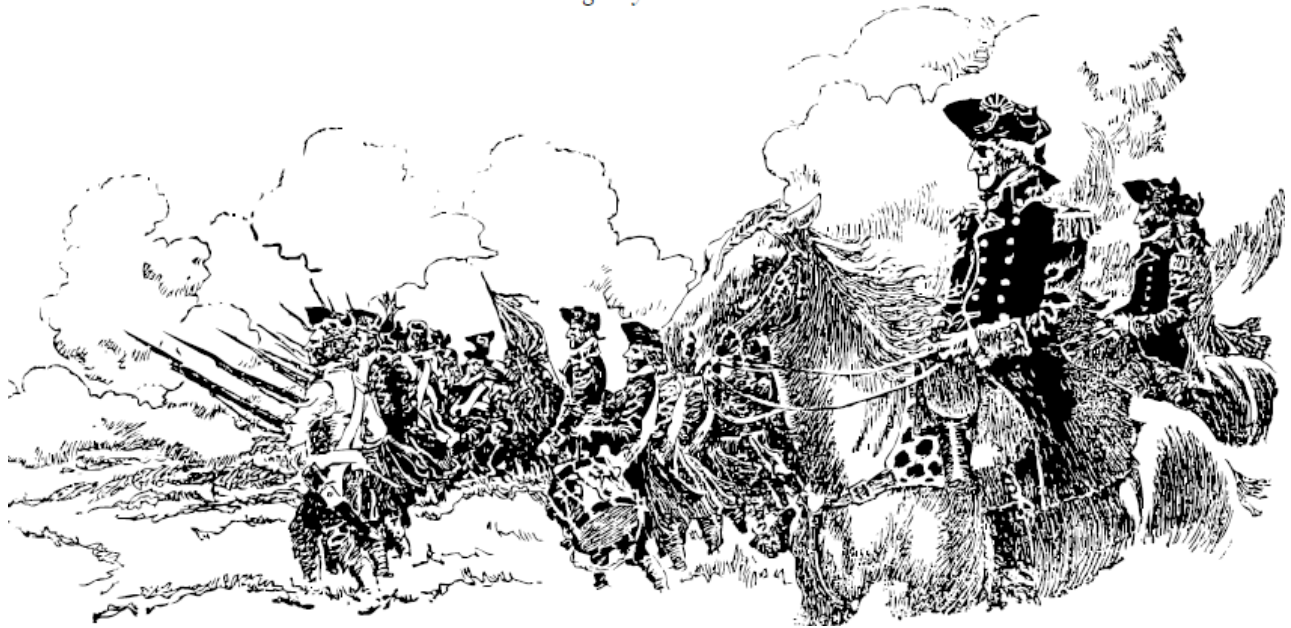


EXCLUSIVE RULEBOOK

MONMOUTH COURTHOUSE

Game Design by Mark Miklos



目 次

プレイの準備	2	4.6 指揮統制	5
勝利条件	2	4.7 イギリス軍後衛隊機動ゾーン	5
プレイのシークエンス	3	4.8 退却	5
特別ルール	3	4.9 ZOC	6
4.1 増援	3	プレイ・バランス	6
4.2 重砲&臼砲	3	史実シナリオ	6
4.3 指揮官ルール	4	6.1 「リーの前進」	6
4.4 モーリー・ピッチャー	4	6.2 「防衛戦」	6
4.5 灼熱ゲーム・ターン	5	6.3 「ワシントンの抵抗」	7

1. プレイの準備

カウンター:

アメリカ軍プレイヤー

- ・ライト・ブルー帯を持つブルー: リーの前方軍団 [Lee's Advanced Corps] の大陸軍兵
- ・帯を持たないブルー: ワシントン主力軍 [Washington's Main Army] の大陸軍兵
- ・グリーン帯を持つブルー: 愛国民兵 [Patriot Militia]

デザイン・ノート: 2つのアメリカ軍ユニットは、裏面に異なる名称を持ちます。これは、これらのユニットの司令官が実際に戦闘中に死傷して従属者に代わられた事実をあらわします。そのユニットとは、Wesson/Ramsay と Durkee/Olney です。

イギリス軍プレイヤー

- ・レッド帯を持つタン: イギリス軍正規兵 [Regulars]
- ・イエロー帯を持つタン: 州兵 [Provincials]
- ・グリーン帯を持つタン: ヘッセン兵 [Hessians]

セットアップ:

いくつかのユニットは、カウンター上に4桁のヘクス位置表示が記載されています。これらは、それに応じて盤上にセットアップされます。

他の全てのユニットを記載された登場ターン情報に一致するゲーム・ターン記録欄上に配置します。[4.11、4.12、4.13を参照してください]。

軍士気:

各軍は、開始時に20の軍士気を持ちます。

モウメンタム:

どちらの陣営も、モウメンタムを持ってゲームを開始しません。

主導権:

ゲーム・ターン1の主導権は、アメリカ軍に続いてイギリス軍になります。ターン2~14は、無作為にプレイヤーの順番を決めます。

ゲームの長さ:

キャンペーン・ゲームは、どちらかの陣営が自動的勝利を達成しない限り、最大で14ターンです。(短縮ゲームのための個別シナリオも参照してください。)

