

Clash of Giants *Civil War*



BATTLES *of* **SECOND BULL RUN** *and* **GETTYSBURG**

By Rodger B. MacGowan ©2016

バトルブック



GMT Games, LLC ▪ P.O. Box 1308, Hanford, CA 93232-1308 ▪ www.GMTGames.com

第2次ブルラン 目次

1.0 はじめに	2
2.0 ゲーム・ノート	3
2.1 ゲームの規模	3
2.2 退却方向	3
3.0 ゲームの初期配置	3
3.1 ユニットの初期配置	3
3.1.1 南軍プレイヤーの初期配置	3
3.1.2 北軍プレイヤーの初期配置	3
3.1.3 マーカーの初期配置	3
4.0 勝利条件	3
4.1 ゲームの勝者	3
4.1.1 勝利ポイント (VP)	3
4.1.2 自動的勝利	4
4.1.3 通常の勝利条件	4
4.2 ヘクスの支配	4
4.2.1 ゲーム開始時	4
4.2.2 勝利ヘクスの支配	4
5.0 特別指揮マーカー	4
5.1 北軍の S C M	4
5.2 南軍の S C M	4
6.0 砲兵マーカー	4
6.1 北軍の A M	4
6.2 南軍の A M	4
6.3 A M のカップ	4
7.0 地形	4
7.1 ブルラン	4
7.2 鉄道盛り土	5
7.3 浅瀬と橋	5
8.0 追加ルール	5
8.1 降伏	5
8.2 Williams師団	5
8.3 Buford部隊	5
8.4 King師団	5
8.5 Jacksonの翼	5
8.6 Longstreetの翼の戦闘制限	5
8.7 Popeの命令	5
8.8 JacksonとPopeの命令	6
9.0 8月29日シナリオ	6
9.1 はじめに	6
9.2 シナリオの期間	6
9.3 シナリオの初期配置	6
9.4 特別シナリオルール	6



1.0 はじめに

第2次ブルランの戦い（南部側の呼称は「第2次マナサスの戦い」）は、1862年8月28日～30日にバージニア州北部で起きた。1861年に米南北戦争で最初の会戦があった場所でもある。南軍のロバート・E・リー将軍は、第2次ブルランの戦いで北軍のジョン・ポープ将軍のバージニア軍を完全に打ち破り、南軍最優秀の指揮官という名声を確立した。この勝利の直後、リーは最初の北部侵攻を試みたが、同年9月のアンティータムの戦いで多数の死傷者を出し撤退することとなる。

北軍のジョージ・マクレラン将軍の半島戦役が失敗した後、リンカーン大統領はポープに期待を託した。彼は新設のバージニア軍の指揮官となり、マクレランのポトマック軍からも兵力を受け取った。西部では大戦果を挙げたポープだったが、リーを相手には裏をかかれる展開が続いた。やがて南軍のトーマス・J・「ストーンウォール」・ジャクソン将軍の「翼」部隊が、ポープの軍勢の側面を大きく迂回し、バージニア州のマナサス近くで鉄道線を絶つべく進んできた。ポープは好機と判断した。リーの軍勢の残り（ロングストリートの翼）とマナサス周辺で合流する前に、応援を待つジャクソン隊を叩けるからだ。ところがポープの軍勢の先鋒が8月28日に到着してみると、ジャクソン隊は消え失せていた。

実はジャクソンは、麾下の師団をゲインズビルという小さな町の北東に退却させ、未完成の鉄道の盛り土を利用した防御拠点に陣地を構えていた。ポープの軍勢は28日、ジャクソン隊の捜索に多くの時間を費やした。ジャクソン隊は夕方遅くに姿を現し、ゲインズビルの東にあるブローナー農場近くで北軍の1個師団を攻撃した。双方とも損害を出し勝負はつかなかったが、ポープは翌29日にジャクソン隊を総攻撃する計画を立てた。

ポープは南軍が退却の準備中と考え、これを捕捉しようとしていた。しかし、ジャクソンは撤退する気はまったくなく、自らの陣地にポープの関心を引き付けることが任務だと考えていた。その間にロングストリート隊がサラファエ溪谷を通して西方に回り、ポープの無防備な左側面に襲い掛かる狙いがあった。ジャクソン隊が度重なる猛攻を耐え抜いたころ、ロングストリート隊が戦場に到着し、ジャクソン隊の右翼に集結し始めた。

ロングストリートの到着を分かりながら、ポープは30日、攻撃を再開した。ロングストリートはいつものように、麾下の部隊が完全にそろうまで攻撃を開始しなかった。その間、ジャクソン隊は猛攻に耐えた。

ようやくロングストリートが北軍の左翼に対し5個師団で攻撃を敢行した。南北戦争において、単一では最大規模の攻勢だった。北軍左翼は崩壊。ポープの軍勢は、急ぎょ編成した殿軍の奮戦で全滅を免れたが、リーのメリーランド州侵攻に立ちはだかる部隊はいなくなった。

ポープが大敗を喫したとはいえ、北軍兵士はよく戦った。北軍の波状攻撃の圧力で、ジャクソン隊は何度も崩れそうになった。戦闘に参加した両軍兵士の力は均衡していた。リーは北軍の兵士ではなく、将軍に勝利したといえよう。さて、今度はあなた指揮を執る番だ。時は1862年8月28日。大陸軍の衝突（Clash of Giants）で勝利を収められるだろうか。

2.0 ゲーム・ノート

2.1 ゲームの規模

地図上の各ヘクスの幅は約500ヤード（約457メートル）。各ターンは3～6時間。ユニットの大部分は旅団規模である。

2.2 退却方向

両軍の退却方向は地図上に記されている。北軍ユニットの退却方向は北東と南東、南軍ユニットの退却方向は北西と南西である。

3.0 ゲームの初期配置

3.1 ユニットの初期配置

両軍プレイヤーは全ユニットを取り出し、増援が登場するターンと進入地点ごとに分類する。ユニットの右上に「3E」や「3」などと記されている。間違えないようにターン記録トラックの上にスタックさせておくとい。増援以外の戦闘ユニットと指揮官ユニットは次の説明に従って地図上に配置する。

3.1.1 南軍プレイヤーの初期配置

南軍プレイヤーが先に初期配置する。初めに、各フォーメーションを配置する場所を決めなくてはならない。スタック制限に従い、選択したヘクスから3ヘクス以内（つまり中間2ヘクス）に置く必要がある。同じフォーメーションのユニットは配置場所を分けてはいけない。各フォーメーションは選択した1カ所にまとめて配置しなければならない。

Taliaferro師団：Bethlehem Church（ヘクス3118）またはHenry House Hill（ヘクス3010）に配置。

Ewell師団：Manassas Junction（ヘクス3823）またはMatthews Hill（ヘクス2907）に配置。

Light師団：Groveton（ヘクス2510）またはCentreville（ヘクス4504）に配置。

F. Lee騎兵旅団：Stony Ridge（ヘクス2507）またはSudley Church（ヘクス2805）に配置。

第1ターンのマーカーの配置は3.1.3で説明する。残りの南軍ユニット、AM、CM、SCMは、ユニットに示されたターンに対応するターン記録トラック上に配置する。南軍VPマーカーを0に置く。

Stuartの騎砲兵AMは第1ターンから使用可能なので注意。

3.1.2 北軍プレイヤーの初期配置

次に北軍プレイヤーが初期配置する。Ewell師団がManassas Junctionに配置されている場合、Hooker師団はすべて増援進入ヘクスEに置く。配置されていない場合、Hooker師団はManassas Junction（ヘクス3823）から3ヘクス以内（中間2ヘクス）にスタック制限に従って置く。

第1ターンのマーカーの配置は3.1.3で説明する。残りの北軍ユニット、AM、CM、SCMは、ユニットに示されたターンに対応するターン記録トラック上に配置する。北軍VPマーカーを0に置く。

3.1.3 マーカーの初期配置

第1ターンに使う南軍AMと北軍AMをカップに入れる。**例外**：Stuart騎砲兵は自動的に使用可能となるため、AMカップに入れない。カップからマーカーの半数（端数切り捨て）を引き、それぞれのプレイヤーが受け取る。これが第1ターンに使用できるAMとなる。残りのAMは第1ターンに使わないようにしておく。

第1ターンのCMは別のカップに入れる。

4.0 勝利条件

4.1 ゲームの勝者

勝利は第17ターンの終了時に判定する。VPの計算方法は後述。北軍VPが南軍VPを上回るか同数だった場合、北軍の勝利となる。南軍VPが北軍VPを上回った場合は南軍の勝利。引き分けはない。さらに、特定のゲームターンの終了時に、自動的勝利が達成される場合もある。

4.1.1 勝利ポイント（VP）

損害VP。両軍は除去した敵の1ステップごとに1VPを得る。第VI軍団が消極的だった史実を再現するため、第VI軍団のユニットが1ステップ失うごとに2VPを得る。補充した分のステップは敵VPから差し引く。

ヘクスVP。第17ターンの終了時（のみ）、プレイヤーは次の各ヘクスを支配していると3VPを得る。

2507 (Stony Ridge)

3823 (Manassas Junction)

4504 (Centreville)

遅延VP。第2次ブルランでは不確定増援を使用する（ルールブック9.4を参照）。両軍プレイヤーは、自軍のフォーメーションの到着が1ターン遅れるごとに1VPを得る。2ターン遅れるとフォーメーションごとに2VPを得る。（**例外**：増援の早期到着を試みて増援が遅れた場合、このポイントは得られない。）遅延VPは各陣営のマーカーで記録する。

Williams師団VP。北軍プレイヤーはBanks軍団のWilliams師団を第13ターンの開始時に投入できるが、南軍に1VPを与える。第7ターンの開始時にも投入できるが、その場合は南軍に2VPを与える（これらの

V Pは自動的勝利の計算に加えられるので、通常のV P マーカーで記録する)。

4.1.2 自動的勝利

第6、12、17ターンのターン終了フェイズ (のみ) で、どちらかのプレイヤーが自動的勝利を達成しているか確認する。第17ターンでは、通常の勝利条件を確かめる前に自動的勝利を判定する。

どちらかのプレイヤーが、Stony Ridge (ヘクス2507)、Manassas Junction (ヘクス3823)、Centreville (ヘクス4504) の3カ所を支配していれば、そのプレイヤーの自動的勝利となる。これは他の勝利条件よりも優先される。どちらのプレイヤーもこの3カ所を支配していない場合、損害V PとWilliams師団V Pによる自動的勝利の目標を達成しているプレイヤーが勝利する。この目標は、敵軍の獲得した遅延V Pに25を加えた数字と同数かそれ以上である。(例えば、北軍プレイヤーの遅延V Pが現在5V Pの場合、南軍プレイヤーの自動的勝利目標は25+5=30V Pとなる。) 自軍の遅延V Pは、この判定に影響を与えない。両軍プレイヤーが同時にこの自動的勝利目標を達成した場合、損害V Pの多い側のプレイヤーが勝利する。損害V Pが同数の際は北軍プレイヤーの勝利となる。

4.1.3 通常の勝利条件

第17ターンのターン終了フェイズで自動的勝利が達成されていない場合、通常に勝利を判定する。各プレイヤーは、損害V P、遅延V P、ヘクスV P、Williams師団V Pを合計する。北軍V Pが南軍V Pを上回るか同数だった場合、北軍の勝利となる。南軍V Pが北軍V Pを上回った場合は南軍の勝利。引き分けは起こりえない。

4.2 ヘクスの支配

4.2.1 ゲーム開始時

ゲーム開始時に、南軍プレイヤーは自軍ユニットが存在する勝利ヘクスだけを支配している。北軍プレイヤーは、Hooker師団をManassas Junctionに初期配置すれば同地を支配できる。これ以外は両軍とも勝利ヘクスを支配していない。

4.2.2 勝利ヘクスの支配

プレイヤーは次の場合、特定ヘクスからV Pを得る。

- 1) ゲーム開始時に自軍が支配しているヘクスで、敵歩兵ユニットが一度も進入しなかった。
- 2) 自軍歩兵ユニットがそのヘクスに最後に進入した。

5.0 特別指揮マーカー

5.1 北軍のS C M

第2次ブルランで北軍はS C Mを使用しない。

5.2 南軍のS C M

次のマーカーはカップにいれない。



Longstreet's Wing: ゲーム中1回だけ、ターンの最初のチットに使える。Longstreetの翼(Wing)に属する全フォーメーションを活動状態にできる。移動力決定のダイス修正+1。

第16、17ターンは自動的に使えるが、第9～15ターンは、ダイスを振り1が出ないと使えない(1以外の場合、次ターン以降も成功するまで振ってよい)。他のLongstreetのフォーメーションのチットはカップに入れておく。活動状態になった全ユニットが移動し、その後全ユニットが攻撃を行う。



Stuart: C Mカップに入れずにおき、各ターンの1回、南軍の任意のチットが引かれた直後に、そのフォーメーションと同時に活動状態にできる。(Longstreet's Wingと同時に使えない。カップから引くチットでないため。StuartはS C Mなので、夜間ターンには使えない。)



