

# Monmouth Courthouse プレイヤー補助カード

## 近接戦闘DRMs(累加する)

### 攻撃側の特典

- +1 騎兵が混乱状態又は撃破状態のユニットのみを攻撃している。
- +1 防御しているいずれかのユニットが混乱状態又は撃破状態。
- +1 防御側が湿地ヘクスを占め、攻撃側がそうではない。
- +1 (英軍のみ)全防御ユニットが民兵で、少なくとも1非民兵ユニットから攻撃されている。
- +1 防御側が包囲下状態。
- +? 攻撃側先導ユニットの修正後のユニット士気。
- +? 攻撃側の指揮をとる指揮官の近接戦闘DRM。

### 防御側の特典

- 1 全攻撃ユニットが小川、斜面、小川／斜面ヘクスサイドを越えて攻撃している。
- 1 全攻撃歩兵ユニットがヘッジロウ・ヘクスサイドを越えて攻撃している。
- 2 全攻撃騎兵ユニットがヘッジロウ・ヘクスサイドを越えて攻撃している。
- 2 全攻撃ユニットが沼地ヘクスサイドを越えて攻撃している。
- 1 (英軍のみ)全攻撃ユニットが民兵で、少なくとも1非民兵ユニットを攻撃している。
- 1 (英軍のみ)攻撃しているアメリカ軍ユニットが指揮統制衝撃を被っているとき。
- 1 攻撃側が包囲下状態。
- ? 防御側先導ユニットの修正後のユニット士気。
- ? 防御側の指揮をとる指揮官の近接戦闘DRM。

### 一般的な特典

- /+ 戦術チット・プレイの結果。

## ユニット士気DRMs

- 1 灼熱ゲーム・ターン中の回復
- 1 ヘッセン兵の士気チェック(シナリオⅢ)
- +? 指揮している指揮官の指揮統率力修正
- +? / -? 軍士気によって調整された個別ユニットの士気

## 戦術マトリクス 防御側

- 散兵線[Skirmish]
- 梯形攻撃[Attack en Echelon]
- 死守[Stand Fast]
- 撤退[Withdraw]
- 正面突撃[Frontal Assault]
- 予備投入[Commit Reserve]
- 側面迂回[Turn Flank]
- 側面回避[Refuse Flank]

	攻撃側				防御側			
	散兵線	梯形攻撃	死守	撤退	正面突撃	予備投入	側面迂回	側面回避
散兵線[Skirmish]	0	-1	+1	NC	+2	-1	-1	0
梯形攻撃[Attack en Echelon]	+1	0	-1	-1	0	0	+1	-1
死守[Stand Fast]	-1	+1	0	NC	-1	-1	+2	0
撤退[Withdraw]	NC	+1	NC	NC	+2	0	0	NC
正面突撃[Frontal Assault]	-2	0	+1	-2	0	+1	+1	0
予備投入[Commit Reserve]	+1	0	+1	0	-1	0	-1	-1
側面迂回[Turn Flank]	+1	-1	-2	0	-1	+1	0	+2
側面回避[Refuse Flank]	0	+1	0	NC	0	+1	-2	0

NC=戦闘なし



指揮官が必要



指揮官と開けた側面が必要

## 近接戦闘結果表

### 戦闘比(攻撃側／防御側)

	1-3	1-2	1-1	3-2	2-1	3-1	4-1
-2 ■	2/-	AC/-	AC/-	AC/-	AC/-	1*/-	D/-
-1 ■	AC/-	1*/-	1*/-	1*/-	1*/-	D/-	D/-
0	1*/-	1/-	1/-	1/-	1/-	D/-	R/-
1	1/-	D/-	D/-	D/-	D/-	R/-	R/-
2	1/-	D/-	D/-	D/-	R/-	R/-	PIN
3	D/-	D/-	R/-	R/-	PIN	PIN	R/R
4	D/-	R/-	R/-	PIN	R/R	R/R	-/R
5	R/-	PIN	PIN	R/R	-/R	-/R	-/D
6	PIN	R/R	R/R	-/R	-/R	-/D	-/D
7	R/R	-/R	-/R	-/D	-/D	-/D	-/1
8	-/R	-/R	-/D	-/D	-/D	-/1	-/1*
9	-/R	-/D	-/D	-/1	-/1	-/1*	-/DC
10 ●	-/D	-/D	-/1	-/1*	-/1*	-/DC	-/AC
11 ●	-/D	-/1*	-/1*	-/DC	-/AC	-/AC	-/2

