあらわします。ゲームは、人々は常に共感する陣営の支援を試みるものと仮定しますが、もしもその州が積極的に一方の陣営に与したら、より効果的にそれを行うことができます。

**7.33 補給都市の適格性 [Supply City Eligibility]** : 補給都市は、LOCs によって連結した少なくとも3つの補給都市のネットワークの一部である場合にのみ、補給源として機能しています。

**7.34 不適格な補給都市と補給 [Ineligible Supply Cities and Supply]** : 補給源として機能するための資格を持たない補給都市は、それでもそこへ LOS 又は LOC をたどる、記載された補給値に相当する数の SPs の補給源として機能できます。各艦船又は砲台は、このルール of 目的において 1 SP としてカウントします。この特典を主張するため、ユニットはその都市まで通常の LOS 又は LOC をたどれなければなりません。不適格な補給都市は、それでも水上ユニットの修理の目的において補給源と見なされます (連邦軍のみ、ルール 15.41 を参照)。完全に包囲された、すなわち、周囲 6 ヘクスが敵の SP、敵の ZOIs (ZOCs ではない)、通過不能地形内である場合、補給都市の補給許容量は半減されます (端数は切り捨て)。

注釈：補給都市は、ゲーム・ターン毎に一度のみその補給許容量を使用できます。例：2 補給許容量の都市内に 4 SPs がいます。2 SPs が補給フェイズ中に補給されます。補給都市は、管理フェイズの補給判定セグメント中、他の 2 SPs にもそれらを適用することはできません。

**7.35 マップ端の補給源 [Map Edge Supply Sources]** : 連邦軍ユニットは、マップの北端から外へ導かれる鉄道に沿って補給をたどることもできます。連邦軍ユニットは、海上によってニュー・ヨーク・ボックスへ補給をたどることもできます。

### 7.33 補給都市の適格性の例：

連邦海軍がミシシッピ河を遮断していますが、南部連合軍はリトル・ロック [Little Rock]、カムデン [Camden]、シュリーブポート [Shreveport] とそのエリア間を支配すると仮定します。リトル・ロック〜カムデン〜シュリーブポートは3方向のネットワークなので、これらの補給都市は全て補給源としての資格を持ちます。もしも連邦軍がカムデンを奪取していたら、リトル・ロックはもはや補給源ではありません。



## 7.4 補給堡 [Supply Heads]

補給堡とは、鉄道、河川、海上ゾーンのみによって補給源に連結するヘクスです。換言すると、プレイヤーが陸上部分なしで補給源までそこから LOS をたどれるヘクスです。機能している補給源を含んでいるヘクスは、もちろん資格を持ちます。補給堡は、損耗の低下、疲労の回復、攻囲の開始のために重要です。

## 7.5 損耗 [Attrition]

部隊ユニットは、非補給下、孤立状態、超過スタック状態、疲労レベル3又は4、湿地又はパイユのヘクスを占めているときに損耗を被ります。損耗は部隊ユニットのみに影響し、決して指揮官、砦、艦船、砲台に影響しません。

**7.51 損耗を被る者の判定 [Determining Who Suffers Attrition] :** スタッキング・チャートは、あるヘクス内に損耗を被ることなしで一緒に安全にスタックできる SPs の数を表示します。損耗は、これらの制限を超過する部隊ユニットの SPs に影響します。

例：あるプレイヤーは、補給堡としての資格を持つヘクス内にスタックした 28 SPs を持ちます。18 SPs のみがそこに安全にスタックでき、損耗から免疫を持ちます。自身の選択で超過する SPs のみ(この場合は 10 SPs) が損耗を被らなければなりません。

非補給下、孤立状態、超過スタック状態、疲労レベル3又は4、湿地又はパイユのヘクス内にスタックした部隊ユニットは、スタッキングにかかわらず損耗を被らなければなりません。損耗表上で使用するコラムを判定しているとき、損耗を被っている部隊ユニットの SPs のみがカウントされます。

例：もしもあるヘクスが非補給下の 6 SPs と補給下の 4 SPs を含むと、前者の損耗結果を判定するとき損耗表上で「5-6」コラムを使用します。

**7.52 損耗の手順 [Attrition Procedure] :** 以下の手順を使用して損耗損失を判定します。損耗を受けている SPs の数に一致する損耗表のコラムを位置取りします。サイを1つ振り、表の下に表示されたごとく修正し、SPs の損失数を見つけるために最終結果とコラムを交差照合します。所有しているプレイヤーは、除去するための SPs を選択します。

注釈：損耗で失われた SPs は、補充ボックス内に置かれます。もしも損耗のために部隊が完全に除去されたら、盤上の指揮官はヘクス内に留まります。彼は通常に移動できます。

損耗を受けている各スタックについて、個別にサイを1つ振ります。一定のサイの目修正がスタック内の全てではなくいくつかのユニットに適用される場合、最悪のサイの目修正をスタック全体に適用します。ある SP が孤立状態になった最初のターンの後の各ターンについて、損耗のサイの目に追加の+1を加えます。例えば、孤立の二番目のターンのスタックは+3 DRM を持ちます。孤立状態についての+2と、最初のターン後の1ターンについての+1です。

**7.53 特別な騎兵損耗 [Special Cavalry Attrition] :** もしも非補給下の部隊の 50%以上が騎兵 SPs であると、損耗のサイの目に+1 DRM が加えられます。もしも孤立状態部隊の 50%以上が騎兵 SPs であると、損耗のサイの目に+2 DRM が加えられます。

例外：騎兵指揮官と共にスタックした騎兵 SPs は、この特別な騎兵損耗ルールから除外されます。

注釈：騎兵部隊は、大量の飼料と補充を要求され、これらがなければ急速に崩壊しました。ゲームにおける「騎兵指揮官」は、敵領土

の奥深くにいる間でさえ、このような補給を獲得するための特別な才覚を全ての者が持ちました。

もしも SPs の 50%以上が騎兵であると、少なくとも損耗損失の 1 SP は騎兵でなければなりません。

## 8.0 砦と砲台セグメント

### [FORT AND BATTERY SEGMENT]

このセグメントは、プレイヤーの移動フェイズ開始時に発生します。このセグメント中、プレイヤーは新たな砦と砲台を構築できます。このセグメントの終了時、プレイヤーはマップから不要な河川砲台を取り去ることができます。

### 8.1 砦の構築 [Fort Construction]

砦は、プレイヤー諸氏によって建設できる手の込んだ防御施設をあらわします。砦には、2つのタイプがあります。：砦と強化砦です。砦は、陸上ユニットのみに影響します。



**8.11 手順 [Procedure] :** 砦を建設するため、プレイヤーはこのセグメントの開始時に、ヘクス内の部隊ユニットを最初に塹壕化させていなければなりません。部隊ユニットは、機能している補給源へ LOS をたどれなければなりません。もしもヘクス自体が機能している補給源であると、この LOS は自動的です。プレイヤーはヘクス内に「構築中」["Under Construction"] マーカーを上を持つ砦カウンターを置くことで構築を開始します。もしも塹壕化された部隊ユニットが上記のごとく LOS をたどれるのであれば、プレイヤーの次の砦と砲台セグメントの開始時に、ヘクス内に砦が完成します。塹壕と「構築中」マーカーは、両方とも取り去られます(部隊ユニットは、友軍の砦と同じヘクス内で塹壕化できません)。もしもそうでなければ、砦カウンターは取り去られ(後のターンに再び使用できます)、プレイヤーは再び開始しなければなりません。

南部連合国軍プレイヤー(のみ)は、砦の構築又は強化を開始するとき毎に 1 RP を消費しなければなりません。RP は、たとえ砦を完成することに失敗しても消費されます。

**8.12 構築の限度 [Construction Limits] :** 各シナリオは、各陣営について構築のために使用可能な砦又は強化砦カウンターを指定します。各プレイヤーは、その数の砦のみを構築できます。各プレイヤーは、各ターンに各戦域内で合計して最大2つの構築中(強化を含む)の砦と/又は砲台を持つことができます。

**8.13 強化砦 [Improved Forts] :** プレイヤーは、上記ルール 8.11 の砦の構築手順を繰り返すことで、通常の砦を強化砦に向上させることができます。部隊ユニットは要求されませんが、砦は機能している補給源まで LOS をたどれなければなりません。向上させていることを示すため、強化砦カウンターと「構築中」マーカーを砦の上に置きます。砦は、向上している間に、以前の戦力で機能を継続します。

注釈：プレイヤー諸氏は、1863年10月に強化砦の建設を開始できます。

**8.14 制限 [Restrictions] :** ヘクス毎に1つまでの砦が認められます。いったん構築されたら、砦は移動できません。もしも通常の砦が建設されたヘクスに敵の部隊ユニットが進入したら、砦カウンターは除去されます。除去された砦は再使用できず、プレイヤーは砦を解体してどこかに再建することもできません。



## 8.2 砲台の構築と向き [Battery Construction and Facing]

砲台は、水上攻撃に対して防護するために設置据砲された重砲をあらわします。砲台は2つのタイプに分類されます。：河川砲台と沿岸砲台です。砦と同様、両プレイヤーはゲームの過程で砲台を構築できます。



**8.21 手順 [Procedure]** : 砲台を構築するため、プレイヤーはヘクス内に塹壕化された部隊ユニット又は砦のどちらかを持たなければなりません。部隊ユニット又は砦は、機能している補給源へ LOS をたどられなければなりません。もしもヘクス自体が補給源で機能していると、この LOS は自動的です。プレイヤーはこのセグメント開始時に、ヘクス内に「構築中 [“Under Construction”]」マーカーを上を持つ砲台カウンターを置くことで構築を開始します。そのプレイヤーの次の砦と砲台構築フェイズの開始時、もしも上記の条件がいまだに満たされていたら、砲台は完成して「構築中」マーカーが取り去られます。もしもそうでなければ、砲台カウンターが取り去られ(後のターンに再び使用できます)、プレイヤーは再び開始しなければなりません。

南部連合国軍プレイヤー(のみ)は、砲台構築を開始するとき毎に1RPを消費しなければなりません。RPは、たとえ砲台を完成することに失敗しても消費されます。加えて、南部連合国軍プレイヤーは、戦力2の新たな砲台のみを建設できます。もしも2戦力のカウンターが使用可能でなければ、砲台を建設できません。連邦軍の砲台は、使用可能なカウンターについていかなる戦力でも建設できます。

**8.22 構築の限度 [Construction Limits]** : 各シナリオは、各陣営について構築するために使用可能な砲台カウンターを指定します。各プレイヤーは、その数の砲台のみを構築できます。各プレイヤーは、各ターンに各戦域内で合計して最大2つの構築中(強化を含む)の砦と/又は砲台を持つことができます。

例: あるプレイヤーは、同じ戦域内に構築中の1つの砦と1つの砲台を持つことができますが、同じ戦域内に構築中の1つの砦と1つの砲台にプラスして向上させている別の砲台を持つことはできません。

**8.23 制限 [Restrictions]** : ヘクス毎に、1つまでの沿岸砲台又は2つまでの河川砲台が認められます。いったん構築されたら、砲台は移動できません。もしも砲台が建設されたヘクスに敵の部隊ユニットが進入したら、砲台カウンターは除去されます。例外: もしも砲台を建設しているプレイヤーがヘクス内に攻囲下の部隊ユニットを持つと、この状況のために砲台は除去されません。連邦軍プレイヤーは、除去された砲台カウンターを再使用できます。南部連合国軍プレイヤーは再使用できず、いったん除去された砲台は完全に消滅します。

注釈: 南部連合国は、重砲が非常に不足していました。

**8.24 砲台の向上 [Upgrading Batteries]** : プレイヤーは、上記ルール8.21の構築手順を繰り返すことで、非混乱状態の砲台を向上させることができます。向上させていることを示すため、新たな砲台戦力カウンターと「構築中」マーカーを砲台の上に置きます。砲台は、向上している間に、以前の戦力で機能を継続します。存在している砲台を向上させるためには、塹壕化 SP 又は砦が必要です。

- 2戦力の砲台は、戦力3又は戦力4へ直接向上させることができます。より高い戦力のカウンターは、そのシナリオで「建設のために使用可能」として列記された中から来なければなりません。いったん向上したら、2戦力のカウンターは取り去られ(向上した砲台ボックス内に置きます)、そのシナリオで再び建設するために使用できません。「減少状態」砲台のために従属させるために使用できます(ルール11.38を参照)。

- 向上は、砲台が混乱状態の間に開始又は終了できません。もしもプレイヤーが向上を開始し、次いでその砲台が混乱状態になると、最初に砲台を非混乱状態にし、次いで向上を終了しなければなりません。Sの結果によって向上が停止した砲台は、ターン毎に2つの構築限度に対してカウントすることを継続しません。ただし、S\*の結果を取り去るために構築手順を繰り返すことは、ターン毎に2つの限度に対してカウントします。

- プレイヤーは、敵ユニットがそれを攻撃する同じターンに砲台を向上させることができ、戦闘は向上の機能を無効にしません。ただし、もしも砲台を向上させているヘクスを敵ユニットが奪取したら、低と高戦力の両方の砲台カウンターが失われます(南部連合国軍の場合は永久に)。S\*とR\*は、ルール11.38で扱われます。

- フォート・モーガン [Ft. Morgan] とウィルミントン [Wilmington] の南部連合国沿岸砲兵は、その裏面に記載された「2」の戦力と表面に記載された「4」の戦力を持ちます。チャールストン [Charleston] 砲台はその裏面に「3」の戦力と表面に「5」の戦力を持ちます。これらは、その低い戦力で戦争を開始します。南部連合国軍プレイヤーが、これらいずれかの砲台を向上させる最初るとき、高い戦力を表示するため単にカウンターを裏返します。二番目の砲台カウンターを上にはスタックさせる必要はありません。もしも名称付の砲台がゲームの過程で減少したら(ルール11.38を参照)、自軍の建設するために使用可能な砲台のプールから、南部連合国軍プレイヤーが少なくとも戦力3の一別の河川砲台カウンターを消費する場合にのみ、その高い戦力に向上させることができます。もしもそれを行うと、次いで減少状態の名称付砲台をそのより高い戦力へ裏返すことができます。

注釈: 存在している砲台を向上させるためには、塹壕化 SP 又は砦が必要です。

**8.25 砲台と水上ユニット [Batteries and Naval Units]** : プレイヤーは、敵艦船の存在にかかわらず、砲台を構築又は向上させることができます。もしも砲台の構築が完成する瞬間に、そのZOI内に敵の艦船を持つと、敵プレイヤーは次の自軍作戦セグメントに選択肢を持ちます。敵プレイヤーは、単に平和裏に離れることができ一ユニットを砲台のZOIの外へ移動させる—この場合、戦闘は発生しません。あるいは、直ちにその砲台を攻撃することを決定できます。

**8.26 河川砲台の向き [River Battery Facing]** : 河川砲台は、そのヘクスに隣接する2つの面に正確に面している(又は同義的に「占めている」と言われます。カウンター・シンボルは、下図に従って向きを定義します(砲列は、河川ヘクスサイドに沿って据砲されています)。プレイヤーは、もしも望むのであれば、1つのみが河川ヘクスサイドに面し、他方が陸上に向かって面するよう砲台を建設できます。



- a. プレイヤーは、すでに敵の砲台（混乱状態か否かにかかわらず）によって面したヘクスサイドに向けて河川砲台を構築できません。同じヘクス内の友軍河川砲台は、その向きが重複しないよう建設しなければなりません。ただし、連結するヘクス内の友軍河川砲台は、同じヘクスサイドを向くように建設できます。
- b. 河川砲台は、それが面する航行可能又は潮汐河川（ただし、小河川は不可）ヘクスサイド内に ZOI を及ぼします。その他のヘクスサイドに影響を持ちません。

**8.27 沿岸砲台の向き [Coastal Battery Facing]** : 沿岸砲台は、その沿岸ヘクスを占めるものと見なされます。そのヘクスの上に ZOI を及ぼします。そのヘクスの全ての航行可能又は潮汐河川（ただし、小河川は不可）ヘクスサイドの上にも ZOI を及ぼします。したがって、沿岸砲台は、そのヘクス内への海上移動と、そのヘクス内に流れている航行可能又は潮汐河川に沿った河川移動も遮断します。そのヘクスを通過する海上による補給線も遮断します。

## 8.3 砲台の撤去 [Battery Removal]

このセグメントの終了時、プレイヤーはマップから河川砲台を任意に取り去ることができます。河川砲台のみを取り去ることができ、砲台から機能している補給源まで LOS が存在しなければなりません（すなわち、砲台がその存在位置から離れられる何らかのルートがなければなりません）。次いで、砲台カウンターは、後のターンに再び構築できます。プレイヤーは次のターンになるまで、新たな構築のためにそれを使用できませんが、もしも同じターン中に異なる砲台が減少したらカウンターを使用できます。

例外：フォート・ジャクソン [Fort Jackson] 砲台は、たとえ河川砲台であっても、このルールを使用して取り去ることができません。

注釈：南部連合国軍プレイヤーは、このルールを使用して、露出した位置から貴重な自軍砲台カウンターの救出を望むことができます。

## 9.0 陸上作戦 [LAND OPERATIONS]

作戦セグメントはゲーム・ターンの核心で、大部分のゲーム活動が発生します。全ての陸上ユニットはこのセグメントに移動しますが、蹂躞攻撃を試みていない限り、陸上ユニットは戦闘フェイズになるまで戦闘の実施を待ちます。下記のルールは、作戦セグメント中に認められる陸上移動の様々なタイプを統制し、移動中に発生する移動関連の様々な活動も同様です。

### 9.1 行軍移動 [March Movement]

行軍移動（又は単に「移動」）は、陸上ユニットがヘクスへ進入又はヘクスサイドを越えるために移動ポイント（MPs）を消費する、通常の陸上移動です。歩兵と騎兵の部隊ユニット、指揮官、軍 HQ ユニットの、全て行軍移動を実施できます。ただし、歩兵部隊ユニット、民兵騎兵部隊ユニット、軍 HQ ユニットの、もしも指揮官の統率下にある場合にのみ移動できます（4.4 項を参照）。これらの部隊ユニットは、それでも自身の許容移動力（MA）を使用しますが、それらが移動できる距離を決めるため、指揮官の MA ではありません。志願と古参の騎兵部隊ユニットは、指揮官の統率下であることなしに移動できます。

**9.11 手順 [Procedure]** : 各ユニットの記載された許容移動力（MA）は、各作戦セグメントにそれが消費できる MPs の最大数です。各ユニットは、その記載された MA を超過しない限り、プレイヤーが望むだけ多く又は少ないヘクスをいかなる方向へも移動できます。プレイヤーは、自軍作戦セグメントに全て又はいくつかの自軍ユニットを移動させることができ、ユニットを移動させることを決して

要求されません。ユニットを移動させているとき、連続するヘクスの道筋をたどりながら、各ユニットを 1 つのヘクスから他のそれへと移動させます。ユニットは、各ヘクスに進入又は各ヘクスサイドを越えるため、一定数の MP コストを消費します。MP コストは、ユニットが進入するヘクスとそれが越える各ヘクスサイドに沿った地形に依存してかかります。ユニットは、マップ外へ移動できません。

地形効果チャート（TEC）は、MP コストと移動している MP コストが蓄積するときの地形の影響を列記します。

例：1 つの湿地ヘクスから他のそれへ直接移動するためには、1 MP にプラスして追加の +2 MPs（合計 3 MPs）がかかることになります。

**9.12 移動のシークエンス [Movement Sequencing]** : ユニットのプレイヤーが望むように、単一又はスタックで移動できます。プレイヤーは、移動中にスタックを組み合わせて、それらを 1 つのスタックとして移動を継続できます。移動中にスタックを分割し、異なるユニットの移動を個別に終了させることもできます。

例外：強行軍は、同時に 1 人の指揮官が実施します。9.2 項を参照。

プレイヤーがこの方法でスタックを分割又は形成した瞬間から、スタック内の全ユニットはその中のいずれかのユニットによって消費された最大の MPs を消費したものと見なされます。

例：プレイヤーは、1 つのユニットを 2 MP、他を 1 MP 移動させ、それらをスタックし、スタックを更に 1 MP 移動させ、次いで各ユニットを個別ヘクスへ移動させることができます。ユニットたちが分割するとき、それぞれが 3 MPs を消費しているものと見なされず。

**9.13 許容移動力の減少 [Movement Allowance Reductions]** : ユニットの許容移動力（MA）は、もしも非補給下、孤立状態、疲労レベルが 2 以上であるとき、1 だけ減少します（補給の影響と疲労の影響概要を参照）。騎兵は、F4 のとき 2 MPs を失います。ユニットの MA は、もしもこのターンの天候が悪天であると、やはり 1 だけ減少します。

例外：ユニットの MA は、上記の条件がどれだけ多く適用されても、決して 1 未満に減少しません。

**9.14 最小限の移動 [Minimum Move]** : MP コストにかかわらず、少なくとも 1 MP を持つユニットは、禁止地形を越えないという条件で、少なくとも 1 ヘクスは行軍できます。1 つの敵 ZOC から、それを行うために十分な MPs を持たないで他のそれへ移動するユニットは、そのターンに疲労ポイントを回復する資格を持ちません。更に、もしも要求された MP コストが、そのユニットの許容移動力を 2 以上超過すると、ユニットは追加の疲労ポイントを受けます。

例外：鉄道、河川、海上移動を使用するユニットは、常に 1 ヘクス行軍するための資格を持つわけではありません。これは、次のヘクスに進入するために、全 MP を消費できなければなりません。USMRR ユニットの（ルール 9.7 を参照）も、常に少なくとも 1 ヘクスの移動が保証されるわけではありません。上記のルール 9.14 は、これらに適用しません。

**9.15 フェリーの影響 [Ferry Effects]** : ユニットの、敵水上ユニットの ZOI の存在によって遮断されていないフェリー・ヘクスサイドのみを通して、潮汐河川ヘクスサイドを越えることができます。

南部連合国軍プレイヤーは、モントゴメリー [Montgomery] とアラバマ州のセルマ [Selma] 間でユニットを直接移動させるため、自軍の特別なフェリーを使用できます（ルール 2.33 を参照）。南部連合国軍プレイヤーは、ニュー・オーリンズ [New Orleans] とフォート・



# The War for the Union

ジャクソン間、モービル [Mobile] とフォート・モーガン [Fort Morgan] 間でもユニットを直接移動させることができます。

**9.16 砦の影響 [Fort Effects] :** 砦それ自体は、戦闘戦力を持ちません。これは敵ユニットがそのヘクス内に進入することを妨げず、行軍移動に何ら影響を持ちません。もしも砦のヘクスに友軍ユニットが存在しないときに敵ユニットが進入したら、その砦は除去されます(下記のルール 9.18 を参照)。

砦と同じヘクスを占めている友軍ユニットは、砦の内部か外部のどちらかにいます。どちらにしても、防御しているときに砦は部隊ユニットを支援します(ルール 14.0 を参照)。ユニットは、自軍作戦セグメント中、又は敵部隊ユニットがヘクスを攻撃しているときは敵プレイヤーの戦闘フェイズ中、又は退却の実施を強制されているとき(ルール 14.12 を参照)にのみ、友軍砦の内部へ入ることができます(これには、追加のMPsを要求されません)。砦の内部にいるユニットは、それらが砦を占めることを表示するため、砦カウンターの下に置きます。砦の外部にあるユニットは、上部にスタックされます。

例外: 水上ユニットは、決して砦の内部へ入ることができず、それらからいかなる種類の防御特典も獲得できません。

**9.17 敵 ZOC の影響 [Enemy ZOC Effects] :** ユニットの、1つの敵 ZOC ヘクスから別のそれへ直接移動するために追加の+1MPを消費しなければなりません。ユニットは、敵 ZOC に進入した瞬間にその移動を停止する必要はありません。ユニットは、追加のMPコストを消費できるという条件で、何度でも敵 ZOCs に進入と退出ができます。単に敵 ZOC を離れて、敵 ZOC を持たない他のヘクスへ移動するための罰則はありません。

**9.18 敵が占めるヘクス [Enemy Occupied Hexes] :** 部隊ユニットは、もしも敵の部隊ユニットが攻囲下砦の「内部」にある場合にも、敵の部隊ユニットによって占められたヘクスに進入できます(ルール 14.1 を参照)。部隊ユニットは、敵の非部隊ユニットのみを含むヘクスへ自由に進入できます。これらの影響は、以下のとおりです:

- 1) 敵の軍 HQs、砦、砲台、USMRR ユニットの除去され、しかも
- 2) 敵の指揮官は、ルール 13.72 に従って死傷するかも知れません。もしも死傷しなければ、完全な1ターンについてプレイから取り去られ、次いで通常の増援として同じ戦域内に復帰します。

例: もしも敵の指揮官が4月に取り去られたら、彼は5月に加わず6月に復帰することになります。

- a. 指揮官自身は、いかなるタイプの敵陸上ユニット(砦又は砲台を含む)も含むヘクスへ進入することが認められません。
- b. 敵の水上ユニットは、その ZOI が及んでいる河川ヘクスサイドでユニットの移動を妨げることを通してのみ、陸上移動に影響します。さもなければ、陸上ユニットは水上ユニットを無視します(なぜならば、後者は水面上にあるため)。