Jackson's wing: 各ターンの1回、Jacksonの翼(Wing)に属するフォーメーションを活動状態にした直後に使用できる。そのフォーメーションの移動力決定でダイス修正+1。

6.0 砲兵マーカー

6.1 北軍のAM

北軍のAMは、そのフォーメーションに属するユニットに対してのみ使用できる。軍団砲兵は、その軍団の任意のユニットを支援してよい。

6.2 南軍のAM

南軍のAMは、そのフォーメーションに属するユニットに対してのみ使用できる。師団砲兵は、その師団の任意のユニットを支援してよい。南軍の翼砲兵(軍団砲兵)は、同じ軍団の任意のユニットを支援してよい。



通常の使い方以外に、S.D. LeeとStuartのAMは防御時に、自身のフォーメーション(それぞれLongstreetの翼とStuart)に属するユニットの6ヘクス以内(中間5ヘクス)にあるユニットを支援するのに使用できる(ユニットが別のフォーメーションでもよい)。

Stuartの騎砲兵は、南軍騎兵が地図上にある場合は常に使用可能。AMはカップにいれない。

6.3 AMのカップ

カップにいれないAMは、そのターンの引くマーカーを半数にする(端数切り捨て)際の計算に含めない。除去されたフォーメーション(地図に現在ユニットがない)のAMはカップに入れる。引かれた場合は当然、効果なしとなる。

7.0 地形

7.1 ブルラン

ブルランは河川で、浅瀬と橋を渡ってのみ渡ることができる。Union Mills橋は焼け落ちており、使用できないので注意。

7.2 鉄道盛り土

鉄道盛り土ヘクスサイド越しだけで攻撃を受けたユニットは、ダイス修正+1を得る。ただしユニットが盛り土の線の北、北西、または南西にいた場合に限る。ユニットは道路が通じている場合にのみ、鉄道盛り土ヘクスサイドを越えて移動、戦闘後前進、退却を行える。

7.3 浅瀬と橋

浅瀬または橋ヘクスサイド越しだけで攻撃を受けたユニットは、ダイス修正+1を得る。道路移動または増援行軍移動の場合でも、浅瀬または橋ヘクスサイドを越える際は常に+1MPが必要。ZOCは浅瀬または橋ヘクスサイドを越えて広がらない。ユニットは浅瀬または橋ヘクスサイドを通して通常に退却できる。

8.0 追加ルール

8.1 降伏

夜間ターンの同時降伏フェイズに、敵ユニットに隣接しているユニットは、自軍進入ヘクスまで、敵ユニットや無効化されていない敵ZOCを通らずにたどり着ける経路を引けなくてはならない。南軍の進入ヘクスは地図西端または南端、北軍の進入ヘクスは地図東端である。経路を引けないユニットは包囲状態にあるとみなし、降伏する。降伏は両軍が同時に判定する。降伏したユニットのVPは通常に得られる。

例外：第6ターンに（のみ）、*Reynolds*、*Ricketts*、第I軍団のフォーメーションのユニットは、降伏を避けるため、地図東端の進入ヘクス以外に、H、I、Jの進入ヘクスも利用してよい。

8.2 Williams師団



北軍プレイヤーは、Banksの第II軍団のWilliams師団を第7ターン開始時に投入できるが、南軍に2VPを与える。第13ターンに投入した場合は1VP（このVPは自動的勝利の計算に加える）。VPを抑えるため、北軍プレイヤーには登場させない選択肢もある。Williams師団はCrawfordとGordonの2個旅団からなる。投入時には必ずEから進入し、遅延はしない。このルールを忘れないよう、ユニットの登場ターンは黒い四角で表示されている。

8.3 Buford部隊



Buford部隊は、バージニア軍の任意のCM（第I軍団を除く）が引かれた際に活動状態にできる。活動状態にできるのは各ターンに1回。ターンごとに違うフォーメーションと共に活動状態にしてよい。

8.4 King師団



King師団は、登場したターンは移動力2で行動する。

8.5 Jacksonの翼

Jacksonの翼のユニットは、第1～5ターンに活動状態になった後、ヘクス列23xxより西側に留まってはならない。この制限を無視できるのは、退却（ルールブック12.10）、緊急撤退（11.5）、騎兵の戦闘前退却（14.3）を実施する際に、他に経路がない場合だけ。この制限を違反したユニットは、次に活動状態になった際に、ヘクス列23xxまたはその東側に移動しなくてはならない。Jacksonの翼のユニットは、ヘクス列22xxにいるユニットを攻撃できるが、戦闘後前進はできない。

8.6 Longstreetの翼の戦闘制限

Longstreetの翼が戦闘制限を解かれるまで、Longstreetの翼に属する1フォーメーションだけが各ターンの戦闘に参加できる（強制攻撃を除く）。Longstreetの翼の制限は、次の3条件のうち一つが満たされると解除される。

1. 第9ターン以降のターン開始時に、南軍プレイヤーがManassas Junction（ヘクス3823）とCentreville（ヘクス4504）のいずれかを支配している。
2. 任意のターンの開始時に、北軍プレイヤーがStony Ridge（ヘクス2507）、Manassas Junction（ヘクス3823）、Centreville（ヘクス4504）の3カ所を支配している（自動的勝利を達成していない場合）。
3. LongstreetのSCMがルール5.2に従い第9ターン以降に使用されると、Longstreetの翼の制限は直ちに解除。

8.7 Popeの命令

いくつかの北軍フォーメーションは28日、特定の目標に向かい道路（だけ）で移動する必要がある。

1. バージニア軍の第III軍団（Reynoldsを除く）、ポトマック軍の第III、第V、第IX軍団は、Centreville（ヘクス4504）に進軍する。
2. バージニア軍の第I軍団と、第III軍団のReynolds師団は、New Market（ヘクス3214）に進軍する。

このPopeの命令下にある各フォーメーションは、命令の解除まで道路上にいないなくてはならない。フォーメーションの各ユニットは、増援行軍移動、道路移動、通常移動のいずれを選んでよいが、目標に向って最大のヘクス数を動く方法を選ぶ必要がある。フォーメーションの全ユニットは、可能なら先頭ユニットと同じ経路を通らなければならない。先頭ユニットは指定の目標ヘクスに最も近づいて（道路ヘクスで）移動を終えなくてはならない。命令下のユニットは逆戻りしたり、同じヘクスに2回入ったりしてはいけない。スタック制限やZOCにより、全移動力を使えないケースはあり得る。

重要：上記の条件を満たすなら、ユニットは目標から最短のルートを選ぶ必要はない。北軍プレイヤーは、南軍のZOCに入るような移動はできない。ただし、目標ヘクスからの道路ヘクス数が同じかより小さくなるルートが他にない場合は、南軍のZOCに進入してもよい。

制限：Popeの命令下にある北軍ユニットはSudley Springs Hay Market道路（ヘクス1908～2903）を使用できない。

Popeの命令下にあるフォーメーションのユニットは、下記の条件が一つでも満たされて活動を終えた時点で、制限から解放される。

- フォーメーションのユニットが指定されたヘクスに到着する。ヘクスに到達した時点で活動は終了。
- フォーメーションのユニットが南軍に攻撃される。
- フォーメーションのユニットが南軍ユニットに隣接。
- 第7ターンの開始時点。

さらに8月29日、北軍のポトマック軍第V軍団の移動力決定でダイス目を-2修正する。地図に登場したターンから第11ターンまで（第11ターンを含む）。ダイス目は最低でも1。

デザイン・ノート：Popeは当初、Jacksonの部隊を発見できずにいた（攻撃されて見つけた）。さらに、Jacksonが退却していると思い込んだ。実際はLongstreetの到着を待っていたのだが。結果的に、北軍はPopeの命令で混乱に混乱を重ねた。

これらのルールは、南軍の奇襲を避けようと、北軍プレイヤーが慎重に前進するのを防ぐ狙いがある。プレイヤーが望めばこの命令ルールを省いてもよいが、プレイバランスは大きく北軍有利に傾くだろう。その際は、不確定増援や選択増援のルールを使わず、北軍プレイヤーが3カ所の勝利ヘクスをすべて第17ターン終了時に支配している場合だけ、北軍の勝利とする方式を推奨する。他の結果は南軍の勝利（北バージニア軍というより南軍プレイヤーの勝利）。

8.8 JacksonとPopeの命令

南軍プレイヤーは、第1～5ターンに戦闘アクションを宣言できない。南軍が戦闘できるのは、JacksonのSCMを使用した場合だけ。この制限は、南軍プレイヤーが防御時にユニット（ステップではない）を失った場合か、第7ターンになった時点で解除される。

9.0 8月29日シナリオ

9.1 はじめに

Grovetonでの戦いを含む8月28日の戦闘は、広い意味では第2次ブルラン戦役の一部と考えられるが、第2次ブルランの戦いそのものではない。にもかかわらず戦役シナリオが28日から始まるのは、同日の出来事が29日と30日の戦闘に大きな影響を与えたからだ。このシナリオでは、29日朝から始まった第2次ブルランの「戦い」そのものを両軍プレイヤーが再現する。

9.2 シナリオの期間

第7ターンから始まり、第17ターンで終了する。

9.3 シナリオの初期配置

南軍の初期配置

下記のようにユニットを指定のヘクスに置く。

Jacksonの翼:

Ewell/Early ヘクス2111

Ewell/Hays ヘクス2109

Ewell/Lawton ヘクス2608

Ewell/Trimble ヘクス2707

Light/Archer ヘクス2605

Light/Branch ヘクス2805

Light/Fields ヘクス2607

Light/Gregg ヘクス2705

Light/Pender ヘクス2606

Light/Thomas ヘクス2706

Taliaferro/Garnett ヘクス2409

Taliaferro/Starke ヘクス2409

Taliaferro/Stonewall（減少戦力面） ヘクス2508

Taliaferro/Taliaferro（減少戦力面） ヘクス2508

Stuart/Fitz Lee ヘクス2804

北軍の初期配置

下記のようにフォーメーションを置く。

ポトマック軍の第IX軍団と、第三軍団のKearny師団、Hooker師団を、Centreville（4503）から3ヘクス以内に配置する。

バージニア軍の第三軍団のKing師団を、Manassas Junction（3823）から1ヘクス以内に配置する。Doubleday旅団は減少戦力面。

バージニア軍の第三軍団のReynolds師団をFive Forks（2812）から1ヘクス以内に配置する。

バージニア軍の第I軍団を、Henry House Hill（3010）から1ヘクス以内に配置する。

9.4 特別シナリオルール

戦役シナリオの全ての基本ルールが有効。北軍は南軍の2個旅団を減少戦力にすると2VPを得る。南軍は北軍の1個旅団を減少戦力にすると1VPを得る。両軍とも遅延VPは得られない。Stony Ridge以外のVPヘクスは北軍プレイヤーが支配している。Stony Ridgeは南軍プレイヤーが支配している。

第7ターンと第8ターン（シナリオの最初の2ターン）に、Jacksonの軍団のユニットは移動も攻撃も行えない。ただし、活動状態になった際に北軍ユニットがJacksonの軍団の任意のユニットから2ヘクス以内（中間1ヘクス）にいる場合、全体の制限が解除される。

デザイン・ノート：Jacksonは雄牛（Pope）の注意を惹きつける闘牛士の赤い布の役割を演じ、Longstreetの刀が急所を突くのを防御拠点で待っていた。待ち時間は予想以上に長かった。

シナリオの最初の2ターン、北軍ユニットはヘクス列21xxより西側のヘクスに移動または戦闘後前進できない。攻撃は行ってよい。

デザイン・ノート：北軍が「鳥の目」を使いJacksonの右翼に回り込めないようにするルールである。

Longstreetの翼の戦闘制限（8.6を参照）は、このシナリオでも有効。

ゲティスバーグ 目次

1.0 はじめに	7
2.0 ゲーム・ノート	8
2.1 ゲームの規模	8
2.2 退却方向	8
3.0 ゲームの初期配置	8
3.1 ユニットの初期配置	8
3.1.1 北軍プレイヤーの初期配置	8
3.1.2 南軍プレイヤーの初期配置	8
3.1.3 マーカーの初期配置	8
4.0 勝利条件	8
4.1 ゲームの勝利	8
4.1.1 勝利ポイント (V P)	8
4.1.2 自動的勝利	9
4.1.3 通常の勝利	9
4.2 ヘクスの支配	9
4.2.1 初期配置	9
4.2.2 勝利ヘクスの支配	9
5.0 特別指揮マーカー	9
5.1 北軍の S C M	9
5.2 南軍の S C M	9
6.0 砲兵マーカー	10
6.1 北軍の A M	10
6.2 南軍の A M	10
6.3 セメタリー・ヒル	10
6.4 A M のカップ	10
7.0 地形	10
7.1 水路と浅瀬	10
7.2 鉄道切り通しのヘクスとヘクスサイド	10
7.3 低地道路のヘクスとヘクスサイド	11
7.4 デビルズ・デン	11
7.5 ビッグ・ラウンド・トップ	11
7.6 急斜面ヘクスサイド	11
7.7 進入ヘクス	11
8.0 追加ルール	11
8.1 南軍 Davis 旅団	11
8.2 北軍 Vermont 旅団	11
8.3 降伏	11
8.4 Buford の騎兵	11



