

Mr. Madison's War

That Incredible War of 1812



RULE BOOK

日本語解説書

目次

1. 0	はじめに	2	1 0. 0	陸上戦闘	1 2
2. 0	ゲーム・マップ	2	1 1. 0	海上移動&湖の支配	1 4
3. 0	ユニット・カウンター	4	1 2. 0	海上戦闘	1 6
4. 0	勝利ポイント&ゲームの終了	6	1 3. 0	補給	1 7
5. 0	ゲームのセット・アップ	7	1 4. 0	増援	1 8
6. 0	戦前シークエンス	7	1 5. 0	海上ユニットの建造&修理	1 8
7. 0	プレイのシークエンス	8	1 6. 0	冬季ターン	1 9
8. 0	戦略カード	9	1 7. 0	最終勝利段階/即時勝利	2 0
9. 0	陸上移動	1 1			



GMT Games, LLC • P.O. Box 1308, Hanford, CA 93232-1308

www.GMTGames.com

1. 0 はじめに [Introduction]

「マディソン氏の戦争」(途方もない1812年戦争)[Mr. Madison's War (That Incredible War of 1812)] は、合衆国とカナダの北方辺境での戦争を扱うシミュレーション・ゲームです。ヨーロッパから見ると、これは1796年から1815年まで行われたナポレオン戦争の縮図でした。このゲームは、合衆国又は大英帝国のどちらかの部隊を用いる二人プレイヤー用のゲームです。

2. 0 ゲーム・マップ [Game Map]

競技用マップは、1812年戦争の戦いの多くが発生したアッパー・カナダ及びローワー・カナダの地域をあらわします。カナダ侵攻のために合衆国軍部隊が集結したニューヨーク、ペンシルヴェニア、オハイオ、ミシガンの諸州もあらわされます。

2. 1 マップのスペース [Map Spaces]

正方形(以後「スペース」と呼びます)は、戦争当時存在した様々な小村、町、都市、砦をあらわします。これらは、史実で部隊が水上移動した場所に基づき、通常は整備されたルートに沿った係船入り江に従っています。



2. 1 1 森林スペース [Forest Spaces]: グリーンのスペースは、人家がまばらで主に森林地域であることを示します。森林スペースは、そこで防御しているユニットに優位性を提供しますが、インディアンに対して防御又は攻撃しているユニットに不利益を提供します (10.41)。



2. 1 2 平地スペース [Clear Spaces]: ライト・タンのスペースは平地地域をあらわし、1812年と1813年のイギリス軍正規兵ユニットの防御に優位性を提供します (10.44)。



2. 1 3 湖畔町 [Lakeside Towns]: いくつかの町スペースは、「水上」[“water”] のシンボルを持ち、これはその町が航行可能な河川又は湖に隣接することを示します。湖畔町は、11.5で詳述される強襲上陸 [Amphibious Attack] の目標となり得ます。

例えば、「オスウィーゴ」[“Oswego”] はオンタリオ湖 [Lake Ontario] に隣接する町で、海上ユニットによって到達可能です。クイーンズトン [Queenston] は湖畔町でないので、海上ユニットはそこに移動できません。



2. 1 4 モントリオール [Montreal]: この都市を攻撃しているユニットは、戦闘の第1ラウンドで自動的に-1 DRMを受けます。これは、他に適用可能ないかなる修正にも追加されます。

ゲームの略号 [Game Abbreviations]

ルール内では、以下の略号が使用されます。:

CRT : 戦闘結果表 [Combat Results Table]
DOW : 宣戦布告 [Declaration of War]
DRM : サイの目修正 [Die Roll Modifier]
F t. : 砦 [Fort]
MP : 移動ポイント [Movement Point]
NBV : 海軍建造値 [Naval Build Value]
OPV : オペレーション・ポイント値 [Operational Point Value]
US : 合衆国 [United States]
VP : 勝利ポイント [Victory Point]
WQ : 冬営 [Winter Quartering]



2. 1 5 海軍基地 [Naval Bases]: 海軍基地は、「錨」のシンボルを持つ湖畔町に位置します。海軍基地は、艦船の建造や修理のために重要です (15.0)。



2. 1 6 増援スペース [Reinforcement Spaces]: 「R」とマークされたスペースは、新たなユニットをマップ上に導入する増援スペースです。これらは、補給原スペース (13.2) でもあります。イギリス軍のみは、1つの増援スペース・ケベック [Quebec] の都市を持ちます。合衆国軍は、以下の4つの増援スペースを持ちます。フォート・マッカーサー [Ft. MacArthur]、マンズフィールド [Mansfield]、ピッツバーグ [Pittsburgh]、オールバニ [Albany]。

