

Clash of Giants *Civil War*

BATTLES of SECOND BULL RUN and GETTYSBURG

By Rodger B. MacGowan ©2016

ルールブック



GMT Games, LLC

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

www.GMTGames.com

1.0 目次

1.0 目次	1
2.0 はじめに	3
3.0 ゲームの備品	3
3.1 ゲーム地図	3
3.2 ゲームの駒	3
3.2.1 ユニットのサンプル	3
3.2.2 国籍	3
3.2.3 史実の師団名と上級指揮官	3
3.2.4 ユニットのタイプ	3
3.2.5 移動力	4
3.2.6 戦闘力とステップ	4
3.2.7 戦術能力値	4
3.2.8 マーカー	4
4.0 ゲームの初期配置	4
5.0 勝利条件	4
5.1 ゲームの勝利	4
5.2 ヘクスの支配	4
6.0 プレイの手順	4
6.1 ターン手順	4
6.2 プレイの手順	5
6.3 フェイズと手順	5
6.3.1 両軍増援フェイズ	5
6.3.2 砲兵／特別指揮マーカーフェイズ	5
6.3.3 作戦フェイズ	5
6.3.4 退却フェイズ	6
6.3.5 夜間フェイズ（夜間ターンのみ）	6
6.3.6 ゲームターン終了フェイズ	6
7.0 スタック	6
7.1 総則	6
7.2 スタック制限	6
7.3 騎兵のスタック	6
8.0 支配地域	6
8.1 総則	6
8.2 ZOCの影響	6
8.3 ZOCへの地形の影響	6
9.0 増援／補充	6
9.1 総則	6
9.2 増援	6
9.3 早期投入	7
9.4 不確定増援	7
9.5 増援進入ヘクス	7
9.6 補充	7
10.0 指揮統制	7
10.1 総則	7
10.2 指揮トラック	7
10.3 指揮ダイスの例外	7
10.4 フォーメーション指揮範囲（FCR）	7
11.0 作戦移動	7
11.1 総則	7
11.2 制限	8
11.3 移動への地形の影響	8
11.3.1 進入ヘクス	8
11.3.2 道路	8
11.3.3 林	8
11.3.4 高地への移動	8
11.4 最低1ヘクスの移動	8
11.5 緊急撤退	8
11.6 増援行軍移動	8
11.7 道路移動	8
12.0 戦闘	8
12.1 総則	8
12.2 戦闘アクションとSCMでの戦闘	9
12.3 攻撃可能なユニット	9
12.4 ユニットの戦力は分割不可	9
12.5 共同攻撃	9
12.6 強制攻撃	9
12.7 攻撃の順序	9
12.8 戦闘力と戦術能力値	9
12.9 戦闘の手順	9
12.9.1 戦闘比	9
12.9.2 攻撃側の損失上限	10
12.9.3 DRMの範囲	10
12.9.4 1と6は修正なし	10
12.9.5 防御側のダイス振り	10
12.9.6 攻撃側のダイス振り	10
12.9.7 戦闘後前進	10
12.10 退却	10
12.10.1 退却ヘクス数	10
12.10.2 退却方向	10
12.10.3 退却時のスタック	10
12.10.4 敵ZOC	10
12.10.5 退却後に別の戦闘に巻き込まれた場合	10
12.11 戦闘の地形効果	10
12.11.1 防御力	10
12.11.2 戦闘禁止の地形	10
12.11.3 平地	11
12.11.4 丘	11
12.11.5 町	11
12.11.6 林	11
12.12 側面攻撃	11
13.0 砲兵	11
13.1 総則	11
13.2 砲兵マーカー（AM）	11
13.3 砲兵使用の宣言	11
13.4 地形と砲兵	11
14.0 騎兵	11
14.1 移動制限	11
14.2 戦闘の制限	11
14.3 騎兵の戦闘前退却	11
15.0 夜間ターン	11
15.1 夜間の行動	11
15.2 夜間の戦闘	11
15.3 夜間降伏フェイズ	11
16.0 デザイン・ノート	12
CREDITS	12

2.0 はじめに

Clash of Giants III: The Civil Warには、米南北戦争の二つの重要な戦いを再現する2種類のゲーム（同じ基本システムを使用）が収められている。「ゲティスバーグ」は、南軍のリー将軍による1863年の北部侵攻を北軍が打ち破った会戦で、南軍の北バージニア軍は再起不能に近い打撃を受けた。「第2次ブルラン」は、北軍のポープ将軍の率いるバージニア軍が敗北した戦いで、この後に1862年9月のリーの最初の北部侵攻が始まる。Clash of Giants (CoG)のシステムは、プレイの手軽さを重視しつつ、史実の再現性も損なわないように努めている。本作は南北戦争での軍隊の指揮統制の困難さに焦点を当てており、プレイヤーは重要地点の占領や敵部隊の撃破により勝利を目指す。

3.0 ゲームの備品

ゲームに入っている備品は次の通り。

- このルールブック（CoGシリーズの基本ルール）
- バトルブック1冊（両ゲームの特別ルール）
- 地図シート2枚（両面印刷）
- プレイヤー早見表2枚
- 南軍移動カード1枚（ゲティスバーグ用）
- 北軍移動カード1枚（ゲティスバーグ用）
- 駒シート2枚
- 6面ダイス2個

3.1 ゲーム地図

地図は、南北両軍が1862年8月と1863年7月に戦った地域を表している。六角形のマス目（ヘクス）にユニットを置き、移動する。各ヘクスには自然地形や人工地形があり、ユニットの移動と戦闘に影響を与える。各ヘクスには固有の4桁の数字が印刷されている。この番号はゲームの初期配置に使用する。

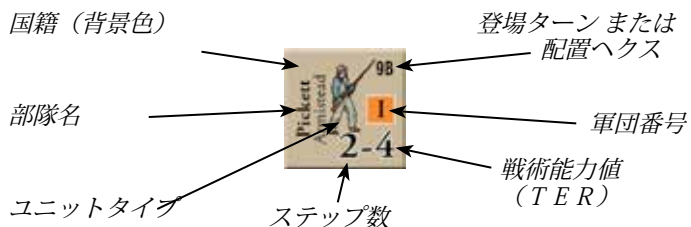
地図に印刷された東西南北の方位は、ヘクスの向きに合わせて見やすくするため、実際の方位より若干ずれている。方位に関するルールでは常に、地図上の方位を使用する。

地図には退却方向（Retreat Compass）も示されている。両軍ユニットは通常、この方向に従って退却する。地図上に印刷された図表は、ゲーム中に参照したり、各種情報を記録したりするのに使う。詳細は、それぞれのルールで説明する。

3.2 ゲームの駒

ゲームに入っている駒は、戦闘部隊（「ユニット」とも呼ぶ）のほか、状態を示すマーカーなどがある。各戦闘ユニットには、次の情報が記載されている。国籍、史実の部隊名、戦闘力／ステップ数、