## 9.2 強行軍移動 [Force March Movement]

作戦セグメント中、プレイヤーは追加の疲労レベル発生又は SP 損失を被るリスクの下で、通常の許容移動力を超えるユニットの強行軍を試みることができます。通常の行軍移動と異なり、強行軍は一度に一人の指揮官が宣言して解決します。

**9.21 手順 [Procedure] :** プレイヤーは、指揮官の統率下にあるどのユニットが強行軍を試みるのかを指定し、部隊が取るルートを示さなければなりません。プレイヤーは、強行軍を宣言しているとき、残りのスタックの移動を予め計画しなければなりません。ここで、プレイヤーはサイを1つ振ります。次いで、スタック内の各部隊ユニット・タイプについて、そのユニット・タイプが強行軍のために必要な追加MPsを個別に計算し、強行軍表の一致するコラムに位

**強行軍の例:** 指揮官シェリダンは、2SPsの志願歩兵と2SPsの民兵歩兵を統率し、ヘクス 6006 内のアレクサンドリア [Alexandria] からヘクス 5704 内のウィンチェスター [Winchester] へ移動し、4MPsを要求されています。彼は最初にヘクス 6006 から 5805 へ移動します(2MPs)。連邦軍プレイヤーは、ここでヘクス 5704 へ強行軍の試みを宣言します。SPs はそのヘクスに到着するために追加1MPが必要となります。連邦軍プレイヤーは、「5」を振ります。志願兵SPsについて、これは「5」に留まり(シェリダンの8MAについての-1と荒地地形の+1)、「1」のコラムで交差照合します。結果は「1」なので、志願兵は必要なMPを獲得し、ヘクス 5704 への移動を完了します。民兵SPsもシェリダンの高いMAについての-1修正を獲得しますが、民兵練度の部隊であることについての+2の罰則と荒地地形の+1も被り、サイの目は修正後の「7」です。「7」の結果を強行軍表上の「1」のコラムで交差照合すると、結果は1(F)です。民兵SPsは必要な1MPを獲得し、ヘクス 5704 への移動を完了しますが、1疲労レベルも獲得します。



置取りします。その部隊ユニット・タイプに適用する全てのサイの目修正をサイの目に加え、結果を獲得するために生じた最終数字を以前に決定したコラムで交差照合します。各部隊ユニット・タイプを、可能な限り指定したルートに沿って直ちに移動させます。

**注釈：**強行軍を行っているスタック全体について1つのみのサイを振りますが、MP コラムとサイの目修正を部隊のユニット・タイプによって判定します（異なるかも知れないため）。例えば、もしもスタックが民兵と古参歩兵の両方を含む場合。

**注釈：**同じ軍団のユニット（同じ軍団指揮官の統率下にある）は、もしも SP が強行軍表上で異なる数の MPs を獲得したら、分割する必要はありません。これらは、要求された損失又は疲労ポイントが発生します。複数の軍団が一緒に強行軍を行うとき（もしも軍が1つのサイ振を行うと）、各軍団は可能な限り強行軍のルートに沿って移動しなければなりません。

**9.22 強行軍表の結果 [Force March Tables Results]：**以下の結果は、強行軍表で振っているときに可能です。

1 から 4	ユニットは、その MPs 数を獲得する。
F	ユニットは、その現行疲労レベルを1ずつ増加させる。
*	部隊全体が自身の選択で1 SP を失う。
注釈：上記の全ては一緒に発生し得る。例えば、1(F)*	

a. 部隊ユニットのみ（指揮官又は軍 HQ ユニットではない）が、強行軍を行っているときに疲労結果が発生し得ます。新たな疲労レベルに一致する疲労マーカをユニット（たち）の上に置きます。4つの異なる疲労レベルがあります。：F1（最も厳しくない）、F2、F3、F4（最も厳しい）です。現在疲労レベル1（F1）の部隊ユニットに別の疲労レベルが発生すると、疲労レベル2（F2）になる等です。F4 のユニットは、更なる疲労から追加の影響が発生しません。疲労の影響については、疲労影響概要を参照してください。

b. 部隊ユニットのみ（指揮官又は軍 HQ ユニットではない）が、強行軍を行っているときに SP 損失が発生し得ます。強行軍の試み毎に、部隊全体で1 SP のみを失います。もしも\*の結果が複数ユニットに発生したら、追加のそれは無視します。もしも強行軍を行っているスタックが歩兵と騎兵の両方を含むと、過半数のタイプから SP を失います。もしも同じ数を持つと、プレイヤーが損失する SP を選択します。

**9.23 制限 [Restrictions]：**プレイヤーは、たとえ強行軍の結果が計画していたルートを完了するために必要な MPs よりも多く与えたとしても、それを超えてユニットを強行軍させることができません。プレイヤーは、その強行軍の結果が認める、計画されたルートに沿って自軍部隊を移動させなければなりません。

- a. ユニットは、強行軍を通してその記載された元の許容移動力と同じだけ多くの MPs のみを獲得できます。したがって、ユニットは強行軍によってその MA を最大で2倍にできます。
- b. 強行軍は、蹂躞の試み（ルール 9.3 を参照）を含めることができますが、もしも蹂躞が失敗したら、ユニットはその強行軍の結果が認めた全ての MPs を消費できなくなります。
- c. ユニットは、シナリオの最初のターンに強行軍を行えません。

**9.24 指揮官と強行軍 [Leaders and Force March]：**各単一指揮官は、作戦セグメント毎に一度、強行軍の試みのために使用できます。

指揮官は、強行軍によって自身の MA を増加させることができます。部隊ユニットのみが強行軍を行えます。指揮官は強行軍によってその許容移動力を増加できないため、指揮官は自身の許容移動力を超えるスタックを移動させることができません。例：5MF の指揮官は、歩兵ユニットに追加2MPs の強行軍のみを行うことができます。軍団指揮官は、その強行軍のルートに沿って、志願騎兵と古参騎兵を含むその統率下の部隊ユニットに随伴しなければなりません。指揮官は、いくつかの SPs を置き去りにして、移動を継続することができます。この制限は、SPs が直接その統率下でない限り、軍司令官には適用しません。

**9.25 軍司令官 [Army Commanders]：**軍司令官は、何人かの指揮官に同時に強行軍を認めることができます。軍司令官とその従属軍団司令官は、同じサイの目を使用して強行軍を行い、その強行軍と一緒に実行できます。ヘクス内にスタックした全ての部隊ユニットに、軍司令官の許容移動力についてのサイの目修正（もしもあれば）を適用します。従属する軍団司令官によって率いられた各部隊ユニットは、軍司令官のそれと同様に、軍団司令官の記載された MA についてのサイの目修正（もしもあれば）も使用しなければなりません。

**注釈：**このルールは、もしもプレイヤーが蹂躞のために軍全体を1つの大きなスタックとして強行軍させるか、又は自軍の部隊全体に優秀な軍司令官のサイの目修正の適用を望む場合に有効です。

軍 HQ ユニットは、その軍司令官によってのみ強行軍ができます。手順は部隊ユニットと同じです。もしも軍司令官が自身の統率下の部隊ユニットと同時に強行軍を行うと、軍 HQ ユニットはそれに随伴している最も多数の部隊ユニットと同じ練度であると見なされます（もしも同数であると、より優秀な練度を使用する）。もしも部隊ユニットが随伴していなければ、軍 HQ ユニットを志願兵練度として扱います。

例：もしも軍 HQ ユニット、2志願兵 SPs、2古参兵 SPs で構成されるスタックが強行軍を行うと、軍 HQ ユニットは古参兵の練度として扱われます。もしもスタックが3民兵 SPs も持つと、軍 HQ ユニットは民兵練度として扱われることになります。

**9.26 指揮官なしの騎兵 [Leaderless Cavalry]：**志願騎兵又は古参騎兵の SPs（のみ）は、指揮官の存在なしで強行軍を行えます。これらがそれを行うとき、たとえそれらが同じルートに従うことになっても、あたかも個別の指揮官の統率下にあるごとく、各騎兵ユニットについて個別に強行軍を宣言して解決します。全ての騎兵タイプ・ユニットは、歩兵と同様に、指揮官の統率下で通常に強行軍を行うこともできます。

## 9.3 蹂躞攻撃 [Overrun Attacks]

蹂躞攻撃は、作戦セグメント中に発生する移動に関連した活動です。通常に行軍移動又は強行軍を実施している部隊ユニットは、もしも十分な比を有していれば、その移動の一部として蹂躞攻撃を実施でき、攻撃の成功にかかわらず、その残りの MPs を使用して移動を継続できます。部隊ユニットが移動フェイズ中に使用可能な MPs の数は、フェイズの開始時に判定されます。蹂躞戦闘中のごとく、移動中に発生する疲労ポイントは、そのターンに使用可能な MPs の数に影響しません。

**9.31 手順 [Procedure]：**蹂躞攻撃は、単一の移動スタックのみを含むことができます。手番プレイヤーは、下記の手順に従わなければなりません。



- 1) 蹂躪される防御スタックに移動で隣接し、蹂躪の試みを宣言します。そして、
- 2) 防御側のヘクスに進入するために必要な MPs を消費します（ただし、この段階で実際にヘクスに進入するわけではありません）。蹂躪しているスタックは、要求された MPs の数を計算しているときに、蹂躪されている敵ユニット（たち）の ZOC を無視できます。ただし、隣接ヘクス内の敵部隊ユニットの ZOCs は無視できません。そして、
- 3) 比を計算します。攻撃側は、ヘクス内の防御ユニットに対して、少なくとも 4 対 1 の戦闘比を達成しなければなりません。もしも少なくとも 4 対 1 の比が達成されたら、直ちにサイの目修正を計算し、戦闘フェイズ中に通常の攻撃が実施されるごとく、蹂躪攻撃を解決します（ルール 13.0 を参照）。

**9.32 蹂躪後の手順 [Post Orverrun Procedure]**：もしも蹂躪攻撃が防御ヘクスをカラにしたら、攻撃側は直ちにそこを占めなければなりません。これらは、それを行うために追加の MP コストを消費しません（これらは、上記ルール 9.31 のステップ(2)ですすでに消費しています）。蹂躪攻撃が防御ヘクスをカラにしたか否かにかかわらず、もしも攻撃側が追加の MPs を残していると移動を継続するか、又は同じあるいは異なるヘクスに対する別の蹂躪さえ試みることができます。

**9.33 不十分な MPs [Insufficient MPs]**：ユニットは、防御側のヘクスに進入するための完全な MP コストを消費できる場合にのみ、蹂躪ができます。最小限移動のルール 9.14 は、必要な MP コストが消費できない蹂躪を実施するための資格をユニットに与えません。

**9.34 不十分な比 [Insufficient Odds]**：もしも攻撃側が過ちを犯し、蹂躪攻撃を宣言した後に、要求された 4 対 1 の比を持たないことが判明したら、それ以上は移動できません。代わりに、戦闘フェイズになるまで待たなければならず、次いでそのヘクスを攻撃しなければなりません。追加のユニットを持ってくることができませんが、戦闘フェイズになるまで攻撃を実施できません。

**9.35 制限 [Restrictions]**：単一のユニット又はヘクスは、各作戦セグメントに複数回の蹂躪の試みの対象となり得ます。攻撃又は防御のどちらのときにも、水上ユニットは決して蹂躪の試みに戦力を提供又は参加できません。

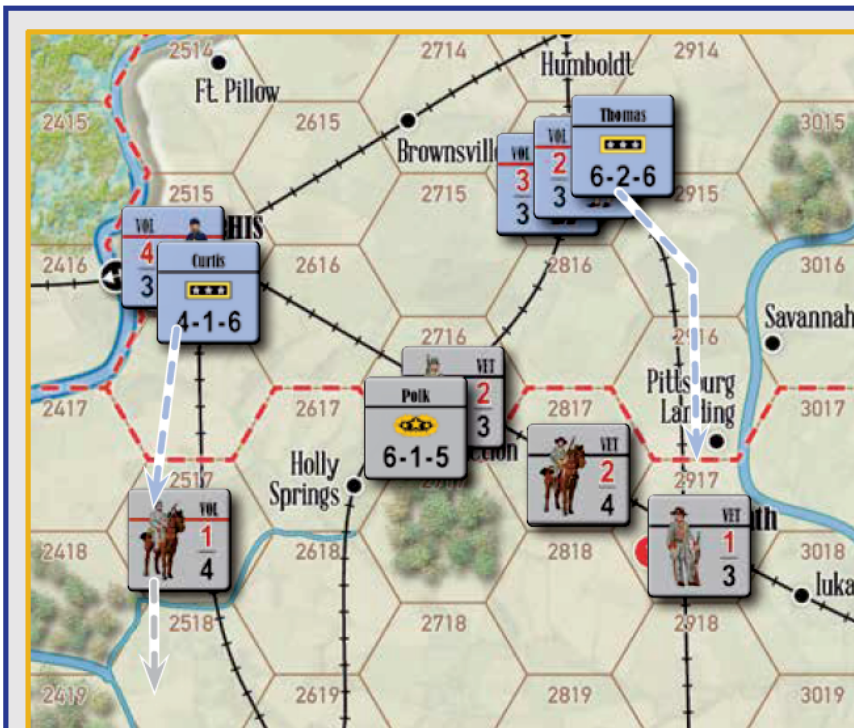
**9.36 蹂躪と強行軍 [Overruns and Forced March]**：ユニットは、強行軍移動を使用している間に蹂躪を実施できます。スタックは、蹂躪されるスタックを通過する強行軍の道筋を持つことができます。敵のスタックが除去されるか又は退却するまで MPs を消費し続け、次いでその道筋上を継続できます。二者択一で、移動しているスタックは、その強行軍の道筋が蹂躪されているスタックの退却路に沿っていることを指定できます。これは、優勢な部隊が移動全体について劣勢なそれを追撃していることをシミュレートします。

## 9.4 塹壕化 [Entrenching]

塹壕化は、作戦セグメント中に発生する移動関連の活動です。通常の行軍移動（強行軍は不可）を実施している部隊ユニットは塹壕化を行うことができ、通常はその移動の最終部分としてです。2つのレベルの塹壕があります。：レベル1とレベル2です。

**9.41 手順 [Procedure]**：塹壕化するため、部隊ユニットは通常はヘクス内で2MPsを消費しなければなりません。民兵歩兵は、塹壕化のために3MPsを要求されます。部隊ユニットの上に塹壕マーカーを置きます。各部隊ユニットは、自身のために塹壕化します。そのヘクスに進入している他の部隊ユニットは、自動的に塹壕化状態になるわけではありません。塹壕化状態のユニットがそのヘクスを離れるとき、塹壕マーカーは取り去られます。

- a. 指揮官の統率下でない部隊ユニット（したがって移動できない）は、それでも塹壕化の目的のため、そのヘクス内で MPs を消費できます。
- b. 自軍作戦セグメントを通して自身のヘクス内に静止状態で留まり、しかも鉄道破壊（ルール 9.6 を参照）に従事しないユニ



**蹂躪の例**：カーチスは 2516 へ移動し、2517 を蹂躪するために追加の 1MP を消費します。南部連合国軍の騎兵ユニットは、戦闘前に 2518 へ退却しています（ルール 13.2 を参照）。カーチスは 2517 内へ前進しますが、小河川のために比が 3 対 1 のみなので、騎兵を蹂躪するために継続できません。

カーチスとトーマスのどちらも 4 対 1 の比を達成できないので、2716 を蹂躪できません。蹂躪攻撃は単一の移動スタックによって行われなければならないため、カーチスとトーマスは 2715 へ移動して蹂躪のために合流できないことに注意してください。

トーマスは 2916 へ移動し、2917 の蹂躪を望みます。ただし、防御側のヘクスに進入するためのコストは、2817 内の南部連合国軍ユニットの ZOC を通過して移動するため追加の 1MP がかかるので 2MPs です。トーマスは、強行軍によって要求される追加 MP の達成を試みることができます。もしも成功したら、2917 を蹂躪できます。

ットは、たとえそれを行う十分な MPs を持たなくても、常に塹壕化を行うことができます。

- c. ヘクス内の軍 HQ ユニットの存在は、決して友軍部隊ユニットの塹壕化状態に影響しません。部隊ユニットのみが塹壕化でき、軍 HQ ユニットの存在は不可です。
- d. 1863 年 10 月から開始して、両プレイヤーはレベル 2 塹壕として知られる強化塹壕を構築できます。すでに塹壕化して補給下のユニットは、その全 MPs を消費することでレベル 2 の塹壕を構築できます。疲労レベル 3 又は 4 のユニットは、レベル 2 の塹壕を構築できません。

注釈：戦争が進捗するにつれて、軍と指揮官は塹壕掘りにより習熟しました。

**9.42 敵 ZOCs 内における塹壕化 [Entrenching in Enemy ZOCs]**：もしも部隊ユニットが、敵 ZOC 内でもあるヘクス内で塹壕化を試みると、そのヘクス内で完全な作戦セグメントを静止状態で消費しなければなりません。作戦セグメントの終了時に、部隊ユニットの上に塹壕マーカーを置きます。ただし、それでも塹壕化に要求される MPs の数のみを消費したと見なされ、ヘクス内で何かを行うためにその許容移動力の残り（もしもあれば）を消費できます（例えば、鉄道の破壊）。

**9.43 塹壕からの離脱 [Leaving Entrenchments]**：部隊ユニットは、そのヘクスを離れるか又は攻撃を実施する瞬間に塹壕化状態を止めます。もしもヘクス内で他のユニットが塹壕化に留まると、いまや非塹壕状態の部隊ユニットを、もはや塹壕化状態でないことを示すために塹壕マーカーの上に置きます。

注釈：攻撃するため、部隊ユニットは自身の塹壕を離れなければなりません。ただし、もしもそのヘクス内に留まると、次のターンにそれらを再建できます。

**9.44 塹壕の影響 [Entrenchment Effects]**：もしも攻撃に対して防御しているヘクス内の部隊ユニットの少なくとも半数が、レベル 2 塹壕内にあると、攻撃側は自軍のサイの目から 2 を差し引かなければなりません。もしも部隊ユニット SPs の少なくとも半数が塹壕化状態であるものの、半数がレベル 2 でなければ、サイの目から 1 が差し引かれます。

**9.45 制限 [Restrictions]**：騎兵ユニットは、塹壕化できません。ある部隊ユニットは、同じ作戦セグメントに強行軍と塹壕化はできません。加えて、友軍の砦と同じヘクス内のユニット（内部又は外部のどちらか）は、塹壕化できません。

注釈：全ての砦は、すでに何らかの「塹壕」を含むと見なされます。

## 9.5 鉄道移動と鉄道支配 [Rail Movement and Rail Control]

鉄道移動は、鉄道線を介して遠距離の旅をユニットに認める戦略移動のタイプです。記載された許容移動力を有する陸上ユニットは、作戦セグメント中に鉄道移動を使用できます。他のいくつかの移動形態と異なり、鉄道移動は指揮官を要求されませんが、鉄道移動と鉄道線に沿って LOS 又は LOC をたどることは、友軍の無傷の鉄道線上でのみ発生できます。

**9.51 鉄道線の支配 [Rail Line Control]**：各シナリオの指示は、プレイの開始時に各陣営が支配する鉄道線を指定します。プレイヤー諸氏は、誰が線路を支配するか示すため、鉄道堡マーカーを使用しなければなりません。最遠支配地点を表示するため、特定ヘクス内に鉄道堡マーカーを置きます。あるヘクスの鉄道線は、一方の陣営のみが支配できることに注意してください。



**9.52 支配の確立 [Establishing Control]**：シナリオの開始時にプレイヤーが支配していない鉄道ヘクスは、ルール 9.7 と 15.1 に概説された手順に従って、プレイヤーがそれを修理する場合にのみ友軍のものとなります。単にユニットをヘクス内へ移動させることは、鉄道の支配を確立するためには不十分です。

**9.53 境界州と鉄道支配 [Border States and Rail Control]**：境界州が特定の陣営に与するとき、その鉄道線はその陣営の友軍になります。

- a. ミズーリの鉄道線は、ミズーリがどちらの陣営に属さないにもかかわらず、常に連邦軍プレイヤーによって支配されます。

例外：もしも選択ルール 20.9 を使用してミズーリが南部連合国に与すと、その鉄道線は南部連合国によって支配されます。

- b. ケンタッキーが中立の間（ルール 6.2 を参照）、その鉄道線はどちらの陣営にも友軍ではありません。いったんある陣営に与したら、その鉄道線はその陣営の友軍になります。

**9.54 鉄道許容量 [Rail Capacity]**：各ターンに限定された数の部隊ユニット SPs のみが、鉄道によって移動できます。ゲーム暦は、各陣営の各 1 年についての鉄道許容量を与えます。悪天候ターンは、そのターンの陣営の鉄道許容量を 1 だけ減少させます。指揮官と USMRR ユニットの、ある陣営の鉄道許容量に対してカウントしません（彼らは只で乗ります）。各騎兵 SP は、陣営の鉄道許容量に対して二倍でカウントします。南部連合国軍プレイヤーは、テキサス内で 1 の鉄道許容量を持ちます。これは、ゲーム暦上に表示された南部連合国軍の鉄道許容量から独立しています。この鉄道許容量は、テキサスの外部で使用できず、ゲーム暦上で表示された鉄道許容量はテキサス内で使用できません。テキサスの許容量は、悪天候によって減少しません。

- a. 連邦軍プレイヤーは、各ターンにいずれか 1 つの戦域内で、半数（端数は切上げ）までの自軍鉄道許容量を消費できます。南部連合国軍プレイヤーは、このような制限を持ちません。

例：もしもこのターンの連邦軍の鉄道許容量が 8 であると、連邦軍プレイヤーは東部で 4 ポイントと西部で 4 ポイントを消費できますが、東部で 5 と西部で 3 は不可です。

- b. ある部隊ユニットを 1 つの戦域から他方へ移動させるためには、オハイオ河の境界を越えるか又はマップ外にいる間（ルール 9.57 を参照）のどちらかで、連邦軍プレイヤーは各戦域から 1 鉄道許容量ポイント消費しなければなりません。USMRR ユニットのこの同じ境界を越えて移動させるためには、USMRR ユニットの開始する戦域から 1 鉄道許容量ポイント消費しなければなりません。

例外：オハイオ河の南の戦域間で移動させるために課される追加はありません。例えば、ナッシュビル [Nashville] とマコン [Macon] との間。この場合、ユニットが鉄道移動を開始する戦域に移動を課します。

**9.55 鉄道移動の手順 [Rail Movement Procedure]**：ユニットは、鉄道移動のための乗車に 1 MP を消費します。いったん乗車したら、南部連合国軍ユニットは単一作戦セグメントに鉄道によって 40 ヘクスまで移動できます。連邦軍ユニットは、無制限な距離を移動できます。鉄道移動は、無傷で友軍支配下鉄道線ヘクスの連続した道筋に沿っていなければなりません（上記のルール 9.51 を参照）。もしもユニットがその鉄道移動後に、行軍、強行軍、塹壕化、鉄道破壊に従事、攻撃することを望むと、下車するために別の 1 MP を消費します。さもなければ、0 MP コストで自動的に下車します。ユニットは、自軍作戦セグメントの終了時に乗車状態に留まることができません。

例外：USMRR ユニットの、下車するために MP コストを消費しません。





**9.56 河川越えの鉄道移動 [Rail Movement Over Rivers]** : ユニットの、鉄道移動を使用しているとき、フェリーと橋梁を使用することで河川を越えることができます。フェリーを使用するためには、ユニットがフェリーで越えるときに追加 + 1 MP がかかります (合計で 2 MP の乗車コスト)。橋梁は、追加のコストがかかりません。

例外: 橋梁又はフェリーは、もしも敵水上ユニットの ZOI 内にあると使用できません。

南部連合国軍ユニットは、鉄道移動を使用しているとき、モントゴメリー [Montgomery] 〜セルマ [Selma] フェリーを使用できます (ルール 2.33 を参照)。これは、移動が認められる 40 ヘクスから 5 ヘクスがかかります。ターン毎に、2 SPs のみがこのフェリーを使用できます。

**9.57 マップ外の鉄道移動 [Off Map Rail Movements]** : 連邦軍プレイヤー (のみ) は、マップ北端の外で鉄道移動を使用できます。マップ北端を退出する全ての鉄道線は、相互に連結していると見なされます。鉄道移動を使用しているユニットは、このようないずれかのヘクスでマップを退出し、他のそこから再進入します。N.Y.ボックス内の連邦軍ユニットは、ヘクス 6800 又は 6900 を介してマップ上へ鉄道移動ができます。

**9.58 鉄道と行軍移動の統合 [Combining Rail and March Movement]** :

下車するために 1 MP のコストを消費した後、もしも十分な MPs を残して持っているか、又はそれを行う要件を満たしていれば、ユニットは通常の行軍移動、塹壕化、鉄道破壊、攻撃の宣言ができます。ユニットは、下車の MP コストを消費するために、強行軍を通して獲得した MPs を使用できますが、乗車の MP コストを消費することは不可です。

