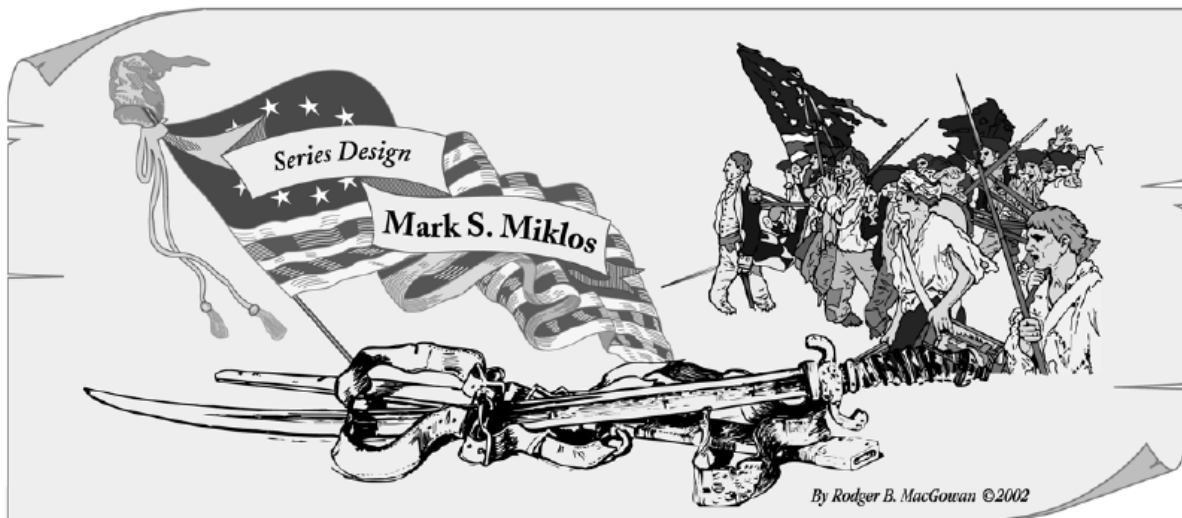


SERIES RULEBOOK

GREAT BATTLES OF THE AMERICAN REVOLUTION

Game Design by Mark Miklos



Version: April 2007

日本語解説書

目次

1.0	はじめに	2	9.0	移動	4
2.0	内容物	2	10.0	ライフル射撃	4
3.0	ゲーム・スケールと用語	2	11.0	防御砲兵射撃	5
4.0	勝利方法	3	12.0	近接戦闘	6
5.0	プレイのシーケンス概要	3	13.0	戦闘結果	9
6.0	主導権	3	14.0	指揮官	10
7.0	スタッキング	3	15.0	回復フェイズとユニットの士気	11
8.0	支配地域 (ZOCs)	3	16.0	軍士気	11



1. はじめに

特定の戦いにのみ適用されるルールは、専用ルール・ブックに記載されています。いくつかのルール項目は、上級として表示されます。これらのルールは、プレイヤー諸氏がルールやシステムに慣れるまで無視してください。上級ルールは、熟練プレイヤーとトーナメントの間によって使用されます。

2. 内容物

各ゲームに含まれる内容物のリストについては、専用ルールを参照してください。

2.1 ゲーム・マップ

マップは戦いが行われた地域を描写し、移動や戦闘を標準化する六角形の格子に覆われています。

2.2 カウンター

ユニット・カラー・コード：各ユニットは、上面を横切るカラー・バンドを持ちます。このバンドは、ユニットが所属する集団を表します。その定義については、専用ルールを参照してください。

2ステップ・ユニット：いくつかのユニットは両面に数値を持ち、これらのユニットは2ステップを持ちます。完全戦力面は、セットアップ・ヘクス、登場ターン、登場ヘクスのいずれかに表示されます。減少面はより低い戦力ポイント値を持ち、ユニットの士気は通常は完全戦力面よりも1少なくなります。

指揮官		戦闘ユニット	
名称 登場ターン/ 開始ヘクス		名称 登場ターン ユニット士気	
近接戦闘 DRM	指揮統率力 DRM	許容移動力	戦力 許容移動力

砲兵	アメリカ軍 民兵	軽歩兵	竜騎兵

2.3 サイコロ

ゲームには、一定のゲーム機能を解決するために使用される10面体サイコロが1つ含まれます。0はゼロとして扱われます(10ではありません)。



3. ゲーム・スケールと用語

3.1 ゲーム・スケール

ユニット・スケール：各歩兵、軽歩兵、民兵、ライフル兵、乗馬騎兵の戦力ポイントは、ほぼ100人に相当します。各砲兵戦力ポイントは、カノン砲2門に相当します。

マップ・スケール：各ヘクスは、ヘクスサイドからヘクスサイドまでほぼ200ヤードです。

タイム・スケール：各ターンは、ほぼ1時間をあらわします。

3.2 主要用語

イギリス軍プレイヤー：イギリス軍の正規兵、王党派、ドイツ人ユニットを操るプレイヤーを指します。

イギリス軍ユニット：イギリス軍の正規兵、王党派、ドイツ人ユニットは、特定の状況を除いて1国籍として扱われます。スタッキングや指揮制限については、専用ルールを参照してください。

戦闘ユニット：歩兵、軽歩兵、乗馬騎兵、砲兵、民兵のユニット。指揮官とマーカーは、戦闘ユニットではありません。

サイの目修正(DRM)：サイの目を修正する原因となるイベントや状況。

最上級指揮官：最も階級の星が多い指揮官です。複数の指揮官が同じ数の星を持つ場合には、どちらが先任なのか専用ルールに記載されます。

野戦構築物内へ：野戦構築物を含むヘクスを外部から野戦構築物ヘクスサイドを越える攻撃のことです(地形記号を参照してください)。

軽歩兵：軽歩兵ユニットは、カウンター上の「LT」シンボルによって表示されます。

照準線(LOS)：介在するヘクスを越えて見るための戦闘ユニットの能力。



民兵：民兵は、しばしば(しかし、常にではありません)軍事教練を受けていない志願者から成る質が低いユニットです。アメリカ軍の民兵ユニットは、カウンター上で膝を突いている兵士によって表示されます。イギリス軍の民兵は、気をつけの姿勢で立つことで表示されます。

野戦構築物外へ：野戦構築物シンボルを含むヘクスから野戦構築物ヘクスサイドを越える攻撃又はZOCのことです(地形記号を参照してください)。

戦闘隊形 [Parade Order]：戦闘ユニットは、混乱状態や撃破状態でなければ戦闘隊形です。

手番プレイヤー：プレイヤー・ターンを行っているプレイヤーのことで、ユニットを移動や近接戦闘に従事させます。他方のプレイヤーは、非手番プレイヤーと見なされます。



ライフル兵ユニット：ライフル銃を装備した軽歩兵又は歩兵ユニットです。ライフル銃部隊は、マスケット銃だけで武装した部隊よりも遙かに長い射程で

射撃することができました。ライフル兵ユニットは、カウンター上の黒円内に「R」で表示されます。

戦力ポイント (SPs): ユニットの戦闘戦力です。スタッキング、砲兵/ライフル銃の射撃、近接戦闘に使用されます。

包囲下状態: ユニットの隣接する全6ヘクスが敵ユニット又はそのZOCによって占められているとき。重要: このルールについてのみ、友軍ユニットは自身のヘクス内の敵ZOCを無効にします。

斜面を登る: 斜面ヘクスサイドを越えて、斜面シンボルの太線部分を含むヘクス内を攻撃することです。移動は、斜面ヘクスサイドを越える両方向に影響します (地形記号を参照してください)。

勝利ポイント (VPs): どちらの陣営が戦闘に勝ったのかを決定するために使用されます。VPsは、敵ステップ、ユニット、指揮官を除去、捕獲すること、地形目標を占領/保持すること、一定のゲーム活動に影響を与える選択をすることにより獲得されます。

支配地域 (ZOC): 隣接ヘクスに影響を及ぼすユニットの能力です。

4. 勝利方法

決定的と限定的な勝利については、専用ルールを参照してください。実質的な勝利については、ルール 16.3 を参照してください。

5. プレイのシーケンス概要

各ゲーム・ターンは、2つのプレイヤー・ターンから構成されます。主導権セグメントの間に、最初にプレイヤー・ターンを実施するプレイヤーを決定します。各プレイヤー・ターンは、順番に実施しなければならないいくつかのフェイズから構成されます。