戦術能力値（TER）、登場ターンまたは配置ヘクス。ユニットは特に記載のない限り旅団規模である。



3.2.1 ユニットのサンプル

上のユニットは北バージニア軍第I軍団Pickett師団所属のArmistead旅団である。2ステップの歩兵ユニットで戦術能力値は4。第9ターンに増援としてゲームに登場する。

3.2.2 国籍

ユニットの国籍は背景色で示される。

ゲティスバーグ： 北軍＝薄い水色 南軍＝褐色

第2次ブルラン： 北軍＝濃い水色 南軍＝薄い灰色

デザイン・ノート：それぞれのゲームで使うユニットの見分けがつくよう、南北両軍とも背景色を変えてある。

3.2.3 史実の師団名と上級指揮官

各戦闘ユニットには史実の旅団の名前または略称が記載されている（詳細はバトルブックを参照）。その左側にある名前は上級指揮官で、作戦行動を共にするユニットのグループを表す（指揮マーカーで表示）。上級指揮官はユニットのスタックや同時に移動する際に影響する。

デザイン・ノート：北軍の旅団や師団には指揮官の名前でなく数字を使うことが多いが、味気ないので、双方とも南軍式に指揮官名で表記するようにした。

ユニットのフォーメーションは、上級指揮官の名前の背景の色で識別する（第2次ブルラン）か、色付きのシンボルで識別する（ゲティスバーグ）。同じ背景色またはシンボルを持つ盤上のユニットで、一つのフォーメーションを構成する。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。

3.2.4 ユニットのタイプ

駒の中心の絵は、ユニットのタイプを表す。

ゲティスバーグ



南軍歩兵



北軍歩兵



北軍騎兵

第2次ブルラン



南軍歩兵



南軍騎兵



北軍歩兵



北軍騎兵

3.2.5 移動力

地図上のヘクス間を動くのに使うユニットの能力。ユニットはヘクスに進入する際に、ヘクスまたはヘクスサイドの地形ごとに移動ポイントを使い、移動力の範囲まで動く。ユニットの移動力は、フォーメーションごとに指揮表を使って決める（10.0と11.0を参照）（例外：騎兵には左からステップ数、T E R、移動力が印刷されており、常にこの移動力を使用する）。

3.2.6 戦闘力とステップ

ユニットの戦闘力は現在のステップ数と同じ。ユニットは1～3ステップを持つ。2または3ステップのユニットは、戦闘でステップが減少することもある。最後の1ステップを失ったユニットは除去される。

3.2.7 戦術能力値

戦闘ユニットは戦術能力値（T E R）を持つ。これはユニットの練度、指揮官の能力、士気などを表す。数字が大きいほどユニットの能力は高い。ユニットのT E Rは、各種の修正を受けても最低1は保証される。

3.2.8 マーカー



砲兵マーカー（A M）：戦闘時に、自軍ユニットが砲兵の攻撃支援または防御支援を受けていることを示すのに使う。



戦闘マーカー：そのターンの戦闘アクションを実施したことを示すのに使う。



指揮マーカー（C M）：フォーメーションに属するユニットの現在の移動力を記録するため指揮トラック上で使う。フォーメーションを活性化した順番を示すのにも使用する。

注意：指揮マーカーは「使い古した」場合に備えて複数個を用意した（マーカーの使用頻度が高いため）。



支配マーカー：ヘクスを支配している側を示す。



遅延V Pマーカー：ユニットやフォーメーションの増援を遅らせて得たV Pを記録するのに使う。



V Pマーカー：両軍が獲得した現在のV Pを示すのに使う。ユニットの損害や目標ヘクスの支配などによって変動する（各シナリオのルールを参照）。



フォーメーション指揮マーカー（F C M）：現在活動状態のフォーメーションを分かりやすく示すため、このマーカーを当該ユニットの上に置いてよい。



ゲームターンマーカー：現在のゲームターンを記録するため、ゲームターン記録トラックで使用する。



指揮範囲外（O O C）マーカー：現在活動状態のフォーメーションで、フォーメーション指揮範囲（F C R、10.4参照）にいないユニットに置く。指揮範囲外のユニットは攻撃を行えず、敵ユニットに隣接できない。



特別指揮マーカー：特別な機能を持つ指揮マーカー。詳細は各シナリオのバトルブックで説明する。

4.0 ゲームの初期配置

両プレイヤーは、どちらの陣営（北軍または南軍）を担当するか決める。各シナリオのバトルブックの説明に従って初期配置を行う。

5.0 勝利条件

5.1 ゲームの勝利

勝利は、特定ヘクスの支配、ユニットの地図外への突破、敵ユニットの除去などによって判定する。詳細はバトルブックを参照。通常はプレイしたシナリオの最終ターンに勝利を判定する。ゲームの途中で自動的勝利が可能になる場合もある。

5.2 ヘクスの支配



勝利判定の際に重要となる。どちらのプレイヤーが勝利ヘクスを支配しているかを記録するのに支配マーカーを使う。

あるヘクスにユニットを進入させた陣営が、単純にそのヘクスを支配する。ヘクスの支配はゲーム中、何度も入れ替わる可能性がある。ゲーム開始時に各プレイヤーが支配しているヘクスは、バトルブックに詳しく書いてある。

6.0 プレイの手順

6.1 ターン手順

各ゲームターンは「フェイズ」に分かれ、プレイヤーは各フェイズで特定の行動を取る。プレイヤーの行動は、次に示す手順に従って実施しなくてはならない。プレイヤーはフェイズ終了後、相手プレイヤーの許可がない限り、忘れていた行動を追加したり、うまくなかった行動をやり直したりしてはいけない。

6.2 プレイの手順

I. 両軍増援フェイズ（常に南軍が先に行動）

- A. 増援の早期投入チェック
- B. 増援遅延の判定（ゲームにより方法が異なる）
- C. 増援の到着

II. 砲兵／特別指揮マーカーフェイズ

III. 作戦フェイズ

- A. 第1 指揮活動
 - i. 移動／戦闘
- B. 第2 指揮活動など
 - i. 移動／戦闘など

IV. 退却フェイズ

V. 夜間フェイズ（夜間ターンのみ）

- A. 同時降伏
- B. 南軍の補充
- C. 北軍の補充

VI. ゲームターン終了フェイズ

6.3 フェイズと手順

6.3.1 両軍増援フェイズ

南軍プレイヤーは増援の早期投入（9.3）を試みる。終了後、北軍プレイヤーが早期投入を試みる。続いて南軍プレイヤーは増援（9.2）または不確定増援（9.4）の到着をチェックする。終わったら北軍プレイヤーも同様にチェックする。両プレイヤーは、このターンに到着が決まった全フォーメーションを、それぞれの進入ヘクスに配置する。新たに使用可能となった砲兵マーカー（AM）、指揮マーカー（CM）、特別指揮マーカー（SCM）を適切な場所に置く。これらのマーカーの大部分は、作戦フェイズでカップに入れられる。