1.0 はじめに

米南北戦争で最も有名な「ゲティスバーグの戦い」は1863年7月1日～3日に起きた。ペンシルバニア州にあるゲティスバーグの町の周辺で、南軍のロバート・E・リー將軍の北バージニア軍と、北軍のジョージ・ミード將軍のポトマック軍が激突した。戦争の勝利に向け南部の期待が「最高潮」に達したが、結果的にリーの第2次北部侵攻は頓挫してしまった。

少し前の同年5月、リーはバージニア州チャンセラーズビルで北軍のジョセフ・フッカー將軍を破った。勝利の代償として、有能な自らの片腕の「ストーンウォール」・ジャクソン將軍を失った。リーは自軍を3個軍団に再編した後（ジェームズ・ロングストリート將軍の第Ⅰ軍団、リチャード・イーウェル將軍の第Ⅱ軍団、A・P・ヒル將軍の第Ⅲ軍団）、6月に北部侵攻を開始した。北部の地で北軍を打ち負かせば、諸外国が南部連合国を承認し、合衆国政府と和平交渉に入れる期待があった。北部侵攻は当初順調だった。イーウェルの軍団はウィンチェスターの戦いで北軍に4000人もの損害を与え、ペンシルバニア州東部に深く前進した。しかし、騎兵がリーの本隊から離れ（騎兵隊の「ジェブ」・スチュワート將軍は、主力を「北軍周辺で遊撃させる」得意の戦術を繰り広げ、戦闘の本格化まで合流しなかった）、リーは周囲を十分偵察できないまま前進し、ミードのポトマック軍が接近するのに気付かなかった。

7月1日、両軍はゲティスバーグ西方に次々と流れ込んだ。小さい町ながら地域交通網の中心で、偶然に部隊が集まる可能性のある場所だった。南軍のハリー師団とヒース師団は当初、北軍のジョン・ビュフォード將軍の率いる騎兵師団を民兵と勘違いするぐらいだったが、まもなく北軍第Ⅰ軍団との戦いに巻き込まれたと気付いた。初日は遭遇戦の展開で、到着部隊の多い南軍が、北軍の側面に回り込む形勢となった。北軍部隊はゲティスバーグの南と東にある丘や尾根に退却を強いられた。



ロングストリートは北軍が防御の適地にいると進言したが、リーは無視して7月2日早朝の攻撃開始を決断した（リーは、ミードが鉄道で補給と増援を受けるまで待つだろうと推測していた）。ロングストリートがさらなる増援の到着を望んだことなど様々な理由により、実際の攻撃は2日の午後遅くまで延期された。南軍は北軍第Ⅲ軍団を撃破したものの（第Ⅲ軍団は許可なく前進し、北軍左翼に突出部を形成した）、重要な高地であるリトル・ラウンド・トップやセメタリー・ヒル、カルプス・ヒルを確保できなかった。

7月3日、リーは3個師団による北軍中央への攻撃を決断した。先鋒は新たに到着したジョージ・ピケット將軍の師団である。南軍砲兵の華々しいが余り効果のない集中砲撃の後、ロングストリートはやむなく前進を命じた。ピケットの突撃は多くの死傷者を出したが、まったく前進できず、悲惨な結末を迎えた。

7月4日、疲れ切った両軍は、にらみ合いを続けた。リーは5日、バージニア州に向け撤退した。

戦いの結果は南軍の大敗だったが、南軍に勝機が傾く機会は何度もあった。南軍指揮官として、あなたはリーが逃した勝利をつかみ取れるか。それとも北軍指揮官として、南軍の侵攻を打ち破れるか。時は1863年7月1日の朝。大陸軍の激突（Clash of Giants）が始まろうとしている……。

2.0 ゲーム・ノート

2.1 ゲームの規模

地図上の各ヘクスの幅は約270ヤード（約247メートル）。各ターンは3～6時間に相当する。ユニットの大部分は旅団規模である。

2.2 退却方向

両軍の退却方向は地図上に示されている。北軍ユニットは東、北東、南東に、南軍ユニットは西、南西、北西に退却する。

3.0 ゲームの初期配置

3.1 ユニットの初期配置

両軍プレイヤーは自軍ユニットを全て取り出し、次の2種類に分ける。

- 1) 初期配置コードのあるユニット
- 2) 増援ターンが記載されているユニット

3.1.1 北軍プレイヤーの初期配置

北軍プレイヤーが先に初期配置する。初期配置するユニットは全てヘクス番号が記されている。第1ターンのマーカーの配置は後述。北軍の残りのユニット、AM、CM、SCMは、ユニットに記されたターンに対応するターン記録トラック上に置く。VPマーカーは0。

3.1.2 南軍プレイヤーの初期配置

次に南軍プレイヤーが初期配置する。初期配置するユニットは全てヘクス番号が記されている。第1ターンのマーカーの配置は後述。南軍の残りのユニット、AM、CM、SCMは、ユニットに記されたターンに対応するターン記録トラック上に置く。VPマーカーは0。

3.1.3 マーカーの初期配置

第1ターンの南北両軍のAMをカップに入れる。AMの半数（端数切り捨て）をカップから引き、それぞれの所有プレイヤーに渡す。これが第1ターンに使用可能なAMである。残りのAMはこのターンに使わないよう脇に除けておく。

第1ターンの最初にプレイするCMは、南軍のDavis/ArcherのSCMにしなくてはならない。これによりArcheとDavisの旅団は移動と攻撃を行える。次のマーカーは自動的にReynoldsのSCMになる。この後のCMは無作為に引く（ルールブック6.3.3を参照）。

残りのマーカーは、プレイヤーの手が届く範囲で除けておく。

4.0 勝利条件

4.1 ゲームの勝利

各ターンの終了時（最終の第16ターンを含む）に、自動的勝利が達成される場合がある。途中で自動的勝利が達成されなかった場合、第16ターンの終了時に通常の勝利条件で判定する。

4.1.1 勝利ポイント（VP）

損害VP。両軍プレイヤーは敵の1ステップを除去するごとに1VPを得る。北軍最大規模の第Ⅵ軍団が活動的でなかった史実を再現するため、第Ⅵ軍団の1ステップを除去するごとに2VP。ステップを補充した場合（ルールブック9.6を参照）、敵のVPから差し引く。

ヒストリカル・ノート：Meadeは大敗した場合に備え、第Ⅵ軍団を予備に取っておいた。

遅延VP。ゲティスバーグでは不確定増援を使用する（ルールブック9.4を参照）。さらに、自軍の各フォーメーションが1ターン遅れるごとに、両軍プレイヤーは1VPを得る。2ターン遅れた場合は2VPを得る。

（例外：増援の早期到着を試みて増援が遅れた場合、このポイントは得られない。）遅延VPは初日（第1～4ターン）だけ、2倍で計算する。遅延VPは、それぞれの陣営のマーカーで記録する。

ヘクスVP。両プレイヤーは次のヘクスを支配しているとVPを得る。

2016、2112、2411、3116、3618、3621、4112
自動的勝利が達成されないまま第16ターンが終了した場合、支配している各ヘクスごとにダイス1個を振り、出目を半分にして端数を切り捨てる（ただし最低でも1）。このVPをプレイヤーの合計VPに加える。このVPは自動的勝利にはカウントしない。



Buford部隊V P。第7ターン終了時、北軍プレイヤーは、Bufordのフォーメーションにある完全戦力の旅団1ユニットごとに1V Pを得る（2個旅団で計4ユニットある）。

このユニットはターン終了時に除去されてはならない（詳細はバトルブック8.4を参照）。BufordのCMはこのV P計算後に不要となるので、地図上のV PトラックでV Pを示すのに使用する。

4.1.2 自動的勝利

各ターンの終了時に、どちらかのプレイヤーが自動的勝利を達成しているかどうか確認する。第16ターンには自動的勝利の判定後、通常の勝利条件を確かめる。

南軍は、Baltimore PikeとTaneytown Roadの間（両方の道路ヘクスを含む）から自軍の10個旅団を地図外に出すと自動的勝利を達成する。これは他の勝利条件より優先され、ゲームは直ちに終了する。地図端から盤外に出るには1MPが必要。南軍プレイヤーは、進入ヘクスH（2627）またはI（1318）を通して地図外に出る際にも1MPを消費する（進入ヘクスに北軍ユニットがいてはならない）。これはルールブック9.5の例外。地図外に出たユニットは直に取り去り、ゲームに復帰しないが、V Pには数えない。10個旅団が同じターンに同時に地図外に出る必要はない。

あるいは損害V Pが多い方のプレイヤーが、自動的勝利目標以上のV Pを獲得していた場合、自動的勝利となる。自動的勝利目標は、敵の遅延V Pに40を加えた数である（例えば、北軍プレイヤーが現在5遅延V Pを得ている場合、南軍プレイヤーの自動的勝利目標は45V Pとなる）。両軍プレイヤーが同時に自動的勝利を達成した場合は、損害V Pを多く得た方のプレイヤーが勝利する。損害V Pが同数の場合は北軍の勝利。

4.1.3 通常の勝利

両プレイヤーとも第16ターン終了時に自動的勝利を達成していない場合、通常の勝利条件で判定する。各プレイヤーは、損害V P、遅延V P、ヘクスV P、Buford部隊V Pを合計する。北軍のV Pが、南軍のV Pを上回るか同数だった場合、北軍が勝利する。南軍のV Pが北軍のV Pを上回った場合は南軍の勝利。引き分けは起こり得ない。

4.2 ヘクスの支配

4.2.1 ゲーム開始時

ゲーム開始時は、北軍プレイヤーが全てのV Pヘクスを支配している。

4.2.2 勝利ヘクスの支配

プレイヤーは次の場合に各ヘクスのV Pを得る。

- 1) ゲーム開始時に自軍が支配していたヘクスで、ゲーム中に敵歩兵ユニットが一度も進入していない。
- 2) そのヘクスに最後に進入したのが自軍歩兵ユニット。

5.0 特別指揮マーカー

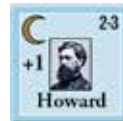
5.1 北軍のSCM

これらはCMカップに入れない。SCMは、以下で明確に説明したターンにのみ有効となる。



Reynolds：自動的に第1ターンの2番目にプレイするチットとなる。（地図上の）第1軍団の全ユニットを活動状態にできる。移動力決定ダイスに+1修正。使用後に除去する。

ヒストリカル・ノート：Reynoldsは南軍狙撃兵が射殺した。



Howard：第2、第3ターンに、任意の北軍CMを引いた際に使用可（CMはカップに戻さない）。引いたフォーメーションの移動力ダイスに+1修正。第3ターン終了で除去。

ヒストリカル・ノート：Howardは解任され、Meadeの送り込んだHancockが指揮を執った。



Hancock：第4ターンに、任意の北軍CMを引いた際に使用可（CMはカップに戻さない）。引いたフォーメーションの移動力ダイスに+1修正。第4ターン終了後に除去。

ヒストリカル・ノート：これはMeadeの戦場到着を表す（MeadeのSCMは用意されていないが）。



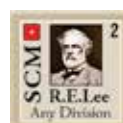
Warren：第8ターン以降で、北軍がリトル・ラウンド・トップ（ヘクス2016）を支配している場合に使用可。北軍は、南軍がチット（SCM含む）を引いた後に割り込める。

ただし南軍が移動力決定ダイスを降る前に宣言しなくてはならない。北軍プレイヤーは、ヘクス2016から6ヘクス以内にある任意の北軍1スタックを活動状態にできる。移動力は自動的に8。スタックのユニットは別々に移動してよい。移動後に攻撃を行える（指定したユニットだけが参加できるが、砲兵は使用可能）。これらのユニットは活動済みでもよく、Warrenの使用後に活動状態になってもよい。Warrenは使用後に除去する。

ヒストリカル・ノート：これは、リトル・ラウンド・トップにいたWarrenが南軍の移動を発見し、自ら援軍を編成して対応した史実を再現している。

5.2 南軍のSCM

これらはCMカップに入れない。



Lee：第2ターン以降、各ターンの砲兵／特別指揮マーカーフェイズにダイスを1個振る。ダイス目が1の場合、Leeを使用できる。Leeは任意の南軍CMを引いた際に使用（CMはカップに戻さない）。引いたフォーメーションの移動力決定ダイスに+1修正。



Archer/Davis：第1ターンの最初のチットとして使用する。Archer旅団とDavis旅団の移動力決定ダイスに+1修正する。両旅団のユニットは、HethのCMを引いた際にも活動

状態にできる。つまり両旅団は第1ターンに2回活動してよい。Archer/DavisのSCMは使用後に除去する。

ヒストリカル・ノート：これは、南軍がGettysburgに整然と進軍できなかった状態を表している。



Ewell：第2～第4ターンに、各ターン1回だけ第II軍団の任意のCMを引いた際に使用可（CMはカップに戻さない）。引いたフォーメーションの移動力ダイスに+1修正。