A. 主導権セグメント

このターンに主導権を持つプレイヤーを決定します。

B. 主導プレイヤー・ターン

1. 正確なプレイヤー・ターンを表示するために、ゲーム・ターン・マーカーを裏返します。
2. 移動フェイズ
3. 回復フェイズ
4. 防御砲兵射撃フェイズ
5. ライフル射撃フェイズ (同時)
6. 近接戦闘フェイズ
7. ゲーム・ターン・マーカーをゲーム・ターンの下半分に移動させて裏返します。

C. 第2プレイヤー・ターン

1. 移動フェイズ
2. 回復フェイズ
3. 防御砲兵射撃フェイズ
4. ライフル射撃フェイズ (同時)
5. 近接戦闘フェイズ

D. ターンの終了セグメント

1. 自動的勝利について確認します。
2. もしモシナリオの最終ゲーム・ターンであれば、勝者を決定します。
3. ゲーム・ターン・マーカーを次のゲーム・ターン0の上半分に前進させます。

6. 主導権 [INITIATIVE]

6.1 ルールの概要

主導権は、サイ振りによって決定されます。各プレイヤーはサイを1つ振り、自軍の軍士気主導権DRM (軍士気記録欄上に表示されます) を加えます。修正後のサイの目が高い側が勝者で、そのゲーム・ターンについての主導権を持ちます。

引分け: 修正後のサイの目が引分けの場合には、両プレイヤーが同じDRMを使用して再びサイを振ります。

注記: 例外については、専用ルールを参照してください。

6.2 (上級) モウメンタム・チットと主導権

軍士気DRMに加えて、このサイ振りはモウメンタム・チットの使用によっても修正され得ます (12.62)。

7. スタッキング

7.1 スタッキング限度

各ヘクスには、歩兵、軽歩兵、民兵、乗馬騎兵の6友軍SPsまでと、1友軍砲兵ユニット (そのSPsにかかわらず) を含むことができます。指揮官とマーカーは、スタッキングの目的についてはカウントしません。専用ルールには、スタッキングについての更なる制限や例外が含まれます。

7.2 移動と退却の間のスタッキング

スタッキング限度は、移動と退却の間を含む全ての瞬間に適用されます。ユニットは、決してスタッキング限度を超過するヘクスを通過して移動や退却ができません。

7.3 超過スタッキングの罰則

もしも超過スタックのユニットが発見されたら、所有しているプレイヤーはスタッキング限度を満たすために十分なステップを除去しなければなりません。

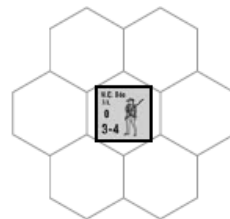
7.4 情報

両陣営は、友軍と敵ユニットの全てのスタックを調べることができます。例外については、専用ルールを参照してください。

8. 支配地域 (ZOCs)

8.1 ルールの概要

全ての戦闘部隊形の戦闘ユニットは、隣接する全6ヘクス内にZOCを及ぼします。ユニットは、混乱状態又は撃破状態の間にZOCを失います。ZOCは、もしもユニットが単独部隊形に復帰すれば、ZOCは回復します。ZOCは浅瀬と非浅瀬クリーク・ヘクスサイドを越えて及ぶことに注意してください。



例外: ZOCは、林/果樹園、森林、野戦構築物ヘクスサイドの外部に及びますが、内部には及びません。追加の例外については、専用ルールを参照してください。

8.2 ZOCsの無効化

戦闘ユニットは、包囲下状態の近接戦闘修正 (12.7) の目的において、自身のヘクス内の敵ZOCを無効にします。退却の目的においては、自身のヘクス内の敵ZOCを無効にしません (13.22)。

8.3 移動へのZOCの影響

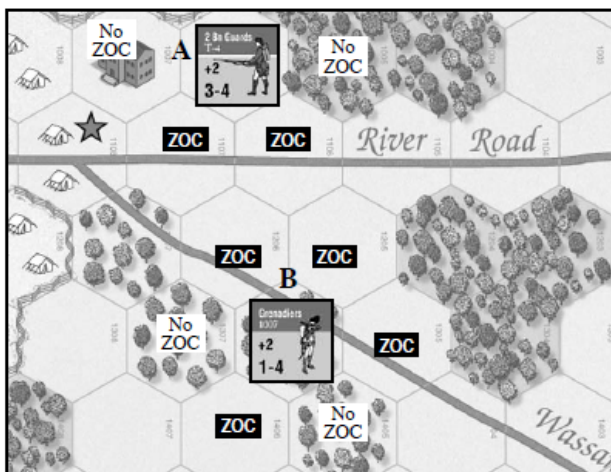
8.3.1 敵ZOC内のヘクスに進入するユニットは、停止してそ

のターンの全ての移動を終了しなければなりません。加えて、敵ライフル兵ユニットのZOCに入退出するためには、追加の1移動ポイントがかかります(+1MP)。

8.3.2 敵ZOC内で移動を開始するユニットは、他の敵ZOCに直接移動できますが、そのヘクス内で停止しなければなりません。もしも進入する最初のヘクスに敵ZOCを含まなければ、ユニットは再び敵ZOCに進入するまで移動を継続できます。

8.4 ZOCsの他の影響

- ・ZOCsと包囲下状態の近接戦闘修正(12.7を参照してください)。
- ・ZOCsと退却(13.22を参照してください)。



例:ユニットAのZOCは、農園家屋や森林内には及びません。ユニットBのZOCは、林ヘクスの外部に及びますが、内部へは及びません。

9. 移動

9.1 ルールの概要

移動フェイズの間に、手番プレイヤーは自軍ユニットを望む数だけ移動させることができます。全く移動させなくても構いません。ユニットは、ヘクスに進入するためとヘクスサイドを越えて隣接(接触)ヘクス内に移動するために、移動ポイント(MPs)を消費します(地形効果チャート[TEC]を参照してください)。MPsは、未来のターンに使用するために保持できず、又はいかなる方法によっても他のユニットに譲渡できません。各ユニットは、他のユニットが移動を開始する前に、自身の移動を完了しなければなりません。ユニットは、決して移動を強制されません。ユニットは、決して自身の許容移動力を越えるMPsを消費できません。

例外:ユニットは、移動の制限を破らない限り、常に1ヘクス移動できます(一定の状況下では、Savannahの重砲兵は自動的に1スペース移動できません)。

9.2 移動の制限

以下の移動制限が適用されます。:

- ・撃破状態のユニットは、移動できません(13.4)。
- ・混乱状態のユニットは、ターン毎に1ヘクスのみ移動できます(13.3)。
- ・釘付け状態のユニットは、敵ユニットに隣接して移動フェイズを終了せず、手番プレイヤーが自軍の軍士気を減少させる場合に

のみ移動できます(9.3&13.1)。

- ・ユニットは、決して敵が占めるヘクスや禁じられた地形に進入できません(TECを参照)。
- ・ユニットは、決してスタッキング限度を超過するヘクスを通過して移動できません(7.2)。

9.3 釘付け状態 [Pinned] マーカーの撤去



全ての移動が終了した後に、敵ユニットに隣接していない両陣営の全ユニットから釘付け状態マーカーを取り去ります(13.1の釘付け状態を参照してください)。手番プレイヤーは、もしもいずれかの釘付け状態マーカーが取り去られたら、自軍の軍士気を1だけ減少させなければなりません。

9.4 移動への地形の影響

地形コストについては、TECと専用ルール小冊子を参照してください。ヘクスとヘクスサイドの移動への全ての地形効果は、累加します。

例外:上り斜面/クリークと下り斜面/クリークのヘクスサイドは、地形効果チャートに示されたごとく、それぞれ個別の複合地形として扱われます(つまり、上り斜面/クリークと読んでいるときには、「上り斜面」ならびに「クリーク」の影響は無視します)。