2. 1 7 冬営値 [Winter Quartering Value]: マップ上の各スペースは、冬季に罰則なしでそのスペース内にいられるユニット数を示す数字をボックス内に持ちます (16.2)。この数字は、そのスペースの勝利ポイント値でもあります (4.13)。

2. 1 8 領域 [Territory]: マップ上で青い数字を持つ全てのスペースは合衆国の領域で、赤い数字を持つそれはイギリスの領域です。領域は決して陣営を変更されませんが、領域内のスペースは敵部隊によって支配され得ます (4.14)。

2. 2 道 [Paths]



2. 2 1 一級道路 [Major Roads]: マップ上のダーク・ブラックのラインは輸送の幹線道路を示し、ユニットはこれらの上でより迅速に遠くまで移動できます。一級道路スペースに沿って移動するために、1移動ポイント (MP) がかかります。

デザイン・ノート: 一級道路は、しばしば航行可能河川に隣接して位置し、平底船や他の河川輸送手段を部隊や特に軍用行李が利用しました。



2. 2 2 小道 [Trails]: マップ上にあらわされた小道は、特に天候の影響を被り、通常の道路よりも時間がかかりました。小道スペースに沿って移動するためには、2MP sがかかります。

デザイン・ノート: アッパー・カナダとローワー・カナダの道路は、現代の標準よりも原始的でした。道路網は、常に道路による移動だけをあらわしているわけではありません。



2. 2 3 主侵攻ルート [Major Invasion Routes]: これらは、両岸にライト・ブルーの矢印で表示されます。これらは、大河川の渡河困難地点をあらわし、越えるために3MP sがかかります。主侵攻ルートを越えて直接対岸を攻撃している攻撃側は、戦闘の第1ラウンドに-1 DRMを受けます。

2. 3 航行上限 [Head of Navigation]



航行上限は、5つの白いダイヤモンド・シンボルによって示され、湖上の海上艦船が移動できる最後の町に隣接する河川上に位置します。艦船は、同一の湖又は河川上の湖畔町として指定されるスペースにのみ移動できます。

例: オグデンズバーグ [Ogdensburg] は、オンタリオ湖から到達できる湖畔町ですが、航行上限マークによって示された町の東に移動できる艦船はありません。

リシュリユー [Richelieu] 川にあるサン・ジャン [St-Jean] とイル・オウ・ノワ [Isle aux Noix] がシャンプレーン湖から到達でき

ることに注意してください。オンタリオ [Ontario] 湖とエリー [Erie] 湖を繋いでいるナイアガラ [Niagara] 川は完全に航行不能で、河川中央部の航行上限マークで示されます。オンタリオ湖からエリー湖に進入できる海上ユニットはなく、逆もまた同様です。

2. 4 湖支配ボックス [Lake Control Boxes]



湖支配ボックスは、湖の支配と海上戦闘が発生する全てのスペースを表示するために使用されます。ボックスを支配する陣営が湖をも支配します。海上戦闘は、湖畔町内ではなく、湖支配ボックス内でのみ発生できます。湖の支配は、プレイヤーに2VPをもたらします (11.4)。

2. 5 湖移送ボックス [Lake Transit Box]



エリー [Erie] 湖とヒューロン [Huron] 湖との間の海上移動は、湖移送ボックスを通してのみ可能です。このボックスから移動しているユニットは、湖畔町又は湖支配ボックスのどちらかに進入できます。湖移送ボックスに進入するために2MPがかかります。陸上と／又は海上ユニットは、決して湖移送ボックス内で自軍ターンを終了できません。

2. 6 ヒューロン湖とエリー湖 [Lake Huron and Lake Erie]

相互艦隊帰還フェイズの目的と退却を強制された海上ユニットについては、ヒューロン湖とエリー湖は同一の湖と見なされます。もしも海上艦船又は艦隊がいずれかの理由で退却を強制されると、エリー湖又はヒューロン湖のいずれかの湖畔町に退却できます。ヒューロン湖上の海上ユニットは、もしも可能であれば最初にヒューロン湖上の友軍湖畔町に退却しなければなりません。

内容物リスト

- 1枚の22"×34"マップ
- 2枚のカウンター・シート
- 1枚の戦闘結果表
- 1枚の参照カード
- 2枚のイギリス軍セット・アップ・カード
- 2枚のアメリカ軍セット・アップ・カード
- 110枚の戦略カード
- 2個の六面体サイコロ
- 1冊のルール・ブック
- 1冊のプレイ・ブック

2. 7 砦 [Forts]