. 勝利条件

イギリス軍の決定的勝利

ケース1: ゲーム・ターン7以前に、民兵を除くアメリカ軍戦闘ユニットの16SPを除去、捕獲、撃破すれば。

ケース2: いずれかのゲーム・ターン終了時に、Englishtown と Manalapan 道路の交差点ヘクス1211を占拠する。このヘクスには、大きな赤い星が表示されています。占拠とは、敵ユニット又はその支配地域にかかわらず、ヘクス内に砲兵を除く戦闘状態の戦闘ユニットを持つこととして定義されます。

デザイン・ノート: このヘクスの占有は、イギリス軍がアメリカ軍の背後をとり、Englishtown のアメリカ軍集積所を脅かすことが可能であることをあらわします。

アメリカ軍の決定的勝利

ケース1: ゲーム・ターン7以前に、イギリス軍後衛 [rear-guard] の全戦闘ユニットを除去、捕獲、撃破すれば。

イギリス軍の後衛は、そのMP値が白いボックス内に表示されることで識別できます。



ケース2: いずれかのゲーム・ターン終了時に、Burlington と Shrewsbury 道路と Dutch レーンの交差点ヘクス4114を占拠する。このヘクスには、大きな青い星が表示されています。占拠とは、敵ユニット又はその支配地域にかかわらず、ヘクス内に砲兵又は民兵を除く戦闘状態の戦闘ユニットを持つこととして定義されます。

デザイン・ノート: このヘクスの占有は、アメリカ軍がイギリス軍の背後をとり、Middletown と Sandy Hook へと向かうイギリス軍用列車を脅かすことが可能であることをあらわします。

実質的勝利

シリーズ・ルールを参照してください。

限定的勝利

ゲームの終了時に、3勝利ポイント以上の差。他の結果は、引き分けと見なされます。

地形勝利ポイント

ヘクス2716: マップ上に小さな黄色の星で表示され、ゲーム終了時に支配*するプレイヤーは1/2VPを得点します。

デザイン・ノート: 今日では「オーヴァーラック・ヒル」として知られます。この高地は、戦闘中には両陣営にとって見晴らしがよい重要な地点で、昼間の戦闘では戦場を支配しました。

ヘクス3519: Monmouth Courthouse は、ゲーム・ターンの終了時にアメリカ軍プレイヤーのみによって支配されている*ときに、x x VPの価値があります。この目標は、小さな青い星で表示されています。

ヘクス1815: Parsonage Farm。このヘクスは、ゲーム・ターンの終了時にイギリス軍プレイヤーのみによって支配されている*ときに、x x VPの価値があります。この目標は、小さな赤い星で表示されています。

*これらの地形目標の支配は、砲兵又は民兵以外の戦闘隊研戦闘ユニットによって占められるか又は最後に通過したものと定義されます。未占有の勝利へ珍珠の友軍支配は、敵ZOCの存在によって無効にされ得ます。このような場合には、どちらのプレイヤーもVPsを受け取りません。



裏面印刷された「支配」[Control] マーカーは、ゲームを通してプレイヤー諸氏が支配の状況変化を管理するために用意されています。

重要: プレイヤー諸氏は、これらのVPsの記録を管理しなければなりません。

・プレイのシーケンス

A. 初期セグメント (ターン2に開始)

B. 初期プレイヤー・ターン

1. 指揮統制フェイズ: アメリカ軍のみがターン2に開始します。Lee が解任された後には省略します(指揮統制ルール 4.64 を参照)。
2. 移動フェイズ: ゲーム・ターン記録欄に予定されたごとく増援を受け取る。増援は、プレイヤーの移動中のいつでもプレイに登場できる。
3. 回復フェイズ
4. 防衛砲兵射撃フェイズ (非手番プレイヤー)
5. ライフル射撃フェイズ (同時)
6. 近接戦闘フェイズ

C. 第2プレイヤー・ターン

ステップ1～6を繰り返します

D. ターン終了セグメント

E. 勝利判定 / ゲーム・ターン・マーカーの前進

・特別ルール

4.1 増援

ゲーム・ターン記録欄に従って増援が登場します。アメリカ軍の増援は、ヘクス A-1、A-2、A-3、A-4 から登場します。イギリス軍の増援は、ヘクス「B」に登場します。例外: イギリス軍の条件増援を参照 (ルール 4.12)。

ボーナス移動:

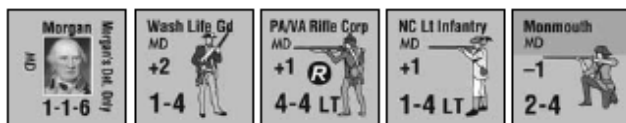
- ・ ターン1と2に、アメリカ軍の増援は到着ターンに +2 MP を受け取ります。
- ・ 全てのイギリス軍砲兵は、到着ターンに +1 MP を受け取ります。

登場ヘクスの封鎖: もしも敵ユニット又はその ZOC が登場ヘクスを占めると、増援は1ゲーム・ターン遅延した後、ユニットやその ZOC によって封鎖されていない最寄りのヘクスに登場できます。もしもそのようなヘクスが等距離に複数存在すると、所有しているプレイヤーが選択できます。このような場合、到着しているユニットは、そのヘクスに進入するために通常の地形コストを消費しなければなりません。