6.3.2 砲兵／特別指揮マーカーフェイズ



両プレイヤーは現在使用可能なすべてのAMをカップに入れる。入れたAMの数は覚えておく。次にカップから、AMの総数の半分（端数切り捨て）を無作為に引く。各プレイヤーは、引いたAMのうち自軍の分を手元に置く。これがこのターンに使用可能な砲兵となる。カップ内に残ったAMは、このターンは使用しないので盤外によけておく。カップに入れず、自動的に使えるAMもあるので注意（詳細はバトルブックを参照）。



次に両プレイヤーは、このターンに使用可能なSCMを用意する。特定のSCMは、使用できるかどうかダイスを振って決める場合があるので注意（詳細はバトルブックを参照）。

選択ルール（どの砲兵が使用可能かを隠す）

カップからAMを引いた後、プレイヤーの前に裏向きに置く（裏側は各陣営の色が印刷されている）。プレイヤーは自軍のAMは表側を見て、必要に応じ使用してよいが、敵プレイヤーのAMは実際に使われるまで表側を確認できない。

6.3.3 作戦フェイズ



両プレイヤーは、特に指定のない限り、すべてのCMをカップに入れる（詳細はバトルブックと下記を参照）。

例外：全滅したフォーメーションのCMとSCMは、ゲームから取り除く。

ユニットのCMが到着したターンの開始時に、プレイヤーはそのCMの扱いを次の二つから決める。

①到着したCMを、直ちに他のCMと共にカップに入れる。この場合は通常にCMを引いていく。

②到着したCMをカップに入れず、盤外によけておく。そのターンの全CMが引かれた後に、よけておいたCMをすべてカップに入れ、通常に引いていく。

デザイン・ノート：②を選ぶと、新たに到着したユニットがターンの後半に動けるため、道路渋滞を少し防げるようになる。

夜間ターンに（のみ）、プレイヤーはカップからCMを引くのをやめてよい。SCMは夜間には使用不可。

両プレイヤーは交互に各ターン、カップから無作為にマーカーを引く。自軍のCMまたはSCMマーカーが引かれたプレイヤーはダイスを1個振り、選ばれたフォーメーションの指揮トラックを見て、そのフォーメーションに属するユニットの移動力を決める（いくつかのSCMにはダイス目修正がある。詳細はバトルブックを参照）。記録のため、該当する指揮トラックにCM／SCMを置く。プレイヤーは活動状態となったフォーメーションのユニットを、移動力の範囲で動かせる。

フォーメーションの移動終了時に、フォーメーションを持つ側のプレイヤーは、その作戦フェイズでの自軍の戦闘アクションを行うと宣言できる（12.0戦闘を参照）。戦闘アクションは各陣営が各ターンに1回だけ宣言できる。SCMを引いた場合は、活動状態となったユニット（だけ）が攻撃を行える（詳細は12.6とバトルブックを参照）。ただし、地図上の全軍で行う戦闘アクションとSCMによる攻撃は、同時に実施できない。

プレイヤー向け注釈：SCMを使うと、各ターン2回以上、ユニットを活動状態にできる（戦闘と移動で）。

戦闘アクションを宣言したプレイヤーは、自軍の戦闘アクションマーカーをターン記録トラックに置き、間違えて2回目を行わないようにしておく。

両プレイヤーはカップが空になるまでCM／SCMチットを引き、作戦行動を続ける。カップが空になった時点で作戦フェイズは終了する。

6.3.4 退却フェイズ

作戦フェイズ終了時に、平地にいる自軍ユニットのうち、自分より高い平地にいる敵ユニットと隣接しているユニットはすべて、直ちに4ヘクス退却しなければならない。その際は12.10.2~12.10.4の制限に従う（**例外：**別の自軍ユニットが、その敵ユニットと同じ高さ以上の場所にいて隣接している場合、退却の必要はない。自軍ユニットと敵ユニットの間に急斜面または河川ヘクスサイドがある場合も退却しなくてよい）。この退却は両軍が同時に行う。何らかの理由で4ヘクス退却できない場合、その場に留まり1ステップを失う。

6.3.5 夜間フェイズ（夜間ターンのみ）

夜間ターン終了時、両プレイヤーは同時に、包囲された自軍ユニットが降伏するかどうかチェックする。次に南軍プレイヤーが補充を行い、続いて北軍プレイヤーが補充を行う。補充により減少戦力のユニットを完全戦力にしたり、除去されたユニットを地図上に減少戦力で登場させたりできる。詳細は9.6と15.3を参照。

6.3.6 ゲームターン終了フェイズ

両プレイヤーは自動的勝利を確認する。どちらかのプレイヤー（または両者）が自動的勝利を達成していた場合、ゲームは終了する（詳細はバトルブックを参照）。

自動的勝利が達成されず、最終ターンでない場合は、両軍の指揮トラックからすべてのCM/SCMを取り除く。ゲームターンマーカーを進めて、新たなターンを両軍増援フェイズから始める。

最終ターンの終了時に、ゲームのルールに従って勝利を判定する（詳細はバトルブックを参照）。

7.0 スタック

7.1 総則

スタックとは、1ヘクスに2個以上のユニットを同時に配置することである。スタック制限は、各フォーメーションの活動終了時（戦闘アクションを含む）にのみ適用する。増援行軍移動と道路移動を使用しているユニットは、移動中も特別なスタック制限を受ける。スタック制限を超過しているユニットが見つかった場合、ユニットを所有するプレイヤーが除去する。フォーメーションの活動終了時にスタック制限が守られていれば、作戦フェイズ中に各ヘクスに出入りするユニットの数に制限はない。

7.2 スタック制限

アルファベットの文字が表示された増援の進入ヘクスには、スタック制限はない。それ以外のヘクスは、2ユニットまでスタック可能。同じ師団のユニット同士だけがスタックできる。（**例外：**所属する師団の他のユニットが除去されて存在しない場合、またはユニットに軍団の表記しかない場合は、同一軍団の任意のユニットとスタックしてよい）。

各種情報マーカーはスタック制限に数えない。

7.3 騎兵のスタック



騎兵ユニットは歩兵ユニットとスタックできない。騎兵ユニットは、自軍の別の騎兵ユニット1個とスタックできる。

8.0 支配地域（ZOC）

8.1 総則

すべての戦闘ユニット（騎兵と歩兵）は、規模や兵科、現在の戦闘力などに関係なく、支配地域（Zone of Control、以下ZOCと略）を持つ。ZOCはユニットのいるヘクスの周囲6ヘクスに及ぶ。