- 1-3未満の戦闘比は、-1DRMを持つ1-3として解決される。

- 4-1を超える戦闘比は、4-1として解決される。

- 攻撃しているユニットが牽制されている防御ユニットに隣接していたら、近接戦闘の戦闘比は1コラム左にシフトする(例えば、2-1は3-2になる)。

- 2未満のサイの目は-2として扱われる。11を超えるサイの目は、11として扱われる。

## 戦闘結果(射撃と近接戦闘)

-	効果なし	DC	防御側の選択で捕獲される。
AM	軍士気の喪失	AC	攻撃側の選択で捕獲される。
R	退却	PIN	釘付け状態
D	混乱状態	*	指揮官の死傷
1	1ステップ損失	■	防御側はモウメンタムを獲得する。
2	2ステップ損失	●	攻撃側はモウメンタムを獲得する。

# Monmouth Courthouse プレイヤー補助カード

## 地形効果チャート

ヘクス	歩兵	軽歩兵	竜騎兵	砲兵	指揮官	攻撃側の修正		LOS	ZOC
						射撃	戦闘		
平地／耕作地 [Clear/Crops]	1	1	1	1	1	—	—	—	—
林／果樹園 [Lt.Woods/Orchard]	1	1	1. 5	2	1	－1	—	妨害	外のみ <sup>(1)</sup>
森 [Hvy.Woods]	1. 5	1	2	2	1	－1	—	妨害	外のみ <sup>(1)</sup>
村 [Village]	1	1	1. 5	2	1	－1	—	妨害	外のみ <sup>(1)</sup>
湿地 [Swamp]	3	2	P	P	2	—	+1 <sup>(6)</sup>	—	—
湖／池 [Lake / Pond]	P	P	P	P	P	—	—	—	—
道路 <sup>(2)</sup> [Road]	1	1	1	1	1	—	—	—	—
小道 [Trail]	1	1	1	1	1	—	—	—	—
個々の建物 [Individual Buildings]	N/E	N/E	N/E	N/E	N/E	—	—	—	—
<b>ヘクスサイド</b>									
沼地 <sup>(3)(4)</sup> [Morass]	+3	+2	P	P	+2	－1	－2 <sup>(7)</sup>	—	—
ヘッジロウ <sup>(4)</sup> [Hedgerow]	+1	+1	+2	P	+1	－	－1歩、－2騎 <sup>(7)</sup>	—	—
小川 <sup>(4)</sup> [Brook]	+1	+1	+1	+1	+1	—	－1 <sup>(7)</sup>	—	—
上がり斜面 <sup>(5)</sup> [Up Slope]	+1	+1	+1	+1	+1	—	－1 <sup>(7)</sup>	シリーズ・ルールを参照	—
下り斜面 [Down Slope]	+1	+1	+1	+1	+1	—	—	—	—
橋梁／浅瀬／土手道 [Bridge/Ford/Causeway]	+0	+0	+0	+0	+0	—	小川扱い	—	—
フェンス [Fence]	N/E	N/E	N/E	N/E	N/E	—	—	—	—

**P=禁止；NE=効果なし**

### 注記：

- (1) 支配地域は、これらのヘクスの外部に伸びるが、内部には伸びない。
- (2) 道路上で開始し、連結した道路ヘクス上に留まり、決して敵戦闘ユニットに隣接しないユニットは、2倍のMPsで戦略移動を使用できる。
- (3) 沼地を越えての退却は、禁じられる。もしも開かれた側面ヘクスが沼地ヘクスサイドによって完全に越えられる場合には、「迂回」や「回避」の側面戦術は選択できない。
- (4) 沼地とヘッジロウのヘクスサイドは、両方向で防御側に恩恵を提供する。