登場とスタッキング: 増援は、超過スタックでプレイに登場できますが、スタッキング限度に適合させるため直ちに移動しなければなりません。スタッキング限度に適合できないユニットは、次のゲーム・ターンになるまで遅延します。このようなユニットは、続くターンに同じヘクスへの登場が予定されている他の増援よりも先にプレイに登場しなければなりません。

4.1.1 モーガン分遣隊

アメリカ軍プレイヤーは、モーガン分遣隊「MD」と表示されたいくつかのユニットを持ちます。ゲーム開始時に、これらのユニットをゲーム・ターン記録欄のターン8に置きます。ゲーム・ターン8のアメリカ軍ハーフの開始時に、アメリカ軍プレイヤーはサイを1つ振り、モーガン分遣隊がプレイに登場するために必要な範囲に一致するか確認するためにゲーム・ターン記録欄を調べます。モーガンのユニットは、「A-4」と表示されたヘクスを通して登場し、プレイに登場するターンに戦略移動を使用できません。



もしもモーガン分遣隊が当該ターンにプレイに登場しなければ、ユニットをターン記録欄に沿って移さなければなりません。

4.1.2 イギリス軍の条件増援

イギリス軍プレイヤーは、もしもモーガン分遣隊がゲームに登場していた場合にのみ登場する条件増援を持ちます。これらの増援は、ヘッセン乗馬猟兵ユニット「v.Wurmb」とイギリス軍「第17軽竜騎兵」[17th Light Dragoons] から構成されます。これらは、モーガン分遣隊が到着したターンに続くゲーム・ターンのイギリス軍プレイヤーの移動フェイズ中にプレイに登場します。注記: これらの2ユニットは、それ故「MD + 1」と表示されます。



ゲームの開始時に、これらのユニットをゲーム・ターン記録欄のターン9に置き、必要に応じてターン記録欄に沿って移します。

- ・ **v.Wurmb** は、マップ南端の 4127 と 3527 の間に沿ったいずれかのヘクスに登場し、到着するために通常の地形コストを消費します。
- ・ **第17軽竜騎兵** は、ヘクス「B」に登場します。

4.1.3 可変増援

登場情報がカッコ内にある両プレイヤーのユニットは、登場するためにサイ振りを必要とする可変増援です。

4.1.3.1 アメリカ軍プレイヤーは、ゲーム・ターン12にプレイに登場できる可変増援を持ちます。アメリカ軍プレイヤーはサイを1つ振り、これらのユニットがプレイに登場するために必要な範囲に一致するか確認するためにゲーム・ターン記録欄を調べます。

アメリカ軍の可変増援は、「A-1」と表示されたヘクスを通して登場します。

4.1.3.2 イギリス軍プレイヤーは、ゲーム・ターン9にプレイに登場できる可変増援を持ちます。イギリス軍プレイヤーはサイを1つ振り、これらのユニットがプレイに登場するために必要な範囲に一致するか確認するためにゲーム・ターン記録欄を調べます。

2回目のサイ振り: 可変登場のサイ振りにパスしたイギリス軍ユニットは、再び個々にサイを振らなければならない、5～9のサイの目でプレイに登場します。ヘッセン兵ユニットは、登場するために2回目のサイを振る必要がありません。

4.1.4 モウメンタムと増援

各プレイヤーは、自軍の可変増援のサイの目に +2 DRM を加えるために、ターン毎に1枚のモウメンタム・チットを消費できます。これは、シリーズ・ルール 12.62 に追加されます。イギリス軍は、ターン9に行うことができます。アメリカ軍は、ターン12に行うことができます。

重要な例外: モーガン分遣隊は、このルールによって影響を受けません。

4.2 重砲&臼砲

イギリス軍プレイヤーは、2つの特殊砲兵ユニットを持ちます。: 12ポンド野戦重砲をあらわしている「Pattison」と8インチ臼砲をあらわしている「Howitzers」です。これらの両ユニットは、4ヘクスの射程を持ちます。

- ・ 臼砲は、介在している妨害地形やユニット



を越えて曲射ができ、LOSを必要としません。これは、シリーズ・ルール11.4の例外です。

- ・シリーズ・ルール9.1の例外は重砲に適用せず、スペースに進入するためのコストを常に消費できなければなりません。

4.3 指揮官ルール

4.3.1 アメリカ軍

下記を除き、アメリカ軍指揮官はいかなるアメリカ軍ユニットも指揮できます。



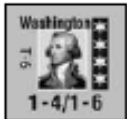
リー [Lee]：3番目のアメリカ軍プレイヤー・ターンの終了までに、リーはヘクス列21XXの東にいなければなりません。(歴史的脚注：ヘクス2115には、乗馬将校のイラストを含みます。)もしもリーが3番目のターンの終了までにヘクス列21XXに到達又は越えることに失敗するか、

あるいは到着した後で前進軍団の指揮下にある間に、いずれかの理由でヘクス列21XXの西に移動すると、アメリカ軍プレイヤーは2軍士気ポイントを失い、イギリス軍プレイヤーは1勝利ポイントを得点します。プレイヤー諸氏は、適用される場合にこのVPを記録しなければなりません。

これは一度のみの罰則で、たとえリーが後のターンにヘクス列21XXの東に戻っても、VPとAMの調整は永久です。

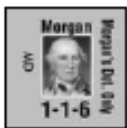
プレイヤー・ノート：アメリカ軍プレイヤーは、たとえこの罰則を受けるとしても、可能な限り迅速にリーをヘクス列21XXの東に移動させなければなりません。それを行わないことは、ゲームの精神に反します。