9.5 道路/小道/小径と戦略移動

9.5.1 道路 [ROADS]/小道[TRACKS]/轍[PATHS]:もしもユニットが1つのヘクスから道路、小道、轍(わだち)によってヘクスサイドを通過して他のヘクスに移動すると、1MPを消費します。ヘクス内の他の地形と他のヘクスサイド地形のコストは無視します。

9.5.2 戦略移動:ユニットは、移動を完全に道路又は小道に沿って実施すれば、移動のいかなる時点においても敵ユニットに隣接しないという条件の下で、自身の記載された許容移動力の2倍まで移動できます。それ故、越える各ヘクスサイドには、連結する道路又は小道を含まなければなりません。クリーク浅瀬は、戦略移動を妨害しません。

9.6 増援

9.6.1 配置:到着するゲーム・ターンのその陣営の移動フェイズ開始時に、増援はカウンター上の登場ターンの後ろに文字で表示されたヘクス内に置かれます。増援は、スタッキング限度を超過して置けますが、登場ヘクスを離れたら直ちに、又は登場のプレイヤー・ターンの終了時まで、通常のスタッキング限度に従わなければなりません。専用ルールでゲームが禁じていない限り、増援は後のゲーム・ターンまで任意に遅らせることが常にできます。

9.6.2 移動:盤上への配置には、いかなる移動ポイントもかかりません。ユニットは、登場のゲーム・ターンに全許容移動力を消費でき、戦略移動を使用できます。例外については、専用ルールを参照してください。

10. ライフル射撃

ライフル射撃フェイズの間に、両プレイヤーは自軍のライフル兵ユニットで射撃できます。ライフル射撃は任意です。射撃を要求されるユニットはありません。フェイズ毎に複数回射撃できるユニットはありません。

10.2 目標の選択

手番プレイヤーは、非手番プレイヤーの前に自軍の目標ユニット

を選択しなければなりません。もしもユニットが射撃することを選択したら、隣接する目標戦闘ユニットを選択しなければなりません。フェイズ毎に複数回射撃できるユニットはありません。もしも複数のライフル兵ユニットが1つの目標ユニットを射撃すると、射撃しているSPSの数を合計します。

10.3 手順

ステップ1: 射撃しているプレイヤーは、「命中」ナンバーを決定するために射撃表の「隣接」コラムと自軍の射撃しているSPSを交差照合します。

ステップ2: プレイヤーは、サイを振ります。結果は射撃戦闘DRM表上に与えられた適用可能な全DRMによって修正されます。修正後のサイの目は、「命中」ナンバーと比較されます。もしも「命中」ナンバー以上であれば、命中が得られます。

ステップ3: もしも命中が得られると、結果を決定するためにライフル射撃損害表上で2番目のサイが振られます(修正はありません)。目標戦闘ユニットのみが、この結果の影響を受けます。ヘクス内の他のユニットについては無視します(例外: 13.1 指揮官の死傷)。結果を適用した後に、要求される軍士気の調整を行います。

10.4 同時射撃

ライフル射撃は、同時と見なされます。軍士気の調整を含む結果は、両陣営が射撃した後に同時に適用されます。非手番プレイヤーは、手番プレイヤーの前に退却を実施しなければなりません。

10.5 初弾射撃ボーナス

もしも全てのユニットが最初の射撃を実施している場合にのみ、初弾ライフル射撃のDRMが使用できます。(プレイヤー諸氏は、どのライフル兵ユニットが射撃したのかを記録しておきます。)たとえ命中を与えられなくても、全ての射撃ユニットは未来の射撃戦闘で初弾射撃ボーナスを失います。ライフル兵ユニットは、ライフル射撃を試みる前のいずれかのゲーム・ターンに近接戦闘に参加したら、やはり初弾射撃ボーナスを失います。

10.6 (上級)ドイツ人ライフル猟兵

ドイツ人猟兵は、以下の場合にその「命中」ナンバーに対してサイ振りを2度行うことができます。:

- それらが平地 [clear] 又は耕作地 [crops] にあらず、しかも
- 側面迂回 [Turn Flank] の要件で定義される開かれた側面に存在する (12.5.2)。

両方のサイ振りは、同一目標に対して行わなければならない、1つの命中のみが損害サイ振りの結果となります。もしも両方のサイ振りが命中したら、2番目の命中は無視します。

デザイン・ノート: 猟兵中隊は、25人までの集団が5人ずつ5列に並び、敵の露出した側面に開いた隊形で前進する、Strassefever(「街路射撃」)として知られる戦術を実行しました。各縦列の最初の兵士は、射撃したら左側から後戻りして縦列の後方につき、再装填を行います。各縦列の次の兵士は、同様に射撃して後方につきます。これを繰り返しながらフォーメーションは着実に前進し、一斉射撃毎に前より何歩か接近して放たれることになります。その効果は破壊的で、特にゼロ距離で指向されたときに顕著でした。

11. 防御砲兵射撃

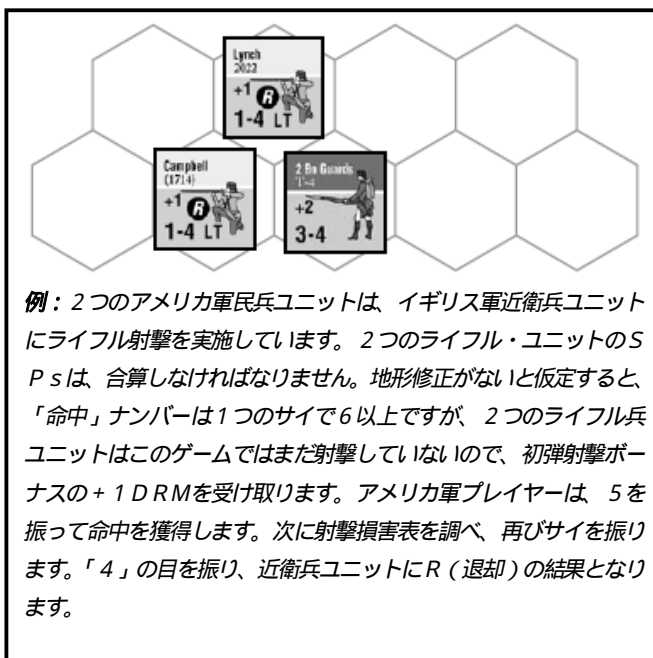
11.1 ルールの概要

防御砲兵射撃フェイズの間に、非手番プレイヤーは自軍の砲兵で射撃できます。防御砲兵射撃は任意で、決して射撃を強制されませ

ん。フェイズ毎に複数回射撃できるユニットはありません。

11.2 目標の選択

もしもユニットが射撃することを選択すると、射程内でLOS (11.4) 内の目標戦闘ユニットを選択しなければなりません。全ての砲兵ユニットは、3ヘクスの最大射程を持ちます (Vol. では、例外があります)。射程は、射撃しているユニットから目標までのヘクス数で、目標のヘクスはカウントしますが射撃しているユニットのヘクスはしません。1つの防御砲兵射撃フェイズ毎に、複数回の目標になるユニットはありません。もしも複数の砲兵ユニットが1ユニットを射撃することを望むと、射撃しているSPSの数を合計し、「命中」ナンバーを決定するために最遠距離ユニットの射程を使用します。



デザイン・ノート: 野戦砲兵 (3ポンド砲と6ポンド砲) は超過射程で射撃が可能ですが、600~800ヤードで射撃するのが当時の標準的な決まりで、しばしばもっと接近しました。この時代の全ての砲兵は滑空砲で、マスケット銃と同様に近距離の場合に比較して正確さに欠けました。