例: 低い許容移動力を持つユニットは、乗車して鉄道によって移動し、次いで下車するために十分な MPs を獲得するために強行軍を試みることができます (もしも指揮官の統率下にあると)。

指揮官は、もしも部隊ユニットと一緒にターンを開始する場合にのみ、部隊ユニットを統率できます。プレイヤーは、指揮官と部隊ユニットを 2 つの異なる場所から鉄道によって同じヘクスへ移動させ、次いでその指揮官を部隊ユニットの統率のために使用することはできません。

**9.59 鉄道移動の制限 [Rail Movement Restrictions]** : ユニットの、ターン毎に複数回乗車できません。ユニットは鉄道移動を使用し、次いで行軍移動を実施し、次いで再び鉄道移動を使用することはできません。

- ユニットは、敵 ZOC を含んでいるヘクス内外へ又は通過して、鉄道によって移動することはできません。鉄道移動は、敵 ZOCs の影響が無効にされているヘクス内外へ又は通過することが認められます (ルール 4.23 を参照)。
- ユニットは、鉄道によって鉄道切断 [Break] マーカー (ルール 9.6 を参照) 含んでいるヘクスの内外へ又は通過して移動できず、そのようなヘクスを通して LOS 又は LOC の非陸上部分をたどることもできません。
- ユニットは、鉄道移動を使用する同じターンに、海上又は河川移動を使用できません。
- 鉄道移動を使用するユニットは、常に 1 ヘクス行軍できる資格を持つわけではありません。次のヘクスに進入するため、完全な MP コストを消費しなければなりません。

「私はルソー将軍に命じた... ジョージアとアラバマ間の鉄道連結を断ち切るため... この遠征は襲撃の性格を帯び、敵を幾分攪乱させなければならないが、通常のごとく騎兵は十分に機能せず、損害は間もなく修復された。」

WT シャーマン将軍 (回想録)

**9.6 鉄道の破壊 [Rail Destruction]**

鉄道の破壊は、作戦セグメント中に発生する移動関連の活動です。通常の行軍 (ただし、強行軍は不可) を実施している部隊ユニットは、通常はその移動に沿って、鉄道の破壊に従事できます。



**9.61 手順 [Procedure]** : 部隊ユニットは、鉄道線を破壊するため MPs を消費しなければなりません。破壊する鉄道のヘクス毎に、歩兵 SPs は 1 MP、騎兵ユニットは 2 MPs を消費しなければなりません。ヘクス内に鉄道切断マーカーを置きます。

**9.62 指揮官なしの部隊 [Leaderless Troops]** : 指揮官の統率下でない部隊ユニット (したがって移動できない) は、それでも鉄道爆破の目的においてそのヘクス内で MPs を消費できます。部隊ユニットは、もしもその許容移動力が十分であれば、同じ作戦セグメントに塹壕化のためにも MPs を消費できます。

例: 志願歩兵ユニットは、塹壕化 (2 MPs) と鉄道破壊 (1 MP) の両方を行うことができます。悪天候では、その許容移動力は 2 のみなので、1 つ又は他方のみを行うことができます。

**9.7 鉄道の修理 [Rail Repair]**

鉄道の修理は、作戦セグメント中に発生する移動関連の活動です。通常の行軍 (ただし、強行軍は不可) を実施している USMRR ユニットの (のみ) は、作戦セグメント中のその移動の過程で鉄道の修理に従事できます。



注釈: 両プレイヤーは、それぞれの管理フェイズ中に鉄道を修理するための機会も持つことになりますが、連邦軍プレイヤーは自軍 USMRR ユニットの陰で、作戦セグメント中にもそれを行うことができます。

**9.71 USMRR ユニットの [USMRR Units]** : USMRR ユニットの、その主な目的が鉄道線を修理して連邦軍支配の鉄道線に変換するユニットです。下記を除き、これらは部隊ユニットと見なされません。

**9.72 USMRR ユニットの移動 [USMRR Units and Movement]** : 陸上を移動しているとき、USMRR ユニットの鉄道線に沿ってのみ、通常の行軍移動を実施できます。これらは強行軍を行えず、1 ヘクスの移動も保証されません。ルール 9.14 は、USMRR ユニットの適用されません。USMRR ユニットの、1 つの敵 ZOC から他のそれへと直接移動できません。USMRR ユニットの、海上移動を使用できません。

- USMRR ユニットの、鉄道移動を使用できます。他のユニットと同様に、USMRR ユニットの乗車するために 1 MP を消費しなければなりません。1 つの戦域から他のそれへ移動しているのでない限り、鉄道によって移動しているときに連邦軍の鉄道許容量に対してカウントしません (ルール 9.54 を参照)。USMRR ユニットの、鉄道によって移動する同じターンに鉄道ヘクスを修理できません。
- USMRR ユニットの、河川移動を使用できます。他のユニットと同様に、USMRR ユニットの河川移動のために 1 MP を消費しなければなりません。1 つの T クラス水上ユニットは、1 つの USMRR ユニットの運ぶことができます。USMRR ユニットの、鉄道ヘクス上のみ下船できます。USMRR ユニットの、河川によって移動する同じターンに鉄道ヘクスを修理できません。

**9.73 USMRR ユニットの戦闘 [USMRR Units and Combat]** : もしも USMRR ユニットの友軍部隊ユニットなしでヘクス内にいると、攻撃され得ます。USMRR ユニットの自動的に除去され、攻撃しているユニットはヘクス内に前進できます。もしも USMRR がヘクス内

で、退却を強制された友軍ユニットと共にスタックしていると、友軍支配下の鉄道線に沿って退却しなければならず、さもなければ除去されます。

**9.74 鉄道修理の手順 [Rail Repair Procedure]** : 連邦軍の USMRR ユニット (のみ) が、鉄道ヘクスを修理できます。この「修理」は、ヘクスから切断マーカを取り去ることと、鉄道ヘクスを連邦軍支配下に変換することの両方です。鉄道ヘクスは、たとえ鉄道切断マーカを含んでいなくても、連邦軍支配下に変換するために「修理」されなければなりません。連邦軍の USMRR ユニットは、単にヘクスへ進入することで、TEC に従ってヘクスに進入するための適切な MP コストを消費しながら、自動的に鉄道ヘクスを修理します。

**9.75 制限 [Restrictions]** : 修理を行っているヘクスは、敵の部隊ユニット又はその ZOCs から解放された、友軍支配下の鉄道ヘクスの連続した道筋によって、連邦軍の補給堡 (増援ヘクスである必要はありません) へ連結していなければなりません。この目的において、友軍部隊ユニットは敵 ZOCs を無効にします。

- 敵 ZOC 内の鉄道ヘクスは、やはり友軍部隊ユニットによって占められている場合にのみ修理され得ます。敵が占めたヘクスは、修理できません。
- もしも USMRR ユニットがヘクス内に移動するときに鉄道を修理できなければ、後のターンに 1 MP を消費することで修理できます。例: 連邦軍プレイヤーは、ワシントン [Washington] からリッチモンド [Richmond] まで鉄道線を建設しています。冬季中、USMRR ユニットは、ジェームス河をピーターズバーグ [Petersburg] へ越えます。ピーターズバーグは、現在鉄道によってリッチモンドへ連結していないので、リッチモンド/ピーターズバーグのヘクスサイド上に鉄道なし [NO RAIL] マーカを置きます。
- 鉄道ヘクスは、修理された同じターンに鉄道移動のために使用できません。混乱を回避するため、鉄道修理の実施は作戦セグメントの最後の活動として実施することを推奨します。

## 10.0 水上ユニットの作戦 [NAVY UNIT OPERATIONS]

全ての水上ユニットは作戦セグメント中に移動し、陸上ユニットとは異なり、このセグメント中に戦闘も実施します。下記のルールは、封鎖作戦を含む、認められた様々なタイプの水上移動を統括し、同様に水上ユニットによる陸上ユニットの輸送ルールを統括します。水上戦闘のルールは、ルール 11.0 で説明されます。



### 10.1 海上地形のタイプ [Types of Sea Terrain]

水上ユニットは、マップ上に記載された様々な水面に沿って移動できます。概して、水面地形は、以下の3つの基本タイプから構成されます。: 海上ゾーン、沿岸ヘクス、河川ヘクスサイドです。これらは、下記で詳述されます。

**10.11 海上ゾーンと沿岸ヘクス [Sea Zones and Coastal Hexes]** : 海上地形には、海上ゾーンと沿岸ヘクスを含みます。沿岸ヘクスは、少なくとも1つの完全なヘクスサイド境界海上ゾーンがあるヘクスです。全海上ヘクスサイドではなく、少量の海上を含むヘクスは多数あります。これらのヘクスは、沿岸ヘクスではなく陸上と見なされます。

例: ヴァージニア岬 [Virginia Capes] とケーブ・フィア [Cape Fear] は、海上ゾーンです。ヘクス 6411、6315、5919 (ウィルミントン) は、沿岸ヘクスです。ヘクス 6114、5521、2530 は沿岸ヘクスではなく陸上ヘクスです。

例外: ボルチモア [Baltimore] (ヘクス 6104) とワシントン [Washington] (ヘクス 6005) は、海上移動の目的において沿岸ヘクスと見なされます。ルール 2.31 を参照。

**10.12 河川地形 [River Terrain]** : 水上ユニットは、潮汐河川と航行可能河川に沿って移動できます。水上ユニットは、小河川 (非航行可能河川) に沿って移動できません。河川上にいるとき、水上ユニットはヘクスではなくヘクスサイドを占めていると見なされます。プレイヤーは、水上ユニットの位置を表示するため、カウンター上に記載されたヘクスサイド向きシンボルを、水上ユニットを隣接しているどちらかのヘクス内に向けて置くことができます。

各河川の河口は、河川ヘクスサイドによって分割された2つの沿岸ヘクスです。水上ユニットは、河川ヘクスサイドから沿岸ヘクスの1つに移動するためMPsの消費を必要とし、逆もまた同様です。水上ユニットは、河川ヘクスサイド内を徘徊するか、又は沿岸ヘクス内へ移動して出ることができます。河川の位置を示すため、ヘクスサイド表示を河川に向けて指します。水上ユニットが沿岸ヘクスを占めていることを示すため、ヘクスサイド表示を河川から離れたいずれかのヘクスサイドに向けて指します。

**10.13 チェサピーク湾 [Chesapeake Bay]** : 水上ユニットは、やはり全湾ヘクスサイドに沿って、チェサピーク湾を通過して移動できます。これらは、移動の目的において正確に潮汐河川として扱われ、それらの境界となるヘクスが潮汐河川の河岸として扱われます。水上ユニットは、ポトマック河やジェームス河のごとく、チェサピーク湾内に流れ込む河川を遡る移動もできます。水上ユニットは、ヘクスサイド 6410/6411 を介してのみ、湾と海洋との間を移動できます。

**10.14 モービル湾 [Mobile Bay]** : モービル湾 (ルール 2.32 を参照) は、水上ユニットの移動目的において、航行可能河川として扱われます。

**10.15 ガルベストーン湾 [Galveston Bay]** : ガルベストーン湾 (ルール 2.35 を参照) のヘクスサイド 1033/1032 は、水上ユニットの移動目的において、航行可能河川として扱われます。

**10.16 サビン海峡 [Sabine Pass]** : サビン海峡 (ヘクスサイド 1232/1331) は、水上ユニットの移動目的において、航行可能河川として扱われます (ルール 2.35a を参照)。

**10.17 アチャファラヤ湾 [Atchafalaya Bay]** : ヘクスサイド 2032/2132 は、水上ユニットの移動目的において、航行可能河川として扱われます (ルール 2.38 を参照)。

**10.18 その他全ての湾ヘクスサイドは、チェサピーク湾ヘクスサイドと同様に扱われます。** 例は、デラウェア湾内の 6504/6604、パムリコ海峡内の 6315/6316、5025/5124、2831/4931、2531/2532 です。

### 10.2 水上ユニットの移動 [Naval Unit Movement]

水上ユニットは、下記のルールに従って、作戦セグメント中に海上ゾーンを通して、沿岸ヘクス、河川ヘクスサイドに沿って移動します。

**10.21 手順 [Procedure]** : 水上ユニットは、海上ゾーン、沿岸ヘクス、河川ヘクスサイドに進入するため、陸上ユニットを輸送するため、攻撃するために MPs を消費します。水上移動チャートは、これらの MP コストを列記します。水上ユニットは指揮官を要求されず、移動するために統率下である必要もありません。移動しているとき、水上ユニットは連続した水面に沿って移動しなければなりません。これは以下を意味します。:



- 1) 海上ゾーン内の水上ユニットは、その海上ゾーンと境界を分けている沿岸ヘクス又は河川ヘクスサイドへ移動でき、逆もまた同様で、又は境界を分けている海上ゾーンへ移動できます。

例：ヴァージニア岬海上ゾーン内の水上ユニットは、ヘクス 6411 へ移動でき、又はヘクスサイド 6410/6411 を介してチェサピーク湾へ進入でき、又はアウター・バンクス海上ゾーンへ移動できます。

- 2) 沿岸ヘクス内の水上ユニットは、いずれかの部分海上ヘクスサイドを越えて隣接する沿岸ヘクスに移動できますが、全陸上ヘクスサイドの通過は不可です。

- 3) 河川ヘクスサイド内の水上ユニットは、隣接している河川ヘクスサイドへ移動できますが、直接他の河川ヘクスサイドへは不可です。

例：水上ユニットは、テネシー河からカンバーランド河へ、フォート・ドネルソン [Ft. Donelson] ヘクスを越えてジャンプできません。

**10.22 移動のシーケンス [Movement Sequencing]**：水上ユニットは、プレイヤーが望むごとく、単一又はスタックとして移動できます。プレイヤーは、移動中にスタックを統合して、1つのスタックとして移動を継続できます。プレイヤーは、移動中にスタックを分割し、異なる水上ユニットの移動を個別に終了させることもできます。

プレイヤーがこの方法でスタックを分割又は形成した瞬間から、スタック内の全水上ユニットは、それらのいずれかによって消費された最大の MPs 数を消費しているものと見なされます。

例：プレイヤーは、1つの水上ユニットを2MPs、他を1MPで移動させ、それらをスタックさせて更に1MP移動させ、次いで各水上ユニットを個別のヘクスへ移動させます。水上ユニットが分割されると、それぞれ3MPsを消費したものと見なされます。

**10.23 制限 [Restrictions]**：全ての水上ユニットのタイプが、全ての水面タイプを航行できるわけではありません。海上航行 (S) 水上ユニットは、海上ゾーン、沿岸ヘクス、潮汐河川ヘクスサイドのみに進入できます。これらは、モービル湾又はガルベストーン湾に進入できません。

- a. 南部連合国軍の河川 (R) 水上ユニットと連邦軍の河川輸送上ユニット (のみ) は、決して沿岸ヘクス又は海上ゾーンに進入できません。これら水上ユニットのタイプは、河川ヘクスサイドに沿って移動しているという条件で、沿岸ヘクスのヘクスサイドに沿って移動できます。

例：河川ユニットは、6410/6411 河川ヘクスサイドへ移動できます。

注釈：河川水上ユニットが海上地形に進入できない一方、沿岸ヘクス (例えば、チャールストン [Charleston]) 内にセット・アップ又は出現すると、そこに留まることが認められます。

注釈：南部連合国軍の河川船舶は、しばしば河川汽船から構成されました。大部分の連邦海軍は、このような船舶を輸送船として使用しました。したがって、2つのタイプは類似した移動制限を持ち、どちらも海洋水面に挑むことはありませんでした。

- b. 輸送船以外の連邦軍河川ユニットは、沿岸ヘクス又は海上ゾーンへ進入できますが、リスクがあります。連邦軍プレイヤーは、これらの各ユニットが各ターンに沿岸ヘクス又は海上ゾーン内に移動する最初のときに、サイを1つ振らなければなりません。もしも水上河川ユニットが、沿岸ヘクス又は海上ゾーン内で作戦セグメント全体を静止状態で消費すると、セグメントの終了時にサイを振らなければなりません。ターン毎、水上ユニット毎に一度のみサイを振らなければならず、もしも水上ユニットがサイ振りで生き残ると、ターンの残りについて通常に移動できます。このサイ振りは、水上ユニットが進入する試みが解決されるヘクス内で、戦闘の前に発生します。

## 連邦軍河川ユニットへの海上の影響

サイの目	影響
1~7	影響なし
8	水上ユニット損傷 D1
9	水上ユニット損傷 D2
10	水上ユニット沈没

損傷の影響については、ルール 11.26 を参照。

**10.24 敵が占めるヘクス [Enemy Occupied Hees]**：水上ユニットは、敵の水上ユニットによって占められたヘクス又はヘクスサイドに進入できます。直ちに戦闘が発生し、ルール 11.0 を参照してください。水上ユニットは、敵の水上ユニット又は非混乱状態の砲台と同じヘクス又はヘクスサイド内でその移動を終了できません。

注釈：輸送船は、非輸送上ユニットに随伴しない限り、敵水上ユニット (輸送船自体を含む) を含んでいるヘクスサイドに進入できません。

砲台以外の陸上ユニットは、水上移動に何ら影響を持ちません。水上ユニットは、河川に沿って及ぼしているその ZOIs を通してのみ陸上移動に影響し、その河川を越えることを妨げます。水上ユニットが河川ヘクスサイドを占めるとき、敵の陸上ユニットに占められた隣接ヘクス内でスタックすることが認められます (陸上ユニットは陸上にあり、水上ユニットは河川内です)。

**10.25 連邦軍の艦外水上移動 [Union off Board Naval Movement]**：

連邦軍の水上ユニット (並びに海上移動を使用している連邦軍の陸上ユニット) は、フロリダ周辺へ向かうため、マップ南端から退出できます。フロリダ周辺へ向かうため、水上ユニットはジャクソンビル海上ゾーンからマップを退出し、イースト・フロリダ、フロリダ・キーズ、ウェスト・フロリダ海上ゾーンを通過してイースタン・ガルフ海上ゾーンに到達し、逆もまた同様です。

注釈：キー・ウェスト [Key West] の連邦港は、フロリダ・キー海上ゾーン内です。

- a. 同様に、連邦軍の水上ユニットは、N.Y.ボックスからロング・アイランド海上ゾーン内へ移動でき、逆もまた同様です。
- b. 南部連合国軍は、決してキー・ウェスト又は N.Y.ボックスへ移動できず、連邦からそれらを奪取できません。

## 10.3 封鎖作戦 [Blockade Operations]

連邦軍プレイヤー (のみ) は、南部連合国の港湾封鎖を開始できます。封鎖は、四半期毎に実行されます。水上ユニットは、四半期の最初のターンにのみ封鎖作戦を開始できます。封鎖は、四半期の最終ターンに解決されます。

**10.31 誰が封鎖をできるのか [Who May Blockade]**：いずれかの海上航行 (S) クラスの水上ユニットは、封鎖を行うことができます。非タイプ S 水上ユニットは、もしも河川又は湾のヘクスサイド上 (ノーフォーク [Norfolk]、ニュー・バーン [New Bern]、モービル [Mobile]、ニュー・オリンズ [New Orleans]、ガルベストーン [Galveston] に適用します) にある場合にのみ封鎖を行うことができます。損傷状態の水上ユニットは、封鎖作戦に参加できません。水上ユニットは、作戦セグメントを海上ゾーン、沿岸ヘクス、チェサピーク湾、港ヘクス内で開始していなければなりません。もしも選択された港が潮汐河川上で沿岸ヘクスでなければ、その港は南部連合国軍の水上ユニットと砲台の ZOI から解放された海上ゾーンまで、ヘクスサイドの道筋をたどられなければなりません。

例外：メンフィス [Memphis] は海上移動の目的において港ですが（下記のルール 10.6 を参照）、そこにスタックした水上ユニットが封鎖作戦に従事する資格を持つかどうか判定しているときに、港と見なされません。

**10.32 手順 [Procedure]：**四半期毎の最初のターン中（のみ）、連邦軍のタイプ S の水上ユニットは、各港に隣接する沿岸ヘクスへ移動させることで封鎖作戦を開始できます。これらは、封鎖されている港の隣に置くことで、その港が境界を分けている海上ゾーンから封鎖作戦を開始することもできます。タイプ R と S の水上ユニットも、海上ゾーンと港との間のどこかの湾又は河川上に位置することができます。封鎖を行っている水上ユニットの上に、封鎖中 [BLOCKADING] マーカーを置きます。

封鎖任務の水上ユニットは、いずれかの移動フェイズ中に離れることができます。これらの水上ユニットが封鎖任務を離れるとき、封鎖中マーカーを取り去ります。ただし、四半期の終了時に封鎖任務にある水上ユニットのみを、封鎖の目的においてカウントします。

**10.33 封鎖の解決 [Resolving Blockade]：**四半期毎の中間期中、南部連合軍の SC 合計を計算する前、少なくとも1つの水上ユニットによって封鎖されている各港についてサイを1つ振ります。もしもサイの目が艦船値の2倍以下であると、その港は続く四半期について封鎖されます。

## DRMs

- 1 封鎖部隊と共にいる水上指揮官
- 2 ニュー・オリンズ [New Orleans] 又はペンサコラ [Pensacola]
- 4 もしも連邦軍の砲台が海上ゾーンから港へのアクセスを妨害していると。例：フォート・モンロー [Ft. Monroe] とノーフォーク [Norfolk] 又はフォート・ピックケンズ [Ft. Pickens] とペンサコラ [Pensacola]。
- + 2 海上ゾーンと港との間に南部連合軍の砲台があると。例：フォート・ジャクソン [Ft. Jackson] とニュー・オリンズ [New Orleans]。

もしも成功したら、港の上に封鎖状態マーカーを置きます。封鎖状態の港は、続く四半期についてその補給許容量が1ずつ減少します。もしも非封鎖状態の南部連合軍支配下港が3つ未満であると、南部連合軍の SC の1ポイントを更に減少させます。もしも全ての南部連合軍港が連邦軍プレイヤーによって支配下又は封鎖状態であると、南部連合軍 SC を追加2ポイントだけ減少させます。南部連合軍の徴兵フェイズ後の四半期中間期中に、全ての封鎖状態マーカーが取り去られます。



例：N2S, N1S, ファラガットがウィルミントン [Wilmington] を封鎖しています。南部連合軍は、ウィルミントンに沿岸砲台を持ちます。連邦軍プレイヤーは、6封鎖ポイント（2×3艦船値）を持ちます。実質 DRM は、+1（+2砲台について、-1 ファラガットについて）です。連邦軍プレイヤーは、「7」を振ります（「8」に修正されます）。実質のサイの目が封鎖ポイントよりも大きいため、ウィルミントンは封鎖されません。

## 10.4 陸上ユニットによる河川移動 [River Movement by Land Units]

陸上ユニットは、下記に概説した河川移動ルールを使用して、河川を上下に移動できます。概して、河川「T」クラス水上ユニットは、唯一この目的のためにゲームに用意されました。河川移動を使用している陸上ユニットは、指揮官の統率下にあることを要求されません。指揮官自身は、非輸送水上ユニット上で移動できます。最大1人の指揮官が、非輸送水上ユニット上で輸送できます。



**10.41 手順 [Procedure]：**河川移動を開始するため、陸上ユニットは、最初に輸送水上ユニットが進入できるヘクスサイドによって境界分けされたヘクスへ移動しなければなりません。プレイヤーは、輸送水上ユニットをそのヘクスサイドへ移動させ、陸上ユニットを乗船させます。陸上ユニットが乗船していることを表示するため、それを輸送水上ユニットの下に置きます。次いで、プレイヤーは下記のルールに従って、輸送水上ユニットを移動させることができます。いずれかの後のときに、輸送船のヘクスサイドに隣接している1つのヘクス内に、陸上ユニットを下船させることができます。下船し

## 10.47 陸上移動と河川移動の組み合わせの例：

連邦軍プレイヤーは、カーティス、2志願兵、2民兵 SPs をカイロ [Cairo] に、2河川輸送船をヘクスサイド 3010/3011 内に持ちます。連邦軍プレイヤーは、輸送船をカイロへ移動させ、部隊ユニットと指揮官を拾い上げ（これは、各輸送船に3MPsがかかります）、部隊ユニットと指揮官をヘクス 2614 へ運び、それらを下船させ（これには、各輸送船に5MPsがかかります）、もしも望むのであれば輸送船の移動を継続します。部隊ユニットと指揮官は、河川移動のために全てが1MPを消費します。ここで連邦軍プレイヤーがメンフィス [Memphis] 攻撃を望んだとします。各ユニットは、下船のために追加1MPを消費しなければなりません。カーティスと志願兵と民兵のSPsは、その3番目のMPを使用して、全てヘクス 2615 へ移動できます。





ている間、陸上ユニットは輸送船の「内部」にいることによる能力又は機能を持ちません。

**10.42 乗船 [Embarkation] :** 輸送船は、どれだけ多数の陸上ユニットが含まれるかにかかわらず、各乗船又は下船のために 3MPs を消費します。この MP コストは、もしも乗船又は下船が友軍の港又は都市以外のヘクス内で発生したら 5MPs です。乗船した各陸上ユニットは、その実際の距離にかかわらず、河川移動のために 1MP を消費します。