8.2 ZOCの影響

ユニットは移動して敵ZOCに進入した時点で停止しなくてはならない。移動して敵ZOCを退出したユニットは、その移動で敵ZOCに再進入できない。（**例外：**戦闘後前進（12.9.7）と緊急撤退（11.5））。フォーメーション指揮範囲（FCR、10.4参照）をたどる際に敵ZOCは通れない。ユニットは敵ZOCを通過して退却できない。ただしFCR、退却、降伏、緊急撤退に関しては、自軍ユニットが存在するヘクスでは敵ZOCを無視できる。複数ヘクスのユニットが共同して一つのヘクスを攻撃する場合、それらの攻撃ユニットのZOC内にいる敵ユニットすべてを別の自軍ユニットが攻撃予定であるか、攻撃済みでなければならない（12.4も参照）。

8.3 ZOCへの地形の影響

特定の地形のヘクスまたはヘクスサイドを越えてユニットのZOCが及ぶかどうかは、地形効果表で説明されている（ZOCへの地形の影響と緊急撤退に関しては11.5の注記も参照）。

9.0 増援／補充

9.1 総則

増援は、ゲームに新しく登場するユニットである。補充は、戦場で散らばった兵士を夜間に戻し、ユニットの損害を回復させることである。いずれも南軍プレイヤーが先に実施し、その後で北軍プレイヤーが行う。

9.2 増援

増援はバトルブックに基づき、ユニットに記されたターンに登場する。最初に各プレイヤーは、次のターンに登場する予定の増援について、早期投入を試みるかどうか決めて（9.3早期投入を参照）、その試みを解決する。次に、不確定増援についても解決する（9.4参照）。プレイヤーは、増援を自発的に後のターンに遅延させられないので注意。SCMはすべて、早期投入も遅延もできない。

フォーメーションの登場が早まったり遅れたりしなかった場合、ダイスを振って別の場所に登場するかどうかを確かめる。ダイス目が1~4なら、その増援ユニットは記された進入ヘクスに配置する。

ダイス目が5または6のとき、ユニットは別の進入ヘクスに置く。進入ヘクスの小さなダイスの絵に従う。

南北両軍のユニットが同時に同じ進入ヘクスに置かれる可能性もある。その場合は、南軍のフォーメーションが優先される。北軍のフォーメーションは、南軍フォーメーションの存在しない、最も近い英文字の進入ヘクスに移す。

9.3 早期投入

最初のターンに登場する以外のユニットは、早期投入を試みられる。登場予定ターンの1ターン前の増援フェイズで、早期投入したいフォーメーションごとにダイスを1個振る。ダイス目が1～3なら、そのフォーメーションは現在のターンに登場する。ダイス目が4または5のとき、ユニットに印刷された数字の1ターン後に登場する。ダイス目が6だと、ユニットに印刷された数字の2ターン後に登場する。結果がどうなっても、ダイスは再び振れない。ある早期投入の結果を見た上で、別のフォーメーションについて試みるかを考えてよい。

あるフォーメーションが早期投入された場合、そのCM（まだ登場していなければ）も早期投入される。早期投入ユニットと同じターンに登場予定だったAMも、同様に早期投入される。

注意：軍団のフォーメーションが1ユニットでも早期投入された時点で、軍団CMは登場する。ただし、SCMは常に予定のターンに到着する。

9.4 不確定増援（使用しないゲームもある）

このターンに到着予定のフォーメーションごとにダイスを1個振り、遅延が生じたかどうか判定する。ダイス目が1～4なら、フォーメーションはこのターンに登場する。ダイス目が5のときは、次のターンに登場。ダイス目が6だと、2ターン後の登場となる。「確定した」到着ターンの、フォーメーションは指定の場所から登場する（さらにダイスを振って遅延したり、進入ヘクスが変わったりはしない）。フォーメーションのCMとAMも登場が遅れるので注意。バトルブックを読み、プレイするゲームで不確定増援を使うか確認しておくこと。

9.5 増援進入ヘクス



増援は手順9.2に従い進入ヘクスに配置する。スタック制限はない。隣接ヘクスにZOCは及ばず、隣接ヘクスからもZOCは及ばない。進入ヘクスから外部は攻撃できず、外部からも攻撃を受けない。進入ヘクスを出たユニットは再び戻れない。進入ヘクスに置かれたユニットは、そのターンのうちに地図上に出なくてはならない。

敵ユニットに妨害されている場合やスタック制限により出られない場合は、敵ZOCの及んでいない最も近い盤端のヘクスから進入する。

9.6 補充

夜間ターンに、あるフォーメーションのユニットをまったく活動状態にしなかった場合（カップからCMを引くのをやめた場合）、そのフォーメーションに属し、敵ユニットに隣接していない減少戦力のユニット1個を、1ステップだけ増やせる。

あるいは、除去された2または3ステップのユニットを、1ステップのユニットとして盤上に戻せる。この場合、敵ユニットに隣接していない同一フォーメーションのユニットにスタックさせて配置する。1ステップしかないユニットは、除去されるとゲームに戻せないで注意。必要に応じて敵のVPを減らす。

10.0 指揮統制

10.1 総則

プレイヤーは各ターン、内側の見えないカップに入れたCM/SCMを無作為に引き、どのフォーメーションを活動状態にするかを決める。引かれたマーカーに所属する側のプレイヤーが、ダイスを振って各フォーメーションの指揮トラック（第2次ブルランでは地図上に、ゲティスバーグでは別のプレイ早見表にある）を参照し、フォーメーションの戦闘ユニットの移動力を決める。一般的には毎ターン、フォーメーションごとにダイスを振り、フォーメーションに属する全ユニットが同じ移動力を持つことになる。プレイヤーはフォーメーションごとに移動を行う。終了したら新たなCMを引き、活動状態にする次のフォーメーションを決める。指揮トラックのダイスは移動にのみ影響し、戦闘には無関係。

10.2 指揮トラック

各フォーメーションは指揮トラックを持つ。トラックに二つのダイス範囲がある（上下に分かれている）場合、どちらを使うかバトルブックに書かれている。

10.3 指揮ダイスの例外

バトルブックにダイス振りに関して例外項目が書かれている場合、上記のルールより優先される。

10.4 フォーメーション指揮範囲（FCR）

フォーメーションを活動状態にする際、そのフォーメーションに属する任意の1ユニットを選び、そこから4ヘクス以内（ユニット間3ヘクス）のFCRに入っているか確認する。経路をたどるのに通過不能ヘクスサイド、無効化されていない敵ZOC、敵ユニットのいるヘクスは通れない（敵ZOCの及ばない地形もあるので注意）。そのFCR内に存在する同じフォーメーションのユニットは指揮下にあるとみなし、通常に活動状態にできる。FCR外のユニットには指揮範囲外（OOC）マーカーを置く（フォーメーションの活動終了時に取り去る）。（例外：そのターンに登場した増援は、自動的に指揮下にあるとみなし、同一フォーメーションとして活動状態にできる）。OOCのユニットは活動状態にできるが、移動で敵ユニットに隣接できず、既に隣接していても攻撃を行えない。（例外：SCMを使用する場合は、OOCのユニットを活動状態にできない）。

