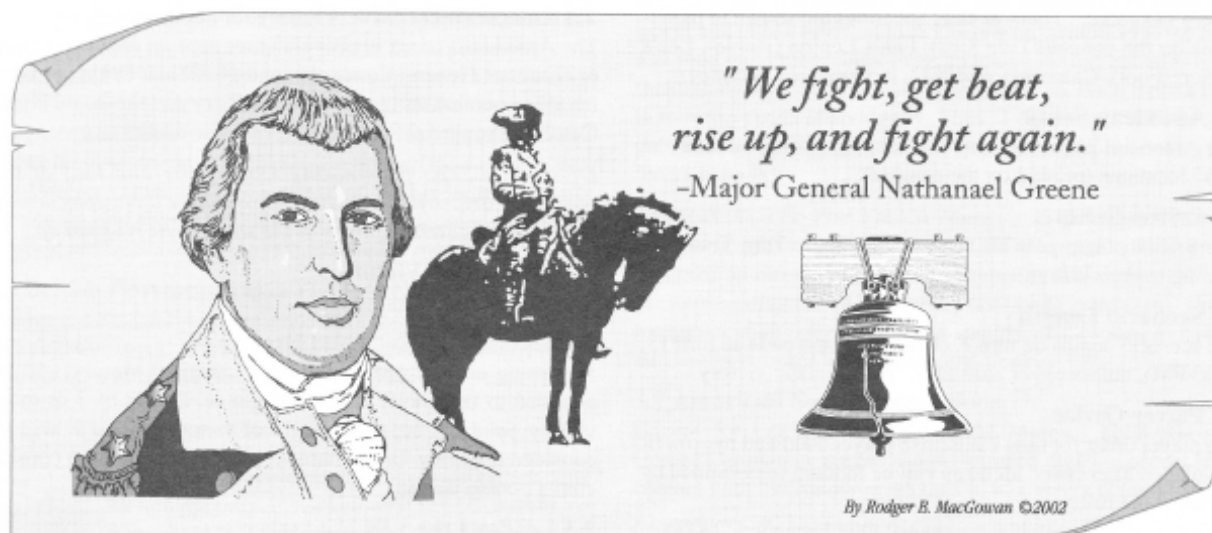


EXCLUSIVE RULEBOOK

GUILFORD COURTHOUSE & EUTAW SPRINGS

Game Design by Mark Miklos



目 次

ギルフォード・コートハウス

- 1 . 0 プレイの準備
- 2 . 0 勝利の方法
- 3 . 0 特別ルール

2
2
3

ユートウ・スプリングズ

- 1 . 0 プレイの準備
- 2 . 0 勝利の方法
- 3 . 0 特別ルール

5
5
5



ギルフォード・コートハウス

1. プレイの準備

1.1 カラー・バンドとカウンターの情報

1.1.1 カラー・バンド：各ユニットの上部を横切るカラー・バンドは、ギルフォード・コートハウスでは以下のように定義されます。：

イギリス軍：

レッド＝正規兵 [Regulars]
グリーン＝ドイツ人傭兵 [Germans]
イエロー＝州兵 [Provincials]

アメリカ軍：

ストライプなし＝大陸軍 [Continentals]
ダーク・ブルー＝州部隊 [State Troops]
ライト・ブルー＝ヴァージニア民兵 [Virginia Militis]
グリーン＝ノース・カロライナ民兵 [N.C. Militis]

1.1.2 ホワイト・ストライプ：全ギルフォード・コートハウス・ユニットは、ユートウ・スプリングのカウンターと区別するために、カウンター上に細く白いストライプが入っています。

1.1.3 リーの前衛部隊 [LEES VANGUARD]：以下の4ユニットは、リーの前衛部隊を構成します。それらの「開始時」位置は、カウンター上に括弧で表示されます (3.12)。Lee's Legion (馬)、Lee's Legion (徒歩)、Cambell, N.C. Independent Volunteers。

1.2 アメリカ軍のセットアップ

アメリカ軍プレイヤーは、「開始時」[“at start”] 位置 (カウンター上に記載) に従って自軍ユニットをセットアップします。

1.3 イギリス軍のセットアップ

イギリス軍プレイヤーは、自軍の登場ターンに従ってゲーム・ターン記録欄上に自軍ユニットを置きます。

1.4 シナリオの期間

シナリオはターン1 (6:00 AM) に開始し、どちらかの陣営が自動的勝利を達成しない限りターン13 (6:00PM) に終了します。

1.5 プレイヤーの順番

ターン1の順番は、イギリス軍プレイヤーに続いてアメリカ軍プレイヤーです。それ以後は、全てのターンについて無作為となります (主導権のサイの目によって決定されます)。

1.6 軍士気レベル

開始時のレベルは、両プレイヤーについて14です。

1.7 モウメンタム・チット

イギリス軍は、1枚のモウメンタム・チットを持って開始します。

2. 勝利の方法

2.1 イギリス軍の決定的勝利

イギリス軍プレイヤーは、以下の2つの方法で、決定的勝利で勝つことができます。：

1. 砲兵を除くイギリス軍又はイギリス連合軍の戦闘ユニット6 S P s をヘクス2429と2433の間のヘクス(歩兵のシルエットによ

デザイン・ノート：もしもイギリス軍プレイヤーが要求されたユニットを指定ヘクスから番外に退出させることができれば、アメリカ軍の背後を突いたことになり、Speedwell's Iron Works への道を進んでいるものと見なされます。これは、この地域のアメリカ軍の主要な補給集積所で、戦場からほぼ12マイルに位置していました。もしもここがイギリス軍に奪取されると、アメリカ軍は動きがとれなくなり、民兵が離散して有効性が失われることになります。野戦におけるアメリカ軍の即座の壊滅は、コーウォリスが実現を望んでいた敗北をもたらしたでしょう。