**10.43 下船 [Debarkation] :** 陸上ユニットは、乗船した状態でターンを終了できません。輸送船が 5MPs のみを残している瞬間に、停止して直ちにその陸上ユニットを下船させなければなりません。

例外: もしも輸送船が更に 2MPs 以内の友軍都市又は港に移動していると、輸送船はその都市又は港へ移動を継続でき、3MPs のコストでその陸上ユニットを下船させます。

- a. 陸上ユニットは、実際に輸送船のヘクスサイドに隣接するヘクス内のみ下船できます。

例: ヘクスサイド 6110/6210 から、陸上ユニットは 6109 内へ下船できません。ヘクスサイド 3111/3212 から、陸上ユニットは 3112 内に下船できません。

- b. 陸上ユニットは、友軍の砦も含むヘクスである場合にのみ、敵部隊ユニットを含んでいるヘクス内に下船できます。この場合、砦は攻囲下である必要があり、下船しているユニットを砦の内部に置きます。もしもヘクスが敵部隊ユニットを含まないものの、混乱状態の砲台、指揮官、守備隊を持たない砦のみを含むと、ユニットはそこに下船でき、ルール 9.18 を適用します。

例外: ルール 10.7 水上侵攻を参照。

**10.44 輸送許容量 [Transport Capacity] :** 各輸送船クラスのユニットは、部隊ユニットの 2SPs まで、又は 1つの軍 HQ 又は 1つの USMRR ユニットの同時に運ぶことができます。騎兵ユニットと指揮官たちは、河川輸送船によって移動できます。通常の乗船と下船のコストを適用します。各騎兵 SP は、輸送許容量に対して 1SP のみとしてカウントします。指揮官たちは、輸送許容量に対してカウントしませんが、乗船と下船のコストを消費することを要求されます。ある輸送船は、いくつかの陸上ユニットを運んで下船させ、同じターンに他を拾い上げてそれら運び、必要な MPs を持つ限り無制限にそれを行うことができます。

上記で概説した輸送許容量限度を輸送船が超過しない限り、単一のターンに輸送船によって単一のヘクス内で、いかなる数の陸上ユニットも拾い上げるか又は下船させることができます。

**10.45 輸送船への戦闘の影響 [Combat Effects on Transports] :** もしも輸送船が沈没したら、それが運んでいる部隊ユニット、軍 HQ、USMRR ユニットの失われます。船上の指揮官は、水上指揮官として死傷するか否かをチェックされます (ルール 11.27 を参照)。

**10.46 制限 [Restrictions] :** 河川移動を使用するユニットは、常に少なくとも 1ヘクス移動する資格を持つわけではありません。河川移動のため、完全な MP を消費できなければなりません。加えて、輸送船は、ヘクスサイドが敵の水上ユニットによって占められるか、又は敵の砲台によって妨害されるとき、ユニットを乗船又は下船させることができません。敵の水上ユニット又は砲台は、最初に戦闘で追い払うか又は混乱させなければなりません。プレイヤー諸氏は、陸上ユニットをターン毎に複数回移動させるため、輸送船の「鎖」を使用できません。ユニットは、ターン毎に複数回乗船できません。

**10.47 陸上移動と河川移動の組み合わせ [Combining Land and River Movement] :** 陸上ユニットは、輸送される前後に通常の行軍移動を

実施できます。強行軍は、輸送される前ではなく後のみ実施できます。陸上ユニットは、下船した後に攻撃できます。

- a. 通常の行軍移動、強行軍、塹壕化、鉄道破壊に従事、下船後に攻撃を実施するためには、陸上ユニットは河川移動のために要求される 1MP を越えて、下船するために追加の 1MP を消費しなければなりません。陸上ユニットは、下船後に強行軍を宣言することで、この追加 MP の獲得を試みることができます。

- b. 陸上ユニットは、河川移動を実施する同じターンに、鉄道移動又は海上移動を実施できません。

## 10.5 フェリーとしての輸送船 [Transports as Ferries]

プレイヤーは、潮汐河川ヘクスサイドを越えるフェリーとして奉仕させるため、輸送船クラスのユニットを使用できます。

**10.51 手順 [Procedure] :** 輸送船クラスのユニットは、フェリーが越える潮汐河川ヘクスサイドを占めて、作戦セグメントを開始しなければなりません。輸送船は、そのターン中は移動できません。プレイヤーは、それがこのターンにフェリーとして機能することを単に宣言します。次いで、マップ上に記載された他のフェリーと同様の方法で、そのヘクスサイドを通して陸上ユニットを移動させることができます。いかなる数の陸上ユニットも、フェリーを使用できます。通常のフェリーと異なり、フェリーとして奉仕している輸送船は、敵 ZOI 内であっても使用できます。

プレイヤーは、同様に自軍補給フェイズ中に、輸送船がフェリーとして奉仕していることを宣言できます。次いで、それを越えて LOS 又は LOC をたどることができます。

輸送船はそれでもターンの残りについて移動できませんが、そのターンの陸上ユニットについてフェリーとして機能します。

**10.52 特別な南部連合国軍フェリー [Special Confederate Ferries] :** 南部連合国軍プレイヤーは、ニュー・オリンズ [New Orleans] とフォート・ジャクソン [Ft. Jackson] (ヘクス 2533) 間、モービル [Mobile] とフォート・モーガン [Ft. Morgan] (ヘクス 3031) 間をフェリーするための、恒久的な特別能力を持ちます。南部連合国軍プレイヤーは、各ターンに各都市と一致する砦間で部隊ユニットの 1SP (並びにいかなる数の指揮官も) を移動させることができます (どちらかの方向へ)。この特別なフェリーは、使用するために輸送水上ユニットを要求されません。陸上ユニットは、この移動を行うために指揮官を要求されず、フェリーは通常の行軍移動中に 1MP のコストで使用できます。

これらの特別なフェリーは、もしも都市と砦を連結している河川ヘクスサイドが連邦軍の ZOIs から解放されている場合にのみ使用できます。都市と砦との間の連邦軍の陸上ユニットは、何ら影響を持ちません。南部連合国軍プレイヤーは、占められていない連邦軍の砦を奪回するために、これらの 1つを使用することに注意してください。

## 10.6 陸上ユニットによる海上移動 [Sea Movement by Land Units]

連邦軍プレイヤー (のみ) は、海上によって陸上ユニットを移動させることができます。海上移動は、いくらか抽象的に扱われます。海上によってユニットを移動させるために水上ユニット自体は要求されませんが、一定の制限が有効です。部隊ユニット、指揮官、軍 HQ ユニットの海上移動を使用でき、USMRR ユニットの海上移動は使用できません。部隊ユニットは、海上移動を使用するために指揮官の統率下にある必要はありません。



**10.61 要件 [Requirements] :** 陸上ユニットは、友軍の港 (キー・ウェストと N.Y.ボックスを含む)、沿岸ヘクス、潮汐河川上のヘクス (チェサピーク湾を含む) 間を往来するために、海上移動を使用できます。ユニットは、モービル湾又はガルベストーン湾を含み、非潮汐河川ヘクスサイドに進入するために海上移動を使用できません。

- a. 友軍の港とは、元々の連邦領土内、又は南部連合国軍の部隊ユニットがそれを占めていないときはいつでも友軍境界領土内の港です。元々の南部連合国領土又は南部連合国支配下の境界領土内の港は、もしも連邦軍ユニットがそれ（メンフィス [Memphis] を含む）を占めるときにのみ友軍です。
- b. これらルール目的において、沿岸ヘクスは非港海沿岸ヘクス、又は潮汐河川によって境界を分けた非港ヘクスとして定義されます。

**10.62 手順 [Procedure] :** 海上移動を使用して陸上ユニットを移動させるため、ユニットは作戦セグメントを港又は沿岸のヘクス内で開始しなければなりません。これは、ユニットがそれぞれ配備される前に最初に移動できる、鉄道又は河川の移動を統制しているルールとは異なります。たとえ海上輸送を提供している水上ユニットが抽象的にあらわされているとしても、海上移動を実施しているユニットは乗船又は下船のために MP を消費しなければなりません。海上移動は、河川 (R) 水上ユニットがヘクス/ヘクスサイドの MP コストをカウントするのと同様に、30MPs までの長さまで海上移動ができます（水上移動チャートを参照）。移動は、連続した海上ゾーン、沿岸ヘクス、潮汐河川ヘクスサイドの道筋に沿ってたどられなければなりません。友軍の港又は水上集積所で乗船又は下船するために 30MPs 中の 3 がかかり、その他のタイプのヘクス内で乗船又は下船するために 5MPs がかかります。河川移動と同様に、海上によって移動しているユニットは、上陸するための下船コストを消費できなければなりません。

例: その移動を港内で開始して乗船するために 3MPs を消費するユニットは、4つの潮汐河川ヘクスサイドに沿って移動するために 4MPs を消費し、10の海上ゾーンを通過して移動するために 20MPs を消費し、友軍の港内で下船するために更に 3MPs を消費します（合計 30MPs）。

**10.63 海上移動の許容量 [Sea Movement Capacity] :** 限定された数の SPs のみが、各ターンに海上移動を使用できます。この数は年毎に変化し、ゲーム暦上にあらわれます。騎兵ユニットと指揮官は、海上移動を使用できます。通常海上移動コストを適用します。軍 HQ ユニットと騎兵 SPs は、海上によって移動しているときに海上移動許容量に対して 2SPs としてカウントし、いかなる数の指揮官も海上移動を使用できます。

**10.64 海上移動のヘクス限度 [Hex Limits on Sea Movement] :** 単一ターンに、あるヘクス内で限定された数の SPs のみが海上移動を開始と/又は終了できます（水上移動チャート上の海上移動と補給許容量を参照）。占められていない南部連合国支配下の都市又は港は、連邦軍部隊が海上移動を使用してそこへ上陸した最初のターンに、沿岸ヘクスとして扱われます（そこには 2SPs のみ上陸できます）。このヘクス限度は、河川移動を使用してそのヘクスに進入する陸上ユニットとは別です。軍 HQ ユニットは、この限度に対して 2SPs としてカウントします。

例: もしも連邦軍プレイヤーがあるヘクス内に水上集積所を持つと、限度はターン毎に 4SPs です。連邦軍プレイヤーは、ヘクス内に 4SPs を移動させるか、又はそこへ 2SPs を移動させて 2 を出すか、又は 3SPs を一つの方向へ 1SP を他方へ移動させることができます。

**10.65 制限 [Restrictions] :** 海上移動を使用するユニットは、常に少なくとも 1 ヘクス移動するための資格を持つわけではありません。海上移動のために、完全な MP コストを消費できなければなりません。加えて、海上移動を使用している陸上ユニットは、その移送中に敵 ZOI に進入できず、その移動を海上で終了することもできません。

**10.66 陸上移動と海上移動の組み合わせ [Combining Land and Sea Movement] :** もしも陸上ユニットが 1 つの友軍港から他のそれへ移動するために海上移動を使用すると、それに続いて通常の行軍移動、

強行軍移動、塹壕化、鉄道破壊に従事、その海上移動の完了後に攻撃を実施できますが、その前は不可です。それを行うため、陸上ユニットは海上移動のために要求された 1MP 以外に、下船するために追加の 1MP を消費しなければなりません。陸上ユニットは、下船した瞬間に強行軍を宣言することで、この追加 MP の獲得を試みることができます。

- a. その海上移動を友軍の港以外のヘクスで開始又は終了する陸上ユニット（ルール 10.61a を参照）は、そのターンに他のいかなるタイプの移動又は移動関連の活動も企てることができず、もしも「水上侵攻」を行っている場合にのみ攻撃できます（下記ルール 10.7 を参照）。
- 例外: 指揮官は、海上移動を使用し、沿岸ヘクスへ上陸し、次いですでにヘクス内に存在する友軍部隊ユニットを自身の統率下に置き、戦闘フェイズ中にそれらで攻撃できます。
- b. 陸上ユニットは、海上移動を実施する同じターンに、鉄道移動又は河川移動を実施できません。

## 10.7 水上侵攻 [Naval Invasions] :

水上侵攻は、敵部隊ユニットによって占められたヘクス、砦、砲台へ進入するため、ユニットが海上又は河川移動を使用するときに発生します。2つのタイプの水上侵攻があります。海上侵攻と河川侵攻です。連邦軍プレイヤーは、両タイプの侵攻を実施できます。南部連合国軍プレイヤーは、河川侵攻のみを実施できます。

**10.71 手順 [Procedure] :** 海上侵攻を実施している陸上ユニットは、友軍の港内かつ補給下で開始しなければなりません。上記のルール 10.6 の全ての海上移動ルールに従い、海上移動を使用して陸上ユニットを侵攻されるヘクスへ移動させ、それらを南部連合国軍ユニットの上に置きます。河川侵攻を実施しているユニットは、都市ヘクス又は水上/河川集積所で開始し、補給下でなければなりません。上記のルール 10.4 の全ての河川移動ルールに従い、河川移動を使用して、陸上ユニットを侵攻されるヘクスへ移動させ、それらを敵ユニットの上に置きます。

侵攻しているユニットは、未だにヘクスを奪取していないものと見なされ、これらは便宜的にそこへスタックします。侵攻している部隊ユニットは、戦闘フェイズ中にそのヘクス内の防御ユニットを攻撃しなければなりません。非港ヘクス内へ上陸するために海上移動を使用する部隊ユニットは、そのターンに隣接ヘクスを攻撃できないことに注意してください。水上侵攻は、直接敵が占めるヘクスに対してのみ発生できます。

敵の SP、砦、砲台が占めているヘクスの侵攻は、指揮官が要求されます。敵に占められていないヘクス内へ上陸するために海上移動又は河川移動を使用することは侵攻と見なされず、指揮官を要求されません。

**10.72 制限 [Restrictions] :** 侵攻している部隊ユニットには指揮官が随伴しなければならず、彼は攻撃を開始するために使用されなければなりません。たとえ侵攻しているヘクスが敵の砲台又は砦のみを含み部隊がないときでも、指揮官が随伴しなければなりません。隣接ヘクス内の他の部隊ユニットは、それに加わることができますが、攻撃を開始するために侵攻している指揮官が使用されなければなりません（ルール 13.13 を参照）。

単一ヘクスに、一度に 2SPs までが侵攻できます。軍 HQ ユニットは、水上侵攻を行うことができません。侵攻を行っている部隊ユニットは、比に関係なく、侵攻ヘクスに対して蹂躞が実施できません。

**10.73 戦闘と水上侵攻 [Combat and Naval Invasions] :** 水上侵攻を実施しているとき、攻撃側に -1 DRM サイの目修正があります。このサイの目修正は、もしもすでに陸上にある他の部隊ユニットが攻撃に加わると適用しません。どちらの場合でも、水上ユニットは他の戦闘と同様に戦闘値を提供できます（ルール 13.4 を参照）。



**10.74 水上侵攻の失敗 [Failure of Naval Invasion]:** もしも侵攻攻撃が、全ての防御部隊をヘクスの外へ追い払うことに失敗したら、侵攻しているユニットは直ちに退却させられます。水上侵攻を実施しているユニットは、最寄りの友軍港又は水上集積所内に置かれます。河川侵攻を実施しているユニットは、それらが来た方向の最寄りの友軍都市又は河川集積所内に置かれます。上記のごとく友軍の港、都市、集積所を含まない限り、ユニットは隣接する陸上ヘクスへ退却できません。ユニットは、そのターンに侵攻ヘクス内に置かれた集積所にも退却できません (ルール 12.11b を参照)。

積極的指揮官は、最初の戦闘で「R」結果を被らなかつたという条件で、退却する前に同じヘクスに対して二回目の侵攻攻撃を試みることができます。失敗した侵攻のために退却した後、そのターンに二回目の攻撃を行うことはできません。

**10.75 防御側の撤退 [Defender Withdrawal]:** 水上侵攻では、他の戦闘と同様、防御しているユニットは砦の内部へ撤退できます。もしも侵攻しているプレイヤーが攻囲を開始できなければ、自身の攻撃を強行しなければならず、もしも攻撃が失敗したら撤退します。もしも防御側が戦闘の結果として砦内へ退却したら、侵攻しているプレイヤーは2回目の攻撃を行うか (もしも資格を持つと)、攻囲を開始するか、退却しなければなりません。

## 11.0 水上と砲台の戦闘 [NAVY AND BATTERY COMBAT]

「水上戦闘」とは、両陣営の艦船のみを含んでいる戦闘を言います。「砲台戦闘」は、一方の陣営の艦船と他方の砲台との間の戦闘を意味します。手順は似ていますが、同一ではありません。両タイプの戦闘は、水上ユニットの移動と織り交ぜてターンの作戦セグメント中に実施され、戦闘フェイズ中ではありません。水上ユニットは、戦闘を実施するためにMPsを消費し、その後移動を継続できます。



### 11.1 戦闘が発生するとき [When Combat Occurs]

移動している手番プレイヤーの水上ユニットは、敵の水上ユニットによって占められたヘクス/ヘクスサイド、敵の沿岸砲台によって占められたヘクス、敵砲台のZOI内のヘクスサイドに進入するとき、停止して攻撃しなければなりません。混乱状態の敵砲台は、水上ユニットに停止又は攻撃を強制しません。水上と砲台の戦闘は、両方とも移動フェイズの作戦セグメント中に解決されます。両方の場合、攻撃側は戦闘を解決する前に、望むだけ多くの異なる場所から、望むだけ多くの水上ユニットをそこへ移動させることができます。水上ユニットと砲台は、ターン毎にいくつもの異なる戦闘も闘うことができ、それを行うために要求されるMPコストによってのみ制限されます。

**11.11 防御側のオプション [Defender Options]:** もしも防御側が戦闘で水上ユニットと砲台 (混乱状態か否かにかかわらず) の両方の存在を持つと、2つのオプションを持ちます。:

- 1) 水上と砲台戦闘の両方を闘うことができ、自身の選択でどちらか1つを最初に行います。又は、

- 2) あたかも水上戦闘からのごとく、自軍水上ユニットを直ちに「撤退」させ (ルール 11.28 を参照)、砲台とのみ闘います。いくつかの水上ユニットのみを撤退させ、他で闘うこともできます。このような撤退は、攻撃側が自軍の最終水上ユニットを戦闘へ移動させた直後に実施されますが、戦闘が解決される前です。

注釈: 本質的に、防御側の水上ユニットは、砲台の砲の前で闘うか、又はそれらの背後に隠れるか、又は砲台が敵ユニットを遅滞する間に逃走します。

**11.12 攻撃側のオプション [Attacker Options]:** もしも手番プレイヤー (「攻撃側」) の水上ユニットが、2つの河川ヘクスサイドの向きの1つで砲台と闘い、直ちにその二番目のヘクスサイドの向きに移動させると、これらは再び停止してその砲台と交戦する必要はなく、移動を継続できます。そのセグメントに再びその砲台と交戦できず、水上ユニットは作戦セグメントに同じ砲台を二回攻撃することが認められません。

例: 南部連合国軍の河川砲台が、ヘクス 2514 の北と北西を向いていると仮定します。連邦軍の水上ユニットは、北ヘクスサイドへ進入して砲台と闘い、再び北西ヘクスサイドと闘うことなしで、河川を移動してメンフィス [Memphis] へ下ることができます。

**11.13 複数の防御砲台 [Multiple Defending Batteries]:** 同じプレイヤーに属している2つの砲台が、河川の対岸から同じ河川ヘクスサイドに向けることが起り得ます。もしも水上ユニットがこのようなヘクスサイドに進入したら、両方の砲台と交戦しなければなりません。手番プレイヤーは、最初に闘う砲台を選択できます。もしも水上ユニットが最初の砲台によって損傷を受けたら、それでもそのヘクスサイドを離れる前に二番目の砲台から射撃を受けなければなりません。水上ユニットは、2つの個別戦闘についてMPコストを消費しなければなりません。

### 11.2 水上戦闘の手順 [Naval Combat Procedure]

水上戦闘は、一連のラウンドで闘われます。各ラウンドに、プレイヤー諸氏は自軍水上ユニットのいくつか又は全てで同時に「射撃」し、次いでもしも望むのであれば撤退できます。水上戦闘は、何ラウンドでも継続でき、一方の陣営又は他方の全水上ユニットが沈没するか撤退したときにのみ終了します。

**11.21 水上戦闘におけるユニットの制限 [Unit Limits in Naval Combat]:** あるラウンドに、各陣営からの限定された数の水上ユニットのみが参加できます。この制限は、戦闘が発生している海上地形タイプに依存します。水上 CRT 上のラウンド毎に認められる水上ユニット又はウェーブ・チャート参照してください。

**11.22 水上ユニットの投入 [Naval Unit Commitment]:** 最初のラウンドの開始時、各プレイヤー (攻撃側が最初) は初期に戦闘へ投入する水上ユニットを選択します。各戦闘のラウンドに、プレイヤーは認められた限度まで、未だに「撤退」していない自軍水上ユニットの間から、可能な限り多くの水上ユニットを戦闘に投入しなければなりません (ルール 11.28 を参照)。

- a. 投入されていないユニットは、ラウンドに参加しません。これらは射撃できず、射撃も受け得ません。続く各ラウンドの開始時、各プレイヤーは自軍の非投入水上ユニットで戦闘を増強できます。すでに戦闘にいる水上ユニットは、沈没するか又は撤退するまで交戦状態に留まります。

例: 航行可能ヘクスサイド内で、3つの連邦軍河川水上ユニットが、2つの南部連合国軍河川ユニットにプラスして1つの補給船を攻撃します。各プレイヤーは、最初のラウンドに2つの河川水上ユニッ

ト（認められる最大）を投入します。投入されなかった南部連合国軍の輸送船は、最初のラウンドから外れます。最初のラウンドに、1つの連邦軍水上ユニットが損傷します。連邦軍プレイヤーはそれを撤退させ、代わりに自軍の三番目の河川水上ユニットを投入します。もしも南部連合国軍の河川水上ユニットの1つが沈没したら、輸送船が投入されなければならず、連邦軍プレイヤーはそれを射撃できます。もしも戦闘が潮汐河川ヘクスサイドで発生していたら、各陣営の全3つのユニットが、開始時から投入されていなければなりませんでした。

**11.23 ラウンド [The Round]**：各ラウンドは、投入された各陣営の水上ユニットが射撃を交えることから構成されます。攻撃側は最初に自軍の射撃を割り当てますが、結果は両陣営が射撃をした後のみ各陣営に適用されます。プレイヤーは、以下に従い、自軍水上ユニットのいずれかで敵水上ユニットのいずれかを射撃できます。：

- 1) 同じラウンドに全ての非輸送船ユニットを射撃する場合にのみ、輸送船（つまり、投入された輸送船）を射撃できます（敵の水上ユニットは、自動的に自軍輸送船を「防護」します）。そして、
- 2) もしもそのラウンドにそれぞれのユニットを射撃する場合にのみ、同じ目標に対して複数のユニットが射撃できます（プレイヤーは、全ての敵水上ユニットが交戦することなしに「集中砲火を浴びせる」ことはできません）。

例：もしも1つのNクラス海上ユニットが1つのNとTクラスの水上ユニットと交戦すると、NクラスはTクラスではなくNクラスに対して射撃しなければなりません。もしも3つの水上ユニットが3つの水上ユニットと交戦すると、重複はあり得ないことになります。もしも4つの水上ユニットが3つと交戦すると、プレイヤーは1つの目標を重複でき、残っている2つを自軍のそれぞれで交戦させますが、3つのユニットで1つの敵水上ユニットに対して集中することはできません。

- a. 非手番プレイヤー（防御側）は、攻撃側のいずれかを射撃でき、上記で概説した他の制限に従う限り、自身を射撃したそれを射撃する必要はありません。

**11.24 手順 [Procedure]**：射撃しているプレイヤーは、そのラウンドに目標を射撃している全水上ユニットの戦闘戦力を合計します。同じ目標を射撃している全ての水上ユニットは常に統合され、個別に射撃できません。射撃しているプレイヤーは、戦闘比を獲得するためこの合計を目標ユニットの戦闘戦力で割り、防御側有利に切り捨てします。次いで、サイを1つ振り、水上戦闘結果表（NCRT）によって表示された結果から適用可能な全てのサイの目修正を加え、最終結果を獲得するため修正後のサイの目を、NCRT上の比コラムで交差照合します。

1対4未満の比での射撃は、効果なしです。4対1以上の比での射撃は、4対1のコラムで解決されます。

**11.25 修正 [Modifiers]**：非補給下又は孤立状態の補給状態は、NCRTと補給影響概要に表示されるごとく、水上ユニットの戦闘戦力を減少させます。水上ユニットへの損害も、水上ユニットが射撃しているときに水上ユニットの戦闘戦力を減少させます（ルール 11.26を参照）。これらの状況で比を計算しているときには、全ての端数を残します。

- a. 装甲艦は、輸送船を射撃しているときに+2のサイの目修正のみを獲得し、+4ではないことに注意してください。
- b. もしも水上指揮官を運んでいる水上ユニットが戦闘のラウンドに投入されたら、その水上指揮官のDRMを、そのラウンドに射撃している全ての自軍水上ユニットにもたらしめます。
- c. 計算しているとき、攻撃値の少なくとも50%がタイプIであると、適用できる戦闘戦力修正にかかわらず、額面值で全ての戦闘値をカウントします。