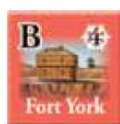
2. 7 1 防御特典 [Defensive Benefits] : マップ上に描かれた砦は、スペースの防御値を左下に表示された数字まで増加させます。砦は、戦闘中にユニット・クラスの代わりに砦評価値 (A、B、Cクラス) を使用することで、防御しているユニットの「質」も増加させることができます (例外 27.6)。防御しているユニットのクラスは、砦によって常に増加しますが、そのクラスの低下を要求されることは決してありません (例外 10.32 [ケース 4])。砦スペース内で防御している特典は、全戦闘ラウンドについて継続します。

例: 「C」クラスの砦で防御している単独の「B」クラス・ユニットは、自身の「B」クラス状態で防御します。「B」クラス砦で防御している単独の「C」クラス民兵ユニットは、戦闘全体について「B」クラスと見なされます。

2. 7 2 砦を攻撃しているときには、スペース内の地形は無視されますが、主侵攻ルートと強襲上陸の修正は、戦闘の第1ラウンドについて有効です。



2. 7 3 キングストンとサケッツ・ハーバー [Kingston and Sackets Harbour] : キングストンとサケッツ・ハーバーの砦は、1812年の前半には存在せず、プレイに影響を持ちません。これらの砦は、1812年の後半に自動的に建設され、忘れないように2つのグリーン・ドットで標記されます。



2. 7 4 砦のイベント・カード [Event Card Forts] : 特定のイベント・カードのプレイによってのみゲームに導入できる、いくつかの砦があります。加えて、カウンター上に述べられるごとく、これらの砦はスペースの冬営値を4だけ増加させます。スペースの勝利ポイントは変更させません。

2. 7 5 砦は決してステップ損失を行わず、陸上ユニットの存在なしでは決して防御できません。友軍ユニットを持たない砦は、そのスペースを占める敵陸上ユニットに自動的に陥落します。

2. 7 6 もしもインディアン・ユニットのみがアクション・フェイズを砦スペース内で開始すると、砦のクラスと防御値の増加は完全に無視されます。他のユニットと共に防御しているインディアンは、たとえ同一の戦闘ラウンドに他のユニットが除去されても、砦の特典を獲得します。

2. 7 7 陸上戦闘結果表上の「9」の結果は、特に砦の防御に適用され、この場合には戦闘が終了して攻撃側は退却します。もしも戦闘が砦スペース内で発生しなければ、防御側は通常に退却します (可能であれば)。

2. 7 8 もしも敵ユニットが砦を捕獲すると、敵ユニットは冬営値を含む全ての防御特典を持ちます。

3.0 ユニット・カウンター [Unit counters]

ゲームの主要なコマは、戦争中に戦った連隊（複数の歩兵大隊）です。北アメリカの野戦砲兵は、当時は補助兵器で、戦闘における決定的要素ではありませんでした。乗馬ユニットは、カナダ戦線ではほぼ見られませんでした、ごく少数が参加していました。



3.1 陸上ユニット [Land Units]

3.1.1 タイプ [Types]：歩兵ユニットは、以下の主な3タイプに区分されます。正規兵 [Regulars]、民兵 [Militia]、アメリカ先住民戦士 [Native American warriors]。ゲームの目的については、戦争中に呼ばれていた「インディアン」["Indians"]を使用します。

・**正規兵 [Regulars]**：ゲームの目的については、正規兵はそのクラス評価が常に「A」又は「B」である事実によって識別されます。インディアン・ユニットは、正規兵と見なされません。

・**民兵 [Militia]**：ゲーム内の各民兵ユニットは、5th PA（「B」クラス・ユニット）を除き「C」クラスです。

・**インディアン [Indians]**：インディアンに関する全てのルール概要については、3.7を参照してください。

3.1.2 クラス [Class]：陸上ユニットは、クラスによっても区分され、クラス「A」が最高です。クラスは、戦闘で先導ユニット DRM (10.3) のために使用されます。ゲーム内には「C」クラスの正規兵が2つだけあります。ゲーム開始時のデトロイト [Detroit] の2数値の正規兵分遣隊と、フォート・マッキノー [Fort Mackinaw] の1数値の合衆国軍分遣隊です。

3.1.3 戦闘戦力 [Combat Strength]：カウンター左下の数字は戦闘戦力を示し、一般的にはユニット内の兵員数、殺傷させる能力、耐久力が関係します。

3.1.4 分遣隊 [Detachments]：1又は2の戦闘戦力を持つユニットは、分遣隊と見なされます。分遣隊の規模は、テカムセ [Tecumseh] ルール (3.53) について重要です。