いったんワシントンがリーから前進軍団の指揮権を剥奪したら、リーは罰則なしで自由に盤上を移動できます。(4.64を参照)

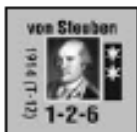


ワシントン [Washington]：ワシントンは、自身の指揮統率力DRMを隣接ヘクス内に及ぼす能力を持ちます。これは、シリーズ・ルール14.23の例外で、彼の指揮統率力DRMは隣接する戦闘ユニットについて+1です。この隣接修正は

ワシントン特有のもので、隣接ヘクス内で指揮する指揮官のいかなる指揮統率力DRMにも加えられます。



モーガン [Morgan]：モーガンは、「モーガン分遣隊」に所属しているユニットのみを指揮できます。ただし、シリーズ・ルール14.22に従い、戦術チットのプレイに影響を及ぼすことができます。



フォン・シュトイベン [Von Steuben]：フォン・シュトイベンは、ゲーム・ターン4の終了時に、VPや軍士気の調整なしにプレイから取り去られます。彼は、ゲーム・ターン12に到着することが予定されたアメリカ軍の可変増援と共にゲームに復帰できます。もしもフォン・シュトイ

ベンがターン4の前に負傷したら、通常に扱われます。

4.3.1.1 アメリカ軍の先任順位：(少将)リー [Lee]、グリーン [Greene]、スターリング [Stirling]、ラファイエット [Lafayette]、フォン・シュトイベン [von Steuben] の順番です。

4.3.2 イギリス軍

下記を除き、イギリス軍指揮官はいかなるイギリス軍、州兵、ヘッセン兵ユニットも指揮できます。

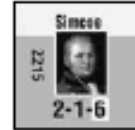


アースキン [Erskine]：アースキンは、イギリス軍又は州兵の軽歩兵に所属しているユニットのみを指揮できます。彼は戦術チットのプレイに影響を及ぼすことができますが、シリーズ・ルール14.22に従います。

ウェブスター [Webster]：ウェブスターは、第33連隊のみを指揮できます。



モンクトン [Monckton]：モンクトンは、イギリス軍第2擲弾兵に所属しているユニットのみを指揮できます。



シムコー [Simcoe]：シムコーは、州兵ユニットのみを指揮できます。

4.3.2.1 イギリス軍の先任順位

- ・(中将) クリントン [Clinton]、コーンウォリス [Cornwallis]
- ・(中佐) モンクトン [Monckton]、ウェブスター [Webster]、シムコー [Simcoe]

4.3.3 準指揮官

オズワルド [Oswald]：オズワルドは、他のユニットのSPにかかわらず、いかなるアメリカ軍砲兵ユニットともスタックできます。これは、シリーズ・ルール7.1の例外です。オズワルドと共にスタックした砲兵は、スタックを続ける間に彼の4MPで移動できます。オズワルドは、戦術チットのプレイには何ら影響を持ちません。



4.4 モーリー・ピッチャー (選択)



自動的回復：いずれかのアメリカ軍砲兵ユニットが混乱状態からの回復を試みているときに、アメリカ軍プレイヤーはこのルールを発動できます(一度のみ)。砲兵ユニットの最上部にモーリー・ピッチャー [Molly Pitcher] カウンターを置きます。そのユニットは、サイを振らず自動的に回復します。通常の軍士気の調整を適用します。その砲兵ユニットは、混乱状態の後で常に自動的に回復することになります。これは、灼熱ゲーム・ターン中でさえも当てはまります。

撃破状態の砲兵：モーリー・ピッチャーは、撃破状態の砲兵ユニットを自動的に回復させません。このような回復は、通常に起きなければなりません。いったん砲兵が撃破状態から混乱状態に回復すると、モーリー・ピッチャーは次の回復フェイズ中に上記のごとく自動的な回復を完了します。

特性：モーリー・ピッチャー・カウンターは、ゲームの残りについて、その砲兵ユニットと共にスタックして留まります。モーリー・ピッチャー・カウンターは、以下の特性を持ちます：

- ・スタッキングに対してカウントせず、戦闘値を持たず、敵のライフルや砲兵の射撃目標になり得ません。
- ・もしも砲兵ユニットが除去又は捕獲されたら、モーリー・ピッチャーは永久にゲームから取り去られます。(裏面印刷された砲兵ユニットへのステップ損失は、モーリーを除去しません。)
- ・モーリー・ピッチャーについての追加VPや軍士気の調整はありません。
- ・もしも砲兵ユニットが盤外に退却や転進すると、モーリー・ピッチャーはプレイに再登場しません。

説明: どの砲兵ユニットがモーリー・ピッチャーから恩恵を受けるかは、常にアメリカ軍プレイヤーの選択です。このような恩恵を發動するときには、最初の混乱状態結果のみが受けます。

史実の配置オプション: モーリー・ピッチャーを歴史的にプレイするためには、上記の条件に従って彼女を Proctor's 砲兵に配置します。

4.5 灼熱ゲーム・ターン

ターン6~12は、灼熱 [Heat] ゲーム・ターンです。これらは、ゲーム・ターン記録欄上で各灼熱ゲーム・ターン・ボックスのスパンである黄色の情報帯によって表示されます。以下のルールは、灼熱ゲーム・ターン中の両陣営に有効です。:

- ・ 全ての士気チェックに - 1 DRM。
- ・ もしも主導権のサイの目が同一であると、少なくとも1人のプレイヤーがサイの目に影響させるためにモウメントムを使用しない限り、ゲーム・ターンが飛ばされます。この場合には、通常の間で同数が外れるまで再度サイを振ります。
- ・ 灼熱のために飛ばされるゲーム・ターン中に到着するいかなる増援についても、次のプレイ可能ターンになるまで遅延します。

4.6 指揮統制

4.6.1 手順:



ゲーム・ターン2に開始して、アメリカ軍プレイヤーはサイを1つ振り、そのターンに指揮統制 (C & C) の衰弱によって影響を受ける旅団又は分遣隊を判定します。マップに位置する I D 表上に C & C I D マーカーを置きます。

マーカーは、サイの目に一致するボックス内に置かれることになります。選択された旅団又は分遣隊にマーカーの矢印を揃えます。



混乱マーカー: 個々の C & C 混乱マーカー (クエストション・マーカー) を、一致する旅団又は分遣隊の各ユニットが盤上にどこにいても上に置きます。

識別: ユニットのそれぞれに記載された一致する文字コードによって容易に識別できます。例えば、マクスウェル [Maxwell] 旅団に所属しているユニットはカウンター上に「M」も文字を持ち、スコット [Scott] 旅団に所属しているユニットは「S」の文字を持ちます。



衝撃: 指定されたユニットへの衝撃を判定するために、2回目のサイを振ります。やはりマップ上に位置する衝撃表 [Impact Table] に C & C 衝撃マーカーを置きます。マーカーは、サイの目に一致するボックス内に置かれることになります。指揮統制衰弱の性質にマーカーの矢印

を揃えます。

指揮統制衰弱の衝撃は、指定された旅団又は分遣隊に所属している全てのユニットに等しく影響し、それらがマップ上のどこにいても、以前の C & C 混乱マーカーの配置によって識別されます。

4.6.2 C & C 衝撃 / 「転進」の結果

転進 [countermarch] を要求されるときには、ユニットは可能であればその全 MP で自軍登場ヘクスに移動しなければならず、全ての通常の移動とスタッキング制限を被ります。道路上で開始するユニットは、可能であればその転進中に戦略移動を使用しなければなりません。転進で盤外に出たユニットは、プレイに再登場できません。

ん。

いずれかのアメリカ軍ユニットが転進で盤外に出た各ターンに、- 1 の軍士気調整が行われます。VP は得点されません。

説明: 1 ユニットの転進で盤外に出るか又は3ユニットのスタックかは問題ではありません。罰則は、そのゲーム・ターンについての 1 AM ポイントの損失となります。

ユニットは、指揮統制衝撃の結果として転進を要求されますが、敵ユニット、敵 ZOC、禁止地形の存在によって不可能な場合には代わりに捕獲されます。

4.6.3 C & C 衝撃 / 指揮官、修正、他の影響

指揮統制表を参照してください。

4.6.4 リーの指揮権剥奪:

リーは、ワシントンと同一ヘクスを占めると直ちに指揮権を剥奪されます。ワシントンはリーと共にターンを終了しなければならず、そのターンにはどちらもそれ以上移動できません。指揮権の変更は、以下の影響を持ちます。:

- ・ アメリカ軍の軍士気は、1 だけ増加します。
- ・ イギリス軍の軍士気の調整はありません。
- ・ どちらのプレイヤーについても VP 調整はありません。
- ・ C & C 制限は、次のアメリカ軍プレイヤー・ターンの開始時に解かれます。
- ・ 忘れないように、ゲーム・ターン記録欄の一致するターンに「指揮統制復旧」[“Command & Control Intact”] マーカーを置きます。
- ・ リーは指揮権剥奪後もゲームに留まり、以後全てのゲームの目的について通常の指揮官と同様に機能します。



もしもリーが戦死したら: もしも指揮権を剥奪される前にリーが負傷したら、それでも前進軍団のユニットは指揮統制表でサイを振ります。この場合には、C & C 制限はワシントンがゲームに登場した後のターンに解かれます (ゲーム・ターン7)。忘れないように、C & C 復旧マーカーをターン7に置きます。

もしもリーが指揮権を剥奪される前に負傷したら、通常の軍士気と VP の調整を適用します。

4.7 イギリス軍後衛隊機動ゾーン

ヘクス 3028 からヘクス 4308 に伸びるヘクスの列は、各六角形内の細い点線によってマークされています。この「ライン」は、イギリス軍後衛隊機動ゾーンをあらわします。その MP 値が白ボックス内にあるイギリス軍と州兵のユニットは、イギリス軍後衛隊に所属し、以下の制限下にあります。:

- ・ 機動ゾーンを越えて移動できませんが、それ以背 (東、南東、南) では自由に移動できます。例外: シムコー中佐と Diemar Hussars は、制限なしで移動できます。
- ・ 機動ゾーン限度で攻撃する後衛ユニットは、戦闘後前進できません。これは、シリーズ・ルール 12.23 ステップ9の例外です。

これらの制限は、ゲーム・ターン6のイギリス軍プレイヤー・ターンになるまで有効に留まります。

4.8 退却

アメリカ軍: アメリカ軍ユニットは、もしも可能であればマップ西端の方向に退却しなければなりません。モーガン分遣隊に所属しているアメリカ軍ユニットは、もしも望めばマップ南端の方向へも退却できます。