**11.26 戦闘の解決 [Combat Results]**：戦闘ラウンドの結果として発生し得る4つの可能性があります。それらは、以下のとおりです。：

—	影響なし
<b>D1</b>	損傷レベル1。水上ユニットの上にD1 マーカーを置く。もしも水上ユニットがD1 であると、それが占めるヘクスサイドのみにZOIを及ぼし、その許容移動力の20%を失う。いまやユニットは、その記載された戦闘戦力の半分で射撃する（ただし、防御しているときは、その戦闘戦力は変化しない）。
<b>D2</b>	損傷レベル2。水上ユニットの上にD2 マーカーを置く。もしも水上ユニットがD2 であると、もはやZOIを及ぼさず、その許容移動力の40%を失う。いまやユニットは、その記載された戦闘戦力の四分の一で射撃する（ただし、防御しているときは、その戦闘戦力は変化しない）。
<b>S</b>	沈没。プレイから水上ユニットを取り去る。

注釈：損傷の影響は蓄積する。すでにD1の水上ユニットは、別のD1結果を受けるときD2へ移行する。3以上の損傷ポイントが蓄積した水上ユニットは、沈没したと見なされる。許容移動力の端数は、最寄りの整数に切り捨てられる。

**11.27 水上指揮官の死傷 [Naval Leader Casualties]**：もしも水上指揮官を運んでいる水上ユニットが沈没したら、彼は死傷する可能性があります。陸上での死傷と同様、彼を2BR 指揮官として、サイを1つ振って指揮官死傷表を調べます。もしも指揮官がサイ振りで無傷で生き残ると、彼をスタック内の他の友軍水上ユニットと共に置きます。水上指揮官と共にいた全ての水上ユニットが沈没したら、彼はそれらと共に除去されます。

**11.28 水上ユニットの撤退 [Naval Unit Withdrawal]**：各ラウンドの終了時、プレイヤーは自軍水上ユニットのいずれか又は全てを撤退させることができます（そのラウンドの戦闘に投入されたか否かにかかわらず）。撤退していることを示すため、カウンターを裏返します。防御側は、最初に撤退を宣言します。撤退はラウンドの終了時に発生するため、プレイヤーは撤退できる前に少なくとも1ラウンドの戦闘を闘わなければならないことに注意してください。

- a. 撤退した水上ユニットは、戦闘の残りについて外れます。プレイヤーは、撤退した水上ユニットを後に戦闘に復帰させることができません。
- b. 全ての戦闘ラウンドが解決された後、撤退した各水上ユニットは撤退移動を行わなければなりません。これは、撤退の瞬間ではなく、全ての戦闘ラウンドが闘われた後に発生します。水上ユニットは、戦闘の最終結果にかかわらず、撤退移動を行わなければなりません。ただしプレイヤーが望めば、撤退した水上ユニットは個別に又はスタックで、その撤退を行うことができます。
- c. 撤退移動を実施するため、プレイヤーは単に水上ユニット（たち）を10MPsまで移動させます。撤退している水上ユニットは、戦闘に参加したときに残して持っていたMPsにかかわらず、10MPsまで移動できます。全ての通常的水上移動ルールを適用します（水上ユニットは、再び闘うことすらあるかも知れません）。撤退している水上ユニットは、少なくとも戦闘が発生したヘクス/ヘクスサイドはカラにしなればなりませんが、もしも所有者が望まないのであれば、完全な10MPsで移動する必要はありません。



- d. 手番プレイヤー（攻撃側）の水上ユニットは、それらが戦闘の場面に登場したヘクス／ヘクスサイドから、直接移動によって撤退移動を開始しなければなりません。撤退する非手番プレイヤー（防御側）の水上ユニットは、攻撃側が来たヘクス／ヘクスサイドに進入できません（水上ユニットは、「前方へ」撤退できません）。
- c. 撤退した水上ユニットは、所有者の次の管理フェイズになるまでその ZOI を失います。撤退は、更なる戦闘で特別不利な影響を伴いません。

## 水上戦闘の概要

- 1) 手番プレイヤーの水上ユニットがヘクス／ヘクスサイドに進入する。各プレイヤーは、どの水上ユニットが最初のラウンドに投入されるのかを決定する。
- 2) 各ラウンド：
  - a. 認められた最大限度まで、追加の水上ユニットを投入する。
  - b. 水上ユニットは同時に射撃し、最初に攻撃側が割当てる。プレイヤー諸氏は、もしも全ての他の水上ユニットが射撃されている場合にのみ、目標を二重にできる。
  - c. 各ラウンドの終了時、各陣営は撤退できる（防御側プレイヤーが最初に選択する）。撤退している艦船を裏返す。
- 3) 戦闘後、撤退したユニットは 10MPs まで「撤退移動」を行う。勝利した攻撃水上ユニットは、移動を継続できる。最初に、戦闘のラウンド毎に 3MPs を消費しなければならない。

## 11.29 戦闘後の移動継続 [Continuing Movement after Combat] :

もしも手番プレイヤー（攻撃側）の水上ユニットが戦闘に勝利すると、その後これらは移動を継続できます。各水上ユニットは、最初に闘った各戦闘のラウンドについて 3MPs を消費しなければなりません。各水上ユニットは、たとえそれが各ラウンドに投入されなかったとしても、闘った全てのラウンドについてこの MP コストを消費します。もしもこれが水上ユニットの許容移動力を枯渇させると、そのターンについての移動は終了します。この MP コストは、手番プレイヤーの水上ユニットが移動できる距離を判定するため、全てのラウンドが闘われた後にのみ評価されます。水上ユニットは、これらのラウンドにどれだけ多くの MPs がかかるかにかかわらず、常にいかなる数のラウンドも闘うことができます（これらは、単に戦闘後に移動を継続するための MPs を使い果たすことになります）。

- a. 撤退している水上ユニットは、戦闘の後にのみ撤退移動を行うことができます。これらは、上記のルール 11.28 に従い、常に 10MPs の長さまでです。

## 11.3 砲台戦闘の手順 [Battery Combat Procedure]

タイプ N 又は I クラスのユニットのみが、砲台を攻撃できます。タイプ R 又は T クラスのユニットは攻撃できません（砲台は衝角でできません）。タイプ R と T クラスの水上ユニットは、砲台をすり抜ける移動を試みることができます。この場合、単に下記の戦闘手順で通過しますが、R と T クラスの水上ユニットは、射撃できません。

**11.31 ウェーブの形成 [Forming Waves]** : 手番プレイヤー（「攻撃側」）は、自軍水上ユニットをウェーブに編成します。各ウェーブを構成する水上ユニットと、そのウェーブが砲台と闘う順番を宣言します。ウェーブ毎に認められる艦船の最大数は、戦闘のラウンド毎に認められる数と同じです（ルール 11.21 を参照）。ただし、プレイヤーは、各ウェーブに艦船の最大数を置く必要はありません。

**11.32 砲台の戦闘 [Battery Combat]** : 砲台の戦闘は、砲台と一度の射撃を交える各個別ウェーブから構成されます。個別ウェーブは砲台と一度のみ個別に射撃しますが、ウェーブ内の各艦船は砲台によって射撃されます。各ウェーブは、一度のみ射撃します（いくつかの戦闘ラウンドでユニットが何度も射撃できる水上戦闘と異なります）。もしも 1 つのウェーブの射撃が砲台を混乱させるか又は破壊すると、後のウェーブは闘う必要がありません。ただし、砲台が非混乱状態に留まる限り、各ウェーブは指定された順番で攻撃しなければなりません。

**11.33 砲台の先制射撃 [Battery First Fire]** : ウェーブが砲台と射撃を交えるとき、砲台を所有しているプレイヤーは、攻撃している各ウェーブとその中のユニットに対して最初に射撃します。これらの射撃の結果は、ウェーブ内の艦船が応射する前に直ちに有効となります。ウェーブ内で生き残っている艦船は、次いでグループとして砲台を射撃します。

**11.34 砲台の射撃手順 [Battery Fire procedure]** : 砲台で射撃するため、プレイヤーは目標艦船を指定し、サイを 1 つ振り、砲台対水上表の近くに列記されたサイの目修正を加えます。砲台の戦闘戦力に一致するコラムから結果を読み、調整後の最終サイの目と交差照合します。戦闘結果は、NCRT と同様に説明されます（ルール 11.26 を参照）。

**11.35 砲台射撃修正 [Battery Fire Modifiers]** : 河川砲台は、断崖ヘクスサイドから射撃しているときにのみ完全に有効です。ガルベストーン [Galveston] を除く全ての沿岸砲台は、自動的に「断崖上」にあると見なされます。フォート・ジャクソン [Ft. Jackson] は河川砲台の名称ですが、断崖上ではありません。もしも断崖上から射撃していなければ、プレイヤーは自身のサイの目から 1 を差し引かなければなりません。

例：ヘクス 3012 内の砲台は、ヘクスサイド 3012/3112 に対して断崖から射撃しますが、ヘクスサイド 3012/3111 に対してはそうではありません。

注釈：砲台は、高所から艦船を撃ち下ろすときがより効果的でした。

砲台は、ターン中に完全に有効で射撃するため、補給下でなければなりません（ルール 7.0 を参照）。もしも砲台が非混乱状態又は孤立状態であると、砲台対水上表で砲台の射撃から 1 を差し引きします。

**11.36 ウェーブの射撃手順 [Wave Fire Procedure]** : 砲台を射撃するため、プレイヤーは戦闘差を獲得するため、ウェーブ内の全ての水上ユニットの戦闘戦力を合計し、砲台の戦闘戦力を差し引きします。プレイヤーはサイを 1 つ振り、水上対砲台表の側にあるサイの目修正を加え、差に一致するコラムから結果を読みます。-2 未満の差の射撃は、自動的に効果なしです。+5 を超える差の射撃は、+5 コラムで解決します。

**11.37 ウェーブの射撃修正 [Wave Fire Modifiers]** : 端数の場合（補給の欠乏又は攻撃している水上ユニットへの損傷により）、砲台の有利に切り捨てます。もしも非断崖ヘクスサイドを通して砲台を射撃していると、サイの目に 1 を加えます。もしも水上指揮官を運んでいる水上ユニットが、砲台を攻撃しているウェーブ内にいると、そのウェーブとそのターンに砲台を攻撃している後続の全ウェーブに、水上指揮官の DRM を適用します。

**11.38 ウェーブの射撃結果 [Wave Fire Results]:** 戦闘ラウンドの結果として発生し得る6つの可能性があります。それらは、以下のとおりです。:

—	影響なし
<b>S</b>	混乱レベル1。砲台の上に S1 マーカーを置く。砲台は混乱状態。混乱状態は、直ちに発生する。砲台はその ZOI を失い、射撃できない。残りのウェーブはそれと闘う必要はなく（ただし闘うことができる）、水上ユニットは移動を再開する。他の水上ユニットは、この作戦セグメントにこの砲台と交戦せずに、それが防護していたヘクスサイドを通過して移動できる（ただし、もしも望むのであれば、これらは交戦できる）。混乱状態は、非手番プレイヤーの次の管理フェイズになるまで継続する。
<b>S*</b>	混乱レベル2。砲台の上に S2 マーカーを置く。混乱状態の影響は S1 と同じだが、S2 マーカーを取り去るための要件を除く。プレイヤーは、S2 マーカーを取り去るため、機能している補給源まで補給線をたどなければならない。加えて、南部連合国軍プレイヤー（のみ）は、S2 マーカーを取り去るため、1 RP も消費しなければならない。
<b>R</b>	減少。砲台は減少と混乱レベル1の両方。砲台はその減少戦力に裏返され、S1 マーカーが上に置かれる。もしも砲台が減少戦力面を持たないか、又はすでに減少状態であると、それは除去される。
<b>R*</b>	減少。砲台は減少と混乱レベル2の両方。砲台はその減少戦力に裏返され、S2 マーカーが上に置かれる。もしも砲台が減少戦力面を持たないか、又はすでに減少状態であると、それは除去される。
<b>X</b>	砲台は除去される。

## 砲台戦闘の概要

- 1) 手番プレイヤーの水上ユニットがヘクス／ヘクスサイドに進入する。存在する非手番の水上ユニットは直ちに撤退、直ち水上戦闘を闘う、砲台戦闘が終わるまで闘うのを待つことができる。
- 2) 手番プレイヤーは、自軍ユニットをウェーブに編成する。ウェーブは、各一回個別に攻撃する。各ウェーブは、砲台が非混乱状態に留まる限り、攻撃しなければならない。
- 3) 砲台は、各ウェーブ内の各水上ユニットを個別に射撃し、直ちに結果を適用する。次いで、ウェーブは砲台に対してグループとして射撃し、直ちに結果を適用する。
- 4) 全てのウェーブが交戦した後（又は砲台が混乱状態になっている）、攻撃側の水上ユニットは、闘ったウェーブ毎に5MPsを最初に消費した後で、移動を継続できる。水上ユニットは、非混乱状態の砲台の ZOI 内に留まることができない。

## 11.39 戦闘後の移動継続 [Continuing Movement after Combat]:

もしも手番プレイヤー（攻撃側）の水上ユニットが砲台を混乱させた後、その後これらは移動を継続できます。各水上ユニットは、その砲台と闘った各ウェーブについて、最初に5MPsを消費しなければなりません。もしもこれが水上ユニットの許容移動力を枯渇させたら、そのターンについてその移動は終了します。手番プレイヤーの水上ユニットがどれだけ遠くに移動できるか判定するため、このMPコストは全てのウェーブが闘った後にのみ評価されます。全てのウェーブがどれだけ多くのMPsをかけたかにかかわらず、各ウェーブはターン毎に一度砲台と闘うことができます（これらは、単に戦闘後に移動を継続するためにMPsを使い果たすことになりません）。

- a. 砲台を混乱又は除去した後、水上ユニットは要求された数のMPsを消費した後に、どちらかの方向へ移動を継続できます。もしも水上ユニットが砲台を混乱又は除去しなければ、これらはそれらがやって来た方向にのみ移動を継続できます。例外：もしも水上ユニットが非補給下又は孤立状態であると、これらは補給下に戻る方向に対してのみ移動を継続できます。この状況は、水上ユニットが混乱状態の砲台を通り過ぎて移動するか、又は敵プレイヤーが水上ユニットの「背後」に砲台を構築すると発生する可能性があります。もしも水上ユニットが移動を継続するための十分なMPsを持たなければ、手番プレイヤーはそれらがやって来た方向の最寄りのヘクス又はヘクスサイドに、それらをシフトさせなければなりません。つまり、敵砲台のZOI内であってはなりません。
- b. 水上ユニットは、その作戦セグメントに同じ砲台を攻撃できません。各水上ユニットは、作戦セグメント毎に各敵砲台に対して1ラウンドのみ闘うことができます。その他の水上ユニットは、それでももちろんその砲台を攻撃できます。

## 12.0 水上と河川集積所セグメント

### [NAVY AND RIVER DEPOT SEGMENT]

このセグメント中、連邦軍プレイヤー（のみ）は、沿岸ヘクス内に水上集積所マーカーを置くことができます。事実上、水上集積所は、限定された許容量の一時的な上陸設備です。これは、連邦軍プレイヤーがそこにLOSをたどることを認め、これ以外は認められない海上移動を使用して多数の部隊ユニットを移動させる、補給所として機能します。水上集積所は、港と同じではありませんが、もしも下記のルールが認めれば、ときには港として扱われることができます。

どちらのプレイヤーも、このセグメント中に河川集積所マーカーを置くことができます（ルール12.14を参照）。

## 12.11 水上集積所の配置 [Naval Depot Placement]:

連邦軍プレイヤーは、水上集積所マーカーを沿岸又は潮汐河川ヘクス内に置くことができます。これは、連邦軍移動フェイズの終了時、このセグメント中に行われます。したがって、水上集積所は連合軍プレイヤー・ターンの作戦セグメント中に海上移動に影響を持ちませんが、続く戦闘フェイズの攻囲に影響させるために置くことができます。



- a. 選択したヘクスは、連邦軍の部隊ユニットによって占められていなければなりません。加えて、選択したヘクスは、連続する潮汐ヘクスサイド、沿岸ヘクス、海上ゾーンの道筋によって連結し、敵のZOIsから解放され、連邦軍の補給源まで戻らなければなりません。
- b. 連邦軍プレイヤーは、海上侵攻によって攻撃しているヘクス内に水上集積所を置くことができます。もしも侵攻が失敗すると、水上集積所は直ちにに取り去られなければなりません。



**12.12 水上集積所の制限 [Naval Depot Limits] :** 連邦軍プレイヤーは、一度に一定数までの水上集積所を使用できます。この限度は年毎に変化し、ゲーム暦上に表示されます。

**12.13 水上集積所の機能 [Naval Depot Functions] :** 水上集積所は、ゲームで3つの主要な機能を持ちます。それらは、以下のとおりです。:

- 1) 水上集積所は、海上移動のためにヘクスを使用できる連邦軍の部隊ユニットの数を増加させるために奉仕します。
- 2) 水上集積所は、補給所としてカウントします。連邦軍の部隊ユニットは、連邦軍の部隊ユニットによって占められた水上集積所まで LOS 又は LOC をたどることができます。連邦軍プレイヤーは、集積所まで最初に陸上部分をたどり、次いで集積所から連邦軍の補給源まで、潮汐河川ヘクスサイド、沿岸ヘクス、海上ゾーンの連続した道筋をたどります。道筋をたどる際に使用する河川ヘクスサイドは、南部連合国軍の ZOIs から解放されていなければなりません。各ターンに、限定された数の部隊ユニット SPs のみが、水上集積所に LOS をたどることができます (ゲーム暦を参照)。もしも部隊ユニットが非補給下で、孤立状態にならぬよう LOC を水上集積所へたどると、そのターンの連邦軍の限度に対してカウントしません。
- 3) 損傷状態の水上ユニットは、水上集積所で修理できます (ルール 15.4 を参照)。

注釈: 水上集積所は、ユニットではありません。連邦国海軍が艦船、部隊の補給のために配置した地点を示すだけです。

**12.14 河川集積所 [River Depots] :** プレイヤーは、シナリオの開始時にイン・プレイで持つ各河川輸送船について、1つの河川集積所を受け取ります。プレイヤーは、別の河川輸送船をプレイ内に投入するとき毎にも、河川集積所を受け取ります。同様に、プレイヤーは河川輸送船の1つが沈没するとき毎に、1つの河川集積所を失います。河川集積所は、それらが受け取られた戦域内でのみ使用できます。同様に、もしも河川輸送船が沈没したら、河川集積所はその同じ戦域から取り去らなければなりません。本質的に、各戦域内にイン・プレイでいられる河川集積所の数は、その戦域内でイン・プレイの輸送船の数に一致します。



- a. 河川に沿って LOS をたどっているとき、プレイヤー諸氏は陸上補給路を友軍の都市又は河川集積所へたどり、次いで河川に沿って補給源までたどらなければなりません。この過程は、海上によって補給をたどるために水上集積所を使用することに類似します。プレイヤーは、水上と河川集積所セグメント中に、友軍の部隊ユニットによって占められたヘクス内に、そのヘクスから河川に沿って補給源まで敵 ZOI に進入しないという条件で、河川集積所を置くことができます。水上集積所と同様に、河川集積所は補給所として奉仕できます。

注釈: 河川集積所は、河川によって LOC をたどることを要求されません。

- b. 水上集積所と異なり、河川集積所はそのヘクス内で乗船又は下船できる SPs の数に影響を持ちません。
- c. フォート・ジャクソン [Ft. Jackson] とフォート・モーガン [Ft. Morgan] は、南部連合国軍プレイヤーがヘクス内に SP、砲台、砦を持つという条件で、その河川集積所として機能します。フォート・モンロー [Ft. Monroe] は、それを支配する側の河川集積所として機能します。

**12.15 集積所と戦闘 [Depots and Combat] :** 水上と河川の集積所は、敵の陸上又は海上ユニットに何ら影響を持ちません。敵の水上ユニ

タスがそのヘクスに進入したら、集積所は取り去られます。取り去られた集積所を、使用していない他のそれと共に脇へ置きます。集積所は、再び使用できます。

例外: 友軍の集積所は、もしもヘクス内の友軍部隊ユニットが砦の内部へ入るか、又は友軍ユニットが同じヘクス内の砦を攻囲していると、ヘクス内に留まることができます。

**12.16 集積所の任意撤去 [Voluntary Removal of Depots] :** このセグメント中、プレイヤーはその現在位置に持つことを望まないいかなる集積所も取り去ることができます。集積所マーカーは、取り去られる同じターンにマップ上へ戻して置くことはできませんが、後のターンに再使用できます。

「戦争が悲惨なのは当たり前だー我々はそれに慣れなければ!!」  
—R.E. リー、フレデリックスバーグで反撃する兵士たちを見ながら

## 13.0 陸上戦闘 [LAND COMBAT]

プレイヤーは、戦闘フェイズ中に敵の陸上ユニット (部隊ユニット、軍 HQs、砦、砲台、USMRR ユニット、指揮官) を攻撃するため、自軍部隊ユニットと水上ユニットを使用できます。プレイヤーは、この項目内に提供されたルールに従わなければなりません。プレイヤーは、蹂躞攻撃を使用して作戦セグメント中にも攻撃できますが、それでもここで概説される手順を使用して攻撃を解決します。陸上戦闘は、これらのときにのみ発生します。

### 13.1 戦闘の開始 [Initiating Combat]

蹂躞攻撃中に不十分な比が発生するとき、並びに水上侵攻を除き、攻撃は常に任意です。戦闘フェイズ中、プレイヤーは望む順番で一度に1つ自軍の攻撃を宣言し、次のそれを宣言する前に各戦闘状況を完全に解決します。攻撃するため、手番プレイヤー (攻撃側) は、戦闘を開始できなければなりません。

**13.11 攻撃側の要件 [Attacker's Requirements] :** 攻囲下砦の内外を攻撃しているとき (ルール 14.2 を参照) か又は水上侵攻を実施しているとき (ルール 10.7 を参照) を除き、戦闘は隣接ヘクスに対して実施されます。古参騎兵ユニット以外の部隊ユニットは、攻撃するために指揮官の統率下でなければなりません (ルール 4.4 を参照)。

古参騎兵部隊ユニットは、指揮官の統率下であることなしに攻撃できます。その「見なし指揮官」は、1のBRを持つと見なされますが、軍司令官に従属できません。より高いBRを持つ指揮官の特典を獲得するため、攻撃側は自軍の古参騎兵を指揮官の統率下に置くことができます。

**13.12 防御側の要件 [Defender's Requirements] :** 攻撃下ヘクス内の全ユニットが防御に参加し、個別には攻撃され得ません。ただし、前の戦闘から退却し、現在攻撃下にあるヘクスを占める防御ユニットは、これらのユニットの防御を手助けできません。防御しているユニットは、戦闘で防御するために指揮官の統率下であることを要求されません。ただし、もしも戦闘の瞬間に、防御ヘクス内に複数の指揮官が存在すると、防御プレイヤーは可能な限り多くの部隊SPsを、やはりヘクス内に存在する様々な指揮官たちに割当てなければなりません。指揮官の戦闘評価値は、戦闘の結果を修正するために使用されます。もしも防御している部隊ユニットSPsの数が、存在

する指揮官たちの統合された戦闘評価値を超過したら、防御側は自軍指揮官たちの間で好きなように部隊ユニット SPs を分配できます。攻撃側と同様に、指揮官の統率下でない古参騎兵は、1 の BR を持つ指揮官によって統率されていると見なされます。

**13.13 指揮官の指定 [Leader Designation]** : 各戦闘で、攻撃側は攻撃を開始するため、存在する自軍指揮官の1人を指定します。同じ又は隣接ヘクス内の追加指揮官が参加できますが、完全戦力である必要はありません (ルール 13.32 を参照)。

- a. 攻撃側が古参騎兵ユニットのみで、指揮官なしで攻撃する可能性があります。次いで、攻撃側は攻撃を開始するために1つのユニットを選択し、その他はルール 13.32 と 13.53 の目的において、個別の1戦闘評価値指揮官の統率下にあると見なされます。
- b. 志願騎兵と古参騎兵は、開始している指揮官から2ヘクス以内にあると攻撃できます。注釈：この2ヘクスの道筋は、敵部隊を含んでいるヘクスを通過してたどることができません (それらが攻囲されていない限り)。志願騎兵ユニットは、それでも指揮官の統率下にあります。

**13.14 複数ヘクスの戦闘 [Multi-Hex Combat]** : 単一の防御ヘクスは、周囲6ヘクス内にある投入可能な多数の敵ユニットによって攻撃され得ます (ルール 13.13 を参照)。

例外：攻囲下ヘクスは、同じヘクス内のユニットによってのみ攻撃されることができ、蹂躞攻撃は移動している1スタックのみを含めることができます。

同じヘクス内の異なる指揮官は、敵が占める異なるヘクス、又は同じヘクスを攻撃できます。各個別の防御ヘクスは、個別の戦闘解決で、攻撃側は攻撃を開始するために個別の指揮官を任命する必要があります。