3.1.5 カラー・ドット [Colored Dots]：ユニット上のカラー・ドットは、ゲームのセット・アップと様々なカウンターの選別を手助けするために使用されます。単一の緑色ドット(●)は1812年、黄色ドット(●)は1813年、赤色ドット(●)は1814年のそれぞれ前半にユニットが到着することを示します。二重のドット(●●)は、ユニットが年の後半に到着することを示します。

3.1.6 移動力 [Movement Factors]：これはカウンター上に記載されていませんが、全陸上ユニットは6スペースの移動力を持ちます（例外として、竜騎兵ユニットは10スペースの移動力を持ちます）。

3.1.7 減少面 [Reduced Side]：大部分のユニットは両面を持ち、損害を受けたときに減少戦力面に裏返されます。いくつかのユニットは減少戦力面を持たず、もしもステップ損失を要求されると除去されます。これらは、裏面に絵を持たないことで示され、セット・アップを手助けするための単一ドットを持ちます。

例：分遣隊、ならびにインディアン・ユニットは、減少できないユニットの例です（シャウニー [Shawnee] ユニットは例外）。



3.2 海上ユニット [Naval Units]

海上ユニットは、戦争中にグレート・レイクスの水面を往来した艦船をあらわし、その名称はカウンターの下部中央に位置します。

3.2.1 タイプ [Types]：ゲーム内に含まれる艦船のタイプは、フリゲート艦 [frigates]、コルベット艦 [corvettes]、ブリガンティーン（ブリッグ艦）[brigantines (brigs)]、スループ艦／スクナー艦 [sloops/schooners] です。ゲームの目的においては、スループ艦とスクナー艦の間に差異はありません。

3.2.2 資質 [Quality]：艦船に割り当てられた戦闘値はなく、艦船の性能やタイプが戦闘の腕前を決定するのが資質です。湖上艦船は、カウンター右上端にクラス評価値を持ち、艦船のタイプは中央上部に示されます。

・「A」クラスは、高い性能と高度な武装を備えた艦船をあらわします。

・「B」クラスは、戦闘のためにデザインされたものの、優秀艦には性能が劣る艦船をあらわします。

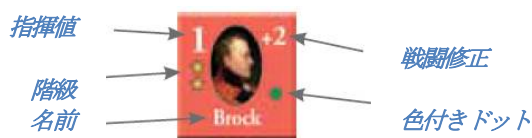
・「C」クラスは、老朽艦又は戦争のためにかつての商船から改装された艦船をあらわし、戦列を組む戦いには適していませんでした。

3.2.3 カラー・ドット [Colored Dots]：陸上ユニットとは異なり、海上ユニットのカラー・ドットは建造が可能になるターンを示します。イギリス軍と合衆国軍の全艦船は、ゲームに登場するために、その登場ターン以後に建造されなければなりません。

3.2.4 海上移動値 [Naval Movement Factors]：湖上艦船と海上指揮官の移動値は6です。



3.3 指揮官 [Headers]



3.3.1 指揮官ユニットの読み方 [How to Read Leader Units]：指揮官は、そのカウンター上に以下の数値を持ちます：

・**指揮値 [Command Value]**：この数値は、彼を活性化させるためにプレイされるカードの最低OPVをあらわします。「1」指揮官は、「3」指揮官よりも容易に活性化します。

・**戦闘修正 [Combat Modifier]**：指揮官が攻撃しているときにサイの目に加えられる数値です。この数値は、指揮官が防御しているときにはサイの目から差し引かれます。

・**階級 [Rank]**：指揮官の階級 (3.35)、並びに指揮官が移動させることができるユニットの数も示します (3.33)。海上指揮官は、階級星の代わりに錨のシンボルで表示されます。

・カラー・ドット [Colored Dot] : 3.15 を参照。

・名前 [Name] : 指揮官の歴史的な苗字。

3. 3 2 指揮官の活性化 [Activating Leaders] : 指揮官の活性化は、マップ上でユニットをより効率的に移動させる方法で、個々のユニットを移動させることとは異なります。8.4 と 8.5 を参照。

3. 3 3 指揮限度 [Command Limits] : 指揮官カウンター上の星の数は先任順位、指揮できるユニットの数を示します。最高位の指揮官は、3つの星を持ちます。

- ★ 三つ星の指揮官は、15 ユニットまで指揮できます。
- ★ 二つ星の指揮官は、10 ユニットまで指揮できます。
- ★ 一つ星の指揮官は、5 ユニットまで指揮できます。