2. グリーン [Greene] 将軍と大陸軍の砲兵を除く8 S P s を捕獲又は除去したら直ちに。**注記**：この合計には、ヴァージニア州部隊、ヴァージニア民兵、ノース・カロライナ民兵の損失は含まれません。

デザイン・ノート：グリーンほどの成功を収めたアメリカ軍の指揮官はいませんでした。彼と、南方軍を構成する熟練の大陸軍兵士の損失は、南部におけるアメリカ軍の抵抗を打ち砕くことになったでしょう。

2.2 アメリカ軍の決定的勝利

アメリカ軍は、コーンウォリス [Cornwallis] 将軍とイギリス軍又はイギリス連合軍の戦闘ユニットの18 S P s を捕獲又は除去したら直ちに。ただし、砲兵と王室ノース・カロライナ州兵連隊は含まれません。

デザイン・ノート：コーンウォリスとイギリス軍の半数が撃破されたら、南部に残されていた守備隊は一掃されたことでしょう。

2.3 実質的勝利

シリーズ・ルールの16.3を参照してください。

2.4 限定的勝利と引き分け

自動的勝利が達成されなければ、3以上の勝利ポイントを持つプレイヤーが限定的勝利を獲得します。同点あるいは1又は2の限定的勝利は、引き分けと見なされます。トーナメント・プレイでは、引き分けは二重の敗北と見なされます。

2.5 指揮官の損失 V P s

アメリカ軍プレイヤーは、以下のイギリス軍指揮官を捕獲又は死傷させることにより、以下の V P s を得点します。：

コーンウォリス [Cornwallis]：2 V P s
レスリー [Leslie]：1 V P
タルルトン [Tarleton]：1 V P
オハラ [O'Hara]：1 / 2 V P
ウェブスター [Webster]：1 / 2 V P

イギリス軍プレイヤーは、以下のアメリカ軍指揮官を捕獲又は死傷させることにより、以下の V P s を得点します。：

グリーン [Greene]：3 V P s
リー [Lee]：1 V P
スティーヴンズ [Stevens]：1 / 2 V P
イートン [Eaton]：1 / 2 V P

2.6 勝利ヘクス

以下のヘクスは、そこを支配するプレイヤーに1 V P の価値があ

ります。：ヘクス 1718、0927、1832。

開始時には、全 3 ヘクスをアメリカ軍が支配しているものと見なします。支配とは、非砲兵戦闘ユニットがそこを占めているか、又は最後に通過したと定義されます。敵 ZOC は、これらのヘクスの支配を無効にします。もしもイギリス軍がヘクス 1832 の Guilford Courthouse を支配すると、アメリカ軍プレイヤーはいまだに支配している勝利ヘクスからポイントを獲得しません。

3. 特別ルール

3.1 特別なイギリス軍の砲兵射撃

アメリカ軍プレイヤーがイギリス軍砲兵ユニットの射程と射界内でイギリス軍又はイギリス連合軍ユニットに対して近接戦闘を実施している、ゲームのいずれかの 1 ターンに、イギリス軍プレイヤーは白兵戦の中に「射撃」ができます。ただし、これは抽象化され、実際のイギリス軍砲兵射撃は発生しません。その代わりに、そのアメリカ軍の攻撃は、左に 2 コラム・シフトします。このルールは、現行ゲーム・ターンの防御砲兵射撃フェイズの間にすでにイギリス軍の砲が射撃していたとしても使用できます。

デザイン・ノート：戦闘の山場において、イギリス軍近衛兵が第 2 メアラランド連隊を蹂躪してその砲兵を捕獲したとき、第 1 メアラランド連隊とワシントンズ竜騎兵は猛烈な反撃を実施しました。勝利か敗北かは紙一重でした。これは、コーンウォリスがグリーンズの第 3 連隊と最終防衛線を突破しようとした、戦闘の決定的瞬間でした。彼の近衛兵が最悪の白兵戦に巻き込まれたのを見たコーンウォリスは、幕僚の意見申し立てを無視して、兵士の集団に散弾と葡萄弾で射撃するよう自軍砲兵に命じました。結果的に射撃は望みどおりの効果を発揮し、無差別な大虐殺が生じて、多くのイギリス軍近衛兵が敵対するアメリカ兵の間に倒れました。アメリカ軍の反撃は潰えました。さらにイギリス軍ユニットが現れて突撃隊形を整えているので、グリーンズは戦場を放棄して 12 マイル彼方の自軍本拠地まで引き上げました。

3.2 イギリス軍の州兵とヴァージニア州部隊

イギリス軍の州兵とヴァージニア州部隊は、敵正規兵との近接戦闘で決して不利な修正を被りません（N.C. と / 又はヴァージニア民兵です。ただし、他のゲームでは異なります）。

3.3 タールトン [Tarleton]



タールトンは、自身の戦術チットのプレイについては、準指揮官です。もしも他のユニットとスタックするか、又は複数ヘクス攻撃に参加していると、彼はこの能力を失います。

3.4 リーの軍団 [Lee's Legion]