**13.15 複数の攻撃 [Multiple Attacks]** : ユニットの、同じ戦闘フェイズに2回攻撃でき又は攻撃され得ますが、積極的な指揮官によってそのフェイズの2回目の攻撃が行われ、2回目の戦闘が開始される場合にのみです。積極的な指揮官は、ユニットが含まれた最初の戦闘にも参加していた必要はありません。フェイズ毎に2回を超えて戦闘に従事できるユニットはありません。



**13.16 戦闘解決 [Combat Restrictions]** : 砦、砲台、USMRR ユニットの、決して攻撃できません。これらは、攻撃できるユニットと共にもちろんスタックできますが、戦闘には何も提供しません。攻撃下ヘクス内の砦は、特別な影響を持ちます (ルール 14.1 を参照)。

## 13.2 戦闘前騎兵退却 [Cavalry Retreat before Combat]

騎兵ユニットは、戦闘を回避するための限定的な能力を持ちます。攻撃側が攻撃を宣言した後、どのユニットが攻撃して攻撃を決するか正確に指定する前、防御している騎兵部隊ユニットは戦闘前に退却できます。この退却オプションは、通常戦闘と蹂躞戦闘の両方に存在します。

### 13.21 誰が退却できるか [Who May Retreat]

志願騎兵と古参騎兵の部隊ユニット (指揮官あり又はなし) のみが、戦闘前に退却できます。もしもこれらの部隊ユニットが現在疲労レベル3又は4であると、それを行うことができません。軍カウンタは、たとえそれと共にスタックした全ての部隊ユニットが騎兵であっても、戦闘前退却ができません。



もしもスタックの一部が戦闘前退却の資格を持つ部隊ユニットで、一部が資格を持たないユニットであると、戦闘前退却する資格を持つ部隊ユニットはそれを行うことができ、その他は攻撃されるままにできます。騎兵は、たとえ可能な全ヘクスが敵に占められていても戦闘前退却ができます (ルール 13.73c を参照)。

**13.22 手順 [Procedure]** : 戦闘前退却するユニットは、あたかも CRT 上で「退却」結果を被ったごとく、1ヘクスの退却を実施します (ルール 13.73 を参照)。戦闘前退却する騎兵部隊は、退却するユニットについて1疲労レベルを受けます。もしも防御ヘクスが完全にカラになると、攻撃しているユニットはそのヘクス内に前進でき、成功した攻撃を実行したと見なされます (したがって、管理フェイズに疲労回復を妨げます。ルール 15.51 を参照)。

例外：もしも騎兵が砦の内部へ退却したら、攻撃側は攻囲を開始する場合にのみ前進できます (ルール 14.2 を参照)。

**13.23 戦闘前退却の追撃 [Intercepting Retreat Combat]** : もしも防御している騎兵ユニットが戦闘前退却を行うと、これらはいまだに攻撃され得ますが、攻撃側の騎兵ユニットによってのみです (指揮官の統率下にある民兵騎兵と志願騎兵のユニットを含みます)。攻撃側は選択肢を持ち、戦闘前退却の発生を容認するか、又は個別戦闘として彼が持つ使用可能な騎兵で、退却しているユニットを攻撃できます。蹂躞では、攻撃している騎兵は、たとえ4対1未満の比でもこの方法で攻撃できます。

**13.24 追撃の解決 [Interception Resolution]** : もしも攻撃側が退却している騎兵を追撃して攻撃すると、戦闘の結果にかかわらず、防御している騎兵ユニットはそれでも退却します。たとえもしも防御している騎兵が戦闘の結果として「退却」結果を被ると、一度のみ退却しますが、二回目の疲労レベルの増加を被ります。もしも攻撃している騎兵ユニット (たち) が「退却」結果を被ると、これらは退却しなければなりませんが、スタック内の他の攻撃ユニットはそれでも退却している騎兵ユニットによってカラにされたヘクスを占めることができます。

## 13.3 戦闘戦力の計算 [Computing Combat Strengths]

戦闘を解決するため、各プレイヤーは自軍部隊ユニットの有効戦闘戦力を合計しなければなりません。これは、部隊ユニットが有する SPs の数に一致します。指揮統率、関わる地形、補給とその欠乏、疲労の全てが、戦闘戦力乗数チャート上に列記されたごとく、部隊ユニットの戦闘戦力の  $x1/2$  又は  $x3/4$  の乗数をもたらし得ます。

注釈：単純化のため、プレイヤー諸氏は2つの  $x3/4$  戦力修正が1つの  $x1/2$  に相当すると見なすことができます。

例：もしも半減された9SPsが3防御SPsを攻撃すると、修正された最終戦闘比は4と1/2対3又は3対2です。

**13.31 ルールの概要 [General Rule]** : 砦と他の地形の影響は、常に蓄積するわけではありません (ルール 14.1 を参照)。さもなくば、下記の全ての戦闘乗数は蓄積します。

**13.32 指揮統率 [Leadership]** : 各攻撃指揮官の統率下にある部隊ユニットの戦闘戦力は、以下のごとく、開始するために誰が選択されたかに依存して修正されます。:



- 1) 攻撃を開始するために選択された軍団司令官の統率下にある部隊ユニットは、完全戦闘戦力でカウントされます。そして、



- 2) 攻撃を開始している軍団司令官と同じヘクス内にいる他の軍団司令官の統率下にある部隊ユニットは、x3/4 戦闘戦力でカウントされます。そして、
- 3) 攻撃を開始している軍団司令官から異なるヘクス内にスタックした他の軍団司令官の統率下にある部隊ユニットは、x1/2 戦闘戦力でカウントされます。

全ての場合、攻撃下ヘクス内の防御側部隊ユニットは、指揮官の存在にかかわらず、常に完全戦闘戦力でカウントされます。

**13.3 補給 [Supply]** : 非補給下と孤立状態の部隊ユニットは、攻撃と防御のそれぞれで x3/4 と x1/2 の戦闘戦力乗数を被ります。戦闘でいくつかの部隊ユニットが異なる補給状況になる可能性があります。部隊ユニットの戦闘戦力が判定されるとき、プレイヤー諸氏は補給の欠乏によって影響を受けるユニットについてののみ、注意して減少を計算しなければなりません。

**13.34 疲労 [Fatigue]** : 疲労レベル 2 の部隊ユニットは、攻撃しているときに x1/2 の戦闘戦力乗数を被りますが、防御しているときは影響を受けません。疲労レベル 3 又は 4 の部隊ユニットは、全く攻撃できず、防御しているときに x1/2 の戦闘戦力乗数を被ります。戦闘でユニットの戦闘戦力を判定しているとき、いくつかの部隊ユニットが異なる疲労レベルになる可能性があります。プレイヤー諸氏は、影響を受けるユニットについてののみ、注意して減少を計算しなければなりません。

**13.35 地形 [Terrain]** : 様々なタイプの地形内を攻撃している部隊ユニットは、x3/4 又は x1/2 の乗数を戦闘戦力に被るか、又はそれを行うことを禁じられさせします。これらの罰則は、戦闘戦力乗数チャート上に列記されます。防御している部隊ユニットは、常にそれらが防御している地形によって影響を受けず、常にその完全な戦闘戦力を使用します。ある戦闘で、部隊ユニットの戦闘戦力を判定しているとき、いくつかの攻撃ユニットが異なる地形罰則に直面する可能性があります。プレイヤー諸氏は、地形タイプによって影響を受けるユニットについてののみ、注意して戦闘戦力の減少を計算しなければなりません。

**13.36 軍司令官とユニットの戦力 [Army Commanders and Unit Strengths]** : 攻撃しているとき、軍司令官（自軍の軍 HQ ユニットと共にスタックした）の存在は、攻撃できる部隊ユニットの戦闘戦力のパーセンテージを向上させます。ある軍司令官が攻撃の開始者に指定されるとき、その従属軍団又は軍司令官（ルール 4.5 を参照）の統率下にある全ての部隊ユニットは、彼と共にスタックするか又は隣接ヘクス内にいると、完全な戦闘戦力でカウントされます。



- a. もしも攻撃側が、攻撃に存在する複数の軍司令官を持つと、1 人の軍司令官が攻撃を開始したとして指定され、他方は彼の従属者の 1 人としてカウントします。次いで、両軍司令官の従属軍団司令官の統率下にある全ての部隊ユニットは、完全戦力でカウントされます。
- b. 軍司令官は、彼が攻撃を開始するか又は攻撃を開始する別の軍司令官に従属する場合にのみ、部隊ユニットの戦闘戦力にこの特典影響を持ちます。

## 13.4 陸上戦闘の水上支援 [Naval Support of Land Combat]

タイプ N 又は I クラスの水上ユニットは、たとえこのターンすでに水上戦闘に従事しているとしても、戦闘フェイズ中に攻撃又は防御のどちらかで、その戦闘戦力（「支援」）を友軍部隊ユニットに加えることができます。タイプ R 又は T クラスのユニットは、できません（衝角は、陸上には大して効果を持ちません）。



**13.41 要件 [Requirements]** : 水上ユニットは、都市、砦、砲台を含んでいるヘクスに対してのみ、攻撃を支援できます。水上ユニットは、いずれかの地形タイプ内の防御ユニットを支援できます。支援を与えるためには、水上ユニットは防御側のヘクス内又はその河川ヘクスサイドの 1 つに隣接して位置しなければなりません。水上ユニットは、蹂躞攻撃中は攻撃又は防御のいずれにも支援を与えられません。

水上ユニットが、異なる岸にある敵の河川砲台を持つヘクスの一方の側にいることが起り得ます。砲台は、水上ユニットが戦闘を支援することを妨げません。ただし、もしもヘクス内に都市又は砦がなければ、砲台が向いている砲台ヘクスサイドの 1 つである場合にのみ、水上ユニットは攻撃側を支援できます（この場合、もちろん最初に砲台を混乱させなければなりません）。

**13.42 手順 [Procedure]** : 支援している水上ユニットは、単にその戦闘戦力の半分を友軍部隊ユニットの戦闘戦力の合計に加えます。最大で 2 つの水上ユニットが航行可能河川ヘクスサイドから、3 つが潮汐河川ヘクスサイドから、4 つが沿岸ヘクスサイドから地上攻撃を支援できます。

攻撃している水上ユニットは、攻撃を開始している指揮官と共にスタックしている場所にかかわらず、その攻撃戦力の半分を加えます。例えば、もしも異なるヘクス内にいたとしても、再度半減させないことになります。

**13.43 制限 [Restrictions]** : 河川又は沿岸ヘクスサイドから攻撃を支援できる水上ユニットの数は、1 つのヘクスサイドから攻撃できる水上ユニットの数に限定されます。戦闘に加えることができる有効な水上支援値の数は、有効な地上値の数を超過できません。水上ユニットは、戦闘フェイズ中に 1 つの攻撃のみを支援できます。

例外：これらは、1 つの 2 回目の攻撃も支援できます。

## 13.44 水上ユニットに対する戦闘結果 [Combat Results Against Naval Units]

劣勢な部隊の規模（ルール 13.71 を参照）は、水上ユニットを含めずに算出されます。艦船は、陸上 CRT からの損失を被らず、疲労又は退却の結果を無視します。

## 13.5 サイの目修正 [Die Roll Modifiers]

戦闘を解決しているとき、攻撃しているプレイヤーはサイを 1 つ振り、指揮統率、地形、部隊ユニットの士気等を含む、戦闘サイの目修正チャート上に列記された様々な要素について修正します。これらのサイの目修正は、しばしば戦闘結果を判定する際に、戦闘戦力全体よりも重要です。

注釈：特に、南部連合国軍プレイヤーについては、指揮統率と士気のサイの目修正は、戦争初期の何年間かに連邦軍の甚だしい数的優位性を相殺する手助けができます。

**13.51 ルールの概要 [General Rule]:** 全てのサイの目修正は、以下で注記された場合を除き蓄積します。ただし、サイの目は、組み合わせられた全ての理由によっても、決してプラス又はマイナス4を超えて修正されません。

士気、指揮統率、地形についてのサイの目修正の計算では、適用され得るいかなる戦闘戦力乗数にもかかわらず、全部隊ユニット SPs を額面数値でカウントします。

例：古参の8SPsは、たとえこれらが非補給下又は孤立状態になっても、士気のサイの目修正について8SPsとしてカウントします。

**13.52 士気 [Morale]:** 部隊ユニットの各練度は、士気値を持ちます。これらの数値は、以下のとおりです。:

民兵、州民兵	0
志願兵、正規兵	1
古参兵	2

各プレイヤーは、自軍部隊についての全般的な士気のサイの目修正を計算します。士気のサイの目修正は、自軍部隊の半分の士気値を超過しない分の最高数です。攻撃側は、自身のサイの目修正をCRTのサイの目に加え、防御側のそれを差し引きします。

例：2民兵SPs、2志願兵SPs、2古参兵SPsの部隊は、1の全般的な士気のサイの目修正を持つことになります(6SPs士気が低い方から足して、4SPsの最高が1の士気値を持ち、2古参兵SPsのみが1よりも高い士気値を持つため)。

**13.53 指揮統率 [Leadership]:** 各指揮官の戦闘評価値 (BR) は、両陣営の全般的な指揮統率サイの目修正を判定するために使用されます。各プレイヤーは、どれだけ多くのSPsが各BRの指揮官の統率下にあるか合計し、士気のサイの目修正のごとくルールによって指揮統率のサイの目修正を計算します。防御側については、自軍の指揮統率サイの目修正を計算するため、戦闘の瞬間に防御ヘクス内に存在する指揮官の下に自軍部隊を置かなければなりません。



**13.54 地形 [Terrain]:** 防御しているプレイヤーは (のみ) は、荒地又は森林の地形内で防御しているとき (攻撃側は自身の CRT サイの目から1を差し引かなければなりません)、塹壕又は砦を占めているときと同様に、有利なサイの目修正を受け取ります。攻撃側は、決して地形について有利なサイの目修正を受け取れません。

- 防御側は、もしも自軍部隊 SPs の少なくとも 50%が塹壕化状態である場合にのみ、ヘクス内の塹壕についてのサイの目修正を受け取ります (ルール 9.44 を参照)。
- 砦の内部で防御しているユニットは、河川を除き、砦についての -2 以外その他の地形サイの目修正又は特典を受け取れません。砦の外部で防御しているユニットは、-1 サイの目修正にプラスして、ヘクスが提供するその他の地形特典を受け取ります。強化砦内部で防御しているユニットは、-3 DRM と外部で防御しているとき -2 を受け取ります。

注釈：砦は、たとえ主戦線線がその外部であっても、いくつかの戦術的優位性を与えます。

**13.55 疲労 [Fatigue]:** もしも攻撃側の戦闘戦力の半分以上が疲労レベル 1 (F1) の部隊ユニットから来ると、-1 のサイの目修正を被ります。「半分以上」を計算しているとき、攻撃している F2 のユニットは半分の戦力でカウントしますが、さなければ全ての部隊ユニットはその SP 額面値でカウントします。同様に、防御側部隊ユニットの半分以上が疲労レベル 2 又は 4 であ



るとき、攻撃側は+1 DRM を受け取ります。この場合、F3 又は F4 の防御ユニットは、半分の戦力でカウントします。

例：F1 の 5SPs が、F2 の 6SPs と一緒に攻撃します。6SPs は F2 であることで半減されます。6SPs を 3SPs としてカウントし、8SPs 中の 5 が F1、又は半分を超えるため、調整後の攻撃側へのサイの目修正は -1 です。したがって、この戦闘で攻撃側は、-1 のサイの目修正を持つ 8SPs を持つことになります。

**13.56 軍司令官の指揮統率 [Army Commander Leadership]:** 軍司令官が戦闘に含まれるとき、所有しているプレイヤーは最初に参加している全ての軍団司令官の指揮統率サイの目修正を計算しなければなりません (それらが軍司令官に従属するか否かにかかわらず)。



指揮統率のサイの目修正を計算しているとき、軍司令官の直接統率下にある SPs は、軍団指揮官 DRM 計算の目的において、0 BR 指揮官の下にいるものとしてカウントします。この指揮統率サイの目修正の上に、軍司令官の BR を同様に加えます。もしも1人の軍司令官が自身の統率下に二番目の軍司令官を持つと (ルール 4.53 を参照)、両軍司令官の下全ての従属軍団司令官は、最初の軍司令官の BR からの特典を受けます。

例：軍司令官グラント (42\*7、3のSL) は、自身の従属軍団司令官シャーマン (82\*7) とマクラーナンド (406) と共に 15SPs を攻撃で率います。8SPs は+2のBRを持つ指揮官シャーマンによって率いられ、連邦軍プレイヤーの最初の指揮統率サイの目修正は+2で、グラントは自身の+2BRを加えます。戦闘における連邦軍の指揮統率サイの目修正は、いまや+4です。

- 各プレイヤーの合計指揮統率サイの目修正は、決して+4を超過できません。

例：もしも軍司令官リー (+3のBRを持つ) が、彼の従属軍団司令官について+2の初期指揮統率サイの目修正を持つ部隊を率いると、彼は自身の+2BRを加えて合計+4 (合計+5なので+3の代わり) になります。なぜならば、陣営毎に認められる最大合計は+4だからです。

## 13.6 戦闘解決の手順 [Combat Resolution Procedure]

戦闘を解決するため、陸上戦闘結果表 (陸上 CRT) 上に表示された単純化された戦闘比 (端数切捨て) の1つを獲得すべく、調整後の合計攻撃戦闘戦力を調整後の合計戦闘戦力で割ります。非を計算しているとき、全ての端数を残します。4対1を超える比の攻撃は、4対1として解決されます。1対3未満の攻撃は認められません。

例：17 攻撃 SPs 対 9 防御 SPs は、単純な比に切り捨てられて 3対2です。7 攻撃 SPs 対 3 と 1/2 防御 SPs は、2対1になります。

次いで攻撃側はサイを1つ振り、サイの目修正について調整し、調整後のサイの目を以前に決めた単純化された比のコラムで交差照合して結果を読みます。スラッシュの左の結果は攻撃側に適用し、右の結果は防御側に適用します。戦闘結果は、各陣営の SP 損失並びに退却と疲労結果の可能性から成ります。

もしもヘクス内に防御している部隊がいなければ、全ての軍 HQs、砦、砲台、USMRR ユニッツは自動的に除去されます。もしも敵部隊ユニットがそのヘクス内に前進したら、ヘクス内に残っている指揮官たちについて、ルール 9.18 の手順を適用します。



## 13.7 戦闘結果 [Combat Results]

陸上 CRT 上に記載された戦闘結果は、SP の損失を示している大文字、ときにはその陣営が退却しなければならないことを象徴している (R) 結果が続く形態をとります。陸上 CRT を正しく理解するため、以下の指示を使用します。:

- L — 軽度 SP 損失
- L\* — 軽度 SP 損失、攻撃側は疲労ポイントも受け得る (ルール 13.74 を参照)。
- M — 中度 SP 損失
- H — 重度 SP 損失 (「大殺戮」)
- (R) — その陣営は戦闘の完了時に退却しなければならない。

**13.71 SP 損失の結果 [SP Loss Results]:**失われた SPs の実際の数は、劣勢部隊の規模に依存します。戦闘損失マトリクス (CLM) 上で自軍の損失を見つけるため、各プレイヤーは自軍の SP 損失文字と劣勢部隊の合計 SPs の数を交差照合します。「劣勢部隊」内の合計 SPs の数は、戦闘戦力修正前の額面 SP 値です。

- a. 「\*」と「\*\*」の結果は、CLM 上に示されるごとく、単一の SP が失われるかどうか判定するため、追加のサイ振りを要求します。もしも両陣営が「\*」又は「\*\*」の結果を被っていたら、攻撃側のみがサイを 1 つ振り、そのサイの目を両陣営に適用します。
- b. 各プレイヤーは自軍の SP 損失を取り去り、それらを自軍の補充ボックス内に置きます。
- c. 少なくとも、プレイヤーの半分の SPs が騎兵であるとき、又はプレイヤーが H の結果を被り、両陣営が戦闘に騎兵 SPs の存在を持つと、被る SP 損失の少なくとも 1 SP は騎兵 SP でなければなりません。
- d. 取り去られた SPs の少なくとも半分は、戦闘でその陣営の士気サイの目修正以上の士気値を持たなければなりません。上記の c. 項と矛盾する場合、この要件が取って代わります。
- e. ヘクス内の全部隊ユニットが除去されたときは、ヘクス内の軍 HQ ユニットの除去されます。他の非部隊ユニットは、ヘクス内に留まります。もしも敵の部隊ユニットが中に前進したら、あたかも敵の部隊ユニットが移動中にヘクスへ進入したごとく、ルール 9.18 の手順を適用します。

「兵士たちによる全ての前進は、私の血で購われた。」  
— 南部連合国軍大佐

**13.72 指揮官の死傷 [Leader Casualties]:**プレイヤー諸氏は、戦闘中にいずれかの指揮官が死傷したかどうか判定しなければなりません。これは、SP 損失を取り去る同じときに行われます。プレイヤー諸氏は、以下のときに指揮官の死傷についてチェックします。:

- 1) 陸上戦闘のサイを振るとき、サイの目修正の前に「5」又は「6」であると、戦闘で部隊ユニットを統率する各指揮官は、死傷するかも知れません (軍司令官は、「5」の目のみでチェックします)。又は、
- 2) あるヘクス内の全ての部隊ユニットが除去されたとき、ヘクス内の各指揮官は死傷するかも知れません。これは、敵の部隊ユニットが戦闘後前進するか否かにかかわらずです。又は、

3) 指揮官を運んでいる水上ユニットが沈没したとき、その指揮官は死傷するかも知れません。又は、

4) 敵の部隊ユニットが指揮官のヘクスに進入したとき (ルール 9.18 を参照)、彼は死傷するかも知れません。

- a. 各指揮官は、個別にチェックされます。プレイヤーはサイを 1 つ振り、指揮官死傷表 (LCT) を調べます。もしも指揮官死傷表上で実質「2」(DRM の適用後) を振ると、指揮官が戦死したか負傷したか判定するため、再びサイを振ります。0 又は 1 の BR を持つ軍司令官又は軍団司令官は、LCT が示すごとく、修正されたサイの目を持ちます。もしも指揮官が戦死したら、直ちにゲームから取り去られます。もしも指揮官が負傷したら、3 ターンについてゲームから取り去られます。例えば、ある指揮官が 4 月に負傷したら、8 月に復帰することになります。彼はゲーム・マップに復帰するのではなく、指揮官補充プールへ行きます (下記の d. 項を参照)。

注釈: 優秀な指揮官 (少なくとも BRs に関して) は、最も戦死又は負傷し易い指揮官です。ストーンウォール・ジャクソン、ジョン・レイノルズ、J.E.B. ステュアート、ジェームス・マクファーソン、ジェームス・ロングストリート等を参照。

- b. 各陣営は、5 人の通常補充指揮官と 1 人の補充騎兵指揮官を自軍補充プールに持ちます。連邦軍は、1 人の補充水上指揮官も持ちます。増援計画は、これらの指揮官が使用される順番を列記します。ある指揮官が戦死又は負傷したとき、プール内で次に使用可能な補充指揮官が、指揮官死傷が起きたスタックと共に置かれます。もしもヘクス内に部隊ユニットが残っていないか、又はスタックが攻囲されていたら、補充指揮官は続くターンに増援として登場します。騎兵指揮官は、もしもプール内で使用可能であれば、騎兵指揮官によって補充されなければなりません。騎兵指揮官は、もしも全ての補充指揮官が使用され尽くしたら、いずれかの通常指揮官で補充することもできます。水上指揮官は、水上指揮官によって補充されなければなりません。
- c. 蹂躞を実施中に指揮官が戦死又は負傷したとき、その部隊は追加の 1 MP を消費した後で、補充指揮官と共に移動を継続できます。
- d. 負傷した指揮官がその 3 ターンの回復期を完了したとき、彼は補充プール内に置かれ、そこで第一候補になります。彼はプレイヤーが望むときにいつでも、増援としてマップ上に投入することができます。他の何人かの非攻囲下指揮官を、同時にマップから取り去らなければなりません。プレイヤーは、回復期にある指揮官を補充プール内に保持する代わりに、次の指揮官死傷を補充するために彼を使用できます。
- e. 戦死又は負傷した師団指揮官には、補充指揮官は投入されません。

**13.73 退却の結果 [Retreat Results]:**部隊ユニットが「R」結果を被るとき、その所有者は直ちにそれらを 1 ヘクス退却させます。一緒にスタックした部隊ユニットは、同じヘクスへ退却しなければなりません。攻撃している部隊ユニットとその指揮官が退却するとき、その指揮官の統率下で攻撃しなかった他の SPs も退却しなければなりません。これらは、退却のために 1 疲労ポイントを受けます。もしもあるヘクス内の全ての部隊ユニットが退却したら、指揮官にプラスしてそれらと共にスタックした軍 HQ 又は USMRR ユニットも退却します。ただし、砦と砲台のユニットは、決して退却できません。