ヒストリカル・ノート：Ewellは7月1日の午後、第II軍団長として少しだけ目覚ましい活躍を見せたが、その後は大きな戦果を挙げられなかった。同様に、病気だったA.P.Hillは第III軍団長として能力を発揮できなかったで、SCMは用意されていない。



Longstreet（7月2日）：第9ターンまたは第10ターン（両方は不可）に、南軍プレイヤーは、Longstreetを最初に引くチットに選べる。Longstreetは南軍第I軍団の全フォーメーションを活動状態にでき、移動力決定ダイスに+1修正する。フォーメーションの全ユニットが移動した後、全ユニットが攻撃できる。Longstreetを使用したターンは、カップに第I軍団のCMを入れない。第I軍団の各フォーメーションの指揮範囲は個々に決定する。

ヒストリカル・ノート：Longstreetは①戦況が既に厳しくなっていた②攻撃に乗り気でなかった—という両方の理由で、2日午後まで第I軍団に戦闘命令を出さなかった。しかし、麾下の2個師団の攻撃で、北軍左翼から側面を突破できる程度には前進した。



Longstreet（7月3日）：第14ターン以後に1回だけ、南軍プレイヤーはターン最初のチットをLongstreetにできる。Longstreetは所属軍団に関係なく、任意の3フォーメーションを選び活動状態にできる。ただし各フォーメーションに属するユニットは、どんなに離れても12ヘクス以内（中間11ヘクス）にいないてはならない。移動力決定ダイスに+1修正。フォーメーションの全ユニットが移動した後、全ユニットが攻撃を行える。このターンには、選んだ3フォーメーションのCMをカップに入れない。Longstreetは7月3日に使用した後に除去する。

ヒストリカル・ノート：Pickettの突撃を表している。

6.0 砲兵マーカー

6.1 北軍のAM



北軍AMは、所属フォーメーションのユニットに対してのみ使用可。軍団砲兵は、同じ軍団のユニットを支援できる。BufordのAMは、Bufordのユニットを支援でき、Reserve砲兵は任意の北軍ユニットを支援できる。



5個のReserveAM（北軍の任意のフォーメーションを支援可能）は、AMカップに入れない。プレイ投入後は、常に各ターン1回使用できる。

マーカーに記されたターンに自動的に到着し、遅延のダイスは振らない。

ヒストリカル・ノート：史実でHuntの砲兵隊は「ホール・イン・ワン」と呼ばれる正確な砲撃を見せた。

北軍のSharpshooterマーカーもAMカップには入れない。ゲーム中に1回だけ、第V軍団の任意のユニットを防御支援する際に使用できる。

6.2 南軍のAM



南軍AMは、所属するフォーメーションのユニットに対してのみ使用できる。師団AMは同じ師団のユニットに対して使用でき、軍団AMは同じ軍団のユニットに使用できる。

ゲーム中に1回だけ、南軍プレイヤーはターンの最初に、集中砲撃を宣言できる。南軍の全軍団砲兵のAM（師団ではない）をカップから出し、ターン中に1回だけ、攻撃支援にのみ活動状態にできる。これにより3個のAMを、所属するフォーメーションしか支援できないという条件を無視して使用できる（ただし攻撃するヘクスは互いに5ヘクス以内の範囲になければならない）。ターン終了時、実際に戦闘に使用したかどうかに関係なく、3個の軍団AMは除去する。

ヒストリカル・ノート：弾薬の大量消費により、以後の戦闘で南軍砲兵の能力は失われる。

6.3 セメタリー・ヒル

AMフェイズにヘクス3618を支配しているプレイヤーは、自軍のAM1個（自由に選ぶ）をカップに入れず、手元に置いてよい。このAMは、カップからAMを引く計算をする際の数に含めない。AMは所有プレイヤーが通常に使用する。

6.4 AMのカップ

カップに入れないAMは（いかなる理由でも）、そのターンに引くマーカーを半減（端数切り捨て）する際に、総数に含めない。除去されたフォーメーション（現在プレイ中のユニットが存在しない）のAMは、カップに入れたままにしておく。そのAMを引いても当然、効果はない。

7.0 地形

7.1 水路と浅瀬

ゲティスバーグの地図上の水路は全て小川（creek）で、河川（river）ではない。浅瀬も存在しない。

7.2 鉄道切り通しのヘクスとヘクスサイド

鉄道切り通しヘクスの絵は地形効果表（TEC）に示されている。そのヘクスの周囲に、濃い色の斜面が印刷されているのが鉄道切り通しヘクスサイドで、下記のように移動と戦闘に影響を与える。

鉄道切り通しヘクスサイドを通る移動、緊急撤退、戦闘後前進、退却は行えない。鉄道切り通しヘクスで防御しているスタックは、攻撃側の少なくとも1ユニットが鉄道切り通しヘクスサイド越しに攻撃をしている場合、

防御力の合計から－1する（最低でも1戦力）。鉄道切り通しヘクスサイド越しに攻撃された場合、防御側のユニットは退却できない（退却を強制された場合は除去）。鉄道切り通しヘクスにいるユニットのZOCは、鉄道切り通しヘクスサイドを越えて外には広がらない。騎兵は鉄道切り通しヘクスから戦闘前退却を行えない。砲兵は、鉄道切り通しヘクスサイド越しに支援を行えない。

7.3 低地道路のヘクスとヘクスサイド

低地道路（Sunken Road）ヘクスサイドの絵は地形効果表（TEC）に示されている。防御側が低地道路において、攻撃側の全ユニットが低地道路ヘクスサイド越しに攻撃する場合、スタックの防御力の合計に＋1する。低地道路の外にいるユニットのZOCは、低地道路ヘクスサイドを越えて中に広がらない。＜エラッタを反映＞

7.4 デビルズ・デン

ヘクス1913（デビルズ・デン）は次の影響がある。

- ・ 進入に2MPが必要。
- ・ デビルズ・デンからの攻撃またはデビルズ・デンでの防御に砲兵は使用できない。
- ・ ZOCはデビルズ・デンに及ばず、外にも広がらない。
- ・ 騎兵はデビルズ・デンへの移動、攻撃、戦闘後前進、退却を行えない。

7.5 ビッグ・ラウンド・トップ

ビッグ・ラウンド・トップ（1514、1614、1615）の各ヘクスに、ビッグ・ラウンド・トップ以外のヘクスから進入するユニットは全MPを使用する（移動開始時に進入するヘクスに隣接していなくてはならない）。

7.6 急斜面ヘクスサイド

ZOCは急斜面（steep）ヘクスサイドを越えて高低どちらにも広がらない。砲兵は急斜面ヘクスサイド越しに支援を行えない。高地にいる防御スタックが、急斜面ヘクスサイド越しだけで攻撃を受けた場合、防御力の合計に＋1する。

7.7 進入ヘクス

同じターンに、南北両軍のフォーメーションが進入ヘクス「A」に到着した場合、北軍ユニットは「J」から出す。進入ヘクス「D」は二つあるので、「D」から登場するフォーメーションは一方または両方のヘクスに配置してよい。

8.0 追加ルール

8.1 南軍Davis旅団



Davisのミシシッピ旅団は、沿岸警備をしていたカロライナ兵を招集した部隊である。7月1日に攻撃を受けた後、Pickettの突撃の一部として前進したところには、兵士は四散していた。Davisの旅団が戦闘（攻撃でも防御でも）に初めて参加した際に、ダイスを1個振ってTERを決める。TER決定のダイスは戦闘解決前に振らなければならない

いが、敵が騎兵で全ユニットが戦闘前退却をした場合はダイスを振らない。

- ・ ダイス目が1または2の場合、TERは2
- ・ ダイス目が3または4の場合、TERは3
- ・ ダイス目が5の場合、TERは4
- ・ ダイス目が6の場合、TERは5



Davis旅団TERマーカーを使って、南軍移動カード上に記録しておく。ダイス振りで決まったTERは、ゲームの残り期間中、有効となる。

8.2 Union Vermont Brigade



Vermont旅団は戦闘未経験ながら、高い能力を持つ部隊だと自ら実戦で証明した。しかし、そうでなかった可能性もある。Vermont旅団が初めて攻撃または防御で戦闘に参加した際に、ダイスを1個振ってTERを決定する。

- ・ ダイス目が1の場合、TERは2
- ・ ダイス目が2または3の場合、TERは3
- ・ ダイス目が4または5の場合、TERは4
- ・ ダイス目が6の場合、TERは5



Vermont旅団TERマーカーを使って、北軍移動カード上に記録しておく。ダイス振りで決まったTERは、ゲームの残り期間中、有効となる。

ヒストリカル・ノート：これらの部隊の能力を知るには、実際に戦わせてみるしかないのだ！

8.3 降伏

夜間ターンの終了時に、敵ユニットに隣接したユニットで、敵ユニットまたは無視できない敵ZOCを通らずに自軍進入ヘクス（南軍は地図西端または北端。北軍は地図東端または南端）まで経路をたどれないユニットは包囲されているとみなし、降伏する。降伏は両軍同時に判定する。降伏したユニットは除去されたものとみなし、敵にVPを与える。

8.4 Bufordの騎兵



Bufordの騎兵は、戦闘力とステップは同数という一般ルールの例外に当たる。Bufordの各ユニットは1ステップを持つが、攻撃力はそれぞれ1/2しかない。

除去されると、Bufordの部隊は夜間ターンに補充できない。BufordのAMは1/2戦力だけ支援できる。第7ターン終了時の降伏判定の後、Bufordのフォーメーションで生き残っているユニットは地図から取り除くが、VPには数えない（4.1.1を参照）。Bufordのユニットを取り除いた後に、退却フェイズを行う。第7ターン終了時に、敵ユニットまたは無視できない敵ZOCを通らずに地図東端または南端の進入ヘクスまで経路をたどれないBufordのユニットは、除去されたものとみなす。BufordのCMとAMも、この時点で取り除く。

プレイの実例

by John Ellsworth

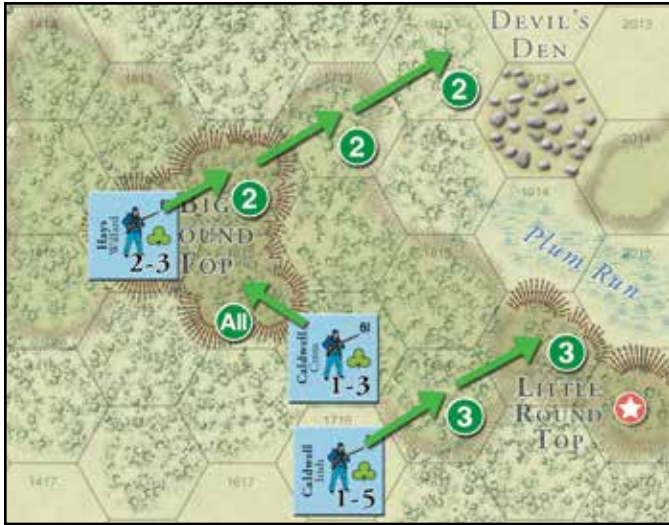
増援行軍移動 (11.6)

進入ヘクス「G」にいる第V軍団が活動状態となり、移動力決定ダイスで「2」が出た。4 MPしか得られなかったが、増援行軍移動を使えば、かなり前進できる。最初にVincentが動く（ルートは緑色の矢印）。道路ヘクスごとに1/4MPしか消費しないので、最初の1 MPで4224まで、次の1 MPで4220、3 MP目で4216まで動き、さらに3/4MPを使って4313で移動を終えた。増援行軍移動でも道路移動（11.7）でも、高地への移動や小川ヘクスサイドを越える際の+1 MPは無視できることに注意。Burbankが次に動く。同様に4 MPを使えるが、4215で停止しなくてはならない。増援行軍移動を使う際は、連続した道路沿い、または道路の分岐点で、別のユニットに隣接できないため。その次にTiltonが動く。Tiltonは町ヘクスにいるため、Burbankに隣接して移動を終えてよい。町でなかった場合は、少なくとも1ヘクスを同一の道路上で空ける必要があった。最後に、Sweetzerが2と3/4MPを消費して4317に動いた。本当は4316まで行きたかったが、無理である。増援行軍移動と、別のタイプの移動は組み合わせて行えないため。

全ユニットが4220（von Gilsaに隣接するヘクス）を通過することに注意。von Gilsaの占めるヘクスから通じている道路を使用していないためである。町に関する例外規定でも、敵ユニットに隣接するような移動は認められないので注意（その敵ユニットが町ヘクスにいるかどうかに関係なく）。例えば、南軍ユニットが4318にいる場合、増援行軍移動を使う北軍ユニットは4220で停止しなくてはならない。南軍ユニットが4316にいる場合、北軍ユニットは増援行軍移動を使って4216、4217、4317には入れない。