例 : 2つ星 (★) を持つ階級の指揮官ブロック [Brock] は、活性化されたときに 10 ユニットの移動させることができます。

海上指揮官は、彼らに配属された湖上の無制限の数の艦船を指揮できます。

3. 3 4 移動値 [Movement Factors] : 陸上指揮官は、10 の移動値を持ちます。海上指揮官は、6 の移動値を持ちます。

3. 3 5 階級 [Rank] : もしも 2 人の指揮官が同一スペース内にいると、指揮官 1 人のみの戦闘修正を使用でき、しかも存在する先任指揮官のものでなければなりません。たとえ、この戦闘修正が下位指揮官の戦闘修正より劣っているとしてもです。もしも指揮官の階級が同位であれば、所有しているプレイヤーはどちらで指揮させるか選択できます。陸上戦闘では、全ての陸上指揮官が海上指揮官の上位です (例外、強襲上陸、11.5)。上級指揮官は、移動する際に同級未満の指揮官を移動させることを認めますが、他のユニットを活性化させて個別に移動させる他の指揮官は活性化させません。

例 : 海上指揮官チャウンシー [Chauncey] が陸上ユニットを活性化させる強襲上陸の場合、ブラウン [Brown] 将軍は攻撃のためにユニットと共に移動し、その攻撃に自身の戦闘能力を使用できます。これは、実質的には海上作戦なので、厳密な先任順位ルールの例外です。チャウンシーは陸上ユニットを運ぶ海上ユニットを活性化させ、ブラウン将軍は付属します。

3. 3 6 海上での陸上指揮官 [Land Leader in Naval Situations] : 陸上指揮官は、海上輸送と強襲上陸のために海上ユニットを活性化させることができますが、いかなる状況下においても海上戦闘に参加できません。陸上指揮官は、自身と同じスペース内で開始するいかなる数の海上艦船も活性化できます。これは、この指揮官が通常に移動のために活性化できるいかなる陸上ユニットにも追加されます。テカムセを除く全ての指揮官は、湖輸送又は強襲上陸移動についてユニットを活性化するために使用できます。

例 : もしもブラウン [Brown] 将軍がいくつかの海上ユニットと陸上ユニットと共にサケット・ハーバー [Sackett Harbour] にいて、彼が持つ海上ユニットが陸上ユニットを運ぶ許容能力を持っていれば、その陸上ユニットを移動させるために活性化できます。イギリス軍 プレイヤーは、湖を支配できずしてこれを行うことはできません。

3. 3 7 海上指揮官の到着 [Arrival of Naval Leaders] : 1812 年の最初の半期については、マップ上に海上指揮官は存在しません。海上指揮官は、事前に定められた増援予定に従ってマップ上に到着します。海上指揮官は、到着する湖に永久に割り当てられます。ペリー [Perry] とバークレイ [Barclay] は、エリー湖とヒューロン湖のみで艦船を移動できます。他の全ての海上指揮官は、割り当てられた湖でのみ艦船を移動できます。

3. 4 指揮官の補充 [Replacement Leaders]



3. 4 1 ブロック [Brock] : もしもイヴェント・カード「ブロックの死」[Death of Brock] によってブロックが死亡したら、彼はロジャー・シャフェ [Roger Sheaffe] の面に裏返され、この司令官がブロックに代わります。



3. 4 2 ペリー [Perry]、チャウンシー [Chauncey]、ヨー [Yeo]、バークレイ [Barclay] 指揮官 : もしもペリー、チャウンシー、ヨー、バークレイが捕獲されてしまったら、直ちにその「補充」面に裏返され、いずれかの友軍湖畔町に置かれます。もしも友軍の湖畔町が存在しなければ、1つが使用可能となるまでマップ外に保持されます。

3. 5 指導者テカムセ [Leader Tecumseh]



3. 5 1 テカムセは、ゲームでは各イギリス軍指揮官に従属します。もしも他のイギリス軍指揮官と共にスタックすると、彼の戦闘値を使用できません (例外 : カード # 9 「ブロックとテカムセ」[“Brock and Tecumseh”])。

3. 5 2 テカムセは、もしもスペース内に少なくとも 1 つのインディアン・ユニットがある場合にのみ、彼の戦闘値を使用できます。

3. 5 3 テカムセは、いかなる数のインディアン・ユニットも活性化や移動させることができますが、これらのユニットはそれでも通常の移動ルールに従わなければなりません。彼は、戦闘において、単一の分遣隊規模 (「1」又は「2」戦力) イギリス軍正規兵ユニットを活性化して指揮することもできます。例外 : 彼は竜騎兵ユニットを指揮できません。

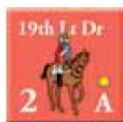
3. 5 4 もしも「テカムセ」[“Tecumseh”] 又は「シャウニー」[“Shawnee”] ユニットのどちらかがマップから取り去られたら、他方のユニットはマップ上の位置にかかわらず取り去られます。