11.3 手順

ステップ1: 射撃しているプレイヤーは、「命中」ナンバーを決定するために射撃表上で自身のSPSと射程を交差照合します。

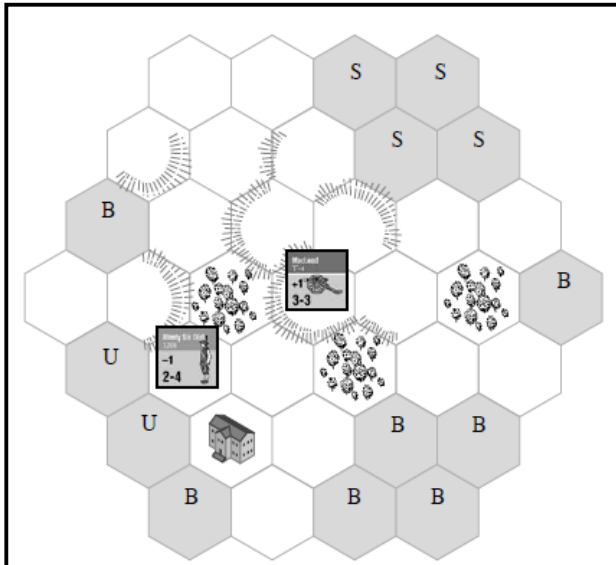
ステップ2 (上記10.3と同一): プレイヤーは、サイを振ります。結果は射撃戦闘DRM表上に与えられた適用可能な全DRMによって修正されます。修正後のサイの目は、「命中」ナンバーと比較されます。もしも「命中」ナンバー以上であれば、命中が得られます。

ステップ3: もしも命中が得られると、結果を決定するために砲兵射撃損害表上で2番目のサイが振られます(修正はありません)。目標戦闘ユニットのみが、この結果の影響を受けます。ヘクス内の他のユニットについては無視します(例外: 13.1 指揮官の死傷)。結果を適用した後に、要求される軍士気の調整を行います。

11.4 照準線

11.4.1 2又は3ヘクス離れた目標を射撃する砲兵ユニットについては、視認できなければなりません。ゲーム用語では、砲兵ユニットは目標ユニットまでクリアな照準線をたどれなければなりません。LOSは、隣接しているユニットを射撃しているときには、

常にクリアです。LOSは、射撃しているヘクスの中心から目標ヘクスの中心までたどられます。LOSの目的においては、斜面と斜面/ランのヘクスサイドは正確に同一と見なされ、斜面ヘクスサイドのみが問題となります。



例：砲兵ユニットがまさに砲兵射撃を実施しようとしています。網掛けされたヘクスは、砲兵ユニットの照準線にないヘクスを表示します。「B」とマークされたヘクスは妨害地形により妨害され、「S」とマークされたヘクスは斜面により妨害され、「U」とマークされたヘクスは戦闘ユニットによって妨害されています。

11.42 妨害地形：以下のヘクス・タイプは、妨害地形です。：森林 [forest]、林 [light forest]、礼拝堂 [meeting house]、町 [town]（妨害地形の追加例については、専用ルールを参照してください）。加えて、友軍又は敵の戦闘ユニットを含むヘクスは、妨害地形です。LOSは、常に妨害地形内にたどることができますが、決して通過できません（例外：11.43、ケースC。両ユニットが「頂上」にいる）。

11.43 上り斜面 [UP SLOPE]：LOSの決定は、射撃しているユニットと目標ユニットの両者が互いに「上り斜面」の位置にどうかにかかわらずに依存します。ユニットは、もしも他のユニットからたどるLOSが上り斜面ヘクスサイドを横切り、目標ヘクスに進入すると「上り斜面」の位置にいます。

A. どちらのユニットも「上り斜面」にいない：LOSは、もしもいずれかの妨害地形ヘクスを通過すると妨害されます。加えて、LOSは、もしも射撃ユニット又は目標ユニットのヘクスの一部ではない斜面ヘクスサイドを横切ると妨害されます。

B. 1ユニットが「上り斜面」にいます：LOSは、もしもいずれかの妨害ヘクスを通過すると妨害されます。1ユニットが「上り斜面」にあれば、LOSは射撃ユニット又は目標ユニットのヘクスの一部ではない斜面ヘクスサイドを通してたどることができます。ヘクスサイドの上り斜面の方向は、射撃ユニット又は目標ユニットのヘクス内の斜面ヘクスサイドの斜面方向と同じ向きでなければなりません。もしも向きが異なると、LOSは妨害されます。もしも射撃ユニットと目標ユニットの両者が斜面ヘクスサイドを持ち、射程が3ヘクスであると、介在しているヘクスサイドは他の2つのヘクスサイドと同じ向きの斜面ヘクスサイドでなければなりません。もしもこの介在しているヘクスサイドが斜面ヘクスサイドではないか又は

向きが異なると、LOSは妨害されます。

C. 両ユニットが「上り斜面」にある：これらのユニット間のLOSは、常にクリアです。妨害地形は無視します。

11.44 ヘクス屋根：もしもLOSが正確にヘクスサイドに沿って走ると、そのヘクスサイドに隣接する両ヘクスが妨害地形と/又は戦闘ユニットを含む場合にのみ妨害されます。

12. 近接戦闘

12.1 ルールの概要

12.11 攻撃側/防御側：手番プレイヤーは攻撃側と見なされ、非手番プレイヤーは防御側です。

12.12 誰が攻撃しなければならないのか：近接戦闘は、敵ユニットに隣接する全ての友軍ユニット（砲兵ユニットを除きます）が強制されます。これには、射撃戦闘で退却して現在敵ユニットに隣接するユニットも含まれます。

例外：ライフル兵ユニットは、決して攻撃することを強制されません。追加の例外については、専用ルールを参照してください。

12.13 誰が攻撃されなければならないのか：友軍ユニットに隣接する全ての敵ユニットは、攻撃されなければなりません。

例外：12.14 牽制。

12.14 (上級) 牽制：各近接戦闘フェイズの間に、手番プレイヤーは防御しているユニットの1スタックが牽制を受けているものとして指定できます。攻撃側はこれらの防御ユニットを攻撃しませんが、牽制を創出した隣接する攻撃側ユニットは他の敵ユニットを攻撃しなければなりません。牽制を受けている防御側ユニットに隣接する全ての攻撃ユニットは、参加している近接戦闘の戦闘比が1コラム左にシフトすることで罰則を受けます（例えば、2対1は3対2に減少します）。

12.15 複数ヘクス戦闘の制限：

- ・ 攻撃又は防御している各ユニットは、プレイヤー・ターン毎に1近接戦闘にのみ参加できます。
- ・ 単一ヘクス内にスタックした攻撃ユニットは、単一の攻撃に組み合わせるか又は異なるユニットを攻撃できます。
- ・ 単一ヘクス内にスタックした全防御ユニットは、単一の近接戦闘で一緒に攻撃されなければなりません。
- ・ 各近接戦闘は、1攻撃ヘクス又は1防御ヘクスのどちらかを含まなければなりません。

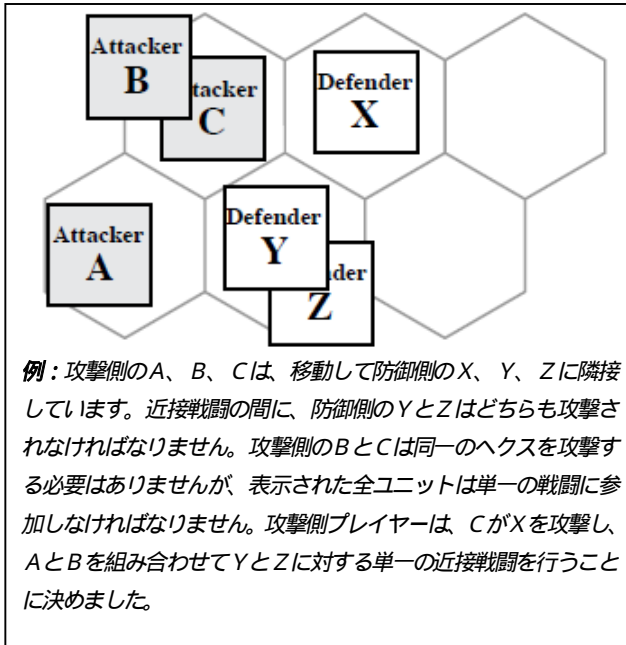
例：1攻撃ヘクス対2又は3以上の防御ヘクス、あるいは2又は3以上の攻撃ヘクス対1防御ヘクスは合法ですが、単一の近接戦闘で2又は3ヘクス以上対2又は3ヘクス以上は不正です。

12.2 手順

12.21 攻撃の指定：手番プレイヤーは、全ての近接戦闘を解決する前に宣言しなければなりません。手番プレイヤーは、どの友軍ユニットが攻撃し、どの敵ユニットが攻撃されるのかを指定しなければなりません。