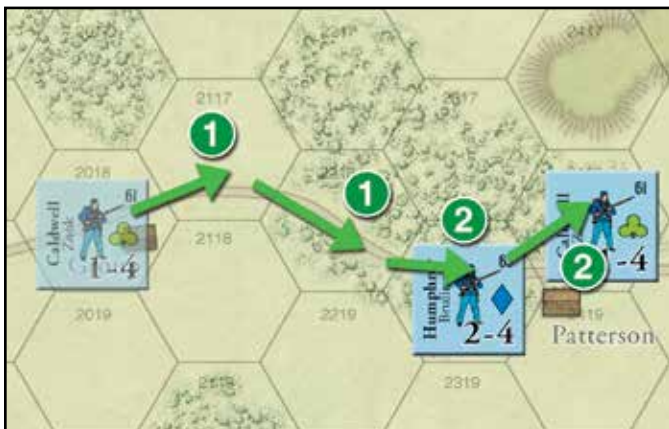


移動への地形の影響 (11.3, ケティスバーグ7.5)



第Ⅱ軍団のCMを引き、移動力決定ダイスで「3」が出たので6MPが与えられる。Cross (1715) は1615のBig Round Topに移動する。今回の移動はこれで終了となる。Big Round Top以外のヘクスからBig Round Topに入るにはユニットの全移動力を消費するため。同じ理由により、Irish (1716) はBig Round Topに入れない。その代わりに1816に移動し（3MP消費。ヘクス進入で1、林で+1、高地に入るの+1）、さらに1915に移動する（3MP消費。さらに林と高地に入るの+1）。1514のWillardは、Big Round Topの別の林ヘクスに入るのに2MPを消費する。Big Round Topで移動を開始したので、さらに1713に移動し（2MP消費。林に入るが、低地に入る追加移動力は不要）、1813で移動を終了した（さらに林に入るの+1で2MP）。

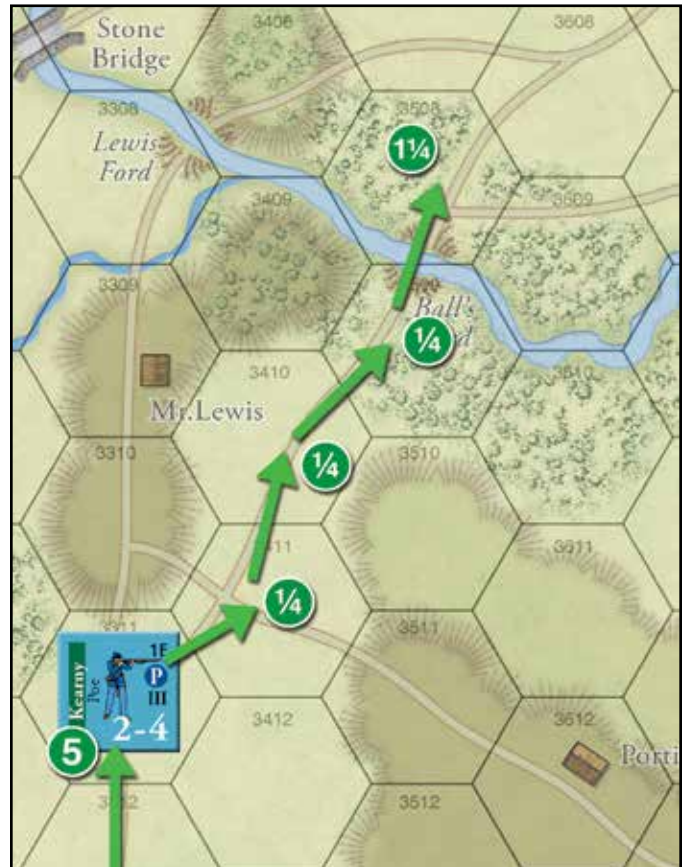
道路移動 (11.7)



同じ第Ⅱ軍団の移動の一部なので、Zookも6MPが使用可能である。2018から移動を開始し、道路移動で2117、2118と動いた。各ヘクスで1MPが必要となる。道路があると、林ヘクスでの追加移動力が必要なくなるため。しかし、2318に入る際には道路移動を使えない。自軍とスタックする際には道路移動が認められないため。ただし、自軍ユニットと隣接するのは構わない。

（これが増援行軍移動と異なる部分である）。2MPでBurlingのいるヘクスに入れる。通常移動の後で道路移動は使えないので、2418に入る際には2MPを消費する。つまり、道路移動を使用するユニットは、道路ヘクスから移動を始めなくてはならない。

浅瀬と橋 (ブルラン7.3)



Poelはこのターンに進入ヘクス「E」に到着し、8MPを得た。増援行軍移動を使い、5MPを消費して3311に到着した。さらに3411、3410、3509に移動（各ヘクス1/4MP）し、浅瀬を渡って3508に入った（道路で1/4、浅瀬で1MP）。増援行軍移動では浅瀬を使用してよい。この時点で7MPを消費したが、残りが1MPあるので、道路沿いにさらに4ヘクス移動できる（その際には増援行軍移動以外の移動と組み合わせる必要はない）。

3318で移動を開始した場合、道路移動で3MPを使って3308に入り、さらに2MPでLewis Fordを渡って3408に入れる（道路で1MP、浅瀬で1MP）。3MPが残っているので、好きな方向に動いてよい。橋も浅瀬と全く同様に、移動に影響を与える。

ZOCの移動への影響と 緊急撤退 (11.5)



南軍がHethのCMを引き、4MPを得たところである。Davisが4810で立ち往生しているが、脱出方法はある。緊急撤退を使用し、Brockenbroughを通過して下があれば、4809に及んでいるIron BrigadeのZOCを無視できるためだ。ただし自軍の退却方位にしか動けず、敵ユニットに隣接して移動を終えられない。Davisは4908を通して移動を続け、合計3MPを消費して5008で移動を終えた。

Pettigrew (4708) と Brockenbrough (4809) は共に移動できるが、敵ZOC内で活動状態となり、他のZOCに進入できないため、移動しなかった。Brockenbroughは、Davisのために「開けたドアを押さえていた」が、さらに移動できることに注意。

4508にいるArcherは、鉄道切り通しヘクスサイドを挟んでBaxterに隣接している。ArcherはBaxterのヘクスにZOCを及ぼしているが、BaxterのZOCには入っていない。したがって4507に移動し、4506のCutlerを攻撃できる。

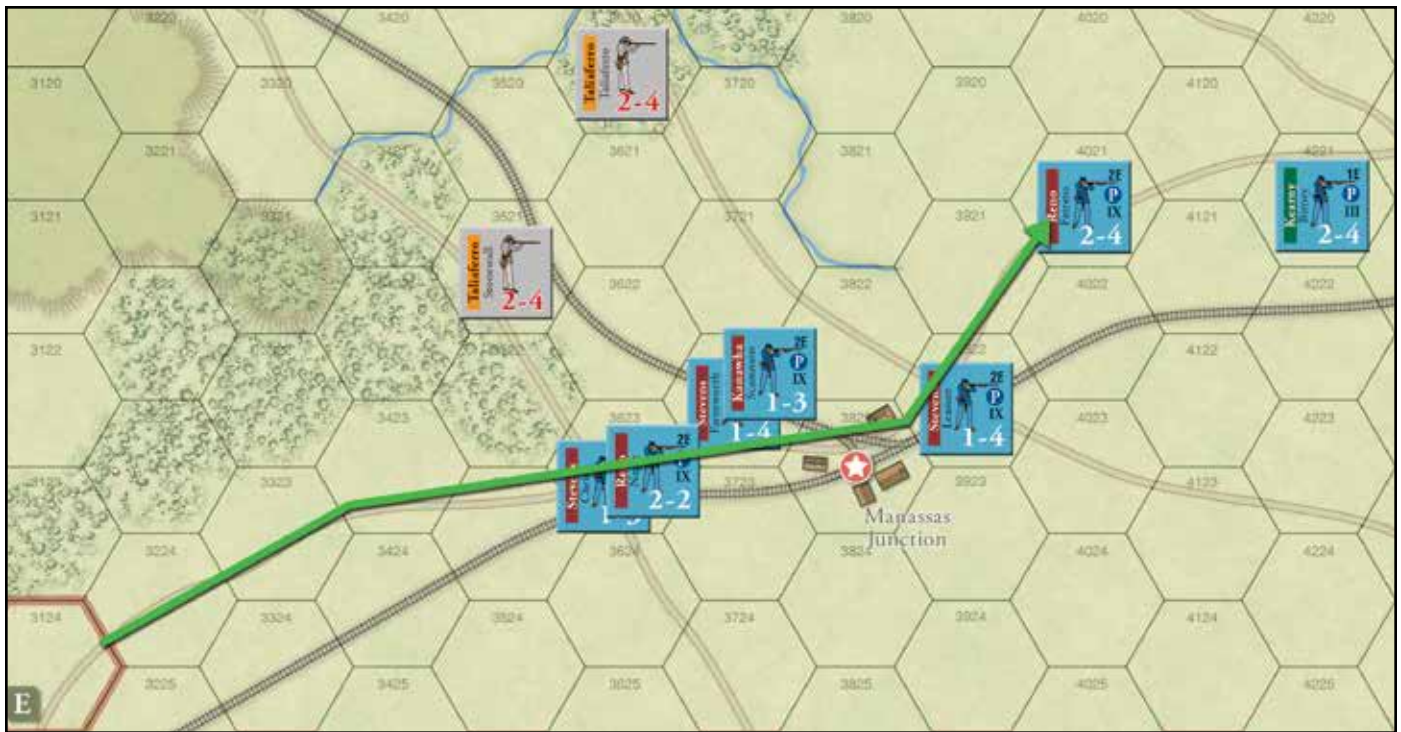
次にEarlyのCMを引き、ダイスを振って6MPを得た。一見、Hokeは包囲されているように見えるが、緊急撤退を使用できる。5110が高地にあるため、5109まで移動を行えるのだ。林ヘクスも高地と同様に、隣接する林ヘクスに北軍部隊が存在するかどうかに関係なく、緊急撤退に使える。Devin (b)が5010に、Hokeが5110にいた場合には、Hokeは5210の林を通して移動でき、さらに5209や5309に進入できる。



緊急撤退の制限 (11.5)



Smith (5111) は緊急撤退する際に5110の高地を使えない。このヘクスに、同じ高さの北軍ユニットのZOCが及んでいるため。Smithは5112の高地も緊急撤退に使えない。南軍の退却方位でないため。Davis (4810) は、Archer (4909) と Hoke (5009) を「ドアを押さえる」ユニットにして5108や5008に緊急撤退できない。緊急撤退時に敵ZOCを通過できるのは1ヘクスに限定されるため。



Popeの命令 (ブルラン8.7)

Popeの命令下の部隊は次の優先順位に従う。

- 1) 先頭ユニットは、可能な限り目標ヘクスに近づくよう移動しなくてはならない。
- 2) 後続の各ユニットは、先頭ユニットの経路に従い、できるだけ多くのヘクスを移動しなくてはならない。
- 3) 南軍ユニットに近づくよう移動する際、遠回りの経路にならないのであれば、ユニットは目標ヘクスに向かう任意の経路を選択できる（最初の制限に注意）。
- 4) Popeの命令下にあるユニットは、同じヘクスに2回進入してはならない。

普通は（常に、ではない）この優先順位に従うと、ユニットは盤上に登場した最初のターンに、増援行軍移動（11.6）を使うことになる。ユニットは同じ道路上のユニット（敵味方に関係なく）と隣接できない。

条件によっては（登場ターンより後のターンで、増援行軍移動を行えないケースなど）、道路移動または通常移動の方がユニットが進む距離が長い場合がある。その場合は、この方が優先度が高くなる。ユニットは道路から外れてはならないが、最も長距離を進める移動を使う必要がある。道路移動の使用時はスタック禁止なので注意（11.7）。ただし通常移動を使えば、別のフォーメーションのユニットとスタックして移動を終えない限り、他のユニットを通過してよい。

Popeの命令、例1

上の図で、第IX軍団はこのターンに登場ヘクス「E」から到着した。この軍団はCentrevilleに向かっており、移動決定ダイスで「4」が出たので6MPを使える。北軍プレイヤーにはいくつかの選択肢がある。先頭ユニット（Ferrero）は増援行軍移動を使って4021に到達できる。4221にBirneyがいるので、隣接ヘクスの4120には入れない。フォーメーションの2番目のユニットも増援行軍移動を使って3922で移動を終える。Ferreroには隣接できないため。次の2ユニットは、通常移動を使用して3722に行った。増援行軍移動だと、このヘクスに1ユニットしか入れないため。最後の2ユニットは5MPでしか移動できず、通常移動を使う。Popeの命令下にある部隊は、自発的に道路から外れてはならない。

別の経路として、先頭ユニットは増援行軍移動を使い、3721で移動を終えてもよかった。他のユニットの進む位置は同じ。この経路は南軍のZOCに阻まれるが、最初のルートより短くはならない。

先頭のユニットは通常移動を使って3522に入れるが、この移動は認められない。Popeの命令下にあるユニットが南軍ZOC内に入るルートを選べるのは、それが最終目的地への最短経路の場合だけである。

Popeの命令、例2

Kearnyが活動状態となり8MPを得た。北軍プレイヤーにはいくつかの選択肢がある。まず先頭のユニット（Robinson）を、4416を通して北東に動かせる。4615の交差点で北に向かえば、Blackburn's Fordを渡って4512で移動を終えられる。4412には入れない。道路移動でも浅瀬を渡るには追加1MPが必要で、道路移動では敵ZOCに入れないため。つまり4412に入るには9MPが必要。Poelは4512に入ってスタックできる。Birneyは4613で移動を終える。