(5) 小川／斜面ヘクスサイドを越えるための追加の移動罰則はない。

(6) 防御側が湿地を占めて、攻撃側がそうではない場合。

(7) 全攻撃ユニットが越えて攻撃している。

**重要：**ユニットは、禁止地形によって妨げられない限り、常に1ヘクス移動できる。

**騎兵／竜騎兵：**騎兵と竜騎兵の用語は、入れ替えて使用できる。

# Monmouth Courthouse プレイヤー補助カード

## 射撃「命中」表

射撃している

SPs	隣接	2-3ヘクス	4ヘクス
1	7	9	(白砲のみ)=9
2	6	8	9
3-5	4	7	8
6-9	2	6	7
10+	1	5	6

### 射撃戦闘DRMs (累積する)

- 1 目標が軽歩兵
- 1 目標が林、森、果樹園、村を占める。
- 1 目標が完全に沼地ヘクスサイドを越えて射撃される。
- +1 目標が砲兵
- +1 目標が乗馬騎兵 [mounted cavalry]
- +1 ライフル兵ユニットがゲームで最初に射撃している。

## 砲兵射撃損害表

サイの目	対非砲兵	サイの目	対砲兵
0-3	R	0-4	R
4-6	D	5-7	D
7-8	1	8	-1AM
9	1*	9	1

## ライフル射撃損害表

サイの目	対非砲兵	サイの目	対砲兵
0-3	-1AM	0-4	R
4-6	R	5-7	D
7-8	D	8	1
9	1*	9	1*

## 指揮統制表: 追加影響

### 指揮能力の影響

1. もしもWayneがGrayson's分遣隊に所属しているいずれかのユニットと共にスタックして移動フェイズを開始すると、これらのユニットは指揮統制衝撃を無視する。Wayneと共にスタックする他の指揮統制I. Dユニットは、士気チェックを実行する。(パス=効果なし、失敗=衝撃を被る)

2. もしもLafayetteがWayne's旅団に所属しているいずれかのユニットと共にスタックして移動フェイズを開始すると、これらのユニットは指揮統制衝撃を無視する。Lafayetteと共にスタックする他の指揮統制I. Dユニットは、士気チェックを実行する。(パス=効果なし、失敗=衝撃を被る)

3.もしもWashingtonがいずれかの指定と共にスタック又は隣接して移動フェイズを開始すると、これらのユニットは指揮統制衝撃を無視する。

### 釘付け状態ユニットへの影響

4. 指揮統制衝撃を被っている釘付け状態ユニットは、釘付けを解けない。

### 戦闘への影響

5. 指揮統制衝撃ユニット又は指揮統制衝撃ユニットを含んでいるスタックは、近接戦闘で攻撃しているときに-1DRMを被る。指揮統制衝撃ユニットは、通常に防御する。

### イギリス軍10:00AM増援の影響(盤上で一度)

6. 全ての指揮統制衝撃のサイ振りに+1DRM。

## 指揮統制表

### 指揮統制(C&C)判定

(サイの目)

### ターン2

0-2	Jackson
3	Grayson
4-9	効果なし

### ターン3

0-1	Jackson
2	Grayson
3-4	Scott
5	Wayne
6	Durkee
7-9	効果なし

### ターン4+

0-1	Jackson & Maxwell
2-3	Grayson
4-6	Scott
7	Wayne & Maxwell
8	Durkee
9	再度振る
奇数:Maxwell, Jackson, Wayne	
偶数:Scott, Grayson, Durkee	

### 指揮統制(C&C)衝撃

(サイの目)

0-2	移動不可
3-5	1/2MPs(切上げ)
6-7	-1MP
8-9	戦略移動不可

0-2	移動不可
3-5	1/2MPs(切上げ)
6-7	-1MP
8-9	戦略移動不可

0-1	移動不可
2	1/2MPs(切上げ)
3	-1MP
4	戦略移動不可
5-7	退却
8-9	士気チェック
パス:退却	
失敗:退却×2	

7. C&C衝撃を被っている戦闘ユニットに隣接する友軍戦闘ユニットは、士気チェックを実行しなければならない。パス=効果なし。 失敗=同じ衝撃を被る。 隣接ユニットがこの士気チェックに失敗するときには、各隣接ユニットについて「連鎖対応」が発生する可能性があり、順番に士気をチェックしなければならない。