- a. ユニットは、決して潮汐河川又は航行可能河川を越えて退却できず（たとえフェリーがある場所でも）、通過不能地形、マップ外へも退却できません。
- b. 可能であれば、ユニットは敵 ZOC 内への退却を避けなければなりません。それに失敗したら、可能であれば、それらが闘った敵部隊ユニットの ZOC 内に退却することを避けなければなりません。もしも非支配下ヘクスが使用可能でなければ、ユニットは敵 ZOC 内に退却してその退却をそこで終了できます。これらは、それを行うことで不利な影響を被りません。

注釈：ユニットは、無効にされている敵 ZOC 内への退却を避けることを要求されません（ルール 4.23 を参照）。

- c. ユニットは、敵部隊ユニットによって占められたヘクスさえ通過して退却できますが、敵の部隊ユニットによって占められていない各隣接ヘクスが上記 a. 項で定義されたごとく妨害されない場合のみです。防御しているユニットは、もしも他に可能な退却ルートがなければ、自身を攻撃したユニットを通過してさえ退却できます。その影響は、それらを攻撃しなかった敵部隊によって占められたヘクスを通過しての退却と同じです。非部隊ユニットは、退却を妨害しません。もしも部隊ユニットがそのヘクス内に退却すると、ルール 9.18 の手順を適用します。ただし、攻撃しているユニットは、それらが攻撃した敵ユニットを通過して決して退却できません。もしも退却しているユニットの合計が、それらが通過して退却する敵ユニットの 4 倍未満の SP 合計であると、それらが通過して退却する敵が占める各ヘクスについて、CRT 上で被った損失に追加して SP 損失を被ります。この追加の SP 損失は、退却して通過するヘクス内の各敵騎兵 SP について 1 SP と、各 2 敵歩兵 SPs について 1 SP に相当します。もしも退却しているユニットが、SPs で 4 対 1 以上敵ユニットを数で上回ると、追加の損失は被りません。敵ユニットは、通過して退却されているときに決して不利な影響を被りません。退却しているユニットは、もはや敵の部隊ユニットによって占められたヘクス内でなくなるまで、退却を継続しなければなりません。
- d. もしもプレイヤーが、上記の退却要件を満たす複数のヘクスを持つと、その瞬間にそこから最短の（MPs で）LOS をたどれるヘクスへ退却しなければならず、同数の場合は自身で選択します。
- e. 攻囲された砦内部のユニットは、もしも退却することを強制されたら除去されます。攻囲されていない砦内部のユニットは、隣接ヘクスへ退却します。友軍の砦を含んでいるヘクスから攻撃しているユニットは、退却の結果を満たすために砦内へ退却できます。「要塞の外部」で防御しているユニットは、隣接ヘクスの代わりに砦の「内部」へ退却できます。ユニットは、隣接ヘクスから友軍の攻囲下砦を含んでいるヘクス内へ退却し、次いで「砦内部へ退却する」ことはできません。上記 c. 項のごとくヘクスを通過して退却できますが、そこで退却を終了できません。
- f. 強化砦内部のユニットは、H (R) の結果でない限り、退却の結果を無視できます。
- g. 退却する攻撃ユニットは、その戦闘フェイズに再び攻撃できません。防御しているユニットは、もしも積極的指揮官によってそのフェイズに自身の 2 回目の攻撃が行われることによってのみ、戦闘フェイズ中に再び戦闘に参加できます。その他の場合、ユニットは退却した後にそのヘクスで発生する防御に貢献しません。もしもそのヘクスで防御しているユニットが退却を強制されたら（又は除去されたら）、ヘクス内の全ユニットはグループとして退却します。この方法で 2 回退却するユニットは、この二番目の退却で追加の疲労レベルを受けません。

- h. 退却できないユニットは、除去されます。部隊ユニットを補充ボックス内に置きます。指揮官は、死傷チェックを受けなければなりません（ルール 13.72 を参照）。もしもこれらがチェックに生き残ると、これらは最寄りの友軍スタックと共に置かれます。

**13.74 戦闘結果と疲労 [Combat Results and Fatigue]**：部隊ユニットのみ（指揮官、軍 HQ、USMRR ユニットではない）が、戦闘から疲労を被り得ます。SP 損失と退却は、以下のごとく同時に部隊ユニットに疲労レベルの増加を被らせます。：

もしも悪天候又は積極的指揮官による 2 回目の攻撃中に L\* の結果が発生すると、疲労レベルを 1 増加させます。

もしも M の結果が発生すると、疲労レベルを 1 増加させます。

もしも H の結果が発生すると、疲労レベルを 2 増加させます。

もしも R の結果が発生すると、疲労レベルを 1 増加させます。

これらの増加は、蓄積します。

例：プレイヤーは、自軍陣営に H(R) の戦闘結果を受けます。この結果は、自軍部隊に合計で 3 追加疲労レベルを与えます。H の結果による 2 と、自軍陣営が退却しなければならぬため更に 1 です。

新たな疲労レベルに一致する疲労マーカーを部隊ユニット（たち）の上に置きます。疲労レベル 1 (F1) は、最も厳しさが少ない疲労レベルで、疲労レベル 4 は最大です。F1 の部隊ユニットが 1 疲労レベルの増加を被ると疲労レベルは F2 になる等です。F4 のユニットは、更なる疲労増加から追加の影響を被りません。ユニットへの様々な疲労レベルの影響については、疲労影響の概要を参照してください。

## 13.8 戦闘後前進 [Advance after Combat]

もしもヘクス内の全ての防御ユニットが除去されるか又は退却することを強制されたら、攻撃側は攻撃している自軍攻撃ユニットのいくつか又は全てをカラのヘクス内へ前進させることができます。防御側は、たとえ全ての攻撃ユニットが退却を強制されたとしても、決して戦闘後前進ができません。

**13.81 誰が前進できるのか [Who May Advance]**：全ての歩兵ユニット、民兵騎兵、軍 HQ ユニットは、もしも攻撃でそれらを統率した指揮官も前進するときのみ、戦闘後前進ができます。志願騎兵と古参騎兵のユニットは、指揮官の存在と共に又はなしで前進できます。

- a. 指揮官が前進するとき、彼は攻撃中に自身の統率下にあった部隊ユニット（攻撃に参加しなかったそれを含む）を連れて行くことができます。
- b. ユニットは、砦又は砲台の存在にかかわらず、前進できます。防御ヘクス内の全ての砦と砲台は、もしも防御ユニットがヘクスをカラにして攻撃側がそこへ前進したら、単に除去されます。

例外：もしも攻撃側が退却の結果を受け、ヘクス内に敵の砦又は砲台が残っていると、攻撃側は前進できません。代わりに、攻撃側はその場に留まりますが、それでも「退却の結果」についての追加疲労ポイントを被ります。

## 13.9 2 回目の攻撃 [Second Attacks]

積極的な指揮官は、ターン毎に 2 回攻撃するための特異な能力を持ちます。積極的な指揮官は、戦闘フェイズ毎に 2 つの攻撃を開始できます。ただし、もしも彼が最初の攻撃で「退却」の結果を被ると、2 回目の攻撃を開始できません。





**13.91 要件 [Requirements]**：2回目の攻撃に参加するため、部隊ユニットは、以下でなければなりません。

- 1) 積極的な軍団司令官の統率下にあるか、又は積極的な軍司令官に従属する軍団司令官の統率下であり、しかも、
- 2) 部隊ユニットと2回目の攻撃を開始している積極的な指揮官の両方は、戦闘フェイズの早い時期に「退却」の結果を被っていない。しかも、
- 3) 部隊ユニットと2回目の攻撃を開始している積極的な指揮官の両方は、戦闘フェイズにすでに複数回の攻撃に参加してはなりません。水上ユニットは、たとえ戦闘フェイズの早い時期の最初の攻撃を支援していたとしても、積極的な指揮官による2回目の攻撃も支援できます。

**13.92 シークエンス [Sequencing]**：積極的な指揮官による2回目の攻撃は、全ての指揮官の最初の攻撃が解決された後のいずれかのときに開始できます。これには、非積極的指揮官による全ての攻撃を含みます。2回目の攻撃を行う前に、プレイヤーはどの指揮官たちがどの部隊ユニットを統率するのか再編できます。

**13.93 戦闘前退却の影響 [Retreat before Combat Effects]**：もしも戦闘フェイズ中に騎兵部隊が積極的な指揮官から戦闘前退却したら、それは積極的な指揮官の2つの攻撃の1つを使用します。

## 14.0 砦と攻囲戦闘 [FORT AND SIEGE COMBAT]

砦を含んでいるヘクスが攻撃される時、防御側は砦の内部又は外部で防御するための選択肢を持ちます。もしも防御側が、砦の内部にスタックできるよりも多くの部隊ユニット SPs をヘクス内に持つと（ルール 4.12 を参照）、全てが外部で防御しなければなりません。プレイヤー諸氏は、同じ戦闘でいくつかのユニットを内部に持ち、その他を外部に持つことはできません。攻囲下の砦を占める部隊ユニットは、常に内部で防御します。特記されない限り、砦に関係する全てのルールは、強化砦にも適用します。

### 14.1 砦の戦闘 [Fort Combat]

防御側が砦を含んでいるヘクスを占めるとき、特別ルールが有効です。防御側は、戦闘の瞬間に、砦の内部又は外部を選択できますが、どちらの場合も、ヘクスを防御していると見なされます。



**14.11 砦外部の防御側 [Defender Outside Fort]**：防御側が砦の外部で防御することを選択したら、攻撃側は-1（-2強化砦）のサイの目修正を被り、他の全ての地形修正を適用します（もしもあれば）。

**14.12 特別な退却オプション [Special Retreat Option]**：砦又は強化砦の外部で防御しているユニットは、隣接ヘクスの代わりに砦の「内部」へ退却することによって、「退却」結果を満たすことができます。

例外：防御側は、L/H(R)の結果でヘクスの外へ退却しなければなりません。

もしも防御側が砦の内部へ退却したら、攻撃側はそのヘクス内に前進して攻囲を開始できます（下記のルール 14.2 を参照）。防御側は、いくつかのユニットのみが砦内部へ退却し、他のそれは通常に

隣接ヘクスへ退却できます。同様に、友軍の砦を含んでいるヘクスを占める陸上ユニットが隣接ヘクス内の敵ユニットを攻撃するとき、攻撃側の退却結果を被りますが、ヘクスを離れることを回避するため砦内へ退却できます。

例外：攻撃側は、L/H(R)の結果でヘクスの外へ退却しなければなりません。

友軍強化砦の外部のユニットは、たとえ H(R)の結果でも、常に強化砦内へ戻る退却ができます。

**14.13 砦内の防御側 [Defender Inside Fort]**：もしも防御側が、攻撃を受けるため砦の内部で防御することを選択したら、攻撃側は攻囲を開始するか（下記のルール 14.2 を参照）又は隣接ヘクスからの攻撃に進むかのどちらかができます。砦内部で防御しているときは、防御側に疲労レベルがかからず、「退却」と見なされないことに注意してください。

- a. 砦内部で防御しているユニットに対する攻撃は、-2サイの目修正（-3強化砦）を受けますが、他の地形サイの目修正は請求され得ません。

例外：砦の内部で防御しているユニットは、その戦闘に適用するいかなる河川地形の特典も受けます。

- b. いったん防御側が砦の内部に入ると、一内部で防御することに決めるか、又は戦闘後の「退却」結果を満たすためのどちらかで、一防御側はそのプレイヤー・ターンの残りについて内部に留まらなければなりません。防御側は、そのターンの遅い時期の攻撃に対処するために再び外部へ出ることはできず、内部で防御しなければなりません。

### 14.2 攻囲戦闘 [Siege Combat]

ユニットが砦の内部で防御することを選択するとき、又は戦闘後に砦の内部へ退却したとき、攻撃側が直接砦の攻撃を望まないと攻囲が可能です。



**14.21 手順 [Procedure]**：手番プレイヤー（攻撃側）は、防御側の部隊ユニットによって占められた砦ヘクス内へ自軍ユニットを前進させ、下記の要件を満たしているという条件で攻囲を宣言できます。：

- 1) 砦自体を含んでいるヘクス又は砦ヘクスに隣接するヘクスが攻撃側についての補給堡で、しかも

注釈：攻囲しているプレイヤーは、攻囲下のヘクスに隣接する補給堡のみを持つ必要があり、そのヘクスへ LOS をたどるための必要性はありません。例：ヘクス 5423 内に水上集積所を持つチャールストン [Charleston]。

- 2) 砦を含んでいるヘクス内へ前進した部隊ユニットの合計が、少なくとも防御側の 50%を超える SPs（額面値で、補給罰則等は無視する）。もしも防御側が強化砦の内部にあると、攻撃側は砦を攻囲するため、防御側 SPs の2倍の数を持たなければなりません。

もしも攻撃側がこれらの要件を満たすことができたなら、攻囲を宣言できます。ヘクス内に「攻囲 [Siege]」マーカーを置きます。

- a. プレイヤーは、自軍移動フェイズ中にももしも防御側が蹂躞攻撃の前又は後に砦内へ退却したら、攻囲を開始できます。
- b. もしも積極的な指揮官が、戦闘フェイズの自身の最初の攻撃後に攻囲を開始するために前進したら、彼は2回目の攻撃を行うための機会を放棄します。もしも彼が2回目の攻撃を望むのであれば、彼はそれを隣接ヘクスから行わなければならない、次いで前進します。蹂躞攻撃の後に攻囲を開始する積極的な指揮官は、戦闘フェイズ中に2つの攻撃を自由に開始できます。

**14.22 攻囲の継続 [Continuing the Siege] :** 自軍プレイヤー・ターンの戦闘フェイズ終了時、全ての攻撃が解決された後、プレイヤーは自軍の各攻囲の進捗をチェックしなければなりません。もしもはや上記のルール 14.21 の要件を満たしていなければ、自軍ユニットを隣接ヘクスへ退却させなければなりません。この退却がいかなる疲労レベルも発生させないことを除き、これらはあたかも正確に戦闘からのごとく退却します。砦の内部で防御しているユニットは、この退却に干渉するための ZOC を及ぼしません。

**14.23 防御側への攻囲の影響 [Effects of Siege on Defenders] :** 攻囲下陣営の陸上ユニットは、河川又は海上移動によってのみ、砦に進入又は離れることができます。

- a. 攻囲下のユニットは攻撃できますが、そのヘクスを攻囲しているユニットに対してのみです。隣接ヘクス内の友軍ユニット（「救援」ユニット）は、合流できます。もしも攻囲下と救援しているユニットが退却を要求されたら、攻囲下ユニットは砦の内部へ退却で戻らなければならず、救援しているユニットは砦の内部へ退却できません。
- b. もしも攻囲下のユニットが防御しているときに退却を強制されたら、それらは除去されます。

例外：指揮官は、もしも以下の両方の状況が存在すると、脱出を試みることができます。:

- 1) ヘクスサイドの1つが航行可能河川、潮汐河川、沿岸ヘクス上。
- 2) これらヘクスサイドの全てが敵 ZOI ではない。

指揮官の死傷についてサイを振ります。もしも指揮官が生き残ると、彼は続く二番目の月に増援として復帰します。

**14.24 攻撃側への攻囲の影響 [Effects of Siege on Attackers] :** いったん攻囲が確立されたら（攻囲マーカーの配置）、攻囲している陣営の

ユニットは、あたかも砦とその防御側がそこに存在しないかのごとく、ヘクス内に移動又は通過できます。攻囲しているユニットは塹壕化ができますが、攻囲下ヘクス内で砦の建設又は鉄道線の修理はできません。攻囲しているユニットは、砲台を構築できますが、攻囲した敵砲台を含んでいるヘクスサイド内は不可です。攻囲しているプレイヤーは、河川集積所又は水上集積所をヘクス内に置くことができます。もしも攻囲しているプレイヤーが海上又は河川補給路をヘクスからたどることができれば、ヘクスは補給堡として機能できます。攻囲している部隊は、もしも艦船を持つヘクスサイド上のヘクス内に、攻囲している部隊に属している都市又は砲台が存在したら、攻撃を支援している敵の水上ユニットによって攻撃され得ます。

- a. 攻囲側は砦を攻撃できますが、砦と同じヘクスを占めているユニットによってのみです。
- b. 攻囲された部隊は、ZOC と乗船/下船の目的において都市を支配します。攻囲しているユニットは、移動と ZOC コストの目的において、都市内にいるものと見なされません。

**14.25 降伏 [Surrender] :** 攻囲下の砦は、降伏し得ます。これは、もしも砦が LOS をたどれない場合のみ発生し得ます。補給都市内の砦は、もしも都市がもはや3つの都市ネットワークの一部でない場合のみ降伏し得ます（ルール 7.33 を参照）。

降伏は、攻囲下（防御している）プレイヤーの戦闘フェイズ終了時、全ての攻撃が解決された後に発生します。もしも防御側の補給フェイズ中に砦が LOS をたどれず、自軍戦闘フェイズ中に補給が回復していなければ、自軍戦闘フェイズの終了時に防御プレイヤーはサイを1つ振ります。攻囲下の先任指揮官の BR を加え、砦が攻囲された最初のターンの後の各ターンについて1を差し引きします。強化砦のサイ振りについては、1を加えます。



## 15.12 鉄道修理要件の例:

ヘクス 2724、2923、2824（メリディアン [Meridian]）は切断され、メリディアンからモービル [Mobile] への鉄道線は無傷と想定します。南部連合国軍プレイヤーは、1ターンのヘクス 2824 と次のターンの 2923 を修理できます。南部連合国軍プレイヤーは、同じターンの 2923 を修理できません。なぜならば、ターン毎、戦域毎に1ヘクスのみが修理できるからです。南部連合国軍プレイヤーは、2923 の前に 2824 を修理しなければならず、そうすれば 2923 はモービル [Mobile] とモントゴメリー [Montgomery] を介してアトランタ [Atlanta] の KIC へ連結することになります。注釈：矢印は、アトランタがこの図で外にあることを示します。



注釈：先任指揮官とは、もしも軍が攻囲されていたら軍司令官、さもなければ最高の CR を持つ軍団司令官です。

もしも調整後の最終サイの目が5以下であると、砦は直ちに降伏します。攻囲下の全ユニットが除去されます。

例：軍団司令官ポークは、もはや LOS をたどれない砦の内部で攻囲されています。これは、砦が攻囲されてから3番目のターンです。南部連合国軍プレイヤーはサイを1つ振り、6の目を獲得します。これにポークの BR + 1 を加え、最初のターンの2ターン後についての2を差し引き、実質のサイの目は5です。ポークは降伏します。

**14.26 降伏したユニットの補充 [Replacing Surrendered Units] :** 攻囲下の部隊ユニットは、降伏によって又は攻囲しているプレイヤーによって攻撃された後に退却を強制されて除去された後、補充することができません。これらを補充ボックス内に置かないでください。指揮官たちも自動的に除去され、一死傷のサイ振りはありません。例外：ルール 14.23b を参照。

USMRR 又は軍 HQ ユニットの、いかなる形態の除去の後にも補充できます (ルール 6.45 を参照)。

## 15.0 管理フェイズ [THE ADMINISTRATION PHASE]

各ターンの管理フェイズ中、プレイヤーは一定の管理活動と、相手側プレイヤーのターンの半分についての自軍ユニットの状態判定を行うことになります。管理フェイズは、厳格な順番に従う5つのセグメント、鉄道修理セグメント、補給判定セグメント、砲台混乱状態回復セグメント、艦船修理セグメント、疲労回復セグメントから構成されます。

### 15.1 鉄道修理セグメント [Rail Repair Segment]

このセグメント中、プレイヤーは鉄道線の切断を修理できます。敵支配下鉄道線ヘクスの自軍支配を取るため、敵支配下の鉄道線ヘクスも「修理」できます。この鉄道修理セグメントは、ターンの作戦セグメント部分中に USMRR ユニットのによって実行される鉄道線の修理に加えられます。



**15.11 修理許容量 [Repair Capacity] :** 各プレイヤーは、ターン毎、戦域毎に1鉄道ヘクスを修理できます。このヘクスは、自国の元の戦域領土、境界州領土、ワシントン [Washington] の都市 (どちらの陣営についても) のどこかであることが可能です。ターン毎に1鉄道ヘクスは、もしもそのヘクスが友軍の部隊ユニットによって占められている場合にのみ、敵 ZOC 内であることができます。ターン毎に1ヘクスは、悪天候中に河川又は山岳ヘクスサイドを越えることができません。このセグメントに鉄道線を修理するため、ユニット又は指揮官は要求されず、プレイヤーは単に修理される鉄道線ヘクスを指定します。鉄道支配マーカーを1ヘクス「前方へ」進めます。

注釈：ターン毎、戦域毎に1ヘクスの許容量は、局地労働者の実質的な修理能力をシミュレートします。連邦のみが軍事編成ー連邦軍事鉄道組織ーを持って鉄道修理に従事し、その働きは連邦の勝利に貢献しました。

**15.12 要件 [Requirements] :** 修理されるヘクスは、連続する友軍鉄道線の道筋によって、機能している補給源へ連結していなければなりません。この道筋は、敵のユニットと ZOCs から解放されていなければなりません。道筋を占めている友軍の部隊ユニットはこの

目的において敵の ZOCs を無効にします。

- 南部連合国軍については、選択された補給源は KIC を含まなければなりません。ただし、RP の消費は要求されません。
- 連邦軍プレイヤーについては、補給源は連邦軍の増援ヘクスでもなければならず、小都市はこれを満たしません。

### 15.2 補給判定セグメント [Supply Judgement Segment] :

自軍管理フェイズのこのセグメント中、プレイヤーは自軍の全ての非補給下又は孤立状態のユニット (のみ) (混乱状態の砲台と損傷状態の水上ユニットを含む) について補給状態をチェックします。



**15.21 手順 [Procedure] :** もしもユニットの補給状態が最後にチェックしてから (ターンの早い時期の自軍補給フェイズ中) 向上していたら、それに従ってマーカーを調整し、さもなければ変更は行いません。

例：もしもあるユニットが、プレイヤーの補給フェイズに非補給下であると判定されたものの、いまは補給下であると判定されたら、その非補給下マーカーを取り去ります。もしもこのセグメントまでに、非補給下のユニットがいまや孤立状態であると、単に非補給下マーカーをユニットの上に残します。ユニットの上に孤立状態マーカーを置かないでください。

### 15.3 砲台の混乱状態回復セグメント

#### [Battery Un-suppression Segment]

このセグメント中、プレイヤーは自軍砲台上的の混乱状態マーカーを取り去ることができます。もしも S であると、混乱状態マーカーを取り去ります。もしも S\* であると、南部連合国軍プレイヤーは混乱状態を取り去るために1RP も消費しなければなりません。これらの混乱状態マーカーは、もちろん相手側プレイヤーのターン中に、砲台が攻撃された結果として置かれています。

### 15.4 水上ユニット修理セグメント

#### [Naval Unit Repair Segment]

このセグメント中、プレイヤーは損傷状態の水上ユニットを修理できます。水上ユニットが修理されるとき、単にそれから損傷状態マーカーを取り去ります。もしも D1 であると、損傷状態マーカーを取り去ります。もしも D2 であると、2ステップの手順が要求されます。：ターン1ーD2をD1へ、ターン2ーD1を取り去ります。プレイヤー諸氏は、もしも要求されたらサイを振ります。水上ユニットは、修理されたときに完全な能力を回復します。このセグメント中、戦闘から撤退した水上ユニットも、ここで表に返されます。これらは、その完全な能力を回復します。



**15.41 適格性 [Eligibility] :** 修理についての資格を持つため、水上ユニットは LOS をたどれなければならず、以下の1つを占めていなければなりません。：

- 1) 友軍の港又は水上集積所あるいは河川集積所のヘクス、又は
- 2) セント・ルイス [St. Louis]、シンシナティ [Cincinnati]、カイロ [Cairo] (連邦軍のみ) のいずれか、又は
- 3) リッチモンド [Richmond] (南部連合国軍のみ)

加えて、水上ユニットは、このゲーム・ターンに損傷してはいけません。損傷した後のターンに港へ到着した水上ユニットは、港へ到着した同じターンに修理を試みることができます。

**許容量 [Capacity] :** ターン毎に、あるヘクス内で最大1つの水上ユニットを修理下にできます。例外：連邦軍プレイヤーは、連邦の大都市又は N.Y. ボックスで、同時に2つの水上ユニットを修理下に持つことができます。

**15.42 南部連合国軍の修理手順 [Confederate Repair Procedure]** : 水上ユニットを修理するため、南部連合国軍プレイヤーは修理が発生しているヘクスから KIC まで LOS もたなければならない。D1 水上ユニットは、いかなる RPs も消費することを要求されませんが、南部連合国軍プレイヤーは D2 水上ユニットを D1 に修理するために 1 RP を消費しなければならない。1～5 のサイの目で、水上ユニットは修理されます (D2 を D1 へ又は D1 を修理完了へ)。もしも水上ユニットがそのヘクス内に留まると、修理を試みた最初のターンの後の各ターンについて、サイの目から 1 を差し引きします。

注釈: RP の消費は、修理の試みが成功したときにのみ行われます。

**15.43 連邦軍の修理手順 [Union Repair Procedure]** : 連邦軍プレイヤーは、いずれかの港又はセント・ルイス [St. Louis]、シンシナティ [Cincinnati]、カイロ [Cairo] で、港又は都市がそのとき連邦の補給源で機能している限り、サイを振ることなしで水上ユニットを修理できます。