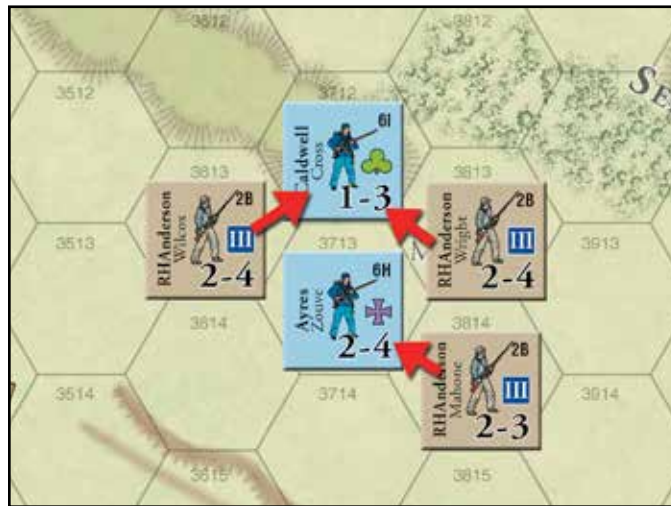
別の経路として、4416から北東に進んでMcLean's Fordを渡り、5013で移動を終えられる。4913の丘は道路移動で登れる。続くPoelは4913で移動終了。Birneyは浅瀬を渡るのに必要なMPが足りないため、4714で止まる。どちらの経路も、先頭のユニットが目標ヘクス（Centreville）に近づいて移動を終了するという条件を満たしている。4216を通して北西に向かうルートは認められない。3813で移動が終了し、Centrevilleからの道路の距離が17ヘクスになってしまうため（現在は14ヘクス）。距離は道路ヘクス数だけで計算するので注意。浅瀬を渡る際のMPや、敵ユニット存在は無視する。

三つ目の経路として、Robinsonは北方に直進できる。4313に入るには3MPが必要（林で2MP、浅瀬を渡るのに1MP）。自軍ユニットがいるヘクスに進入するので道路移動は使えない。最後の4412に入る際には2MPを消費する。通常移動の後では道路移動を使わず、敵ZOCに入る場合も道路移動を使えないため。目標ヘクスに向かう最短経路なら南軍ZOCにも入れるので注意。続いてPoelは4312まで進む。他のフォーメーションとスタックして移動を終了できないので、Birneyは浅瀬を渡れず、4314までしか行けない。

Popeの命令に関する他の注意点

- 1) Robinsonが南軍ユニットに隣接して移動を終えた場合、Kearnyのフォーメーション全体が次の活動以降、Popeの命令から解放される。ただし、後続ユニットは、今回の移動ではPopeの命令に従う。
- 2) 目的地に到達したユニットは、その時点で移動を終了する。後続のユニットは、スタック制限の影響で渋滞している場合、目的地につながる道路上で移動を終えてよい。
- 3) 南軍ZOCに入るルートを選択できるのは目的地への最短経路が他にない場合だけ。一度進入したヘクスへの逆戻りを禁止するPopeの命令を守ると、次のターンにはほぼ確実に南軍に隣接する場合、このターンに南軍に隣接しない遠回りのルートを選ぶこともできる。現在より目標ヘクスに近づいて移動を終了するというルールは守らなければいけないので注意。

側面攻撃、例1 (12.12)



3713のZouavesはWilcox (3613) とMahone (3814) の側面攻撃を受けているようにみえる。しかし、WilcoxとWrightには、高地にいるCrossを強制攻撃する義務がある。WilcoxがZouavesの攻撃に参加しないため、Zouavesに対する攻撃は側面攻撃にはならない。Crossがいなければ、南軍の3ユニットはZouavesを6:2 (3:1) で共同攻撃できる。ZouavesのTERは戦闘比による修正の後、さらに側面攻撃で-2される。現在の状態では、WilcoxとWrightがCrossを攻撃しなくてはならない。この強制攻撃により、共同攻撃の要件(12.5)が発動し、MahoneにはZouaveを攻撃する義務が生じる。

Mahoneがいない場合、南軍2ユニットは強制攻撃の条件を満たしているが、共同攻撃のルールがあるため、うち1ユニットはZouavesを攻撃しなくてはならない。

側面攻撃、例2 (12.12)



McDougallは3個の南軍ユニットから側面攻撃を受けているように見えるが、攻撃側の全ユニットより高地にいたため、T E R - 2の修正を受けない。高地にいて防御力+1となるので、戦闘比は6 : 3 (2 : 1)。ダイス目が3以下なら丘に留まれる。南軍の攻撃を丘で耐えて、ターン終了時までこの状態が変わらなければ、南軍の3ユニットは4ヘクス後退しなくてはならない！

(6.3.4)

側面攻撃、例3 (12.12)



この状況は例2に似ているが、BarksdaleがRugerと同じ高さにいるため、側面攻撃となる。Rugerは、攻撃側の全ユニットより高い場所にはいないので、防御力+1も得られない。戦闘比は3 : 1 (つまりRugerのダイス修正は+2)。側面攻撃でRugerのT E Rは2に減っているため、ダイス目が1でないと助からない。Rugerが生き残ったとしても、Barksdaleが隣接して同じ高度にいる限り、RobertsonとLawはターン終了時に退却する必要はない。

共同攻撃 (12.4)



南軍は活動を終えて、このターンの戦闘アクションを宣言した。南軍はスタックごとに攻撃する限り、戦闘をいくつかの異なる方法に分割して行える。戦闘比を上げるために別の部隊を応援する場合は、共同攻撃のルール(12.4)が適用される。例えば、南軍がDayを攻撃しようとする場合、HokeとHays (共に2217)は単一ヘクスから攻撃するので、Harrow (2317)の存在を気にせず攻撃を行える。戦闘比は2 : 1。南軍は砲兵支援を追加できる(目標が平地にいるので)が、戦闘比は変わらない。戦闘比5 : 2は端数切り捨てで2 : 1のまま。Dayは、目標ヘクス(2217)が林にいるため、砲兵を使用できない。

南軍がGordonを使って戦闘比を上げようすると、状況は変わってくる。単一ヘクスを2ヘクスから攻撃すると、共同攻撃のルールが適用される。この場合、HarrowとIrish (2315)を攻撃する必要が出てくる。共同攻撃に参加するユニットのZ O Cにいるため。南軍はSmith (2215)を使ってIrishを攻撃できる。共同攻撃に参加するユニットのZ O C内にいないため、2214のSmythは無視してよい。HokeとHaysのどちらかはHarrowを攻撃しなくてはならない。GordonがDayの攻撃に参加すると、実は戦闘比は悪くなる。攻撃側の一部が平地にいるため、DayはAMを使えるようになり、戦闘比は4 : 3 (1 : 1)となる。南軍が砲兵を投入しても5 : 3になるだけで、結局は1 : 1のままである。

SmithとGordonはIrishを共同攻撃できない。SmythとDayの両方を攻撃する必要があるため。Smythが存在しなければ、SmithとGordonはIrishを共同攻撃できる(北

強制攻撃 (12.5)



Vincent (5111) は Ramseur (5112) を攻撃する必要があるように見えるが、同じ高さの 5113 に Tilton が存在するため、強制攻撃は不要。ただし Tilton 自身は、より高い 5213 に Doles がいるため強制攻撃のルールが適用される。Burling (5212) は、Tilton と共に Doles を攻撃しなくてはならない。通常は異なる 2 ヘクスに強制攻撃の必要がある場合、一方のヘクスだけを選べばよいが、Tilton が Ramseur の影響を無効にしたため、Burling は Doles を攻撃する義務がある。結果的に共同攻撃のルールにより、Vincent は Ramseur を攻撃することになる。



The map shows the following unit positions and details:

- Sherman**: General, 3300, 3400, 3500, 3600, 3700, 3800, 3900, 4000, 4100, 4200, 4300, 4400, 4500, 4600, 4700, 4800, 4900, 5000, 5100, 5200, 5300, 5400, 5500, 5600, 5700, 5800, 5900, 6000, 6100, 6200, 6300, 6400, 6500, 6600, 6700, 6800, 6900, 7000, 7100, 7200, 7300, 7400, 7500, 7600, 7700, 7800, 7900, 8000, 8100, 8200, 8300, 8400, 8500, 8600, 8700, 8800, 8900, 9000, 9100, 9200, 9300, 9400, 9500, 9600, 9700, 9800, 9900, 10000, 10100, 10200, 10300, 10400, 10500, 10600, 10700, 10800, 10900, 11000, 11100, 11200, 11300, 11400, 11500, 11600, 11700, 11800, 11900, 12000, 12100, 12200, 12300, 12400, 12500, 12600, 12700, 12800, 12900, 13000, 13100, 13200, 13300, 13400, 13500, 13600, 13700, 13800, 13900, 14000, 14100, 14200, 14300, 14400, 14500, 14600, 14700, 14800, 14900, 15000, 15100, 15200, 15300, 15400, 15500, 15600, 15700, 15800, 15900, 16000, 16100, 16200, 16300, 16400, 16500, 16600, 16700, 16800, 16900, 17000, 17100, 17200, 17300, 17400, 17500, 17600, 17700, 17800, 17900, 18000, 18100, 18200, 18300, 18400, 18500, 18600, 18700, 18800, 18900, 19000, 19100, 19200, 19300, 19400, 19500, 19600, 19700, 19800, 19900, 20000, 20100, 20200, 20300, 20400, 20500, 20600, 20700, 20800, 20900, 21000, 21100, 21200, 21300, 21400, 21500, 21600, 21700, 21800, 21900, 22000, 22100, 22200, 22300, 22400, 22500, 22600, 22700, 22800, 22900, 23000, 23100, 23200, 23300, 23400, 23500, 23600, 23700, 23800, 23900, 24000, 24100, 24200, 24300, 24400, 24500, 24600, 24700, 24800, 24900, 25000, 25100, 25200, 25300, 25400, 25500, 25600, 25700, 25800, 25900, 26000, 26100, 26200, 26300, 26400, 26500, 26600, 26700, 26800, 26900, 27000, 27100, 27200, 27300, 27400, 27500, 27600, 27700, 27800, 27900, 28000, 28100, 28200, 28300, 28400, 28500, 28600, 28700, 28800, 28900, 29000, 29100, 29200, 29300, 29400, 29500, 29600, 29700, 29800, 29900, 30000, 30100, 30200, 30300, 30400, 30500, 30600, 30700, 30800, 30900, 31000, 31100, 31200, 31300, 31400, 31500, 31600, 31700, 31800, 31900, 32000, 32100, 32200, 32300, 32400, 32500, 32600, 32700, 32800, 32900, 33000, 33100, 33200, 33300, 33400, 33500, 33600, 33700, 33800, 33900, 34000, 34100, 34200, 34300, 34400, 34500, 34600, 34700, 34800, 34900, 35000, 35100, 35200, 35300, 35400, 35500, 35600, 35700, 35800, 35900, 36000, 36100, 36200, 36300, 36400, 36500, 36600, 36700, 36800, 36900, 37000, 37100, 37200, 37300, 37400, 37500, 37600, 37700, 37800, 37900, 38000, 38100, 38200, 38300, 38400, 38500, 38600, 38700, 38800, 38900, 39000, 39100, 39200, 39300, 39400, 39500, 39600, 39700, 39800, 39900, 40000, 40100, 40200, 40300, 40400, 40500, 40600, 40700, 40800, 40900, 41000, 41100, 41200, 41300, 41400, 41500, 41600, 41700, 41800, 41900, 42000, 42100, 42200, 42300, 42400, 42500, 42600, 42700, 42800, 42900, 43000, 43100, 43200, 43300, 43400, 43500, 43600, 43700, 43800, 43900, 44000, 44100, 44200, 44300, 44400, 44500, 44600, 44700, 44800, 44900, 45000, 45100, 45200, 45300, 45400, 45500, 45600, 45700, 45800, 45900, 46000, 46100, 46200, 46300, 46400, 46500, 46600, 46700, 46800, 46900, 47000, 47100, 47200, 47300, 47400, 47500, 47600, 47700, 47800, 47900, 48000, 48100, 48200, 48300, 48400, 48500, 48600, 48700, 48800, 48900, 49000, 49100, 49200, 49300, 49400, 49500, 49600, 49700, 49800, 49900, 50000, 50100, 50200, 50300, 50400, 50500, 50600, 50700, 50800, 50900, 51000, 51100, 51200, 51300, 51400, 51500, 51600, 51700, 51800, 51900, 52000, 52100, 52200, 52300, 52400, 52500, 52600, 52700, 52800, 52900, 53000, 53100, 53200, 53300, 53400, 53500, 53600, 53700, 53800, 53900, 54000, 54100, 54200, 54300, 54400, 54500, 54600, 54700, 54800, 54900, 55000, 55100, 55200, 55300, 55400, 55500, 55600, 55700, 55800, 55900, 56000, 56100, 56200, 56300, 56400, 56500, 56600, 56700, 56800, 56900, 57000, 57100, 57200, 57300, 57400, 57500, 57600, 57700, 57800, 57900, 58000, 58100, 58200, 58300, 58400, 58500, 58600, 58700, 58800, 58900, 59000, 59100, 59200, 59300, 59400, 59500, 59600, 59700, 59800, 59900, 60000, 60100, 60200, 60300, 60400, 60500, 60600, 60700, 60