12.22 釘付け [Pin] マーカーの撤去：手番プレイヤーが全ての近接戦闘を宣言した後に、プレイヤー諸氏は盤上の全ユニットから「釘付け」マーカーを取り去ります（13.1）。

12.23 戦闘のシーケンス：各近接戦闘は、攻撃側が選択する順番で個々に解決されます。それぞれは、下記の手順に従います。



例：攻撃側のA、B、Cは、移動して防御側のX、Y、Zに隣接しています。近接戦闘の間に、防御側のYとZはどちらも攻撃されなければなりません。攻撃側のBとCは同一のヘクスを攻撃する必要はありませんが、表示された全ユニットは単一の戦闘に参加しなければなりません。攻撃側プレイヤーは、CがXを攻撃し、AとBを組み合わせてYとZに対する単一の近接戦闘を行うことに決めました。

ステップ1 戦闘比の決定：プレイヤー諸氏は、この近接戦闘に参加する全自軍ユニットの非砲兵SPsを合計します。攻撃側は、自軍のSPs合計を防御側のそれと比較します。攻撃側SPs対防御SPsの戦闘比を防御側有利に切り上げて、近接戦闘表上に与えられた戦闘比のセットに適合させます。

例：5SPsが4SPsを攻撃していると1対1ですが、4SPsが5SPsを攻撃していると1対2です。

- ・もしも全防御ユニットが砲兵であれば、12.3を参照してください。
- ・防御側は、このときに騎兵撤退を宣言できます(12.4を参照)。

ステップ2 先導ユニットの決定：各陣営は、攻撃側から開始して、自軍の1ユニットを先導ユニットとして選択しなければなりません。先導ユニットは、もしもヘクス内で使用可能であれば、戦闘隊形でなければなりません。砲兵ユニットは、先導ユニットとして選択できません。このユニットの士気は、軍士気によって修正後に、近接戦闘のDRMとして使用されます。もしも不利な戦闘結果であると、先導ユニットは結果を吸収する最初のユニットになります(例外：13.1 捕獲結果についてを参照)。

・**先導ユニットと禁止地形：**もしも禁止地形内に戦闘後前進を要求されるのであれば、先導ユニットとして選択できません。もしもこの種類のユニットのみが使用可能であれば、先導ユニットとして選択できますが、戦闘後前進は認められません。

ステップ3 DRMの決定：サイを振る前に、プレイヤー諸氏はサイの目に追加の調整が行われるかを知るために、近接戦闘DRMチャートをチェックします。

ノート：非民兵砲兵と共に防御している民兵は、たとえ砲兵が近接戦闘に参加していないか又は先導ユニットとして従事していても、全民兵部隊とは見なされません。

デザイン・ノート：各近接戦闘は、純粋な参加数以外の要素を考慮します。これらの要素は、解決サイ振りの調整としてまとめられます。

ステップ4 戦術の選択と解決：各陣営は、手の下に自身の使用可能な戦術チットを表面にして置くことで密かに選択します。次に、2枚の戦術チットは同時に明らかにされ、DRMがあるかどうかを決定するために戦術マトリクス上で交差照合します。

- ・**NC戦術マトリクス結果：**戦闘は発生しません。もしもある陣営が撤退チットを選択し、戦術マトリクスの結果がNCであれば、撤退チットをプレイしている陣営は全ユニットを1ヘクス退却させます。例外、攻撃側スタックの砲兵は、決して退却しません。もしも両陣営が撤退を選択したら、防御側が最初に退却します。ステップ9は飛ばします。

ステップ5 近接戦闘の解決：近接戦闘は、サイを振り、DRMsを適用し、近接戦闘結果表上の戦闘比を交差照合することで解決されます。スラッシュの左の結果は、攻撃側に適用します。スラッシュの右の結果は、防御側に適用します。

ステップ6 (上級) モウメンタムの決定：相手よりも少ないモウメンタム・チットを保持しているプレイヤー(同数の場合には防御側)は、近接戦闘ステップを戻してサイの振りなおしをするために、1枚を消費することを選択できます。もしもこのプレイヤーがモウメンタムの使用を辞退したら、他方のプレイヤーは近接戦闘ステップを戻してサイの振りなおしをするために、1枚を消費することを選択できます。各近接戦闘で、1つ又は両陣営によって複数のモウメンタム・チットを消費できますが、このステップに到達するとき毎に、1枚のみを消費できます(つまり、モウメンタム・チットの消費と消費の間には、1度の近接戦闘のサイ振りなおしが必要ではありません)。

デザイン・ノート：このシーケンスは、多くのモウメンタムを持って戦闘に臨むプレイヤーが、サイの振りなおしを要求するための最終プレイヤーになるために最良の機会を保証する試みです。

ステップ7 近接戦闘結果の適用：近接戦闘結果は、次の近接戦闘の前に適用されます(13.1の結果の説明を参照してください)。両プレイヤーが退却を要求されるときは、防御側が攻撃側の前に退却しなければなりません。結果を適用させた後に、要求される軍士気の調整を行います。

ステップ8 (上級) モウメンタムの獲得：もしも最終修正後の近接戦闘のサイの目が-1以下であると、防御側は1枚のモウメンタム・チットを獲得します。もしも最終修正後の近接戦闘のサイの目が10以上であると、攻撃側は1枚のモウメンタム・チットを獲得します。

ステップ9 戦闘後前進：もしも防御側のヘクスがカラになれば、攻撃側は少なくとも先導ユニットで前進しなければなりません(もしもそれが退却していなければ)参加した他のユニットは、スタッキング限度まで前進できます。これには、戦闘結果によって士気チェックを行わなければならない、しかもそれにパスしたユニットも含まれます。砲兵ユニットは、決して前進できません。防御側は、決して戦闘後前進できません。

12.3 近接戦闘における砲兵

砲兵SPsは、近接戦闘については決してカウントしません。もしも防御している唯一のユニットが砲兵であれば、それらは捕獲されます。防御している全砲兵ユニットを捕獲ボックス内に置き、ステップ9は飛ばします。

12.4 騎兵撤退



もしも近接戦闘で防御している全ユニットが戦闘隊形の騎兵で、攻撃しているユニットに騎兵が存在しなければ、防御側は騎兵撤退を宣言する選択肢を持ちます。通常に近接戦闘を解決する代わりに、乗馬騎兵は敵ユニットに隣接しないヘクスまで3ヘクス退却します。ユニットを騎兵撤退マーカーでマークし、近接戦闘手順のステップ9まで進みます。

制限: 騎兵撤退マーカーでマークされた乗馬騎兵ユニットは、以下の制限を受けます。:

- ・ 移動や攻撃ができません。
- ・ 通常に防御します。
- ・ ZOCを保持します。

すでに騎兵撤退マーカーでマークされた乗馬騎兵が再び攻撃されると、後退から後退の騎兵撤退オプションを選択できません。

撤去: 騎兵撤退マーカーは、所有しているプレイヤーの次の回復フェイズの間に、自動的に友軍ユニットから取り去られます。

12.5 戦術チット

12.51 ゲームの開始時に、各プレイヤーは1セットの戦術チットを持ちます。各近接戦闘フェイズの間に、各プレイヤーは戦闘に影響を与えるために資格を持つ1枚の戦術チットを選択することになります。

12.52 (上級) 戦術チットの使用制限: 以下の要件は、各近接戦闘で資格を持つ戦術チットが選択される前に満たさなければなりません。

- ・ 散兵線 [skirmish]、梯形攻撃 [Attack en Echelon]、死守 [Stand Fast]、撤退 [Withdraw]: 制限はありません。

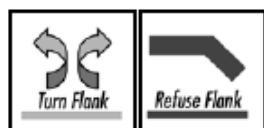
例外: もしも攻撃している部隊に乗馬ユニットが含まれていると、全ての歩兵部隊は平地、草原、耕作地内では「撤退」戦術を選択できません。



・ **正面突撃 [Frontal Assault]**、**予備投入 [Commit Reserve]**: 指揮官がこの近接戦闘に参加する少なくとも1ユニットと共にスタック又は隣接していなければなりません。ユニットは先導ユニットである必要はありません。指揮官の制限については、専用ルールを参照してください。