3. 6 特別なユニット [Special Units]

いくつかのユニットは、通常のゲーム・ルールを越えた特別な能力や制限を持ち、又はカードのプレイを通してのみゲームに導入されます。



3. 6 1 ノース・ウェスト族中隊/インディアン・ユニット [The Northwest Company/Indian Unit] : このユニットは、それらを運ぶ海上ユニットなしでフォート・マキナック [Ft. Mackinac] とフォート・セント・ジョゼフ [Ft. St. Joseph] から自由に移動するための能力を持ちます。ユニットは、この能力をプレイヤーが忘れないように、カウンター上に二重波のコードを持ちます。ノース・ウェスト族中隊/インディアン・ユニットは、ヒューロン湖でのみ機能でき、その特定湖上で守備隊又は攻撃にのみ有効です。このユニットは、湖支配ボックスに進入できず、それ故湖の支配のために使用できません。



3. 6 2 竜騎兵 [Dragoons] : これらのユニットは、10の移動力を持ちます。これらは湖輸送によって輸送できず、強襲上陸に参加できず、水上によって退却できません。もし

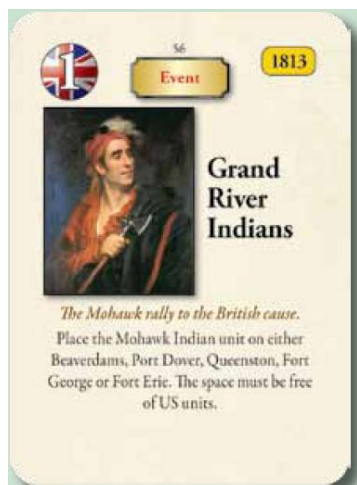
も砦に対する攻撃に使用されると、「B」クラス・ユニットとして見なされます。ユニットが下馬して戦うという想定です。砦の防御では、これらは「A」クラスと見なされます。竜騎兵ユニットは、「テカムセ」によって活性化できません。



3. 6 3 ローワー・カナダ民兵ユニット [The Lower Canada Militia Unit] : このユニットは、カウンター上にLCと標記されます。モントリオールの都市から任意に2スペースを越えて移動できません。つまり、コーンウォール [Cornwall] の西とジョンソンズ [Jonsons] の南へ決して移動できません。合衆国の領域に進入できません。

3. 6 4 図示されるごとく、いくつかのユニットはその到着にイベントが必要とされることを示すための特別なシンボル又はコードを持ちます。

例: モホーク [Mohawk] 2B ユニットの存在が特定カードのプレイを通してのみ発生し得ることを示している「CE」を持ちます。この場合には、カード#56「グランド・リバー・インディアン」[GRAND RIVER INDIANS] です。



3. 7 インディアンを含むルールの概要 [Summary Rules Involving Indians]

- ・もしも単独であると、砦を使用できません (2.76)。
- ・6の移動力を持ちます (3.16)
- ・回復できません (8.31、ケース5)
- ・海上艦船で出港できず (11.33) 又は海上退却を使用できません (9.47)。
- ・森林 [woods] 内で正規兵又は民兵から防御するとき又はこれらを攻撃するときに戦闘修正を提供します (10.41)
- ・もしも非インディアンによって随伴されていなければ、0又は1のVP値を持つスペース内の補給のみを妨害できます (13.34)

4. 0 勝利ポイント&ゲームの終了 [Victory Points & Ending the Game]

4. 1 勝利ポイント [Victory Points]

4. 1 1 ルールの概要 [General Rule] : 各プレイヤーは、敵スペースの支配、グレート・レイクの支配、歴史的なイベント・カードのプレイを通して勝利ポイント (VPs) を累加することで、ゲームに勝利することを試みます。



4. 1 2 VPsの記録 [Tracking VPs] : VPsは、それらが発生する瞬間に記録されます。プレイヤーは、マップ上に位置する勝利ポイント記録欄

の勝利ポイント・マーカーを移動させることで自軍のポイントをマークします。マーカーのイギリス軍旗面は、もしもイギリス軍のポイントが越えていると使用され、アメリカ軍面はその逆です。



4. 1 3 VPsの得点 [Awarding VPs] : VPsは、もしも勝利ポイント値を持つ敵の町を友軍ユニットが占めて支配下に留まると得点されます。何枚かのカードは町を破壊する原因となり得、その結果ゲーム全体について「0」VPスペースに留まることに注意してください。