「リーのレギオン（馬）」（Harry Lee の軽騎馬隊をあらわしています）は、自身、Lee's Vanguard、the Marquis de Brettegney 民兵竜騎兵、Washington's 竜騎兵の戦術チットのプレイについては準指揮官です。もしも他のユニットとスタックするか、又は他のユニットとの複数ヘクス戦闘に参加していたら、彼はこの能力を失います。

3.5 イートン [Eaton] 将軍とスティーヴンズ [Stevens] 将軍

・イートン将軍は、the Marquis de Brettegney と N.C. 独立義勇兵 [Independent volunteers] を含む N.C. 民兵のみを指揮できます。

・スティーヴンズ将軍は、Campbell と Lynch を含むヴァージニア民兵のみを指揮できます。

前任順位：もしも N.C. とヴァージニア民兵と一緒にスタックし、しかもイートンとスティーヴンズの両将軍も同一スタックにいる場合には、スティーヴンズ将軍のみが混成スタックを指揮できます。

シングルトンの大陸軍砲兵 [SINGLETON'S CONTINENTAL ARTILLERY]：このユニットは、民兵に付属しています。ゲームを通して、イートン将軍又はスティーヴンズ将軍のどちらから指揮と支配を引くことができます。

3.6 プレティニー伯爵 [The Marquis de Brettegney]



戦闘への影響：このユニットの戦闘能力は括弧付の (1) で、防御値であることを示します。もしもヘクス内に単独で存在すると、隣接する敵ユニットを攻撃できません。もしもターンの開始時に隣接していると、可能であれば移動して離れなければなりません。もしも不可能であれば、捕獲されます。この制限は、伯爵が友軍ユニットと一緒にスタックしているときには無効です。

移動制限：プレティニー伯爵は、ヘクス・グリッド xx11 の西には移動できません。

移動制限：プレティニー伯爵は、ヘクス・グリッド xx11 の西には移動できません。

道路移動の妨害：もしも伯爵が単独で道路網に ZOC を及ぼしていると、通常の道路移動率を使用しているタールトンは移動して隣接でき、伯爵は妨害しているものと見なされます。背後からやって来るいかなるイギリス軍歩兵ユニットも、そのターンに移動して隣接し、彼を攻撃するために道路移動を使用することを禁じられます（これは、通常の道路移動ルールの例外です）。攻撃しているイギリス軍歩兵は、戦力が半減し、端数を切り捨てます。各イギリス軍ユニットは、個々に切り捨てられます。したがって、1 SP のユニットは攻撃を禁じられることとなります。イギリス軍の攻撃は、「早まった突撃」のために -1 d r m を受けます。

デザイン・ノート：フランス人のプレティニー伯爵は、ギルフォード・コートハウス地域を囲んでいる広範囲な道路網に沿って騎馬哨兵と前哨の任務を割り当てられた N.C. 乗馬民兵ユニットの寄せ集めを指揮していました。これらの部隊は、戦闘能力が劣り、単独で行動しているときには最小限の抵抗のみを提供できました。

3.7 アメリカ軍の出撃制限

リーの前衛部隊 [Lee's Vanguard] とプレティニー伯爵 [Marquis de Brettegney] を除き、グリーンズの軍は解放されるまでは移動できません。解放は、敵と接触した後か、又はターン 6 のどちらか最初に起きたときに発生します。

接触：敵との接触は、いずれかのアメリカ軍ユニットからイギリス軍又はイギリス連合軍ユニット（軽歩兵又は竜騎兵は除く）に対する射撃戦闘、近接戦闘、LOS 戦闘として定義されます。もしも折衝が発生すると、ターン 6 の後出ない限り、グリーンズは接触の 2 ターン後に解放されることになります。グリーンズの軍が出撃可能になるターンを忘れないように、ターン記録欄にマークします。

自動的な出撃：グリーンズは、ゲーム・ターン 6 に自動的に出撃します。[これは、史実でリーがアメリカ軍の主戦線に戻ったときです。] いったん解放されたら、N.C. とヴァージニアの民兵は Little Horse Pen Creek の西に移動できず、大陸軍砲兵は Sawpit Branch の南に移動できません。例外：リンチ [Lynch] のライフル兵はヴァージニア民兵ですが、このルールによって制限を受けません。他の全てのアメリカ軍ユニットは、どこにでも移動できます。

デザイン・ノート：グリーンズは自軍を、カウペンスで 3 列配置を使用したダニエル・モーガンの助言による防御態勢に置いていました。グリーンズは、イギリス軍が彼に向かっており、突撃のときを待って

いることを承知していました。これらのルールは、アメリカ軍プレイヤーが歴史の後知恵で非歴史的な活動の過程を選択することを制限するためにデザインされました。(このルールは、史実シナリオには適用しません。なぜならば、史実シナリオは、イギリス軍が突撃を開始した時点を取り上げており、以前の起動の機会は切り捨てられているからです)。

3.8 友軍マップ端と増援

退却: 退却を要求されるときには、可能であれば、イギリス軍ユニットは南又は西マップ端に向かって退却し、アメリカ軍ユニットは北又は東マップ端に向かって退却します。

増援: 到着するイギリス軍ユニットは、「B」とマークされたヘクス 0201 にコストなしで出現し、通常に移動できます。これらは、道路移動率を使用できます。もしもこのヘクスがアメリカ軍ユニットによって占められていたら、イギリス軍ユニットは隣接ヘクス内に出現して1/2MPs(端数切捨て)で移動できます。