・ **側面迂回 [Turn Flank]**、**側面防御 [Refuse Flank]**: 両プレイヤーのユニットに隣接するカラの1ヘクスが存在しなければならず (防御ユニットに隣接する1ヘクスと攻撃ユニットに隣接する1ヘクス) しかも友軍指揮官がその近接戦闘に参加する少なくとも1ユニットと共にスタック又は隣接していなければなりません。ユニットは、先導ユニットである必要はありません。追加の制限について



は、専用ルールを参照してください。

注記: もしも上記で述べられたカラの側面ヘクスが禁止地形であると、側面には迂回できません。

12.53 一人の指揮官は、スタックするか又は隣接する全ユニットについての戦術チット使用の要件を満たす資格を持ちます。

12.54 (上級) もしも一方のプレイヤーが非合法の戦術チットをプレイすると、相手側は自軍に有利な1の修正を受け取ります (攻撃側に+1又は防御側に-1)。もしも両プレイヤーが非合法の戦術チットをプレイすると、戦術修正は0です。

12.6 (上級) モウメンタム・チット



12.61 5枚の両面刷りモウメンタム・チットが用意されています。プレイヤー諸氏は、ゲームの間にモウメンタム・チットを蓄積します。一方の陣営がモウメンタム・チットを持って開始するのを決定するために、専用ルールを参照してください。

12.62 モウメンタム・チットの消費: モウメンタム・チットは、下記の3方法の1つで使用できます。モウメンタム・チットが使用されるときには、プールに戻されて再び蓄積が可能となります。

・ **近接戦闘:** 各チットの消費は、1近接戦闘の解決で振り直しを認めます。1つの近接戦闘で、複数のモウメンタム・チットを使用できます (12.23、ステップ6)。

・ **主導権:** 主導権についてサイを振る前に消費する各モウメンタム・チットについて、プレイヤーは自身の主導権のサイの目に2を加えることができます (+2)。前のターンに主導権を持っていたプレイヤーは、最初にモウメンタム・チットを何枚消費するのを決定しなければなりません (6.0)。

モウメンタムを消費するための他の方法については、専用ルールを参照してください。

12.63 モウメンタム・チットの獲得

- ・ 防御側は、最終修正後の近接戦闘サイの目が-1以下のときのモウメンタム獲得ステップに、1枚のモウメンタム・チットを獲得します。
- ・ 攻撃側は、最終修正後の近接戦闘サイの目が10以上のときのモウメンタム獲得ステップに、1枚のモウメンタム・チットを獲得します。

12.64 モウメンタム・チットの喪失: もしも+2の士気が記載されたユニットが完全戦力の間に捕獲されたら、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りません。もしもプレイヤーがモウメンタム・チットを持っていないければ、相手側のプレイヤーは1枚のモウメンタム・チットをプールから取りだす資格を与えられます。もしもプール内にモウメンタム・チットがなければ、それ以上の影響はありません。

12.65 もしもプレイヤーがモウメンタム・チットを受け取る資格を与えられてプール内に使用可能なものがなければ、その代わりに相手側のプレイヤーが1枚のモウメンタム・チットをプールに戻さなければなりません。もしも相手側のプレイヤーがモウメンタム・チットを持っていないければ、それ以上の影響はありません。追加の場合については、軍士気調整チャートを参照してください。

12.7 包囲下の近接戦闘修正

防御ユニットに隣接する全6ヘクスが敵ユニット、敵ZOC、禁

止地形によって占められていたら、攻撃側は自身の近接戦闘のサイの目を+1だけ修正します。逆もまた真で、もしも攻撃側が包囲されていたら、近接戦闘のサイの目は-1だけ修正されます。このルールについてのみ、友軍ユニットは自身のヘクス内の敵ZOCを無効にします。

13. 戦闘結果

以下のルールでは「影響下ユニット」とは近接戦闘の先導ユニット、又は射撃戦闘の目標ユニットです。射撃戦闘では、ヘクス内の他の友軍ユニットは決して影響を受けませんが、指揮官は受ける可能性があります。

13.1 結果の説明

「-」効果なし

「AM」軍士気の喪失：影響下のプレイヤーは、自軍の軍士気マーカーを1だけ減少させなければなりません。

「R」退却：所有しているプレイヤーは、影響下のユニットを1ヘクス退却させます（13.2を参照してください）。近接戦闘内の他の友軍ユニット、ならびに防御側の砲兵（攻撃側の砲兵ではありません）は、士気チェックを行わなければなりません。もしも失敗したら、やはり1ヘクス退却しなければなりません。両陣営が退却しなければならないときには、最初に防御側が退却して士気チェックを行わなければなりません。強制的な退却の例外については、専用ルールを参照してください。

「D」混乱：所有しているプレイヤーは影響下のユニットを3ヘクス退却させ（13.3を参照）ユニットの上に混乱 [disruption] マーカーを置きます。近接戦闘内の他の友軍ユニット、ならびに防御側の砲兵（攻撃側の砲兵ではありません）は、士気チェックを行わなければなりません。もしも失敗したら、1ヘクス退却しなければなりません。

- もしも影響下のユニットがすでに混乱していたら、ここで撃破状態 [shattered] になります。影響下のユニットは、3ヘクス退却しなければなりません。

- もしも影響下のユニットがすでに撃破状態であれば、除去されて除去ボックス内に置かれます。

「1」1ステップ損失：影響下のユニットは、1ステップを失います。もしもユニットが完全戦力の2ステップ・ユニットであれば、裏返されてヘクス内に留まります。さもなければ、ユニットは除去ボックス内に置かれます。近接戦闘内の他の友軍ユニット、ならびに防御側の砲兵（攻撃側の砲兵ではありません）は、士気チェックを行わなければなりません。もしも失敗したら、1ヘクス退却しなければなりません。

デザイン・ノート：他のユニットの退却を援護したとみなされるため、損失を受けたユニットは決して退却しません。

「2」2ステップ損失：影響下のユニットは除去され、除去ボックス内に置かれます。もしも影響下のユニットが1ステップ・ユニット又は減少状態の2ステップ・ユニットのみであれば、2番目のユニットが1ステップ損失を受けなければなりません。もしもヘクス内に他のユニットがなければ、2番目のステップ損失は無視されます。近接戦闘内の他の友軍ユニットならびに防御側の砲兵（攻撃側の砲兵ではありません）は、士気チェックを行わなければなりません。もしも失敗したら、1ヘクス退却しなければなりません。

「DC」防御側の選択で捕獲：防御側の選択で、影響下陣営の1戦闘ユニットが捕獲されます。ユニットを捕獲ボックス内に置いてく

ださい（もしも記載されたユニットの士気が+2であれば、12.64も参照してください）。このユニットは、先導ユニットである必要はなく、完全戦力である必要もありません。近接戦闘内の他の友軍ユニットならびに防御側の砲兵（攻撃側の砲兵ではありません）は、士気チェックを行わなければなりません。もしも成功したら、1ヘクス退却しなければなりません。もしも失敗したら、「D」の結果を被ります（3ヘクス退却して混乱状態になります）。

「AC」攻撃側の選択で捕獲：攻撃側の選択で、影響下陣営の1戦闘ユニットが捕獲されます。ユニットを捕獲ボックス内に置いてください（もしも記載されたユニットの士気が+2であれば、12.64も参照してください）。このユニットは、先導ユニットである必要はなく、完全戦力である必要もありません。近接戦闘内の他の友軍ユニットならびに防御側の砲兵（攻撃側の砲兵ではありません）は、士気チェックを行わなければなりません。もしも成功したら、1ヘクス退却しなければなりません。もしも失敗したら、「D」の結果を被ります（3ヘクス退却して混乱状態になります）。



「PIN」釘付け状態：敵対しているユニットたちは、交戦状態で留まります。両陣営の全ての混乱状態や撃破ユニットは、捕獲されます。防御側に続いて攻撃側は、自軍ユニットを捕獲ボックス内に置き、軍士気を調整します。次に、この近接戦闘に参加した全ヘクスの上に釘付けマーカーが置かれます。次の手番プレイヤーは、以下のいずれかを行わなければなりません：