- a. 連邦軍プレイヤーは、連邦の補給源でない港ヘクス又は水上あるいは河川集積所で、修理を試みることもできます。連邦軍プレイヤーは、港又は集積所から機能している連邦軍補給源まで LOS をたどれなければならない。次いで、修理の各ターンにサイを 1 つ振らなければならない。南部連合国軍の修理と同様に、1～5 のサイの目は水上ユニットの修理を 1 レベル前進させます。もしも水上ユニットがそのヘクス内に留まると、修理を試みた最初のターンの後の各ターンについて、サイの目から 1 を差し引きします。
- b. 連邦軍プレイヤーは、捕獲した南部連合国の港で修理を試みることもできます。その港から機能している連邦軍の補給源まで LOS をたどれなければならない。港は少なくとも連邦軍の 1 SP によって占められていなければならない。上記のごとく、サイを 1 つ振ります。1～5 のサイの目は水上ユニットを修理します。もしも水上ユニットがそのヘクス内に留まると、修理を試みた最初のターンの後の各ターンについて、サイの目から 1 を差し引きします。

## 15.5 疲労回復セグメント [Fatigue Recovery Segment]

このセグメント中、プレイヤーの部隊ユニットは、そのターンの早い時期又は前のターンに受けた疲労レベルを回復できます。

**15.51 適格性 [Eligibility]** : もしも部隊ユニットが作戦セグメントに強行軍又は蹂躞攻撃、又はプレイヤー・ターン中の戦闘フェイズに攻撃を実施していなければ、疲労レベルを回復 (取り去る) することができます。その疲労レベルは、このセグメント中に 1 レベル減少します。それに応じて、疲労レベル・マーカーを調整します。部隊ユニットは、たとえそれらと共にスタックした指揮官を持たなくても、疲労から回復できます。

**15.52 積極的な指揮官の特典 [Aggressive Leader Benefit]** : もしも、上記のルール 15.51 に列記された要件に加えて、部隊ユニットが積極的な指揮官の統率下で移動フェイズ全体を消費し、このセグメントの開始時にその積極的な指揮官と共に現在スタックしていると、その疲労レベルは 1 の代わりに 2 ずつ減少します。

積極的な軍司令官は、その疲労レベル回復ボーナスを自身に従属する軍団司令官に伝えることができます。積極的な軍司令官に従属する軍団司令官又はスタックあるいは隣接する軍司令官の統率下の部隊ユニットも、あたかもその軍団司令官又は軍司令官が積極的な指揮官であるごとく、2 レベルの疲労を回復できます。部隊ユニットは、それでもルール 15.51 に列記された要件を満たさなければなりません。

**15.53 補給堡の特典 [Supply Head Benefit]** : もしも、上記のルール 15.51 に列記された要件に加えて、以下の全ての基準が満たされるという条件で、部隊ユニットは 1 ターンに F4 から F2 へ回復できます。

- 1) 補給源又は補給堡上にある。
- 2) 1 ヘクスを超えて移動しなかった。
- 3) 塹壕化又は鉄道の切断をしていない。
- 4) 敵 ZOC 内にいない。
- 5) 指揮官の統率下にある。

注釈: 補給堡の特典は、1 ターンに 3 疲労レベルを回復させるため、積極的な指揮官と組み合わせることはできません。

「よろしい、アングル・サムが望み限り、もしも若者が仕事を終わらないのであれば老人がしなければならない。ここにベン・フォールズあり。」

—再徴兵を求められたときのベン・フォールズのコメント (KLA Spotsylvania)

## 16.0 部隊撤退フェイズ

[THE TROOP WITHDRAWAL PHASE]

部隊撤退フェイズは、ゲーム・ターンの終了時、両プレイヤー・ターンが完了した後に発生します。増援計画に指定された一定のターンに、プレイヤーはプレイから自軍部隊の一部を取り去らなければならない。撤退したユニットは、補充ボックスへ行くのではなく単に失われます。

例: 1861 年 7 月 ターン、連邦軍プレイヤーは自軍民兵部隊ユニットの半分を取り去らなければならない。

注釈: 連邦の側では、撤退は兵役義務の有効期限をシミュレートします。南部連合国の側では、南部連合国の漸減する資源が部隊を維持する能力を減少させる、逃亡と疾患の影響をシミュレートします。

**16.11 撤去の均等 [Uniformity of Removals]** : 特定タイプの部隊ユニットの半分、3 分の 1 等を取り去るとき、そのタイプの騎兵 SPs の少なくとも半分、3 分の 1 等 (端数は切捨て) を取り去らなければならない。州毎でも、プレイヤーはその州内でそのタイプの部隊ユニットの少なくとも半分、3 分の 1 (端数は切捨て) を取り去らなければならない。ワシントン [Washington] は、メリーランドの一部と見なされます。アレクサンドリア [Alexandria] とフォート・モンロー [Ft. Monroe] は、ヴァージニアの一部と見なされます。本質的に、プレイヤーはマップを通しての撤去を、均等に行わなければならない。もちろん、合計で、マップ上のそのタイプの全部隊ユニットを、半分、3 分の 1 等 (端数は切捨て) で取り去らなければならない。

- a. 補充ボックスから取り去る場合も、同じ割合でなければならない。ボックスを個別の「州」として扱います。補充ボックスからの撤去は、可能な限り均等に戦域間で分割しなければならない。
- b. 撤退の合計を満たすため、攻囲下のユニットを取り去ることはできません。

**16.12 南部連合国軍古参兵の撤去 [Confederate Veteran Removals]** : 1862 年、1863 年、1864 年の 12 月、南部連合国軍プレイヤーは、自軍古参兵 SPs の一定割合を取り去らなければならない。一定割合は、その瞬間の南部連合国の補給許容量 (SC) に依存します。SC 値、取り去られる古参兵 SPs の端数の各範囲については、南部



連合国軍の増援計画上のチャートに表示されます。もしも南部連合国が分断されていたら、両半分について合計 SC をカウントします。

注釈：南部連合国の SC は、12 月ターン終了時のカウントと 1 月ターン開始時の増援フェイズの再カウントとの間で、変化しないことに注意してください。

「第一次シャイローの戦いまで、数千の市民たちは政府に対する反乱軍は突然崩壊し、その軍隊に対して決定的な勝利が獲得されると信じていた...ところが、やがて私は完全な征服を除いて連邦を救う全ての希望を諦めた。」

—U.S. グラント (回顧録)

「我々が求めるのは、構わないでもらうことだ。」

—ジェファーソン・デーヴィス

## 17.0 勝利条件 [VICTORY CONDITIONS]

プレイ中、南部連合国軍プレイヤー(のみ)は、勝利ポイント (VPs) を得点します。概して、ゲーム終了時の自軍の VP 合計は、勝者を判定します。各シナリオには、各陣営の勝利に要求される VP 合計が述べられます。VP チャートは、下記の入念に作られた一定の VP 褒賞を概括します。

注釈：VP 褒賞は、あまたの事柄の中で、軍事的な出来事の政治的、経済的な影響を反映します。これには、外国が介入する可能性を含みます。無限に時間を与えられたら、連邦の力は必然的に南部連合国を粉砕します。勝利条件は、連邦が無限の時間を持つことができず—他の戦争疲労要素は、争いを突然終わらせたかも知れません。ここで重要なことは、南部は勝利するために北部の都市で勝利のパレードを行う必要はなく、北部の南部征服の試みに葛藤を与えるだけ十分に団結することのみが必要であるという点です。

### 17.1 勝利ポイントの得点 [Earning Victory Points]

南部連合国軍プレイヤーは、様々な事柄を完遂することで VPs を得点 (又は失点) します。これらには、ゲームの終了時に支配する補給許容量の各ポイント、占領確保している連邦の都市、ワシントンの孤立、南部連合国の分断回避を含みます。これらは、下記で詳しく説明します。

**17.11 都市占領の VPs [VPs for Capturing Cities]**：南部連合国軍プレイヤーは、連邦の大都市と州都を占領して支配することで VPs を得点します。「連邦」都市とは、元々の連邦領土内のいずれかの都市で、セント・ルイス [St. Louis] 又は連邦へ忠誠を誓った境界州内のそれを含みます。

例外：ケンタッキー州内では、南部連合国軍プレイヤーは決してボウリング・グリーン [Bowling Green] 又はコロムバス [Columbus] についての VPs を受け取りません。ミズーリ州は連邦の領土と見なされなくても、南部連合国軍プレイヤーはスプリングフィールド [Springfield] を除くミズーリ内で占領した都市について VPs を受け取ります。

- a. 南部連合国軍の部隊ユニットがゲーム・ターンの終了時に各連邦都市を占める最初のとき、南部連合国軍プレイヤーは VP 得点を受け取ります。

例外：南部連合国軍プレイヤーは、ルール 6.82 に従ってケンタッキーが連邦州として参戦したゲーム・ターンに、ケンタッキー内の都市を占領することで VPs を受け取りません。例：1861 年 9 月に南

部連合国軍がケンタッキーに侵攻し、フランクフォートを占領します。南部連合国軍は、1861 年 10 月ターンの終了時になるまでフランクフォートの最初の占領についての VPs を受け取らず、しかもフランクフォートを支配している場合にのみです。

南部連合国軍プレイヤーは、下のチャートのごとく、自軍の部隊ユニットがゲーム・ターンの終了時にその都市を占める、後の時期にそれぞれ追加の VPs を受け取ります。：

勝利ポイントの得点		
位置	初期占領	確保した後の各ターン
ワシントン	4 VPs	2 VPs
大都市	2 VPs	1 VP
州都	2 VPs	1 VP
小都市	1 VP	0 VPs

南部連合国軍プレイヤーは、都市毎に一度のみ初期占領の得点を受けることができます (たとえ後に失って奪回したとしても)。南部連合国軍プレイヤーは、都市を保持していることによる得点を何度でも受け取ることができます。

b. 南部連合国軍プレイヤーは、ジェファーソン・シティ [Jefferson City]、ルイスヴィル [Louisville]、フランクフォート [Frankfort]、ボルチモア [Baltimore]、アナポリス [Annapolis] の最初の占領についてのみ 1 VP を受け取ります。南部連合国軍プレイヤーは、南部連合国軍がルイスヴィルとフランクフォート又はボルチモアとアナポリスを占める、後の各ターンに 1 VP を受け取ります。ジェファーソン・シティについては、最初の占領の後のターンにポイントを受け取りません。

**17.12 ワシントンの陥落 [The Fall of Washington]**：南部連合国軍プレイヤーは、ワシントンを奪取して保持することで、上に示された勝利ポイントを受け取ります。加えて、以下の特典が生じます。：

- 1) 連邦軍の士気低下—全連邦軍ユニットの士気値は、南部連合国軍がワシントンを占めるときに、通常よりも 1 少なくなります。
- 2) 連邦軍増援の減少—南部連合国軍の最初のワシントン占領後、連邦軍プレイヤーの次の増援は、2 民兵 SPs ずつ、戦域毎に 1 減少します。
- 3) 南部連合国軍プレイヤーは、追加の 2 志願兵 SPs、戦域毎に 1 を、都市毎に 2 SPs の通常限度に従って、自軍徴兵都市のいずれかに徴兵できます。

これら両方の増援への影響は、南部連合国軍の最初のワシントン占領に続いて一度のみ発生します。

注釈：連邦は、短期間であっても、叛乱軍がワシントンを占めることによる政治的な影響を極度に恐れていました。1862 年には、ストーンウォール・ジャクソンの 15,000 名から都市を防護するため、40,000 名の兵士が拘置されました。ユバール・アーリーの同様の脅威からワシントンを防護するため、連邦軍第 VI 軍団全体が送られました。南部連合国軍プレイヤーは、ゲームで同様の心理的な圧迫を試みることができます。

**17.13 ワシントンの孤立 [Isolating Washington]**：南部連合国軍プレイヤーは、連邦軍がワシントンからマップ北端へ鉄道線をたどれない各ゲーム・ターンの終了時に、1 VP を受け取ります。この鉄道線の道筋は、連邦軍の部隊ユニットがそのヘクスを占める場合にのみ、南部連合国軍の ZOC を通過できます。

例外：南部連合国軍プレイヤーは、もしも同時にワシントンを支配すると、この VP を受け取りません。

# The War for the Union

**17.14 南部連合国の分断 [Divided Confederacy]**: 大部分のシナリオでは、南部連合国が分断されたか否かに依存して VP が得点されます (ルール 6.34 を参照)。

**17.15 軍 HQ ユニットの除去 [Eliminating Army HQ Units]**: 軍 HQ ユニットの除去は途轍もない敗北をあらわし、それ故以下のごとく勝利にかなり影響します。:

- 1) もしもポトマック流域軍 HQ が除去されたら、南部連合国軍プレイヤーは 10VPs を受け取ります。もしもノーザン・ヴァージニア軍 HQ が除去されたら、10VPs を失います。
- 2) もしもポトマック以外の連邦軍軍 HQ が除去されたら、南部連合国軍プレイヤーは 5VPs を受け取ります。もしもノーザン・ヴァージニア以外の南部連合国軍軍 HQ が除去されたら、5VPs を失います。

注釈: 補給許容量の制限を満たすための軍 HQ の撤去は、これらのルール下の「除去」に当たりません。

## 17.16 勝利ポイント・チャート [The Victory Point Chart]:

ポイント	アクション
15	もしもリンカーンが選挙に敗北したら (ルール 17.2 を参照)。
10	ポトマック流域軍 HQ が除去される。
5	その他の各連邦軍 HQ が除去される。
5	1863 年以後、南部連合国が分断されていない
4	ケンタッキーが最初に南部連合国に与した瞬間。下の注釈を参照。
4	最初のワシントンの占領
2	続くワシントンの占拠
2	連邦の大都市又は州都の最初の占領
1	連邦の大都市又は州都の続く占領
1	連邦の小都市の最初の占領
1	ワシントンがマップ北端へ鉄道線をたどれない。
1	ゲーム終了時の補給許容量の各ポイント。
-2	破壊された各 KIC。
-5	1861~1862 年に南部連合国が分断される。
-5	ノーザン・ヴァージニア以外の、除去された各南部連合国軍軍 HQ ユニット
-10	ノーザン・ヴァージニア軍が除去される。

注釈: 南部連合国軍プレイヤーは、ケンタッキーが南部連合国州である間、ルイスヴィル [Louisville] とフランクフォート [Frankfort] の占領後に VPs の受取りを継続しない。

**17.17 勝利ポイント記録欄 [Victory Point Track]**: プレイヤー諸氏は、南部連合国軍の VPs を管理するために勝利ポイント記録欄を使用します。4 枚の VP マーカーがあります。: 1861 年、1862 年、1863 年、1864~1865 年です。VP マーカーの裏面は、+又は-10VPs の数をあらわします。

- これらは、その暦年中に獲得された VPs の数を記録するために置かれます。VPs の合計数は、記録欄上の現行全 VP マーカーの合計に相当します。
- 1861 年 VP マーカーは、1863 年 1 月ターンの開始時に記録欄から取り去られ、1862 年マーカーは 65 年 1 月ターンの開始時に取り去られます。

「今朝、過去数日間に関しては、この政権が再選されない可能性は非常に高いように思われます。そして、選挙と就任の間で連盟を救うように選ばれた大統領と協力することは、おそらく彼が結局は救うことができない選挙の基盤を担保するために必要となるでしょう。」

—リンカーン (秘密メモ、1864 年 8 月 23 日)

## 17.2 1864 年の選挙 [The 1864 Election]

1864 年シナリオとキャンペーン・ゲームの両方で、1864 年 11 月ゲーム・ターンの開始直後、連邦軍プレイヤーは大統領選挙の結果を判定しなければなりません。

**17.21 手順 [Procedure]**: 連邦軍プレイヤーは、選挙の結果を判定するためにサイを 1 つ振ります。下に列記された修正を加えます。もしも修正後のサイの目が 8 以上であると、リンカーンは選挙に敗北します。

### 選挙のサイの目修正 [Election Die Roll Modifiers]

- 2 連邦がリッチモンドを支配する。
- 2 ノーザン・ヴァージニア軍が除去された。
- 1 他の南部連合国の除去された各軍。
- 1 連邦がアトランタを支配する。
- 1 南部連合国が分断されている (ルール 6.34 を参照)。
- 1 南部連合国の SC が 52 未満
- +1\* 南部連合国によって支配された各連邦大都市 (ワシントンを除く)。
- +1 ポトマック流域軍以外の、除去された連邦の各軍
- +2 ポトマック流域軍が除去された。
- +2 南部連合国がワシントンを支配する。

\*注釈: このサイ振りの目的において、セント・ルイス [St. Louis] とルイスヴィル [Louisville] は、連邦の大都市と見なされる。

**17.22 リンカーン敗北の影響 [Effects of Lincoln Losing]**: もしもリンカーンが選挙に敗北したら、以下の影響が発生します。:

- 1) 南部連合国軍プレイヤーは 15 勝利ポイントを受け取ります。しかも、
- 2) ターン毎に受け取る連邦軍の民兵増援の数は、もしもあれば、1864 年 11 月ターンの開始する全てのターンの 2SPs ずつ (戦域毎に 1) 減少します。しかも、



3) 全ての連邦軍部隊ユニットの士気値は、ゲームの残りについて1ずつ減少します（この影響は、南部連合国軍がワシントンも占領しているための士気の減少と蓄積しません）。しかも、

4) もしもキャンペーン・シナリオをプレイしていたら、1865年2月ゲーム・ターンの後にゲームが終了します。南部連合国軍プレイヤーは、もしも南部がそのときまでに征服されていなければ（シナリオ 19.5 を参照）、決定的勝利で勝ちます。

## 索引

アチャファラヤ湾：10.17

移動—軍 HQ：4.56

移動—水上ユニット：10.2

移動 陸上ユニット—海上：10.6

移動 陸上ユニット—河川：10.4～10.5

移動 陸上ユニット—強行軍：9.2、18.2

移動 陸上ユニット—行軍：9.1、10.4～10.5

移動 陸上ユニット—鉄道：9.5

影響地域（ZOI）—水上ユニット：4.31～4.33

河川集積所—補給：5.22c、12.0、15.4

ガルベストーンとサビーア海峡：2.36、10.16

ガルベストーン湾：2.35、10.15

管理フェイズ：15.0

キー・ウェスト：2.34、10.25

許容移動力（MA）：3.1～3.2

記録欄：2.44

軍 HQ ユニット：4.5

ゲーム暦：2.41

ケンタッキーの参戦：5.12、6.21～6.23

ケンタッキー—可変する増援：6.65

限定された情報：20.2

攻囲：14.2

構築—砦：5.22a、8.11～8.14

構築—砲台：5.22a、8.21～8.27、11.38

作戦—水上ユニット：10.0

作戦—陸上ユニット：9.0

塹壕化：9.4

ジェファーソン・デーヴィスの指揮権掌握：20.13

指揮官—騎兵：3.22

指揮官—許容移動力（MA）：3.2

指揮官—死傷：9.18、13.72

指揮官—従属限度（SL）：3.2、4.53

指揮官—昇進：3.23、5.11、6.72

指揮官—水上：3.24

指揮官—戦闘評価値（BR）：3.2

指揮官—撤去：6.71

指揮官—統率値（CR）：3.2

指揮官—特別：20.6

資源ポイント—手順：6.81、7.3、20.9

資源ポイント—南部連合国：5.18、6.81～6.89、7.3

支配地域（ZOC）：4.21～4.23

守備隊—連邦軍：20.4

主要工業都市（KIC）：5.18、6.82、20.9

勝利条件：17.0

勝利ポイント：17.1

司令部（HQ）ユニット—軍：4.51～4.58

蹂躞攻撃：9.3

昇格—相互フェイズ：5.11、6.1

侵攻—水上：10.7、12.11b、13.13

水上支援 陸上戦闘：13.4

水上集積所—補給：5.22c、12.0、15.4

水上ユニット—海上又は河川航行（S、R）：3.31

水上ユニット—カッコ付戦闘戦力：3.31

水上ユニット—艦船タイプ（I、N、R、T）：3.31

水上ユニット—修理：5.24d、15.4

水上ユニット—戦闘が発生するとき：11.1、水上 CRT

水上ユニット—戦闘戦力：3.31

水上ユニット—マップ外移動：10.25

スタッキング限度—SPs の安全ナンバー：4.11

スタッキング限度—砦：4.12

スタッキング限度—砲台：4.13

戦域—東部と西部：2.14

戦術カード：20.15

戦闘前騎兵退却：13.2

戦闘（陸上）—解決：13.6

戦闘（陸上）—開始：13.1

戦闘（水上）—艦船対艦船：11.2

戦闘（水上）—艦船対砲台：11.3

戦闘（陸上）—結果：13.7、陸上 CRT

戦闘（陸上）—サイの目修正：13.5

戦闘（陸上）—水上支援：13.4

戦闘（陸上）—戦闘後前進：13.8

戦闘（陸上）—戦力計算：13.3

戦闘（陸上）—退却：13.73

戦闘（陸上）—砦：14.1

戦闘（陸上）—2回目の攻撃：13.9

増援—指揮官、HQ：6.66～6.67

増援—水上：6.6

増援—制限：6.62～6.64

増援—相互フェイズ：5.16、6.1

増援—USMRR：6.68

損耗：7.51～7.53

待機ボックス：2.43

大統領選挙—1864年：17.2

チェサピーク湾：2.31、10.13

地形—海上：10.1

地形—陸上：2.2、10.11～10.12、地形効果カード

徴兵—南部連合国軍：5.15、6.51～6.53、6.33

鉄道—修理：5.24a、9.7、15.1

鉄道—破壊：9.6

天候の影響：4.61

年間昇格：6.11～6.12

疲労回復：5.2e、15.5

封鎖作戦：10.3

フェリー：2.23、9.15、9.56、10.5

フェリーとしての輸送船：10.5

部隊ユニット—移動（MA）：3.1

部隊ユニット—カウンター：3.1

部隊ユニット—戦力ポイント（SP）：3.1

ブラシャー・シティ：2.38

プレイのシークエンス—管理：5.24、15.0

プレイのシークエンス—月間中間期：5.1、6.0、6.82

プレイのシークエンス—水上と河川集積所：5.22c、12.0

プレイのシークエンスー水上と砲台の戦闘 : 5.22b、11.0  
プレイのシークエンスー水上作戦 : 5.22b、10.0  
プレイのシークエンスー砦と砲台 : 5.22a、8.0  
プレイのシークエンスー砦と攻囲戦闘 : 5.23、14.0  
プレイのシークエンスー部隊の撤退 : 5.4、16.0  
プレイのシークエンスープレイヤー・ターン南部連合国軍 : 5.3、5.21  
～5.24  
プレイのシークエンスープレイヤー・ターン連邦軍 : 5.21～5.24  
プレイのシークエンスー補給 : 5.21、7.0  
プレイのシークエンスー陸上戦闘 : 5.23、13.0  
プレイのシークエンスー陸上ユニット作戦 : 5.22b、9.0  
ベルモント ミズーリ州ーフェリー渡河 : 2.37  
砲台ー沿岸と河川 : 3.32  
砲台の混乱状態回復 : 5.24、15.3  
砲台のスタッキング限度 : 4.13  
砲台の戦闘戦力 : 3.32  
砲台の撤去 : 8.3  
砲台の突破 : 20.5  
補給線 : 7.2  
補給許容量 (SC) ー南部連合国 : 6.31、7.33、10.33  
補給許容量ー影響 : 6.33  
補給源 : 7.31～7.35  
補給集積所ー河川 : 12.14  
補給許容量ー計算手順 : 6.32  
補給許容量ー南部連合国の分断 : 6.34～6.35  
補給集積所ー水上 : 12.0  
補給線 (LOS) をたどる : 7.11  
補給判定 : 5.24b、7.1、15.2  
補給フェイズ : 5.24b、7.0  
補給堡 : 7.4  
補充ー軍 HQ と USMRR : 6.45  
補充ー水上 : 6.46  
補充ー制限 : 6.44  
補充ー相互 : 5.14、6.41  
補充ー手順 : 6.42  
補充ー配備 : 2.13、6.43、6.64、9.18  
補充ボックス : 2.42、6.11  
補充 南部連合国軍砲台 : 20.3

民兵ー州 : 4.71～4.76、6.9  
民兵と補給 : 20.10  
民兵の撤去 : 5.19、6.91  
猛攻 : 20.11  
モービル湾 : 2.32、10.14  
モントゴメリーーセルマ・フェリー : 2.33

領土ー境界州 : 2.13  
領土ー南部連合国 : 2.12  
領土ー連邦 : 2.11

連絡線 : 7.2  
連絡線 (LOC) をたどる : 7.21～7.22

例図 :  
水上 ZOI : 4.3  
軍統率と軍 HQ : 4.58  
LOS と LOC : 7.2  
補給源 : 7.31  
補給都市の適格性 : 7.33  
河川砲台の向き : 8.26  
強行軍 : 9.2  
蹂躞 : 9.3  
陸上移動と河川移動の組合せ : 10.47  
鉄道修理 : 15.12