11.0 作戦移動

11.1 総則

ユニットの移動力は、所属するフォーメーションの指揮トラックを使い、ダイスを振って決定する。ターンごとに変わる場合もある。ダイスで決まった数字が、作戦フェイズでユニットが使える移動ポイント（MP）

となる。プレイヤーは自軍の各作戦フェイズで、活動状態にしたすべてのユニットを動かせる。一部だけでも構わないし、全く動かさなくてもよい。ユニットは隣接ヘクスに進入したり特定のヘクスサイドを越えたりする際に、地形に応じてMPを消費する。地形コストの詳細はTECに書かれている。

11.2 制限

- 1) 移動ポイントはターンを越えて蓄積できず、ユニット同士で貸し借りできない。
- 2) ユニットは、使用可能な移動ポイントをすべて使い切る必要はない。
- 3) あるユニットの移動を完了させる前に、別のユニットの移動を始めてはならない。
- 4) 移動を終了したら、相手プレイヤーの許可なしに移動を変更してはいけない。
- 5) 1回の活動では1度しか移動できない。
- 6) 戦闘フェイズ中に行う前進と退却は、移動とはみなさない。
- 7) 移動を敵ZOC内で開始したユニットは、その移動では敵ZOCに再進入できない。**(例外：緊急撤退。11.5を参照)**。

11.3 移動への地形の影響

地形の効果については、下記の項目、バトルブック、TECで詳細を確認する。ヘクスに進入したり、ヘクスサイドを横切ったりするのに必要なMPが記載されている。個々の建物はプレイに影響しない。

11.3.1 進入ヘクス

スタック制限なし。ユニットは登場したターンに退出しなければならず、再進入できない。

11.3.2 道路

道路の絵がヘクスサイドを横切っている場合、両ヘクスは道路で結ばれている。11.6と11.7を参照。道路が河川を横切っている場合、橋／浅瀬のヘクスサイドを移動する追加コストが必要となる(TECを参照)。小川ヘクスサイドで道路を超す際は追加コストはかからない。

11.3.3 林

騎兵は道路を使っただけのみ林ヘクスに進入できる。林は緊急撤退には使えない(11.5を参照)。

11.3.4 高地への移動

低地から高地に進入するには追加1MPが必要となる。ただし、増援行軍移動(11.6)または道路移動(11.7)の場合は不要。高地のヘクスを緊急撤退(11.5)に使用してもよい。

11.4 最低1ヘクスの移動

活動状態になったユニットは、地形コストに関係なく、全移動力を使い1ヘクス移動できる。ただし進入禁止の地形には入れず、ZOCの制限も無視できない。SCMを引いた際に指揮範囲外のユニットは、活動状態にできない(10.4)ので、この1ヘクス移動は行えない。

11.5 緊急撤退

活動状態になったユニットは、移動する1ヘクス目に限り、自軍ユニットがいれば敵ZOCを無視して進入できる。ただし2ヘクス目以降を含め、移動は自軍退却方向にしか行えず、敵ユニットに隣接して移動を終了できない。この緊急撤退の際に使用した自軍ユニット(「開けたドアを押さえている」ユニット)は、撤退完了後に通常に移動してよい。

重要：緊急撤退する1ヘクス目が林の場合、自軍ユニットがなくてもZOCを無視できる。また1ヘクス目が、敵ユニットのいる隣接ヘクスより高地にある場合も、自軍ユニットなしで緊急撤退できる。

デザイン・ノート：緊急撤退の際には、林や高地が「開けたドアを押さえている」自軍ユニットの役割を果たす。

11.6 増援行軍移動

増援ユニットは、登場ターンに限り(そしてそのターンで1回目に活動状態となった際にのみ)、道路1ヘクスを1/4MPで移動できる(橋／浅瀬のコストは必要)。この増援行軍移動を行うユニットはスタックできず、移動している最中に同じ道路上で自軍または敵ユニットと隣接できない**(例外：自軍ユニットの隣接制限は、進入ヘクスの自軍ユニットには適用されない。町ヘクスは少し扱いが異なる。下記を参照)**。増援行軍移動で、ユニットは道路に沿ってしか進めない。町ヘクスはすべて道路が通じているとみなす。町ヘクスでは、自軍ユニットの隣を通過してよいが、自軍ユニットが存在するヘクスには進入できない。敵ユニットには隣接できない。増援行軍移動を使うユニットは、他のタイプの移動はまったく行えない。

11.7 道路移動

すべてのユニット(増援を含む)は、道路1ヘクスを1MPで移動できる(橋／浅瀬のコストは必要)。他のユニットのいるヘクスには入れず、敵ZOCにも進入できない(ユニットは道路沿いに移動できるが、通常の地形コストは必要)。活動状態になったユニットは、道路移動をした後に通常移動を行えるが、通常移動の後で道路移動は行えない。騎兵ユニットは道路ヘクスに沿ってしか林ヘクスを出入りできないので注意。

12.0 戦闘

12.1 総則

作戦フェイズで1回行える戦闘アクション中、またはSCMで活動状態になったフォーメーションの戦闘中、対象の自軍ユニットは、隣接する敵ユニットすべてを攻撃できる。盤上の状況に関係なく、戦闘を選んだプレイヤーが常に「攻撃側」で、相手プレイヤーが

「防御側」となる。攻撃をするかどうかは任意だが、下記の手順に沿って実行しなくてはならない。

12.2 戦闘アクションとSCMでの戦闘

プレイヤーが各ターンに行える攻撃は次の2種類。

- i) プレイヤーは現在活動状態の全ユニットを移動した後、各ターンに1回、戦闘アクションを選べる。その戦闘アクションでは、直前に活動状態だったユニットだけでなく、全自軍ユニットが攻撃を行える。戦闘アクションでは強制攻撃が必要な場合もある。
- ii) SCMでフォーメーションを活動状態にした場合、そのフォーメーションの全ユニットの移動後に攻撃を行える。直前に活動状態だったユニットだけが攻撃可能。強制攻撃は必要ない。共同攻撃のルールは適用される。

注意：SCMで活動状態にした後には戦闘アクションを宣言できない。

12.3 攻撃可能なユニット

敵の存在するヘクスは、その周囲のヘクスから戦闘に参加可能な全ユニットで一度に攻撃できる。したがって一つの防御ヘクスは、最大で周囲6ヘクスの敵スタックから攻撃を受ける可能性がある。ただし、一つの攻撃で2ヘクス以上を目標にはできない（つまり、防御ヘクスが複数となる攻撃は行えない）。