A. 釘付けとマークされた全ユニットで攻撃し、このプレイヤー・ターンの間に釘付けとマークされた全防御ユニットを攻撃します（追加のユニットを釘付け状態のユニットにスタックして攻撃できます）。

又は：

B. 釘付け状態の全友軍ユニットをいかなる敵ユニットにも隣接しないように移動させ、他の友軍ユニットを釘付け状態の敵ユニットに隣接させるように移動せず、軍士気を1だけ減少させます（9.3）。

注記：上記Bの場合には、指揮官は軍士気の罰則なしに釘付けヘクスを離れることはできません。

注記：釘付け状態の防御ユニットは、牽制（12.14）を受け取ることができません。

「Pin」マーカーは、移動フェイズの終了時に軍士気の罰則（9.3）と共に、あるいは全ての近接戦闘が割り振られた後に（12.22）全友軍と敵ユニットから取り去られます。

釘付け状態の防御ユニットは、牽制を受け取れません。これは、12.14の例外です。

「*」指揮官の死傷：修正後のサイの目が、このナンバーと正確に一致しなければなりません。所有しているプレイヤーは、一人の指揮官を取り去って除去ボックス内に置きます。選択される指揮官は、指揮をとっている指揮官である必要はありません。これは、砲兵又はライフルの射撃から、ヘクス内の他のユニットに影響を与えられる唯一の結果です。もしも指揮官が存在しなければ、両方の結果を無視し、指揮官死傷による軍士気を調整します。

13.2 退却

13.2.1 退却のガイドライン：もしも可能であれば、ユニットは敵ユニットに隣接しないヘクス内に退却しなければなりません。加えて、可能であれば、ユニットは友軍マップ端の方向に退却しな

ければなりません。「友軍マップ端」の定義については、専用ゲーム・ルールを参照してください。

13.2.2 制限：ユニットは、以下の退却ができません。

- ・ 敵が占めるヘクス内に
- ・ たとえ友軍ユニットがすでに占めていたとしても、敵ZOC内に
- ・ 禁止地形内に
- ・ マップ外に
- ・ スタッキング限度を破る（2ステップ・ユニットの例外 13.23を参照してください）

13.2.3 退却と捕獲：制限のために完全な距離を退却できないユニットは、その代わりに捕獲されます。これには、ライフル射撃や砲兵射撃によって退却する場合を含みます。ユニットは取り去られ、捕獲ボックス内に置かれます。

例外：もしも2ステップ・ユニットがスタッキング限度違反のために退却に失敗して捕獲される場合には、所有しているプレイヤーは1ステップ損失を受けて退却させる選択肢を持ちます。ただし、減少戦力のユニットが、退却するヘクス内のスタッキング限度を違反しないという条件がつきます。「1」の結果を被る軍士気の調整は、もしもユニットがこの方法で減少しても適用されます。（プレイヤーは、ステップ損失を受ける代わりにユニットを捕獲させる選択肢も持ちます。）

13.2.4 3ヘクス退却しているユニットは、最短距離でカウントして、退却を開始するヘクスから3ヘクス離れて終了しなければならず、さもなければ捕獲されます。退却を開始したヘクスから3ヘクス離れたヘクスは、もしも敵ユニットに隣接しないヘクスがあればそちらを選択します。騎兵撤退（12.4）は、決して敵ユニットに隣接して終了できません。

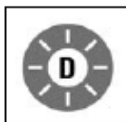
13.2.5 戦闘と以前に退却したユニット：もしもユニットが近接戦闘から、いまだに近接戦闘が解決されていないヘクス内に退却したら、その近接戦闘には戦力を提供できず、先導ユニットに選択できません。もしもその陣営が近接戦闘でいずれかの結果を被ると、以前に退却したユニットは士気チェックを行わなければなりません。もしもパスすれば、1ヘクス退却しなければならず、失敗したら「D」の結果を被ります（13.1に従います）

13.2.6 指揮官の退却：指揮官は、スタックした友軍の退却しているユニットと共に退却できます。指揮官は、決して退却を要求されません。

13.2.7 砲兵の退却：砲兵ユニットは、他のユニットと同様に退却します。砲兵ユニットは、もしも近接戦闘結果適用ステップに敵戦闘ユニットに隣接して終了しても、自動的に捕獲されません。自動的な捕獲は、戦闘比決定ステップの間に防御している砲兵ユニットについてのみ発生します。

13.3 混乱 [Disruption]

混乱状態のユニット：



- ・ ターン毎に1ヘクスのみ移動でき、敵ユニットに移動して隣接できません。もしも混乱状態のユニットが敵ユニットに隣接して移動フェイズを開始したら、可能な限り多くの敵ユニットから離れるために（すなわち、隣接しなくなるよう

に）1ヘクス移動を使用しなければなりません。

- ・ 攻撃できません。砲兵とライフル兵ユニットは、射撃できません。
- ・ 自身のSPSの半分のみ（端数は切り上げます）で防御します。
- ・ ZOCを持ちません。
- ・ もしも追加の「D」の結果を受けると撃破状態になります。
- ・ もしも「PIN」の結果を受けると、捕獲されます。
- ・ もしも友軍の戦闘隊形ユニットとスタックせず、しかも敵ユニットに隣接して自軍の近接戦闘フェイズを終えると、追加の「D」結果を被ります。この結果でユニットは撃破状態になります（すなわち、3ヘクス退却するか又は捕獲されなければなりません）。

13.4 撃破 [Shattered]

撃破状態のユニット：



- ・ 移動できません。
- ・ 攻撃できません。砲兵とライフル兵ユニットは、射撃できません。
- ・ 1SPで防御し（実際のSPS値にかかわらず）、いかなる地形DRMsも受け取ることができません。
- ・ ZOCを持ちません。
- ・ もしも追加の「D」の結果を受けると、除去されます（このようなユニットを除去ボックス内に置きます）。
- ・ もしも「PIN」の結果を受けると、捕獲されます。
- ・ もしも友軍の戦闘隊形ユニットとスタックせず、しかも敵ユニットに隣接して自軍の近接戦闘フェイズを終えると捕獲されます。ユニットを取り去り、捕獲ボックス内に置きます。

13.5 士気チェック

士気チェックが要求されるときには、サイが1つ振られてユニットの修正後の士気にその数値を加えます。もしも結果が5以上であれば、ユニットは士気チェックにパスします。もしも結果が4以下であれば、ユニットは士気チェックに失敗します。

士気チェック修正：士気チェックのサイの目に、以下の修正を適用します：

+ 1 防御ユニットが野戦構築物ヘクスサイドのみを越えて攻撃されている。

+ ? 指揮統率力DRM（14.23）

追加の修正については、専用ルールを確認してください。

14 指揮官

14.1 指揮官のスタッキング

1ヘクス内には、いかなる数の友軍指揮官もスタックできます。ただし、あるヘクス内では最上級指揮官（3.2を参照）のみがユニットを指揮できます（つまり、これらのユニットにDRMsを提供できます）。指揮をとる指揮官を友軍ユニットの最上部に置いてください。指揮官スタッキングの限度については、専用ルールをチェッ

くしてください。

14.2 指揮官の使用

14.2.1 近接戦闘DRM: 近接戦闘の間に、指揮をとる指揮官は、自身の近接戦闘DRMでサイの目を修正します。攻撃しているときにはサイの目に数値が加えられ、防御しているときには差し引かれます。

14.2.2 戦術チット: もしも近接戦闘の間に、戦闘ユニットが指揮官と共にスタック又は隣接していると、プレイヤーは追加の戦術チットをプレイする資格を持ちます (12.5)。

14.2.3 指揮統率力DRM: 全ての士気チェックと回復の試みの間に、指揮をとる指揮官は自身の指揮統率力DRMを自身のヘクス内の全戦闘ユニットに加えることができます。

14.3 指揮官の影響

14.3.1 指揮官は、決して混乱しません。 もしも退却又は混乱を被るユニットと共にスタックしていたら、指揮官はそれらと共に退却するか又はそこに留まることができます。指揮官は、戦闘で「*」の結果によってのみ直接影響を受けます。