4. 1 4 町の支配 [Controlling a Town] : 町を支配するためには、占めているユニット (又は複数のユニット) の戦闘力が町のVP/WQ値以上でなければなりません。プレイヤーがもはや町を支配できないときには、その瞬間にその町のVPsを失います。もしも敵の町を占めているユニットが支配のために不十分な規模であると、スペース上のユニットは全く効果を持ちません。勝利ポイントを得点せず、補給線を切断せず、そのスペースの海軍建造を無効にせず、友軍ユニットの退却も切断しません。

4. 1 5 インディアン・ユニットと支配 [Indian Units and Control] : インディアン・ユニットそれ自体は、「1」以下の数値のスペースのみを支配できます。これは、4.14の「支配」の標準的な定義を無効にします。ただし、インディアン・ユニットは、支配の要件を満たすために他のユニットに自身の戦闘値を加えることができます。

4. 1 6 湖のVPs [Lake VPs] : プレイヤーは、支配する各湖支配ボックスについて2VPsを受け取ります。これは、他の全てのVPsを得点するのと同様の方法で、直ちに得点されます。

例: VPマーカーは「0」にあり、イギリス軍プレイヤーはオンタリオ湖の支配を奪ったことで2VPsを得点したので、マーカーをイギリス軍面に裏返して「2」のスペースに置きます。もしも続くターンで、アメリカ軍プレイヤーがイギリス軍からオンタリオ湖の支配を奪うと、マーカーは「0」まで2スペース落とされ、(イギリス軍プレイヤーが支配を失ったため) ここでマーカーはアメリカ軍面に裏返されて「2」スペースに移されます。

デザイン・ノート: 湖の支配は、一方の陣営が他方のプレイヤーから支配を奪うときに4ポイント振れる効果的な結果です。

4. 1 7 イベント・カードのVPs [Event Card VPs] : 勝利ポイントは、特定イベント・カードのプレイについても得点されます。これらのイベント・カードが獲得するVPsの得点数は、カード上で説明されます。マップ上には、VPsのために使用されたカードを置くための場所があります。これは、勝利ポイント・マーカーを管理してチェックするのに便利です。

4. 1 8 年VPチェック [Yearly VP Check] : 各年の終了時に、友軍部隊によって守備された敵の町をチェックし、特定のカード・

プレイについて得点したポイントをチェックすることで、勝利ポイント合計は変化します。

4. 2 ゲームの終了 [Ending the Game]

4. 2.1 ゲームでの最終的な勝利は、「ガン条約」[TREATY OF GHENT] 又は「ニュー・オーリンズの戦い」[BATTLE OF NEW ORLEANS] カードがイヴェントとしてプレイされた後、又は1814年の最終ターンに両プレイヤーによって全てのカードが消費された後に判定されます。(これらの2枚の特別カードが全くプレイに来ない可能性があります)。

4. 2.2 ガン条約 [Treaty of Ghent]: 「ガン条約」[TREATY OF GHENT] カードがプレイされるたびに、ゲームは直ちに終了し、さらなるカードはプレイできません (例外: 「ニュー・オーリンズの戦い」[BATTLE OF NEW ORLEANS] カード、4.23)。このカードをプレイしたプレイヤーは、自身の手札に残しているカードの枚数に一致するVPsを減少させなければなりません。もしもプレイヤーの手札の最後にプレイされたカードであると、VPの損失はありません。

例: 1814年の最終ラウンドで、イギリス軍プレイヤーは「ガン条約」を含む3枚のカードを持ちます。もしも「ガン条約」カードを直ちにプレイすると、ゲームは終了することになりますが、手札に2枚を残しているので2VPsを差し引かねばならないことになります。プレイヤーは、VPsが優勢であれば、戦争を早期に終わらせることを望めます。

4. 2.3 「ニュー・オーリンズの戦い」イヴェント: 「ガン条約」カードがプレイされた後にプレイできる唯一のカードは「ニュー・オーリンズの戦い」です。この場合、イヴェントとしてプレイされるか、捨て札のどちらかでなければなりません。もしもイヴェントとしてプレイされると、「ニュー・オーリンズの戦い」は冬季カードで、ルール7.35に従って保持されていなければなりません。イヴェントとしての全ての実際的な目的において、ゲームでプレイできる最後のカードです。もしも「ガン条約」カードが全く現れなければ、合衆国軍プレイヤーは「ニュー・オーリンズの戦い」を通常のオペレーション・カードとしてプレイでき、又はルール7.34の条件下にイヴェントとしてプレイできます。ただし、この瞬間にゲーム最後のカード・プレイとしなければなりません。