3.9 Guilford Courthouse, McCuiston Plantation House, New Garden Meeting House

移動への影響: 砲兵と竜騎兵は、これらのヘクス内への移動を禁じられます。他の全てについては、1MPがかかります。

戦闘への影響: これらの3つのヘクス内で防御しているユニットは、ライフルと砲兵の射撃に対して-1drm、近接戦闘で-1drmを受け取ります。

プレイ・ノート: マップ上の他の全建物は、何ら影響を持ちません。

3.10 軍士気の調整

プレイ補助カードを参照してください。

3.11 N.C. 民兵



イギリス軍とアメリカ軍プレイヤーは、どちらもN.C. 民兵戦闘ユニット(ブレティニー伯爵を含みます)の捕獲や死傷による軍士気の調整を受けません。シングルトンの「付属」砲兵は、この特別な計算には含まれず、通常に扱われます。N.C. 民兵戦闘ユニットは、捕獲、除去、撃破状態に関して、2ユニット毎にイギリス軍に1/2VP(端数切捨て)の価値があります。

例: 1ユニット=0VP、2又は3ユニット=1/2VP等。

モウメンタム・チット: イギリス軍プレイヤーは、全てがN.C 民兵の部隊に対して達成した勝利では、モウメンタム・チットを獲得できません。

デザイナーズ・ノート: これらは、グリーン軍内で最も「当てにならない」ユニットでした。これらは、訓練未熟で経験を積んでおらず、一度か二度の一斉射撃を行う間だけ踏みとどまるように命じられていました。Surry County 民兵は例外で、彼らは両司令官が望むとおりに行動し、森林の中に溶け込みました。

3.12 リーの前衛部隊 [Lee's Vanguard] の選択配置

リーの前衛部隊は、ヘクス列08xxの北でLittle Horse Pen Creekの東にどこかに配置できます。もしもこのルールを使用するのであれば、全イギリス軍ユニットの到着が1ターン促進されます。(タールトンを伴うターン2のユニットはターン1に到着し、ターン3のユニットはターン2に到着する等)。

ギルフォード・コートハウス史実シナリオ

イギリス軍のセットアップ:

1720	Brigadier General O'Hara, 2nd Bn. Guards, MacLeod's Artillery
1619	Major Gen. Leslie, 2nd Bn. Fraser's Highlanders
1520	v Bose Regiment
1819	Colonel Webster, Royal Welsh Fusiliers
1920	33rd Regiment of Foot
1519	1st Bn. Guards
1719	Lt. General Cornwallis, Grenadiers
1818	Light Infantry, Jaegers
1718	Tarleton's Dragoons

注記: このシナリオで使用されるのは、Royal North Carolina Provincial と徒歩の 7th Regiment であることに注意してください。

アメリカ軍: 以下のユニットを除いて、「開始時」[at start] の表示にしたがってセットアップします。:

1523	Campbell's Va. Militia Rifles, Lee's Legion Infantry
1223	Lee's Legion Dragoons
1726	N.C. Independent Volunteers (減少状態)

注記: このシナリオでは、ブレティニー伯爵 [Marquis de Bretigny] 竜騎兵は使用しません。

1. ゲームはターン8に開始して、ターン12に終了します。

2. ターン1には、イギリス軍が最初に移動します。その後のターンは、無作為プレイヤーとなります(主導権のサイ振りによって決定します)。

3. イギリス軍は、1枚のモウメンタムを持ってゲームを開始します。AMTは、両陣営の「開始時」に「14」にセットされます。

4. ギルフォード・コートハウス [Guilford Courthouse] ヘクス 1832 は、ゲーム終了時に支配していると1VPの価値があります。イギリス軍の支配の定義は、敵ZO Cの存在なしで、戦闘隊形の戦闘ユニット(砲兵を除く)が占めていることです。もしもイギリス軍がコートハウスを支配していなければ、支配はアメリカ軍の属すものと見なされます。

5. キャンペーン・ゲームにおけるヘクス1718又は0927の支配は、このシナリオではポイントに値しません。

6. N.C. 民兵ユニットへの損害は、キャンペーン・ゲームと同じ方法で計算されます(3.11を参照)。

7. 勝利条件は、キャンペーン・ゲームと同じです。

8. ゲーム・ターン8の終了時までイギリス軍がHoskin's fieldの東端に沿ったフェンス・ライン(ヘクス1523、1623、1723、1823、1923、2022)から全アメリカ軍ユニットを掃討できたら、イギリス軍の軍士気は+1だけ増加します。6つのヘクスは、アメリカ軍ユニットが存在せず、少なくともその中の2つがイギリス軍戦闘ユニットによって占められていなければなりません。アメリカ軍ZO Cの存在は、関係ありません。もしもアメリカ軍が任意にこの位置を放棄したら、イギリス軍プレイヤーはイギリス軍戦闘ユニットによって2ヘクスが占められたら直ちに+1AMを受け取るようになります。

9. アメリカ軍の出撃制限はありません。

ユートウ・スプリングズ

1. プレイの準備

1.1 カラー帯とカウンターの情報

1.1.1 カラー帯：各ユニットの上部を横切るカラー帯は、ユートウ・スプリングズでは以下のように定義されます。:

イギリス軍:

レッド=正規兵 [Regulars]
イエロー=州兵 [Provincials]
ブラウン=民兵 [Militia]

アメリカ軍:

ストライプなし=大陸軍 [Continentals]
ダーク・ブルー=州部隊 [State Troops]
ライト・ブルー=民兵 [Militia]
グリーン=パルティザン [Partisans]

1.2 イギリス軍のセットアップ

イギリス軍プレイヤーは、「開始時」[“at start”] 位置 (カウンター上に記載) に従って自軍ユニットをセットアップします。19th Regiment と 30th Regiment は、選択増援です (3.20 を参照してください)。

1.3 アメリカ軍のセットアップ

アメリカ軍プレイヤーは、ゲーム・ターン記録欄上に全自軍ユニットを置きます。

1.4 シナリオの期間

シナリオはターン1 (7:00 AM) に開始し、どちらかの陣営が自動的勝利を達成しない限りターン10 (4:00 PM) に終了します。

1.5 軍士気

開始時の軍士気は、アメリカ軍が14でイギリス軍が13です。

1.6 モウメンタム・チット

アメリカ軍は、1枚のモウメンタム・チットを持って開始します。

1.7 プレイヤーの順番

ターン1 & 2は、アメリカ軍プレイヤー・ターンのみです。ターン4 ~ 10は、無作為となります (主導権のサイの目によって決定されます)。ターン3の順番は、ターン2のアメリカ軍部隊とイギリス軍糧食徴発隊 [foraging party] との近接戦闘の結果を待つ条件付です (3.2 を参照してください)。

2. 勝利の方法

2.1 アメリカ軍の決定的勝利

アメリカ軍は、いずれかのゲーム・ターン終了時に、敵ZOCの存在なしにヘクス1108を占めて、しかも非砲兵のイギリス軍と/又は州兵の戦闘ユニット (民兵は除きます) を14SPs除去又は捕獲すれば決定的勝利で勝ちます。これらの少なくとも8SPsは、イギリス軍正規兵でなければなりません。

2.2 イギリス軍の決定的勝利

イギリス軍は、グリーン [Greene] と12SPsの非砲兵アメリカ軍戦闘ユニット (民兵は除きますが、大陸軍、パルティザン、州部隊は含めます) の両方を除去又は捕獲すれば決定的勝利で勝ちます。これらの少なくとも8SPsは、大陸軍でなければなりません。

2.3 実質的勝利

シリーズ・ルールの16.3を参照してください。

2.4 限定的勝利と引き分け

自動的勝利が達成されなければ、3以上の勝利ポイントを持つプレイヤーが限定的勝利を獲得します。同点あるいは1又は2の限定的勝利は、引き分けと見なされます。トーナメント・プレイでは、引き分けは二重の敗北と見なされます。

2.5 指揮官の損失VPs

アメリカ軍プレイヤーは、以下のイギリス軍指揮官を捕獲又は死傷させることにより、以下のVPsを得点します。:

ステュアート [Stuart]: 2VPs
マーチバンクス [Majoribanks]: 1VP
コフィン [Coffin]: 1 / 2VP

イギリス軍プレイヤーは、以下のアメリカ軍指揮官を捕獲又は死傷させることにより、以下のVPsを得点します。:

グリーン [Greene]: 2VPs
スワンプ・フォックス [Swamp Fox]: 1VP
ハンプトン [Hampton]: 1 / 2VP

2.6 イギリス軍の野营地勝利ヘクス

ゲーム終了時に野营地ヘクスを過半数 (4/7) 支配するプレイヤーは、3VPsを得点します。支配とは、占めているか、又はZOCにかかわらず戦闘ユニット (例外: 砲兵) が最後に通過しているものと定義されます。Wantoot Plantation house は、野营地ヘクスと見なされます。全7ヘクスは、イギリス軍支配下で開始します。

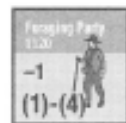
3. 特別ルール

3.1 ターン1とターン2

ターン1とターン2は、アメリカ軍プレイヤー・ターンのみです。ただし、ターン1には、アメリカ軍プレイヤーは道路ボーナスを得られません。

3.2 ターン3のプレイヤーの順番

ターン3の順番は、ターン2のアメリカ軍部隊とイギリス軍糧食徴発隊 [foraging party] との近接戦闘の結果を待つ条件付です。もしも戦闘結果が「効果なし」又は糧食徴発隊が退却に成功したら、イギリス軍プレイヤーはターン3の主導権を得ます。糧食徴発隊のメンバーは、脱出して警報を発します。他の結果では、アメリカ軍がターン3の主導権を得ます。糧食徴発隊が蹂躪されたら、イギリス軍は異にはまりません。



3.3 糧食徴発隊 [The Foraging Party]

このユニットの唯一の機能は、上記3.2で述べられたターン3の主導権を決定することです。これは、以下の性格を持ちます。:

- ・攻撃できませんが、防御はできます (SPsは括弧内です)
- ・攻撃されるまでは、移動できません (MPsは括弧内です)
- ・ZOCを持ちません
- ・AMの獲得や損失の原因にはならず、勝利ポイントの価値を持たず、アメリカ軍プレイヤーがモウメンタムを獲得する原因にはなりません。

デザイン・ノート：アメリカ軍脱走兵からの情報にもかかわらず、敵軍が現れたのは完全な奇襲だったと、イギリス軍司令官は戦闘後に証言しました。戦闘の朝、スイート・ポテトを徴発するために、彼は何の恐れも抱かずに糧食徴発隊に小規模な騎馬護衛をつけて送り出しました。その結果は、アメリカ軍前衛部隊による蹂躪でした。一握りの生き残りがイギリス軍のキャンプに戻り、警告を発しました。急速戦列を整えたイギリス軍部隊は、野営地の西に万全の配置をしていた恐るべきアメリカ軍の攻撃に遭遇しました。