14.3.2 あるヘクス内に単独で存在する指揮官は、 もしも戦闘隊形又は混乱状態の敵戦闘ユニットがそのヘクスに進入したら、直ちに捕獲されます。この捕獲は、移動フェイズの間又は戦闘後前進の結果として起こり得ます。もしも敵の移動中に指揮官が捕獲されても、捕獲しているユニットは停止又は追加の移動ポイント消費する必要はありません。

15. 回復フェイズとユニットの士気

15.1 回復フェイズ

回復フェイズの間に、敵戦闘ユニットに隣接していない、手番プレイヤーの混乱状態又は撃破状態のユニットは、回復を試みることができます。ユニットは、士気チェックを行うことで回復を試みます (13.5)。指揮をとる指揮官は、自身の指揮統率力DRMを加えることで、同一ヘクス内のユニットの回復の試みを修正できます (14.23)。指揮官は、回復の試みを行うことを要求されません。

15.2 回復の効果

士気チェックにパスした混乱状態のユニットは、戦闘隊形に復帰します。もしも士気チェックに失敗すると、混乱状態で留まります。士気チェックにパスした撃破状態のユニットは、混乱状態になります。もしも士気チェックに失敗すると、撃破状態で留まります。

15.3 ユニットの士気

15.3.1 基本士気: ユニットの基本士気は、ユニット上に記載されています。ユニットの減少戦力面の基本士気は、通常は完全戦力面よりも1低くなります。

15.3.2 修正後の士気: ユニットの修正後の士気は、ユニットの基本士気+ユニットの軍士気修正です (16.2 を参照)。先導ユニットの修正後の士気は、近接戦闘のDRMとして使用されます (12.2 を参照)。

16. 軍士気

デザイン・ノート: この時代の戦争では、戦闘はしばしば圧倒的な損害を与えることよりも、相手側の戦意を喪失させることで決しました。軍士気記録欄は、プレイヤーの全部隊の戦闘への粘りと意欲を測ります。プレイの経過を通しての個々のユニットの成功と失敗は、各プレイヤーの軍の全般的な状態に影響を蓄積させることになります。換言すれば、プレイヤーの軍の全般的な士気の状態は、個々のユニットが最大限の努力を実行するための能力に直接影響力を与えることになります。

16.1 士気の調整

軍士気は、以下の1つが発生するときに調整される必要があります (軍士気調整チャートを参照):

- ・ 射撃又は近接戦闘の結果が「効果なし」以外の場合。
- ・ ユニットが回復する (+1)
- ・ 指揮官の死傷 (特別ルールを参照)
- ・ 移動フェイズにPINマーカーが取り去られる (9.3)



16.2 軍士気レベル

16.2.1 士気高揚 [HIGH MORALE]: もしも軍が士気高揚であると見なされたら、その軍の主導権DRMは+1です。士気高揚状態の軍の全ユニットは、記載されたユニットの士気値を使用します。

16.2.2 疲弊状態 [FATIGUED]: もしも軍が疲弊状態であると、その軍の主導権DRMは0です。疲弊状態の軍の全ユニットは、記載されたユニットの士気値から1だけ減じられます。

16.2.3 動揺状態 [WAVERING]: もしも軍が動揺状態であると、その軍の主導権DRMは-1です。動揺状態の軍の全ユニットは、記載されたユニットの士気値から2だけ減じられます。

16.2.4 もしも射撃戦闘や近接戦闘の解決の間に、 軍の士気が高揚、疲弊、動揺の間で変化する場合には、その戦闘の開始時に有効だった軍士気レベルを使用して士気チェックを解決します。新たな軍士気レベルは、その戦闘フェイズにこれから解決される戦闘のために使用されます。

16.3 士気崩壊と実質的勝利

もしも軍の士気が0に落ちると、崩壊したものと見なされます。ゲームは直ちに終了し、相手側のプレイヤーは実質的勝利で勝ちます。

SERIES RULES CREDITS

GAME DESIGN: Mark Miklos
DEVELOPMENT: Andy Lewis
ART DIRECTOR: Rodger MacGowan
RULES LAYOUT: Mark Simonitch
PROOF READER (2005 EDITION): Tom Wilde

GMT GAMES

[Great Battles of the American Revolution] version: June 2006

[翻訳 : 松谷健三 2010.5.15]

発展したプレイのシーケンス

A. 主導権セグメント (6.0 を参照)

- ・このターンに誰が主導権を持つのかを決定するために、各プレイヤーはサイを1つ振り、軍士気DRMで修正します。

B. 主導プレイヤー・ターン

1. 正しいプレイヤー・ターンを表示するために、ゲーム・ターン・マーカーを裏返します。

2. 移動フェイズ (9.0 を参照)

- ・撃破状態のユニットは、移動できません (13.4)
- ・混乱状態のユニットは、1ヘクスのみ移動できます (13.3)
- ・釘付け状態のユニットは、自身の移動を敵ユニットに隣接せずに終了し、手番プレイヤーが自軍の軍士気を減少させる場合にのみ移動できます (9.4)
- ・ユニットは、道路又は小道に沿って戦略移動を実施できます (ルール9.52)

3. 回復フェイズ (15.0 を参照)

- ・敵戦闘ユニットに隣接していない各混乱状態 (13.3) 又は撃破状態 (13.4) のユニットについて士気チェックを行います。
- ・修正後のサイの目が5以上で、ユニットは回復します。
- ・回復した撃破状態のユニットは混乱状態になり、回復した混乱状態のユニットは戦闘部隊になります。

4. 防御砲兵射撃フェイズ (11.0 を参照)

- ・非手番プレイヤーは、いかなる自軍の砲兵ユニットでも射撃できます。

ステップ1: 「命中」ナンバーを決定します (射撃表上で砲兵SPSと目標までの射程を交差照合します)。

ステップ2: サイを1つ振ります。もしも修正後のサイの目が「命中ナンバー」以上であれば、命中が得られます。

ステップ3: もしも命中が得られたら、結果を決定するために砲兵射撃損害表上で2度目の修正なしのサイを振ります。結果を適用した後に、要求される軍士気の調整を行います (16.1)。

5. ライフル射撃フェイズ (ルール10.0)

- ・両プレイヤーは、自軍ライフル兵ユニットでライフル射撃を実施できます。
- ・射撃は同時と見なされます (10.4)

ステップ1: 「命中」ナンバーを決定します (10.3)。

ステップ2: サイを1つ振ります。もしも修正後のサイの目が「命中ナンバー」以上であれば、命中が得られます (10.3)。

ステップ3: もしも命中が得られたら、ライフル射撃損害表上で2番目の (修正なしの) サイを振ります。要求された軍士気の調整を行います (16.1)。

6. 近接戦闘フェイズ (ルール12.0)

- A. 全攻撃を指定します (12.21)。手番プレイヤーは、敵ユニットに隣接する全自軍ユニットで攻撃しなければならず (例外: 砲兵とライフル兵) 隣接する全ユニットは攻撃されなければなりません。

- B. 全ユニットから釘付けマーカーを取り去ります (12.22)。

- C. 指定した全ての近接戦闘を実施します。

近接戦闘のシーケンス (12.23):

ステップ1: 戦闘比を決定します。

- ・砲兵の捕獲 (12.3)
- ・騎兵撤退 (12.4)

ステップ2: 先導ユニットを決定します。

ステップ3: DRMを決定します。

ステップ4: 戦術を選択して解決します。

ステップ5: 近接戦闘を解決します。

ステップ6: モウメンタムの決定*

ステップ7: 近接戦闘結果を適用します。

- ・軍士気の調整を行います。

ステップ8: モウメンタムを獲得します*

ステップ9: 戦闘後前進

* 上級ゲームのみ

7. ゲーム・ターン・マーカーをゲーム・ターンの下半分に動かして裏返します。

C. 第2プレイヤー・ターン

B1とB7を無視することを除き、上記と同様です。

D. ターンの終了セグメント

1. 自動的勝利についてチェックします (専用ルール小冊子を参照してください)。
2. もしもシナリオの最終ゲーム・ターンであれば、勝者を決定します。
3. ゲーム・ターン・マーカーを次のゲーム・ターンの上半分に進めます。



GMT Games, LLC