イギリス軍：イギリス軍ユニットは、可能であればマップ東端の方向に退却しなければなりません。

4.9 ZOC：

シリーズ・ルール 8.1 に加えて、ZOCは村ヘクスの外部に伸びます（内部へではない）。

・プレイ・バランス（選択）

5.1 イギリス軍有利

- イギリス軍有利にゲームのバランスを傾けます。：
- ・イギリス軍プレイヤーは、自軍のターン9の増援を自動的に受け取ります。
 - ・アメリカ軍プレイヤーは、自軍のターン12の増援を受け取れません。
 - ・全てのモーガン分遣隊のサイ振りに+2DRMを適用します。

5.2 アメリカ軍有利

- アメリカ軍有利にゲームのバランスを傾けます。：
- ・イギリス軍プレイヤーは、自軍のターン9の増援を受け取れません。
 - ・アメリカ軍プレイヤーは、自軍のターン12の増援を自動的に受け取ります。
 - ・全てのモーガン分遣隊のサイ振りに-1DRMを適用します。

史実シナリオ

6.1 シナリオ：「リーの前進」

6.1.1 シナリオの長さ

どちらかの陣営が自動的勝利を達成しない限り、ゲーム・ターン4～7（9:00AMから正午）

6.1.2 セットアップ

イギリス軍

ヘクス 3915	2nd Queen's Light Dragoons, Dismounted Dragoons
ヘクス 4014	Queen's Rangers, 1st Light Infantry Company
ヘクス 4015	1st Light Infantry, 1st Light Infantry Artillery
ヘクス 4113	1st Queen's Light Dragoons, Diemar Husars
ヘクス 4114	Clinton

アメリカ軍

ヘクス 2215	4th NJ
ヘクス 2314	3rd NJ, Randall Artillery
ヘクス 2414	2nd NJ
ヘクス 2513	1st NJ
ヘクス 3013	Cilley's Picked Men Wells Artillery
ヘクス 3015	Lee
ヘクス 3113	Parker's Picked Men
ヘクス 3213	Gist
ヘクス 3218	Seward Artillery
ヘクス 3219	Wesson's Picked Men
ヘクス 3319	Livingston
ヘクス 3414	Oswald Artillery
ヘクス 3416	Durkee, Rhode Is., Cook Artillery
ヘクス 3420	Lafayette, Stewart's Picked Men
ヘクス 3612	Patton
ヘクス 3613	Wayne, 9th PA, Jackson, Blue Regiment
ヘクス 3614	White's Militia Horse
ヘクス 3712	Grayson, VA "Converged"

6.1.3 イギリス軍の増援

10:00 AM：Cornwallis, Erskine, 1st Grenadiers, 1st Grenadier Company, 1st Grenadier Artillery, Moncton, 2nd Grenadiers, 2nd Grenadier Artillery, Lengerke Grenadiers, von Linsing Grenadiers, von Minnigerode Grenadiers, Coldstream Guards, 1st Foot Guards

11:00AM："No Flint" Grey, 1st & 2nd Black Watch, 44th, 17th, 15th, 3rd Artillery

Noon：Wecster, 33rd, 46th, 37th, 64th, 4th Brigade Artillery, Howitzers, Pattison Artillery

6.1.4 軍士気

- ・イギリス軍20
- ・アメリカ軍19

6.1.5 モウメンタム

どちらの陣営もモウメンタムを持って開始しません。

6.1.6 主導権

最初のターン（9:00 AM）の主導権は、イギリス軍に続いてアメリカ軍です。残りのターンは、無作為のプレイヤー順です。

6.1.7 指揮統制

C & C表上の「ターン4+」を使用します。

6.1.8 使用しないルール

- ・モーリー・ピッチャー（4.4）
- ・イギリス軍後衛隊機動ゾーン（4.7）
- ・リーの移動に伴う制限と罰則（4.31）
- ・リーの指揮権剥奪の結果と手順（4.64）

6.1.9 勝利条件

イギリス軍決定的：いずれかのゲーム・ターン終了時に砲兵以外のいずれか戦闘隊形の1戦闘ユニットが2716を占める。

アメリカ軍決定的：いずれかのゲーム・ターン終了時に砲兵以外のいずれか戦闘隊形の1戦闘ユニットが4114を占める。

実質的：敵の軍士気を放棄状態 [Waiver] にする。

限定的：ゲームの終了までに、1.5以上のVP差を達成する。

6.2 シナリオ：「防衛戦」

6.2.1 シナリオの長さ

どちらかの陣営が自動的勝利を達成しない限り、ゲーム・ターン7～10（正午から3:00PM）

6.2.2 セットアップ

イギリス軍

ヘクス 2018	1st Queen's Light Dragoons, Dismounted Dragoons
ヘクス 2117	Moncton, 2nd Grenadiers, 2nd Grenadier Artillery
ヘクス 2218	Clinton, Cornwallis, 1st Grenadiers, 1st Grenadier Artillery
ヘクス 2217	2nd Queen's Light Dragoons, 1st Grenadier Company
ヘクス 2318	Howitzer
ヘクス 2317	Coldstream Guards
ヘクス 2419	Pattison Artillery