3.4 イギリス軍の防衛線 [The British Perimeter]

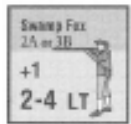
以下の7ヘクスは、イギリス軍の防衛線を構成します。: 1113、1012、0912、0811、1212、1312、1411。アメリカ軍ユニット(砲兵を除きます)が上記7の中の4ヘクスを占拠又は通過したら、イギリス軍プレイヤーはただちに軍士気の1ステップを失います。この調整はただちに発生し、一度のみのイベントです。以後、イギリス軍防衛線に関する両軍の機動は、イギリス軍の軍士気には影響しません。

デザイン・ノート：イギリス軍防衛線のルールは、イギリス軍プレイヤーに野営地エリア内とその西を守備させる目的で、デザインに加えられました。歴史的には、イギリス軍が野営地の「背後」で防御するよりも、略奪のルールが「乱発」される方が正確です。換言すれば、ステュアート中佐は、アメリカ軍ユニットが配置を離れることを計画しておらず、イギリス軍プレイヤーが油断していることを知りようがありませんでした。これを罰則なしに認めることは、「ゲーム」上の歴史であり、史実のリアリティを完全に逸脱します。

3.5 アメリカ軍の奇襲攻撃

アメリカ軍ユニットがイギリス軍ユニット(糧食徴発隊を除きます)と近接戦闘を行う最初のターンには、その近接戦闘フェイズについてのみ、アメリカ軍プレイヤー有利に左右に1コラム・シフトさせます(例えば、アメリカ軍が攻撃又は防御しているかによって、1対1は3対2又は1対2になります)。射撃戦闘には、何ら影響しません。

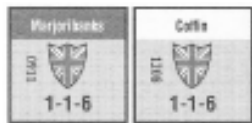
3.6 スワンプ・フォックス [The Swamp Fox]



スワンプ・フォックスは、自身ならびに彼と共にスタックする民兵について、戦術チットのプレイにおいて準指揮官です。もしも他のユニットと共にスタックしているか、又は他のユニットと共に複数ヘクス戦闘に参加していたら、彼はこの能力を失います。彼は、略奪表上での

修正として、+1の州兵リーダーシップDRMを持ちます(3.11を参照してください)。

3.7 コフィンとジョン・マーチバンクス少佐



John Majorbanks と John Coffin の両者は少佐ですが、前者は正規兵です。もしも一緒にスタックすると、正規兵のマーチバンクスが指揮をとります。

コフィン少佐：コフィン少佐は、州兵と/又は王党派民兵のみを指揮できます。

3.8 ウェイド・ハンプトン



Wade Hampton は、州部隊、パルティザン、民兵のみを指揮できます。**例外：**もしも部隊が全て竜騎兵であれば、大陸軍を含めることができます。

3.9 The Wantoot 農園家屋

移動の影響：砲兵と竜騎兵は、このヘクス内への移動を禁じられます。他の全てについては、1MPがかかります。

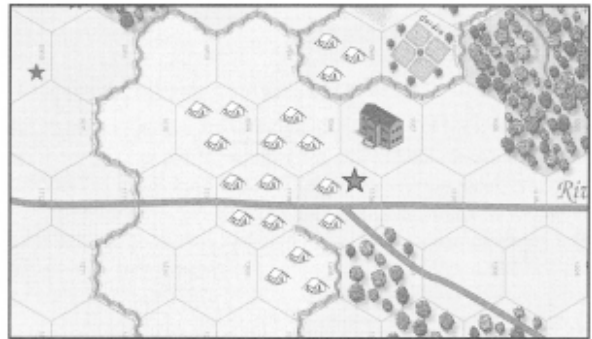
支配地域と照準線：ZOCsはこのヘクスの外部に伸びますが、内部には及びません。このヘクスは、LOSを妨害します。

戦闘への影響：近接戦闘は、内部のユニットには強制されません。このヘクス内で防御しているユニットは、以下の特典を受けます。:

- + 1 士気チェックに
- 2 内部のユニットに対する射撃戦闘
- 1 内部のユニットに対する近接戦闘の攻撃側に。内部のユニットは、近接戦闘を強制されません。

退却：「R」の戦闘結果で、自動的な退却を要求されません。

プレイ・ノート：庭園 [garden] ヘクスは、プレイに何ら影響を持ちません。果樹園 [orchard] は、林 [Lt Woods] ヘクスとして扱われます。



3.10 イギリス軍の野営地ヘクス

これらの7ヘクスは、勝利について重要です(2.6を参照してください)。テントの野営地ヘクスは照準線を妨害しませんが、農園家屋は妨害します。アメリカ軍ユニットは、イギリス軍の野営地ヘクスに進入する最初のときに、そのターンについての全移動を終了します。アメリカ軍支配面を表にして、ヘクス上に野営地 [encampment] マーカーを置きます。いったん、野営地ヘクスがイギリス軍プレイヤーによって再び占められたら、野営地マーカーをイギリス軍支配面に裏返します。これは、このヘクス内では再び略奪(3.11)が起きないことをプレイヤーが覚えておくための助けになります。そのようなヘクスに再進入したアメリカ軍ユニットは、停止することを要求されません。