© 2016 GMT Games, LLC

Stonewallはダイス目5、戦闘比修正で3になるため損害なし。南軍が1VPを得る。

NicholsはHarrowを攻撃できるが、しなくてもよい。戦闘比は1:1。南軍はAMを使っても比率は上がらない。北軍は相手が町ヘクスにいるのでAMは使えない。Harrowの出目は2で損害なし。Nicholsの出目は5でステップロスする。北軍が1VPを獲得。

町の反対側は状況が違う。南軍の両ユニットは4116のSmythとPhiladelphiaを共同攻撃できる。Steuart (4115)のZOCはCarrollのいる4216に及ばないため、共同攻撃のルールは適用されない。ところが、南軍は欲を出して北軍の両スタックへの攻撃を決断した。JonesはSmythとPhiladelphiaを攻撃する。町ヘクスにいるので、防御側スタックは-1戦力(ユニットごとに-1ではない)。戦闘比は2:2(1:1)。Smythの出目は3、Philadelphiaの出目は4、Jonesの出目は2。北軍の損害は2ステップで、南軍は2VPを得る。Philadelphiaは町ヘクスにいるので、1ヘクスではなく3ヘクス退却しなくてはならない(12.10.1)。退却方向の制限と町以外のヘクスで退却を終えるなどの条件を満たすため、4019まで下がる。

SteuartはCarrollを攻撃するが、北軍は見た目ほど厳しい状況でない。Carrollの戦力は1未満には低下しない(12.11.5)。さらに、南軍砲兵は町にいるCarrollを支援できないのに対し、Steuartは砲撃を受ける。北軍はReserve Aを投入し、戦力は2に増加。戦闘比は1:1。両軍ともダイス目は4で、損害は出なかった。

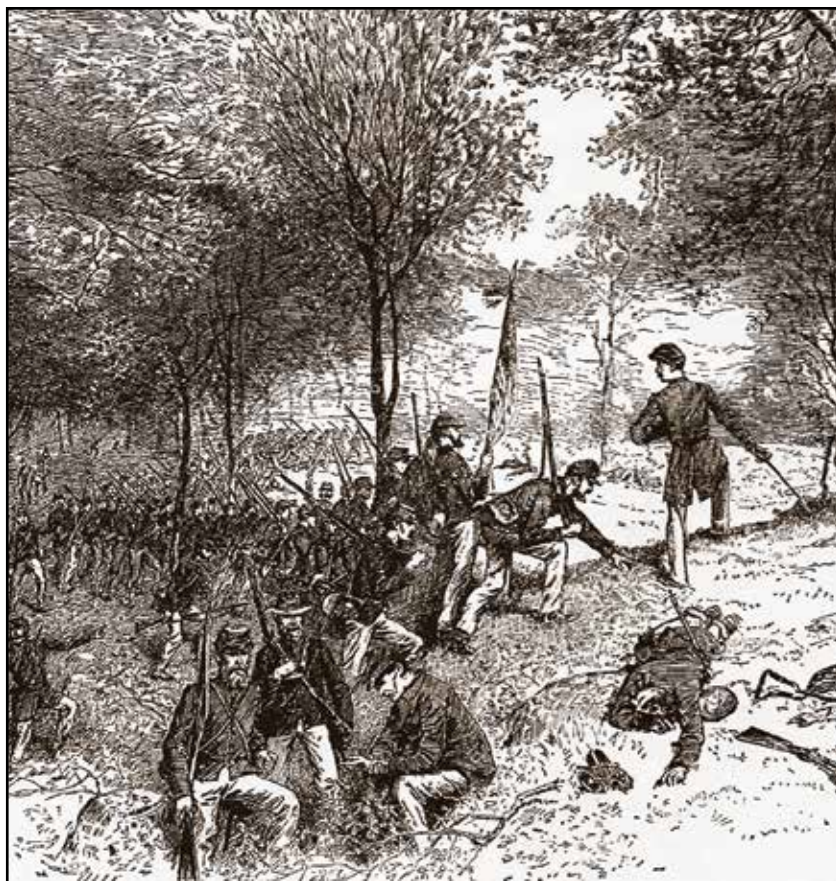
鉄道切り通しでの戦闘 (ゲティスバーグ7.2)



南軍が戦闘アクションを宣言した。南軍はPenderのAM、北軍は第I軍団の砲兵が使用可能。Perrin (4513)がPaul (4413)を攻撃する。両軍とも鉄道切り通しヘクスサイドを挟んでいるので、砲兵は使えない。戦闘比は1:1。Paulのダイス目は5、Perrinは4。南軍が1VPを得る。

北軍はさらに苦難を受ける。Paulは1ヘクス退却しなくてはならないが、鉄道切り通しヘクスにいて、鉄道切り通しヘクスサイド越しに攻撃されたため、退却できない(4313が高地でない平地ヘクスで、南軍ZOCになくても)。Paulは除去され、南軍がさらに1VPを獲得。鉄道切り通しヘクスサイド越しなので、Perrinは戦闘後前進できない。

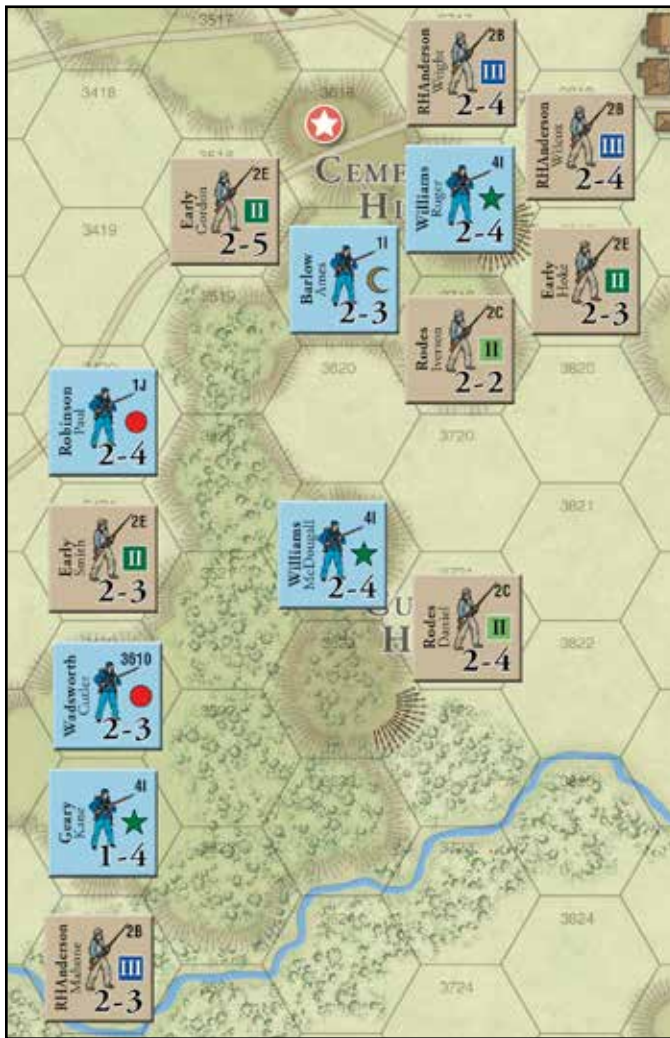
次にArcher (4610)とThomas (4611)がIron (4510)を攻撃する。南軍は、Penderの師団(Thomas)と北軍部隊の間に鉄道切り通しヘクスサイドがあるため、Penderの砲兵を使用できない。一方、Ironは、Archerとの間に鉄道切り通しヘクスサイドがないので、第I軍団のAMを使える。戦闘比は4:3(1:1)。Ironのダイス目は6、Archerの出目は3、Thomasの出目は2。Ironは1ステップ失って1ヘクス後退しなくてはならない。通常は4511に自軍ユニットがいるので、4612にいるScalesのZOCが無効化されて退却できる。ところが、鉄道切り通しヘク



スにいるユニットが鉄道切り通しヘクスサイド越しに攻撃された場合は退却できない。Ironは除去されて南軍が2 V Pを獲得。Thomasは鉄道切り通しヘクスサイド越しになるので戦闘後前進できないが、Archerは前進してもよい。

ThomasのZ O CがIronとCutler (4511) の両方に及んでいるので、Cutlerを攻撃しなくてはならない。残りのユニットはScalesだけ。両軍とも鉄道切り通しヘクスサイド越しなので砲兵は使用できない。戦闘比は1 : 1。ようやく北軍に好运が訪れ、Cutlerはダイス目は2で損害なし。Scalesの出目は5で、北軍が1 V Pを得た。

ターン終了時の退却 (6.3.4)



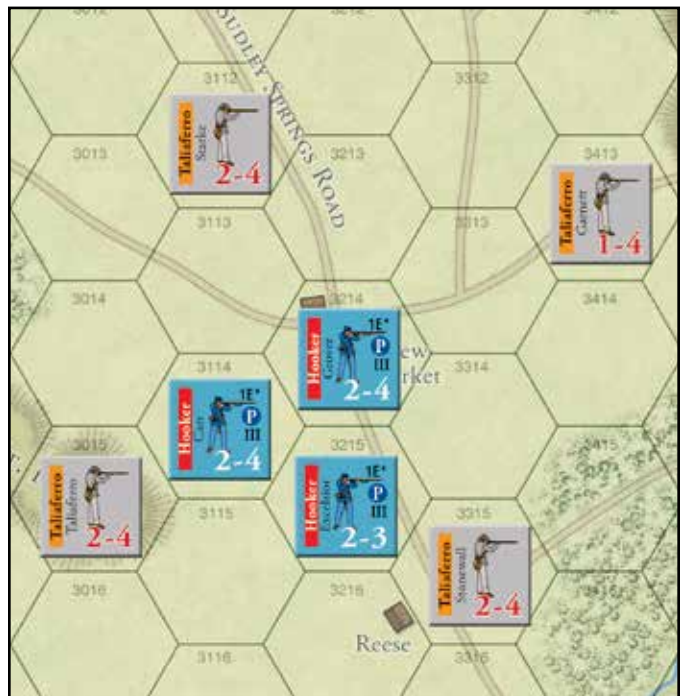
最後のC Mが引かれ、ターンの移動と戦闘が完了した。南軍プレイヤーが必要な退却を実施する。退却は4ヘクスで、通常の退却制限に従う。南軍ユニットの状況をそれぞれ見ていくと、

- 1) Mahone (3424) は退却しなくてよい。平地にいないため。
- 2) Wright (3717) と Wilcox (3818) は退却が必要。
- 3) Hoke (3819) はRugerとの間に急斜面ヘクスサイドがあるため、退却しなくてよい。

- 4) Gordon (3518) は退却不要。Iverson (3719) と同じ高さにAmes (3619) がいるため。
- 5) Daniel (3721) は退却不要。McDougall (3621) のいるヘクスは高地だが、平地でないため。
- 6) Smith (3421) は退却しなくてはならないが、できないのでステップロスする。
- 7) Iverson (3719) は、丘にいるが退却しなくてはならない。Rugerがより高い丘に存在し、共に平地にいるため。

すべての退却は同時に実施するので注意。つまりGordonは、Iversonが退却してしまった後でも、退却しなくてよい。

降伏の例 (15.3)

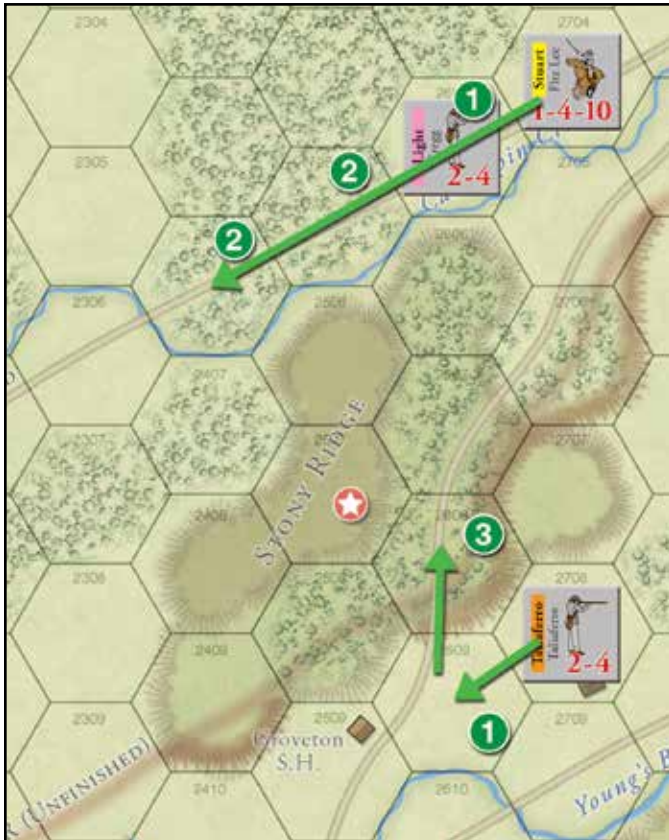


夜間ターンで、全活動が終了した。まずターン終了時の退却を実施する (6.3.4)。Carr (3114) はTaliaferro (3015) から退却しなくてはならないが、必要な4ヘクスを退却できないので、現在の場所に留まり1ステップを失う。南軍は1 V Pを獲得。