### 転進の効果

8. 転進するユニットは、未来の全C&C衝撃のサイの目に+1DRMを加える。

# Monmouth Courthouse

## プレイヤー補助カード

### 軍士気の調整

イベント	獲得／喪失
回復	+1／-0
「D」を被る	+0／-1
「AM」を被る	+0／-1
「1」の結果を与える／被る	+1／-1
「2」の結果を与える／被る	+1／-2
ユニットを捕獲する／ユニットを捕獲される	+1／-1
移動フェイズの間にPinを撤去する	+0／-1
指揮官の死傷(指揮官死傷概要を参照)	+?／-?

**[アメリカ軍のみ]** いずれかのアメリカ軍ユニットが指揮官の死傷(指揮官死傷概要を参照)を受けると、そのユニットは、そのターンの開始時に、そのユニットの移動フェイズの間にPinを撤去する。+0／-1

**[一度／アメリカ軍のみ]** もしもLeeが一定の状況下で、そのユニットは、そのターンの開始時に、そのユニットの移動フェイズの間にPinを撤去する。+0／-2

**[アメリカ軍のみ]** Leeが前進軍団の指揮権を剥奪されると、そのユニットは、そのターンの開始時に、そのユニットの移動フェイズの間にPinを撤去する。+0／-1

### 指揮官概略表

指揮官	軍士気調整	勝利ポイント
Washington	+3／-4	3
Greene	+2／-2	2
Lee	+2／-1	1
Morgan	+1／-2	1
Lafayette	+1／-1	1
Baron von Steuben	+1／-1	1
Wayne	+1／-1	1
Lord Stirling	+1／-1	1
Clinton	+3／-3	3
Cornwallis	+2／-2	2
Simcoe	+2／-1	1
Grey	+1／-2	1
Grant	+1／-1	1
Erskine	+1／-1	1
Monckton	+1／-1	1
Webster	+1／-1	1

もしもWashington又はClintonが死傷すると、所有しているプレイヤーは1枚のモウメンタム・チットをプールに戻さなければならない。もしもモウメンタム・チットを持たなければ、可能であれば他のプレイヤーがプールから引くことができる。

### 可変増援登場表

#### ゲーム・ターン9、イギリス軍プレイヤー

##### サイの目 受取るユニット

7-9 ヘッセン兵

8又は9 ヘッセン兵&イギリス軍\*\*

\*\*指揮官Grantを含む各イギリス軍競技コマは、個々に2番目のサイ振りを行わなければならない。5-9の目で、そのユニットはプレイに登場できる。5未満のイギリス軍ユニットは、登場しない。ヘッセン兵ユニットは影響を受けない。

#### ゲーム・ターン12、アメリカ軍プレイヤー

##### サイの目 受取るユニット

6-9 ターン12の増援全て

#### ゲーム・ターン8-14、Morgan's分遣隊

ゲーム・ターン記録欄を参照。イギリス軍の条件増援も参照(4.12)

### 可変増援DRMs

- +2 「モウメンタム」を使用している。
- +1 (英軍のみ) もしもMorgan's分遣隊がゲームに登場していたら、ターン9の増援。
- +2 (米軍のみ) イギリス軍に有利なプレイ・バランス・オプションを使用しているときのMorgan's分遣隊。
- 1 (米軍のみ) アメリカ軍に有利なプレイ・バランス・オプションを使用しているときのMorgan's分遣隊。

### 勝利ポイント・スケジュール

#### VPs 説明

2	除去された各敵2ステップ・ユニット
1	除去された各敵1ステップ・ユニット
1	捕獲された各敵ユニット
1	(一度／英軍のみ) もしもLeeが一定の状況下にヘクス列21XXの西に機動すると。
1/2	ゲーム終了時に減少状態の各敵2ステップ・ユニット
1/2	ゲーム終了時に撃破状態の各敵ユニット
#?	指揮官の死傷(指揮官概要表を参照)
1/2	ヘクス2716 (ゲーム終了時のみ)
1/2	ヘクス3519 (ターン毎、アメリカ軍のみ)
1/2	ヘクス1815 (ターン毎、イギリス軍のみ)