略奪表 [LOOTING TABLE]

アメリカ軍ユニットのタイプ

無秩序状態のサイの目

Lee's Legion、(徒歩と馬)
Kirkwood 0

Maryland Bde 0 ~ 2

Virginia Bde と Washington's Drngs 0 ~ 4

N. Carolina Bde、パルティザン、
州部隊 0 ~ 6

民兵 0 ~ 8

3.11 略奪 [Looting]

イギリス軍支配下の野営地へクスに進入する各アメリカ軍ユニット（砲兵を含めます）は、ただちに「略奪」についてチェックします。注記：これは、移動フェイズ又は戦闘後前進中に起り得ますが、退却中には起きません。略奪表でサイを振ります。指揮している指揮官のリーダーシップDRMをサイの目に加え（スワンプ・フォックス準指揮官は、この目的については+1リーダーシップ修正を持つものと見なされます。）

注記：ユニット士気は、略奪表では考慮されません。サイの目への唯一の修正は、指揮官のリーダーシップdrmです。もしも無秩序状態化したら、無秩序状態 [disorderd] マーカーで表示してください。

無秩序状態の影響：

- ・移動や攻撃ができません
- ・1/2SPsで防御し、端数は切り上げます（1SPのユニットは、1のままです）
- ・ZOCはありません
- ・無秩序状態のライフル兵は、射撃できません
- ・近接戦闘で-1修正がかかります
- ・もしも非無秩序状態のユニットと共にスタックしていたら、先導ユニットになれません

無秩序状態からの回復：プレイヤーは、次のゲーム・ターンの自軍回復フェイズの間に、自軍の無秩序状態ユニットの回復を試みることができます。友軍指揮官は、通常の方法で回復の試みを補佐できます（繰り返しますが、スワンプ・フォックス準指揮官は、この目的について+1修正を持ちます）。ユニット士気が略奪表上に表示されないのに対して、無秩序状態のサイ振りからの回復の間には通常の方法が使用されます。

注記：もしもスワンプ・フォックスが混乱 [DISRUPTED] 状態であると、略奪と無秩序状態からの回復のサイの目を修正する能力を失います。ただし、無秩序状態であっても、回復の試みには+1修正を適用します。

他の影響：ユニットは、無限に無秩序状態に留まることができます。釘付け状態 [pin] を被る無秩序状態のユニットは捕獲されます。もしも混乱 [disrupt] の結果を被ると、通常の方法で混乱します。ステップ損失を被ると、通常の方法で損失します。これらのいかなる戦闘結果によっても、自動的に無秩序状態が取れてマーカーが取り去られます。

デザイン・ノート：初期の抵抗後、特にアメリカ軍の左翼では、イギリス軍の隊列が左から右に崩れ始めました。アメリカ軍は、野営地を通して退却しているイギリス軍を素早く追撃しました。完勝が手の届くところにあったアメリカ軍は、今や疲労、空腹、渇きのためによるめき、兵士たちは列を乱して有り余るイギリス軍のテントを略奪しました。実際に、多くの朝食が火にかけられていました。アメリカ軍の将校たちは、秩序を回復しようと空しい試みをしたが、その骨が折れる仕事は、キャンプにあったイギリス軍貯蔵品の中からラム酒が発見されるや、ますます困難になりました。この合間、イギリス軍に回復と効果的な反撃の時間を与えました。グリーンは、戦場の放棄を強いられることになったのです。

3.12 友軍マップ端

退却を要求されるときには、可能であれば、イギリス軍ユニットはマップ東端に、アメリカ軍ユニットはマップ西端に向かって退却します。

3.13 ブラック・ジャック・オーク [Black Jack Oak]

移動への影響：砲兵と竜騎兵は、これらのヘクスへの進入を禁じら

れます。進入するためには、歩兵と民兵は3MPs、軽歩兵と指揮官は2MPsを消費しなければなりません。

支配地域：ZOCsはブラック・ジャック・オーク・ヘクスから外部に伸びますが、内部には伸びません。

戦闘への効果：ブラック・ジャック・オーク・ヘクス内で防御しているユニットは、-1射撃DRMと-2近接戦闘DRMを受け取ります。

デザイン・ノート：ブラック・ジャック・オークは、イギリス軍の右翼にあるサンティー [Santee] 川の土手に沿った低木ナラ、野ばら、キイチゴ、つる、のほとんど人が立ち入れない藪をあらわします。ここで、イギリス軍の Majorbanks（「マーチバンクス」 [March-Banks] と発音します）少佐は、イギリス軍の隊列をしかりと掌握し、残りのイギリス軍前衛が崩壊した後も保持しました。彼を駆逐しようとするアメリカ軍の試みを数度撃退し、負傷したアメリカ軍騎兵隊のウィリアム・ワシントンをつえさえしましたが、最後には秩序だって Wantoot 農園家屋まで退却しました。

3.14 沼地 [Swamp] ヘクス

沼地ヘクスに進入できる唯一のユニットはスワンプ・フォックスで、2MPsを消費します。ZOCsは外部に伸びますが、内部には及びません。

戦闘への影響：スワンプ・フォックスは、沼地ヘクス内で防御しているときに、近接戦闘で-1DRMを受け取ります。これは、この特典を受けられる唯一のユニットです。

3.15 サンティー [Santee] 川

移動への影響：ユニットは、サンティー川ヘクスに進入し、ヘクス内の他の地形コストを消費しながら川を上下できます。川ヘクス上のユニットは、常に南岸にいるものと見なされます。非フェリー・ヘクスで渡河できる唯一のユニットは、スワンプ・フォックスです。スワンプ・フォックスは、川ヘクス内で自軍移動フェイズを開始し、渡河のために全移動ポイントを消費することで、いかなる地点でも渡河できます。彼は、次のターンに通常に対岸から退出できます。