ヘクス 2417	1 st Foot Guards
ヘクス 2312	15 th
ヘクス 2311	"No Flint" Grey, 2 nd Black Watch, 17 th , 2 nd Brigade Artillery
ヘクス 2310	44 th , 1 st Black Watch
ヘクス 2706	Diemar Hussars
ヘクス 2807	Erskine, 1 st Light Infantry Company, Queen's Rangers, 1 st Light Infantry Artillery
ヘクス 2907	1 st Light Infantry

アメリカ軍

ヘクス 1512	Lafayette, 2 nd N.J.
ヘクス 1715	White's Light Horse
ヘクス 1815	Livingston, Cook Artillery
ヘクス 1914	Olney (as Durkee reduced), Oswald Artillery, Seward Artillery
ヘクス 1913	1 st N.J.
ヘクス 1811	Cilley's Picked Men
ヘクス 1810	Parker's Picked Men
ヘクス 2115	Washington, Lee
ヘクス 2316	Wayne, Ramsay(as Wesson reduced), Stewart's Picked Men(reduced), VA "Converged" Regiment
ヘクス 1208	Stirling, Conn. Brigade, Conn. Artillery
ヘクス 1107	Glover's Brigade, Proctor Artillery
ヘクス 1106	Learned's Brigade, Mass. Artillery
ヘクス 1007	2 nd PA Brigade, PA Artillery

6.2.2 アメリカ軍の増援

2:00 PM : 3rd PA, Malcolm, Spencer, 1st PA Brigade(ヘクス A-1)

注記：アメリカ軍の増援は、到着のターンに戦略移動を使用できません。

6.2.3 軍士気

- ・イギリス軍 = 20
- ・アメリカ軍 = 18

6.2.4 モウメンタム

イギリス軍は、1枚のモウメンタム・チップで開始します。

6.2.5 主導権

最初のターン（正午）は、イギリス軍の近接戦闘フェイズのみから成ります。ターン2と3（1:00 & 2:00PM）の主導権は、アメリカ軍に続いてイギリス軍です。ターン4（3:00PM）の主導権は、無作為のプレイヤー順です。

6.2.7 使用しないルール

- ・指揮統制（4.6）
- ・リーの移動に伴う制限と罰則（4.31）シナリオは、ワシントンがリーの指揮権を剥奪した状態で開始しますが、軍士気の調整は起りません。
- ・イギリス軍後衛隊機動ゾーン（4.7）
- ・モーリー・ピッチャー（4.4）

6.2.8 勝利条件

イギリス軍決定的：いずれかのゲーム・ターン終了時に砲兵以外のいずれか戦闘隊形の少なくとも1戦闘ユニットが West Morass に伸びている尾根の両側を占める。[又は]いずれかのゲーム・ターン終了時に砲兵以外のいずれか戦闘隊形の少なくとも1戦闘ユニットが Perrine 橋梁に沿ったいずれかのヘクス（1511、1611、1610、1709）を占める。[又は] ジョージ・ワシントンを捕獲又は除去す

る。

アメリカ軍決定的：イギリス軍又は州兵戦闘ユニットの15SPを除去又は捕獲する。

実質的：敵の軍士気を放棄状態 [Waiver] にする。

限定的：ゲームの終了までに、3以上のVP差を達成する。

6.2.9 特別シナリオ・ルール

6.2.9.1 省略された第1ターン：第1ゲーム・ターンは、イギリス軍の近接戦闘のみから成ります。

6.2.9.2 ヘッジロウ：ヘッジロウ（1715、1815、1914）に沿ったアメリカ軍ユニットは、近接戦闘で攻撃されるまで移動できません。ヘッジロウに沿ったいずれかのユニットが攻撃されると、直ちにヘッジロウに沿った全ユニットが自由に移動できます。

6.3 シナリオ：「ワシントンの抵抗」

6.3.1 シナリオの長さ

どちらかの陣営が自動的勝利を達成しない限り、ゲーム・ターン8～13（1:00PM から 6:00PM）

6.3.2 セットアップ

イギリス軍

ヘクス 1716*	Monckton, 2 nd Grenadiers, 2 nd Grenadier Artillery
ヘクス 1816*	Pattison Artillery
ヘクス 1910	2 nd Black Watch
ヘクス 1915*	Clinton, 1 st Grenadiers, 1 st Grenadier Artillery
ヘクス 2007	Diemar Hussars
ヘクス 2015*	1 st Grenadier Company, Howitzers
ヘクス 2018	Dismounted Dragoons, 1 st & 2 nd Queen's Light Dragoons
ヘクス 2106	Queen's Rangers, 1 st Light Infantry Company
ヘクス 2107	Erskine, 1 st Light Infantry, 1 st Light Infantry Artillery
ヘクス 2109	1 st Black Watch, 44 th
ヘクス 2111	"No Flint" Grey, 15 th , 17 th , 3 rd Brigade Artillery
ヘクス 2217	Webster, 33 rd
ヘクス 2314*	1 st Foot Guards
ヘクス 2414*	Coldstream Guards
ヘクス 2717	46 th
ヘクス 2718	37 th
ヘクス 2818	64 th
ヘクス 2912	Lengerke Grenadiers
ヘクス 2913	von Minnigerode Grenadiers
ヘクス 3013	von Linsing Grenadiers
ヘクス####	Cornwallis: 上記のアスタリスクを持ついずれかのヘクス内に

