

<ルールブック>

3.2.3 (明確化と具体例)

「両軍増援フェイズで、同一ターンに到着予定の同じ背景色またはシンボルを持つ全ユニットは、実際に進入ヘクスに配置するまでは別々のフォーメーションに属するとみなす。」と記述した部分は、特定のターンに同じ進入ヘクスに到着する予定のフォーメーションの全ユニットを指す。個々のユニットではない。

例：ゲティスバーグで、第 1 ターンに進入する北軍第 XI 軍団の 4 ユニットに対し、遅延チェックのダイスを振る。I から進入する第 XI 軍団の 2 ユニットに対し 1 回、J から進入する第 XI 軍団の 2 ユニットに対し 1 回（つまり第 XI 軍団に対し合計 2 回振る）。遅延しない場合は、続けて進入ヘクスが変わるかどうか、それぞれに対し 1 回ずつチェックする（振る回数は 0、1、2 のいずれかになる）。同様に、早期投入のチェックについても、同じターンに同じ進入ヘクスに到着するフォーメーションごとに 1 回ずつダイスを振る。

6.3.3 (明確化) S C M をカップに入れることはない。

9.0 (選択ルール) プレイヤーが望むなら、遅延、早期投入、不確定増援のルールをすべて無視して、指定通りのターンと場所に配置してもよい。ある意味では史実に近づくが、両プレイヤーは、より増援を先読みして対応できるようになる。

9.4 (明確化) 「確定した到着ターン」は、このルールに従って遅延したユニットを指す。表面に印刷されたターンに到着したユニットは、進入ヘクスが変わる可能性についてダイスを振る。遅延したユニットの進入ヘクスは変わらない。

<ゲティスバーグ>

地図：低地道路ヘクス（3816 から 3514 に至る道路）は完全に無視する。低地道路ヘクスサイドは使用するが、3915 から 3614 のヘクスにいて、低地道路ヘクスサイドの西側で防御するユニットにのみ影響する。（T E C に書かれているとおり、低地道路ヘクスサイドを越えて内部に Z O C は及ばない。戦闘力は + 1）。

注釈：私のオリジナルの地図には、低地道路はヘクスサイドだけが描かれていた。3915 から 3614 の西側の赤い線だけだった。どこかの時点で、ある人が地図上で道路が見えるように変えてしまった。何回か説明したが、お互いに誤解したままミスが通ってしまった。私の意思は伝わらなかった。史実では、低地道路はセメタリー・ヒルの北軍から攻撃を受ける際に、南軍を遮蔽する効果が少しあった。セメタリー・ヒルの正面にいる北軍の防御地点にはなかった。

ユニット：北軍Ⅻ軍団は I ではなく H に到着する。

注釈：Lockwood 旅団が第Ⅻ軍団に入っていないのは戦闘序列の間違いではない。この旅団は 7 月 2 日に 3 個連隊のうち 2 個だけが戦闘に参加したので、第Ⅻ軍団全体の戦力に加えてある。戦闘システムやスタック制限を考慮すると、この方が第Ⅻ軍団の史実での活躍をより効果的に再現している。

#### <ゲティスバーグの戦闘ルール>

5.1 Reynolds (明確化)：「地図上のユニット」には Robinson の 2 個旅団も含む (遅延していなければ)。第 I 軍団の地図上の全ユニットは、第 I 軍団の CM が引かれた際に 2 回目の移動を行える。

7.3 低地道路ヘクスサイドのルールは、この部分と、TEC の注釈 P で正反対になっている。注釈 P が正しい。ところが、地図に間違いがある。地図上の低地道路は無視する。低地道路ヘクスサイドの効果は、3915 から 3614 のヘクスで防御するユニットが得られる。