戦闘への影響：川ヘクス上で渡河の行動をしている間には、スワンプ・フォックスは攻撃側に+1射撃DRMと+2近接戦闘DRMを提供します。

3.16 ネルソンズ・フェリー [Nelson's Ferry]

移動への影響：ネルソンズ・フェリー・ヘクスに進入するためには、軽歩兵、歩兵、民兵、指揮官は2MPsがかかります。砲兵は3MPs、竜騎兵は4MPsです。ネルソンズ・フェリー・ヘクスを退出するための追加MPsコストはありません。

戦闘への影響：ネルソンズ・フェリー・ヘクス内で防御しているユニットは、攻撃側に+1近接戦闘DRMを提供します。

3.17 士気の調整

標準の士気調整に加えて、以下のイベントが軍士気に影響を与えます。：

指揮官の死傷/捕獲

ステュアート [Stuart]	+1 / -1
マーチバンクス [Majorbanks]	+1 / -2
コフィン [Coffin]	+0 / --1
グリーン [Greene]	+2 / -3

プラスして、アメリカ軍プレイヤーは、モウメンタム・チットを1枚放棄します。

フォックス [Fox]
ハンプトン [Hampton]

+ 1 / - 2
+ 0 / - 1

3.18 可変的な登場

スワンプ・フォックスとS.C.ライフル民兵は、カウンター上に表示されているとおり、可変的な登場を持ちます。これらは、一緒に又は個別に登場できます。

3.19 近接戦闘DRMs

バルティザン、州部隊、州兵は、敵の正規兵と近接戦闘のときに不利な修正を被りません。(ただし、民兵のみは他のゲームと同様に被ります。)

3.20 選択ルール

イギリス軍は、チャールストンから向かっている2個連隊の一部を持ちます。これらはターン7に登場ヘクスC又はDに到着しますが、同一ヘクスと一緒に登場しなければなりません。登場ヘクスには、コストがかかりません。これらは、登場のターンには道路ボーナスを使用できません。イギリス軍プレイヤーは、これらの部隊を使用するかどうか、ゲームの開始時に密かに宣言しなければなりません。紙片にメモしておいて、ターン7の自軍手番に明らかにします。もしもこれらの増援を使用していると、ターン7の自軍手番の開始時に軍士気を1ポイント落とさなければなりません。

デザイン・ノート: 史実では、これらは翌日に到着したため、この戦いには参加しませんでした。この選択ルールは、1の軍士気コストで増援に強行軍させることをイギリス軍プレイヤーに認めます。

(日本語翻訳: 松谷健三 2010.6.27)

GUILFORD COURTHOUSE CREDITS

Special Thanks: John L. Durham, Historian and Curator of the Guilford Courthouse National Military Park.
Playtester: Lt. Col. Donald Hanle (USAFret.), Tony Curtis.
Research Assistant: David Hall
Historian: Michael Zatarga

EUTAW SPRINGS CREDITS

Playtesters: Hank Burkhalter, Jim Lawler and Tony Curtis

ユートウ・スプリングズ 史実シナリオ

イギリス軍のセットアップ:

ヘクス ユニット

0913 *Irih Buffs*
1013 *NY vols*
1113 *de Lancey, Lt. Artillery*
1213 *NJ vols*
1313 *63rd*
1412 *64th*
1310 *Coffin, Ninety Six Distinct Militia, Charleston Horse*

Majorbanks, Lt. Infantry ; Black-jack と指定されたいずれかのヘクス内。

Grenadiers : 他のイギリス軍ユニットと一緒に又はその東のどこか。

Sheridan's Rifles : 他のイギリス軍ユニットと一緒に又はその東のどこか。

Stuart : いずれかのイギリス軍プレイヤー・ユニットと共に。

アメリカ軍のセットアップ:

ヘクス ユニット

0817 *Palmetto Foot*
1016 *Pickens/Sumter*
1116 *NC Militia, Gaines Artillery*
1216 *Swamp Fox*
1417 *Lee's Legion, (馬と徒歩)*
0919 *Maryland Brigade*
1119 *Virginia Brihade, Browne Artillery*
1319 *NC Brigade*
0820 *Hampton, Palmetto Horse*
1022 *Washington's Dragoons*
1122 *Kirkwood*

SC Militia Rifles : 他のアメリカ軍ユニットと一緒に又はその西のどこか。

General Greene : いずれかのアメリカ軍ユニットと共に。

1. ゲームは、ターン4に開始してターン10に終了します。

2. アメリカ軍プレイヤーは、ターン4に最初に移動します。その後のターンは、無作為プレイヤーとなります(主導権のサイ振りによって決定します)。

3. 開始時の軍士気は、アメリカ軍については14でイギリス軍については13です。

4. (原文になし)

5. アメリカ軍は、1枚のモウメントムを持ってゲームを開始します。

6. 選択のイギリス軍増援は使用しません。

7. 糧食徴発隊は使用しません。

8. イギリス軍防衛線に関するルールは、適用します(3.4)。

9. 勝敗は、キャンペーン・ゲームと同じ方法で決定されます。