北軍の全ユニットは、15.3の定義通り包囲されている。Excelsior (3215) はStonewall (3315) に隣接しているので降伏する。南軍は2 V Pを得る。Carrは退却せずにTaliaferroに隣接したままなので、同様に降伏する。既に1ステップを失っているの、南軍は追加で1 V Pを得る。Groverは包囲されているが、敵ユニットには隣接していないので、何ら損害を受けない。次ターン開始時にこのエリアで生き残っている唯一のユニットとなる。南軍は合計4 V Pを獲得した。両軍はルールに従って自動的勝利を達成しているかどうか判定する。

地形効果表の注釈

このゲームは地形の効果的な活用が重要なので、両プレイヤーはTECを注意深くチェックしてもらいたい。



騎兵ユニットFitz Leeは2704から移動を開始し、南西に向かう。道路上にいるが、道路移動は使えない。Greggのヘクスに道路移動で入れないため。しかし、TECの注釈を読むと、さらに前進できることが分かる。2605に入るのに1MPを使い、道路沿いに林ヘクスに入って2505で2MP、2406でさらに2MPを消費する。騎兵は道路沿いでなければ林ヘクスから出られないので、移動を続けるなら2306に入らなくてはならない。2305は平地ヘクスだが、騎兵は2406から直接進入できない。

TECの注釈を読むと、通常は横切れない鉄道盛り土ヘクスサイドでも、道路沿いなら通過できると書いてある。Taliaferroは道路にいないので、いったん道路に入る必要がある。まず1MPを使って2609に移動し、次に3MPを消費して2608に入る（林なので2MP、高地に入るの+1MP）。歩兵なので、必要な移動コストを消費すれば、道路を外れて移動を続けても構わない。

プレイヤーズ・ノート

by John Ellsworth

Clash of Giantsシリーズの最新作となるこのゲームは、戦いの舞台を第一次世界大戦から米南北戦争に移した。システムの重要な部分はよく似ているが、違いも結構ある。上手にプレイするには、考え方を考える必要があるとすぐに気付くだろう。

まずこのゲームでは、師団と軍団を集中して運用することが重要だ。ゲームの序盤はスタックの利点を得られるが、師団に属する旅団を広範囲に展開させようとすると、様々な制限を受ける。ユニットが師団の最後のユニットとなるまで、他の師団とのスタックは禁止されている。さらに、フォーメーションの本体から遠く離れてしまったユニットは、敵ZOCに進入させられなくなる。このように、シリーズの前作に入っていなかった指揮統制の要素が導入されている。

戦闘のシステムは大きく変わっていない。特定ヘクスへの戦力集中は一定程度は可能だが、共同攻撃ルールにより、目標ヘクスの隣にあるユニットを無視できなくなった（単一ヘクスから攻撃する場合は除く）。また二つの新たなルールが加わったため、考え方をかなり変えることになる。一つは強制攻撃。ユニットは丘の下で待機できなくなかった。丘の上の敵からにらまれている場合は安全でなく、攻撃を選ばざるをえない。もう一つは砲兵。攻撃に不確実性の要素がさらに加わった。両軍が使える砲兵の総数が限定され、どのユニットを支援できるか分からない。攻撃側が最初に砲兵の投入を宣言しなくてはならないため、後出しの防御側は砲兵を使って戦闘比を変えられる。

その他にもルールが追加された。フォーメーションを活動状態にする指揮マーカーだけでなく、特別指揮マーカー（SCM）が使えるようになった。これらは通常、移動力決定のダイスを少しよくするのに使われるが、本当の価値は、自軍の一部がターン中に2回目の攻撃する機会を得られることにある。戦闘システムで最大の挑戦の一つは、ターンに1回の戦闘アクションを、プレイヤーがいつ使用するのか決められるようにしたことである。決断が早すぎると、戦闘に参加できたはずの多くのユニットが次の機会を待つことになる。遅すぎると、目標ユニットの多くが目前で増強されたり、移動して逃げられたりすることになる。SCMを使えば一部のユニットで攻撃を行い、さらに後で大規模な攻撃をする機会も残される。

ゲティスバーグの戦い

米南北戦争で最も有名な戦いなので、テーマに選んだことに異論を挟むゲーマーはいないだろう。勝利は目標地点の支配と、敵軍に与えた損害で決まる。南軍は北軍の背後に回ってボルチモアやワシントンを目指しても勝利できる。実際のゲームは激しい消耗戦になることが多く、目標地点の支配が重要になる前に勝敗が決まるケースも少なくない。一方の軍の損害が一定のレベルに到達し、途中でゲームが終わる可能性もある。決着が付くほどの損害は、かなり高い目標だと思いかも知れないが、

現実には、敗北したといっても全滅するようなことはなく、軍はそれなりの規模を保っているものだ。「血の最後の一滴まで」戦うことはあり得ない。ミードとリーも、自軍が存在し続けることが自陣営の存続につながると理解していたはずだ。

歴史の再演は可能だが、プレイヤーは北軍前線の北端で史実より激しく戦うと思われる。2カ所のラウンド・トップ周辺や、その南の地域では、あまり派手な戦いにならないだろう。南方は北軍の登場ポイントに近すぎ、南軍の登場ヘクスから離れすぎている。南軍は通常、数に勝る北軍がすべて盤上に現れる前に、できるだけ早期に攻撃をした方がうまくいくだろう。

南軍の強みは、ユニットのT E Rが比較的高いことだ。ルールを読めば分かるように、より迅速に移動でき、非常に使い勝手のよいS C Mがいくつかある。リーは特に柔軟性がある。不幸にも、リーは戦いの最中に普段の自分を見失い、自身の技能をほとんど発揮できなかった。さらに、北軍プレイヤーは深刻なハンデを抱えている。第XI軍団は初期に登場する増援の重要な一角を担うが、攻撃には適さない部隊だ。T E Rが低いため、防御で簡単に崩壊して敗走する可能性が高い。それでも当初は他に部隊がいないので、南軍にV Pを献上すると分かっている、第XI軍団に頼らざるを得ない。第VI軍団の到着が遅い問題もある。T E Rが高く、数にも勝る強力なフォーメーションだが、残念ながら、接戦の場合は北軍の決め手とはならない。このフォーメーションはV Pが2倍の計算となるためだ。扱いは慎重にしなければならない。

北軍の騎兵は、史実での活躍を再現するような素晴らしい働きを見せるだろう。適切に用いれば南軍に大損害は与えられなくても、進出を遅らせられるはずだ。1個または2個の旅団のV Pを得られるに越したことはないが、南軍をセメタリー・リッジの線から遠ざけ、前進を阻むのに使うべきだろう。この線が北軍主力の到着前に破られれば、北軍プレイヤーの敗北は必至だ。

第2次ブルランの戦い

デザイナーがこの戦闘を選んだのは興味深い。よく知られた戦いとは言いがたいが、選んだ意味は十分ある。ゲティスバーグとは全然別の展開になる。ゲティスバーグは両軍が接触するに連れ、戦線が広がっていく。第2次ブルランでは、主戦線から離れた場所で小部隊の戦いが起こりがちだ。さらに両軍が同じ道路から登場するため、特に戦いの2日目に、ユニットが各所で包囲されるのを目にする。

南軍の初期配置がゲームの流れを決める。マナサス・ジャンクション周辺の要所にイーウェルを配置する作戦は、フッカーとカーニーに増援行軍移動させない点では有益だが、早期に戦闘が始まる恐れもある。タリアフェロを同じエリアに初期配置できるが、初日の戦闘アクションに制限があるため、南軍は十分に圧力をかけられないだろう。もう一つの手段として、

イーウェルをマッシューズ・ヒルに初期配置する作戦を取ると、フッカーはマナサス・ジャンクションに入れるだろう。フッカーは増援行軍移動を使えなくなるだけでなく、カーニーの道路移動も妨げることになるだろう。一方、センタービル周辺に初期配置もできる。規模が小さいので、北軍を遅らせられるのは少しだけとなる。

しかし、南軍は完全なフリーハンドは得られない。ジャクソンの3個師団はポープの命令下にある北軍の攻撃をできる限り持ちこたえなくてはいけないだけでなく、3カ所のV P地点の少なくとも1カ所を南軍支配にしておかなくてはならない。マナサス・ジャンクションが早期に北軍の手に落ちるのは確実である。センタービルはしばらくは守れるが、最終的には数に勝る北軍が占領するだろう。したがってストーニー・リッジは頑強に防御する必要がある。北軍はこの3カ所を占拠するのが最も簡単に勝利できる方法なので、「最も簡単」と言う。と楽勝で占領できるように思われるので、「最も困難でない」と言った方がいいかもしれない。繰り返しになるが、北軍は南軍よりT E Rが低く、フォーメーションの一つは戦闘の準備ができていない(リケッツ)。もう一つのフォーメーションは遅れて到着し能力も高いが、損害V Pも2倍なので戦闘に使うのには慎重になる(第VI軍団)。北軍は、南軍の側面に増援が到着する第3ターンがチャンスだ。同時に第8ターンまでそこにいとジャクソンとロングストリートに挟み撃ちされるので、喜んでばかりもいられない。

ブルランの方がゲティスバーグより挑戦しがいがあるように思う。ゲティスバーグは戦線をどの辺に引くのか割と分かりやすいし、大部分の増援は自軍戦線の後ろから安全に登場する。しかし、ブルランの方は、戦場が川で分断され、丘には谷があり、鉄道盛り土ヘクスを使って頑強に抵抗されるとやっかいなことになる。しかし、一番面倒な問題は退却方向によってもたらされる。緊急撤退や騎兵の戦闘前退却を使おうとしても、戦線の向きと退却方向が合わないために、実行できないこともしばしばあるだろう。ゲティスバーグでは緊急撤退や騎兵退却を使うのは難しくない。戦線の向きが比較的一定である上に、退却方向が三つあってブルランの二つより使いやすいくからだ。

以上、このゲームの概略をおさらいしてみたが、プレイブルな上に微妙なニュアンスも再現できている。個々のルールとシステムは非常に把握しやすいが、移動や戦闘を状況に応じて効率的に運用するのは考えることが多い。私は非常に楽しめるシリーズ最新作だと思うし、あなたも同様に楽しめると期待している。



ゲームの用語・略語集

ゲームで共通に使う用語や略語を説明する。詳細は各ルールを参照。数字はルールの主要項目だけを示している。共通ルールは印なしの数字、第2次ブルランは「B」、ゲティスバーグは「G」の文字が付いている。

AM (砲兵マーカー)

- ・引いた砲兵を使用できる (13.0)

CM (指揮マーカー)

- ・引いたフォーメーションを活動状態にできる (10.0)

戦闘アクション

- ・各プレイヤーはCMの活動終了後、ターンに1回だけOOCユニット以外の全ユニットで攻撃できる (12.0)

CSA (南軍)

- ・Confederate States of Americaの略。「反乱軍」とも言う

遅延VP

- ・増援の遅れで得られるVP (B4.1.1、G4.1.1)

DRM (ダイス目修正)

- ・戦闘比に応じダイス目は調整される (12.9)

FCM (フォーメーション指揮マーカー)

- ・現在活動中のフォーメーションを示すのに使用 (3.2.8)

FCR (フォーメーション指揮範囲)

- ・活動状態の任意のユニットから4ヘクス以内がフォーメーションの指揮範囲 (10.4)

フォーメーション

- ・共通の背景色またはシンボルを持つ盤上の全ユニット (3.2.3)

MP (移動ポイント)

- ・ユニットが移動時に入れるヘクス数 (11.0)

OOC (指揮範囲外)

- ・活動時にFCR外にいるユニット (10.4)。OOCの影響は活動のタイプによって異なる。

CM：敵ユニットに隣接して移動できず、現在の活動の直後の戦闘アクションに参加できない

SCM：移動、戦闘とも不可

SCM (特別指揮マーカー)

- ・特定のフォーメーションを活動状態にできる。通常は移動と戦闘で効果を得る (6.3.3、B5.0、G5.0)

スタック

- ・同一ヘクスに複数の自軍ユニットを置くこと (7.0)

TER (戦術能力値)

- ・ユニットの戦闘能力を示す値 (3.2.7)

USA (北軍)

United States of Americaの略。「連邦軍」とも言う。

VP (勝利得点)

- ・各軍の勝利達成度を測る点数 (B4.1.1、G4.1.1)

ZOC (支配地域)

- ・ユニットが隣接ヘクスに及ぼす影響力を示す (8.0)



GMT Games, LLC

P.O. Box 1308, Hanford, CA 93232-1308

www.GMTGames.com