同一ヘクスの防御側ユニットは、一体となって防御する。同一ヘクスの攻撃側ユニットは、一体で攻撃する必要はない。一部のユニットが異なるヘクスを攻撃してよいし、攻撃しないユニットがあってもよい。戦闘力/ステップの数字が括弧に入っているユニットは攻撃を行えない。1回の戦闘アクションまたは1回のSCMによる活動で、攻撃側ユニットは1回しか攻撃できず、防御側ユニットは1回しか攻撃を受けない。騎兵ユニットは歩兵ユニットを攻撃できない。

12.4 ユニットの戦力は分割不可

攻撃側の1ユニットの戦力を分割し、2カ所以上の戦闘に使用してはならない。同様に、防御側の1ユニットが戦力を分割し、2回以上の攻撃を受けることもない。

12.5 共同攻撃

異なるヘクスのユニットは、共同して一つのヘクスを攻撃できる。ただし、その際には、その戦闘アクションまたはSCMによる活動で、攻撃するユニットのZOC内にいる他のすべての敵ユニットを攻撃する（あるいは攻撃済みである）必要がある。このすべての敵ユニットを攻撃する義務と、強制攻撃（次項を参照）が重なった場合は、共同攻撃の要件が優先される。騎兵と歩兵は共同攻撃を行えない。

12.6 強制攻撃

戦闘アクション中（SCMによる活動中には適用されない）、以下の全条件を満たす自軍ユニットは、隣接する敵ユニットを攻撃しなくてはならない。

- a. 歩兵（だけ）で、平地ヘクスにいる。
- b. 敵ユニットが、自分より高い平地ヘクスにいる。

- c. 敵ユニットと隣接するヘクスサイドが、急斜面、鉄道盛り土、鉄道切り通し、河川のいずれでもない。

（例外：隣接する敵のヘクスと同じ高度か、より高いヘクスに自軍ユニットが一つでもいれば、その敵ヘクスにいるユニットを攻撃する義務はなくなる。その自軍ユニットが攻撃を行う必要はない。その位置に存在するだけで、味方の攻撃の義務はなくなる。）

このルールに関し、林以外にある道路、鉄道、未完成の鉄道、VPヘクスは平地と見なす。

a、b、cを満たす1個のユニットが複数の敵に隣接している場合、そのユニットは敵の一つだけを攻撃すればよい（一つしか攻撃できない）。攻撃側が選ぶ。

注意：バトルブックの12.5と12.6に詳しい例が図示されている。

12.7 攻撃の順序

上記の制限を除けば、各戦闘フェイズ中に各プレイヤーが行える攻撃の数に上限はない。攻撃を事前にすべて宣言しておく必要はなく、プレイヤーの望む順番で解決してよい。ただし、一つの戦闘を解決するまで、次の戦闘は開始できない。

12.8 戦闘力と戦術能力値（TER）

ユニットの戦闘力は現在のステップ数と同じ（基本的にはユニットの規模を示す）。戦闘力は、戦闘解決ステップで、特定の戦闘の比率とダイス修正（DRM）を決めるのに使用される。戦闘力はTECで示されている地形修正を受ける場合がある。ステップは戦闘の結果で失われる。ユニットのTERは側面攻撃によってのみ影響を受ける。

デザイン・ノート：戦術能力値（TER）は、戦闘でのユニットの能力を示すもので、兵士の練度や指揮官の統制力、武器の性能も含む。

12.9 戦闘の手順

騎兵ユニットが攻撃側になく、防御側にだけある場合、防御側は戦闘前騎兵退却を行える（14.3を参照）。騎兵退却を行わない場合、攻撃側は防御ヘクスを攻撃するユニットを指定する（同一ヘクスの敵ユニットは一体で防御する）。その攻撃に砲兵を投入するかどうか、先に攻撃側、次に防御側が宣言する（13を参照）。下記の説明に従って戦闘比を計算し、戦闘表で戦闘解決に使うダイス修正（DRM）を調べる。攻撃側のユニットはスラッシュの左側、防御側のユニットはスラッシュの右側のDRMを使用する。「N」は、その戦闘でユニットが損害を受けないことを意味する。戦闘を解決するために、各プレイヤーは自軍ユニットごとにダイスを振る（防御側が先）。戦闘比の計算によって得られたDRMがあればダイス目に加える。

12.9.1 戦闘比

攻撃側プレイヤーは戦闘で、防御側の持つ防御力を上回る攻撃力を集まるよう努める。そうした戦いを「高比率攻撃」と呼ぶ。

攻撃側が「戦闘比」を計算する。戦闘に参加した攻撃側ユニットの全攻撃力を合計する。次に防御側ユニットの全防御力を合計する。攻撃力と防御力の比率を計算し、端数は防御側が有利になるよう切り捨てる。

12.9.2 攻撃側の損失上限

戦闘解決表には、戦闘で損害を受ける（ダイスを振って判定する）可能性がある攻撃側ユニットの最大数（攻撃側の損失上限）が示されている。攻撃側が、この数字を上回るユニットを持つ場合、プレイヤーはダイス振りの対象となるユニットを選んでよい。

例1：戦闘解決表の戦闘比2-1の欄の表示は「-1/+1」。したがって攻撃側の全ユニットは-1のダイス修正、防御側の全ユニットは+1のダイス修正を受ける。攻撃側の損失上限は4なので、5ユニット以上が攻撃に参加している場合、ダイスを振るのは4ユニットだけでよい（攻撃側が選ぶ）。

例2：攻撃側4ユニットが戦闘比4-1で平地にいる防御側を攻撃する場合、攻撃側は戦闘解決のダイスを振る対象として2ユニットを選ぶ（損失上限が2なので）。それぞれ-3のダイス修正を受ける。

12.9.3 DRMの範囲

ダイス目は修正を受けても最大6、最小1である。

12.9.4 1と6は修正なし

ダイスの出目が1と6の場合は修正を受けない。つまり1なら常に損害なし。6なら常にステップを失う。

12.9.5 防御側のダイス振り

防御側は、ユニットごとにダイスを1個振る必要がある。修正後のダイス目が、そのユニットのTER以下の場合、損害を受けない。TERを上回った場合、そのユニットは1ステップを失い、修正後のダイス目からTERを引いた数のヘクスだけ直ちに退却しなくてはならない（最大3ヘクス）。退却するのは、スタック内でステップを失ったユニットだけ。損害を受けなかったユニットは退却しない。防御ユニットのTERは側面攻撃の影響を受ける（12.12）。

12.9.6 攻撃側のダイス振り

防御側の戦闘解決後、攻撃側もユニットごとにダイスを1個振らなくてはならない（ただし攻撃側の損失上限を上回るユニットに対しては振らなくてよい）。修正後のダイス目がTERを上回った場合、そのユニットは1ステップを失う。攻撃側ユニットは退却しない。