アメリカ軍

ヘクス 1107	Delaware Blues
ヘクス 1208	1 st MD Brigade
ヘクス 1308	N.C. Brigade
ヘクス 1313	Wayne, 3 rd PA, Spencer, Malcolm
ヘクス 1407	Lafayette, Weedon's Brigade
ヘクス 1410	1 st N.J., 2 nd N.J.
ヘクス 1412	1 st PA Brigade
ヘクス 1507	N.H. Brigade
ヘクス 1511	2 nd PA Brigade, PA Artillery
ヘクス 1610	Glover's Brigade, Proctor Artillery, Molly Pitcher

ヘクス 1611	Learne's Brigade, Mass. Artillery,
ヘクス 1706	N.J. Militia Brigade
ヘクス 1708	Cilley's Picked Men, Parker's Picked Men (減少状態)
ヘクス 1709	Conn. Brigade, Conn Artillery
ヘクス####	Washington と Stirling : Perrine 尾根 (1511、1611、1610、1709) 上のどこかに

6.3.3 アメリカ軍の増援

2:00 PM : Greene, Woodford's Brigade, Middlesex Militia, Chevalier du Plessis Artillery (ヘクス A-3)

5:00 PM : Von Steuben, 2nd MD Brigade, Patterson's Brigade, Muhlenberg's Brigade (ヘクス A-1)

6.3.4 軍士気

- ・イギリス軍 = 19
- ・アメリカ軍 = 19

6.3.5 モウメンタム

アメリカ軍は、1枚のモウメンタム・チットで開始します。

6.3.5 主導権

最初のターン (1:00 PM) は、アメリカ軍に続いてイギリス軍です。残りのターンは、無作為のプレイヤー順です。

6.3.7 使用しないルール

- ・指揮統制 (4.6)
- ・イギリス軍後衛隊機動ゾーン (4.7)

6.3.8 勝利条件

イギリス軍決定的 : いずれかのゲーム・ターン終了時に砲兵以外のいずれか戦闘部隊形の少なくとも1戦闘ユニットがヘクス 1211 を占める。

アメリカ軍決定的 : いずれかのゲーム・ターン終了時に砲兵以外のいずれか戦闘部隊形の少なくとも1戦闘ユニットが Deacon Craig farm (2512) 又は the Peter Wikoff farm (2017) を占める。

実質的 : 敵の軍士気を放棄状態 [Waiver] にする。

限定的 : ゲームの終了までに、3以上のVP差を達成する。

6.3.9 特別シナリオ・ルール

6.3.9.1 ヘッセン兵擲弾兵

3個のヘッセン兵擲弾兵大隊は、イギリス軍プレイヤーの移動フェイズ中に移動を望むとき毎に士気チェックにパスしなければなりません。各ヘッセン兵擲弾兵大隊は、個別にサイを振らなければなりません。このヘッセン兵の士気チェックには、他の適用可能な修正に加えて -1 DRM を適用します。いったんあるヘッセン兵大隊が射撃又は近接戦闘のどちらかに参加すると、そのユニットはシナリオの残りについて通常に移動できます。

6.3.9.2 Comb's Hill

イギリス軍ユニットは、ターン4 (4:00 PM) の前に Spotswood South Brook / Weamacock Brook の南側を越えられません。

デザイン・ノート : クリントンは、彼の左側面が高地であることに気づいていましたが、Comb's Hill のふもとは湿地帯で十分な障害になると見なしました。それに加えて、彼はグリーンズのアメリカ軍増援がその側面から到着するとは予想しませんでした。

CREDITS

GAME DESIGN: **Mark Miklos**

DEVELOPMENT: **Paul Stoecker**

ART DIRECTOR: **Rodger B. MacGowan**

COUNTERS: **Rodger B. MacGowan and Mark Simonitch**

RULES LAYOUT & MAP: **Mark Simonitch**

PRODUCTION COORDINATION: **Tony Curtis**

PRODUCERS: **Tony Curtis, Rodger MacGowan, Andy Lewis, Gene Billingsley and Mark Simonitch**

PLAYTESTERS: **Andrew Maly, Charles Orndorff, Dr. Don Hanle, Jeff Lange Sr., Ric Manns, Bill Beswick, John Foley, Tommy Miklos, Walter Clayton, Bill Madison, and Rob McCracken**

PROOFREADERS: **Bob Schindler, Paul Stoecker, Kevin Duke**

Special Thanks

I would like to say a special thank you to Dr. Gary Wheeler Stone and Mr. Pete Michel, of the Monmouth Battlefield Park. Their assistance was invaluable to this project.

Dr. Stone, the Park Historian and Curator, not only opened the archives to me, but also generously provided me with a copy of the 1778 "base map." This map was my basis for the terrain featured on the game board. Previous Battle of Monmouth games were incorrect in certain terrain details, especially the portrayal of the road net over which the battle was fought. Dr. Stone was a wealth of information and was patient with my many questions throughout the design phase.

Mr. Michel invested an entire day assisting me in my research while I was at Monmouth Battlefield Park. His knowledge of the troops engaged translates directly into many of the combat and morale values, as well as into some of the leadership ratings, of the units in the game. He too was extremely patient and helpful.

Mark S. Miklos
Designer

(日本語翻訳: 松谷健三 [2012.10.24])