12.9.7 戦闘後前進

防御側の全ユニットが退却または全滅した場合（あるいは騎兵が戦闘前退却した場合、14.3を参照）、攻撃側は全部または一部のユニットを、スタック制限の範囲内で防御側のいたヘクスに前進させてよい（敵ZOCの影響は受けない）。前進するかどうかは、他の戦闘を解決する前に決定しなくてはならない。防御側は戦闘後前進を行えない。

12.10 退却

12.10.1 退却ヘクス数

ステップを失った防御側ユニットは退却しなくてはならない。退却するヘクス数＝（修正後の戦闘解決のダイス目）－（ユニットのTER）。最大で3ヘクス。（例外：町ヘクスで防御しているユニットが退却する場合、常に3ヘクス退却しなくてはならない。さらに町以外のヘクスで退却を終える必要がある）。退却するユニットは、戦闘に参加したすべての攻撃側ユニットから、その退却ヘクス分だけ離れて退却を終えなくてはならない（つまり、ダイス目とTERの差以上、または3ヘクス以上の退却が必要になる場合もある）。必要なヘクス数を退却できないユニットは除去される。

12.10.2 退却方向

ユニットが退却するヘクスは可能な限り、各陣営の退却方向に従わなくてはならない。従わなくてよいのは、敵ZOCに進入して除去されるのを避ける場合と、通過不能ヘクスまたはヘクスサイド（地図端を含む）を避ける場合だけ。退却はユニットを所有するプレイヤーが行う。戦闘結果で必要なヘクス数を退却できないユニットや、地図外に退却を強制されたユニットは除去される。

12.10.3 退却時のスタック

スタック内で退却が必要になったユニットだけが退却する（ステップを失わなかったユニットは退却しない）。スタック制限は、ユニットの退却終了時に確認する。退却可能なヘクスがすべてスタック超過となる場合のみ、ユニットはスタックを超過しないヘクスまで追加退却できる。それでも退却できないユニットは除去。

12.10.4 敵ZOC

退却時に敵ZOCは通過できない。ただし、自軍ユニットがいるヘクスに及んでいる敵ZOCは無視して退却できる。

12.10.5 退却後に別の戦闘に巻き込まれた場合

ユニットの退却したヘクスが、同じ戦闘フェイズでさらに攻撃を受けた場合、そのユニットは防御に影響を及ぼさず、防御側が損害を受けたら自動的に除去される。

12.11 戦闘の地形効果

12.11.1 防御力

防御側ヘクスの地形により、戦闘は様々な影響や制限を受ける。

防御側戦力の増減についてはTECを参照。スタックごとに増加または減少する（ユニットごとではない）。効果はすべて累積する（高地で守っているスタックが急斜面越しに攻撃を受けた場合、防御側の合計戦力は+2される）。

12.11.2 戦闘禁止の地形

戦闘を行えないヘクスとヘクスサイドについてはTECを参照。移動禁止のヘクスサイドやヘクスを通るような戦闘後前進と退却は行えない。

12.11.3 平地

平地にいる歩兵は、強制攻撃の実施が必要となる場合がある（12.6を参照）。

12.11.4 丘

色の濃い丘は、色の薄い丘より高い場所にある。丘で防御する際に、攻撃側の全ユニットが低い場所から攻撃している場合、スタックの防御力に+1する。

12.11.5 町

町ヘクスで防御しているユニットは、戦闘力の合計から-1する（ただし最低でも1戦力ある）。退却は常に3ヘクスで、町ヘクス以外で退却を終えなくてはならない。できない場合は除去される。ZOCは町ヘクス内に及ばない。

12.11.6 林

騎兵は、道路が通じている場合を除き、林ヘクスに（あるいは林ヘクスから）移動、攻撃、戦闘後前進、退却を行えない。

12.12 側面攻撃

次のいずれかの場合、防御側ユニットは側面攻撃を受けているとみなす。敵に①4ヘクス以上から攻撃されている②1ヘクス間隔で3方向から攻撃されている③正反対の2ヘクスから攻撃されている（この他に攻撃するユニットがいても構わない）。側面攻撃を受けたユニットのTERは-2修正を受ける（ただし最低でも1はある）。（例外：防御側ユニットが攻撃側の全ユニットより高いヘクスにいる場合、側面攻撃は成立しない）。

13.0 砲兵

13.1 総則

AMを1個使用すると、戦闘で1戦力を追加できる。ただしその戦闘に、AMと同じフォーメーションのユニットが最低1個参加している必要がある。各AMは1ターンに1回しか使えない。戦闘に参加しているフォーメーションの数に関係なく、攻撃側と防御側は1回の戦闘でそれぞれAMを1個だけ使用できる。AMは戦闘による損害を受けない。シナリオごとに特別な砲兵ルールがある（バトルブックを参照）。

13.2 砲兵マーカー（AM）



各ターンに全砲兵をプレイに投入できるわけではない。両プレイヤーは6.3.2の順に従い、そのターンに使用できるAMを決定する。

13.3 砲兵使用の宣言

戦闘で砲兵マーカーを使用するかどうか、攻撃側が先に宣言しなくてはならない。次に防御側が宣言する。

13.4 地形と砲兵

地形が砲兵に与える影響はTECを参照。攻撃または防御に使用できない地形がある（同様に、攻撃側と防御側が完全に分離されているヘクスサイド越しには砲撃できない場合がある）。

すべての制限は、砲撃を受けるユニットの存在するヘクスで判定する。

14.0 騎兵

14.1 移動制限

- 1) 歩兵と騎兵は、互いにスタックした状態で移動を終了してはならない。
- 2) 騎兵は道路を通じてのみ、林ヘクスを出入りできる。

14.2 戦闘の制限

- 1) 騎兵は歩兵を攻撃できない。
- 2) 騎兵と歩兵は共同攻撃を行えない。
- 3) 騎兵は戦闘前に退却できる（14.3）。

14.3 騎兵の戦闘前退却

騎兵だけが存在する防御ヘクスが、騎兵を含まない部隊に攻撃された場合、防御側は戦闘前退却を行える。退却の判断は、戦闘解決のダイスを振る前にしなくてはならない。防御側は、退却するユニットごとにダイスを1回振る。ダイス目がユニットの現在のTER以下なら、そのユニットは退却できる。戦闘時の退却制限に従い、直ちに3ヘクス退却する。ただし、騎兵の戦闘前退却では、その陣営の退却方向のヘクスにしか退却してはいけない（できない場合は退却不可）。スタックしていたユニットが別々のヘクスに退却してもよい。攻撃側は空いたヘクスに前進できる。前進したユニットは、その戦闘アクションで別の攻撃を行えない。

15.0 夜間ターン

15.1 夜間の行動

夜間ターンもCMマーカーを通常に引く（昼間ターンと同様に）。SCMとAMは夜間ターンには使用しない。夜間ターンにプレイヤーは、カップからCMを引くのをやめて補充を受け取る（9.6を参照）。

15.2 夜間の戦闘

夜間ターンは戦闘を行えない。夜間ターンは敵ユニットに隣接するような移動は行えないが、既に敵ユニットに隣接している場合は、そのまま留まってよい（例外：6.3.4を参照）。

15.3 夜間降伏フェイズ（夜間ターンのみ）

夜間ターン終了時に、自軍進入ヘクスまで①移動禁止地形②敵ユニット③無効化されていない敵ZOCのいずれも通らずに経路を引けない自軍ユニットは、包囲されているとみなす（自軍進入ヘクスの詳細はバトルブックを参照）。包囲状態で敵ユニットに隣接しているユニットは降伏し、除去される。降伏は両軍同時に判定する。

16.0 デザイン・ノート

Clash of Giants III: The Civil War (CoG III) は、第一次世界大戦を再現するためのシステムを、米南北戦争という別の時代に応用したゲームだ。このような手法は過去にも例がある。SPI社は*Napoleon at Waterloo*の基本システムで、南北戦争からNATO時代までの4個入りゲームを作った。アバロンヒル社は有名な初期シリーズで、同一の基本ルールとCRTを使用した。そして私は*Paths of Glory*を大幅修正して*WWII Barbarossa to Berlin*を作った。時代を越えたシステムの流用は珍しくないが、今回は予期していないものだった。

*Clash of Giants III*には、私がデザインした第1次イープル戦が入っている。1914年の「海への競争」の終盤で起きた遭遇戦を再現するゲームだ。開始時に地図上には両軍の少数のユニットしかなく、部隊は三々五々集まってくる。第1次イープル戦をよく知らない人に戦いの雰囲気伝えるため、私は「第一次世界大戦のゲティスバーグ」と呼ぶことにした。そう言うようになってから数カ月後、私はCoGシステムを正しく修正すれば「南北戦争のゲティスバーグ」としても機能するのではないかと考え始めた。こうしてCoG: *Civil War*は予期せぬ形で私の「やることリスト」に入った。まるでゲティスバーグで南北両軍が予期せぬ形で遭遇したように。このアイデアが浮かぶと、第一次世界大戦と南北戦争には色々と類似点があると気付いた(1864年に塹壕戦が始まる前から)。南北戦争の大部分と、第一次世界大戦の(少なくとも)開戦後数カ月の期間、将軍たちの作戦のモデルは、ナポレオン時代の戦役だった。つまり、決戦場に敵軍をおびき出し勝利することだった。そして南北戦争でも第一次世界大戦でも、そうした試みの大部分は失敗に終わった。両戦争の軍隊はナポレオン時代の編成を取っていた。歩兵の軍団、師団、旅団、連隊があり、支援する砲兵がいて、さらに別に騎兵が存在した。そのため指揮統制もナポレオン時代と同じ問題があった(にもかかわらず1914年には規模がさらに大きくなっていた)。指揮統制は*Clash of Giants*の基本部分で、チットを引き、ダイスで移動力を決める(これは指揮統制の様々な「乱れ」を表す)。こうした基本的な枠組みは簡単に別の時代に移せた。

戦闘のレベルでも類似点はいくつかある。両時代とも、ほぼ同じようにライフル銃で武装した歩兵で構成した軍隊が、戦場で対峙した。どちらの戦争でも、敵の脆弱な側面を突くことが重要だった(第一次世界大戦の西部戦線で塹壕線ができ、側面攻撃ができなくなるまで)。練度と士気にはばらつきがあった(TERで表現している)。第一次世界大戦では部隊間より国籍の違いによる格差の方が大きかった。第一次世界大戦では火器の射程と威力が大きくなり、軍の規模も大きくなった。この辺りは地図と時間の切り取り方で、いくらでも調整が可能だった。

もちろん「最前線」では明確な違いもある。最大の違いは砲兵で、1914~18年の大砲の威力は1860年代より格段に上だった。第一次世界大戦の砲兵は重要なので、私は直接ユニットの戦闘力に盛り込んだ。しかしCoG: *Civil War*では、効果が大きくないとはいえ、地図の規模からみて砲兵ユニットを入れるのが普通だ。

ではなぜ砲兵をユニットでなくチットにしたのか。

一つは、繰り返しになるが、南北戦争で砲兵の能力は限定的だったからだ。ユニットにするより、プレイヤーの行動に焦点を当てた方がよいと判断した。つまり、砲兵が強力でないのに、地図上で動かすユニットを増やす必要があるのかと考えた。もう一つの理由は、私がLOSのルールを好まないからだ。楽しいゲームにするには、良く言って扱いにくい、悪く言えば(私にとって)嫌いなルールだ。チット化により、砲兵の重要性を史実レベルに制限し、LOSの問題を回避できた。基本的に砲兵は攻撃や防御の支援に使うか、敵砲兵を攻撃の目標とする。砲兵同士の戦いは、使用できるチット数が変わることによって抽象的に扱っている。カップ内に砲兵をより多く持つ側のプレイヤーが、その戦闘で優位に立つ可能性が高くなっている。これにより南軍は、北軍の予備砲兵隊が到着するまで砲兵力でやや優勢に立てる。そして予備砲兵隊の到着後は、北軍に主導権が移る。ゲティスバーグ3日目に南軍が見せた砲兵の集中運用に関しては独自のルールが必要となったが、史実と同様に、南軍の砲弾不足により高い効果は挙げられない。

最後に、なぜゲティスバーグと第2次ブルランを選んだのかについて。先に書いたようにゲティスバーグはデザインのきっかけとなった戦いで、システムをテストするのに私も十分な知識を持っていた。第2次ブルランの方は明確な候補ではなかったが、北軍の指揮の問題が、チットブル方式で移動力が毎ターン変わるCoGのシステムに合っていると思った。結果的に、ポープが自らの直面した状況を戦闘中に一度も理解しなかったこともあり、史実の再現はかなり困難だった。それでも、ポープの失敗と、実際には取れなかった自由な行動との中間に北軍プレイヤーを置く方法としては、効果的な対処ができたと感じている。

CREDITS

Game Design: Ted Raicer

Development: Paul Marjoram

Art Director and Package Design: Rodger B. MacGowan

Counters & Maps: Charles Kibler

Manuals & Player Aid Cards: Charles Kibler

Playtesters: Mike Balint, Rick Byrens, John Ellsworth, Lyman Leong, Michael Ryan, Jack Stalica

Examples of Play & Proofreading: John Ellsworth

Production Coordination: Tony Curtis

Proofreading: Travis D. Hill, Pete Gibson, Jonathan Squibb

Producers: Tony Curtis, Rodger B. MacGowan, Andy Lewis, Gene Billingsley, Mark Simonitch



GMT Games, LLC

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

www.GMTGames.com