デザイン・ノート: 合衆国軍プレイヤーが幸運にも「ガン条約」と「ニュー・オーリンズの戦い」の両カードを得たら、それによる限界と優位性を認識しなければなりません。「ガン条約」カードがプレイされた後には、「ニュー・オーリンズの戦い」はオペレーション・カードとしてプレイできません。冬季イヴェントなので、もしも保持されたらイヴェントとしてのみプレイできます。合衆国軍プレイヤーは、自身の「ガン条約」のプレイ前に、このカードの使用について考えなければなりません。

4. 3 ゲーム終了のVP罰則 [End of Game VP Penalties]

4. 3.1 ルールの概要 [General Rule]: ゲームが終了するときには、追加のVPsは得点されませんが、下記のごとく補給状況のために失われ得るいくつかのVPsがあります。

4. 3.2 非補給下のユニット [Out of Supply Units]: ゲームの終了時に (のみ)、もしもユニットが補給線を切断されていると、そのユニットについてのVPsは得点できません。これは、ゲームの最終ターンに反歴史的な動きを発生させることを留まらせます。

4. 3.3 湖の支配 [Lake Control]: 自軍艦船が移動できる補給下の友軍湖畔町を持たないボックスを自軍艦船が占めていると、プレイヤーは湖支配についての2VPsを失うことになります。

4. 3.4 ヒューロン湖 [Lake Huron]: もしもゲームの終了時にイギリス軍がヒューロン湖を支配していると、フォート・マキナック [Ft. Mackinac] 又はフォート・セント・ジョゼフ [Ft. St. Joseph] (もしも合衆国軍プレイヤーがそこを捕獲していたら) の合衆国軍ユニットは非補給下となり、VPsを獲得する資格を持ちません。もしもどちらの陣営もヒューロン湖を支配していなければ、両陣営が補給下と見なされます。もしも合衆国軍プレイヤーがヒューロン湖を支配していても、イギリス軍プレイヤーは補給下です。

デザイン・ノート: 1814年までにイギリス軍がノッタワサガ [Nottawasaga] と/又はオタワ川 [Ottawa River] 経由でヨーク [York] までの補給ルートを変更したら、この特異な状況が存在します。

5. 0 ゲームのセット・アップ [Setting up the Game]

5. 1 ルールの概要 [General Rule]

合衆国軍部隊を指揮するプレイヤーはマップの南端に座り、イギリス軍プレイヤーは北端に座ります。両プレイヤーは、イギリス軍とアメリカ軍のセット・アップ・カードに従って、マップ上に自軍ユニットを配置します。勝利ポイント。マーカーを「0」にセットし、戦前シークエンス (6.0 項) の後になるまでマップ上にターン記録マーカーは置かれません。

5. 2 デッキの分割 [Separate Decks]

戦略カードは、3つの個別デッキに分割されます。便宜的に、カードの裏は色分けされています。分割後、プレイヤー諸氏は緑色の1812年デッキ、黄色の1813年デッキ、赤色の1814年デッキを持つことになります。戦争の最初の年については、プレイヤー諸氏は緑色の1812年デッキのみを使用できます。各年の終了時に、その年の残っているカードは捨て札され、翌年のカード・デッキが引きデッキに移されます。

例: 1812年の終了時に、1812年デッキ内に残っているいかなるカードも捨て札パイルに移され、1813年デッキ内のカードが引きパイルに移されます。

プレイヤー諸氏は、ここで戦前シークエンスに進みます。

6. 0 戦前シークエンス [Pre-war Sequence]

6. 1 ルールの概要 [General Rule]

このシークエンスは、宣戦布告に先立ち各陣営が行った、初期の計画や機動をシミュレートします。戦前シークエンスは、1812年の春季・夏季ターンについてのいかなる戦略カードも引かれる前に発生します。

6. 2 手順 [Procedure]

ステップ1: 開始するために、「宣戦布告 (DOW)」[DECLARATION OF WAR] カードが一時的にデッキから取り去られ、1812年デッキの残りがシャッフルされます。ターン記録マーカーは、マップ上に置かれません。

ステップ2: 緑色の1812年デッキの最上部から13枚のカードを引き、DOWカードを加えます。ここでDOWカードを含めた14枚のカードをシャッフルします。この14枚のカードは、戦前デッキとして定義されることになります。

ステップ3: 合衆国軍プレイヤーは、戦前デッキの最上部から1枚の戦略カードを引きます。プレイヤーは、ここでカードを手札に保持するか、又は以下の制限下にゲーム・マップ上の部隊を移動させるためにカードをプレイすることができます。:

- ・ポイントを得点するためにプレイできるカードはありません。
- ・イベントのためにプレイできるカードはありません。
- ・敵の領域に進入できる陸上部隊はありません。
- ・湖支配ボックスに進入できる海上ユニットはありません。

ステップ4：合衆国軍プレイヤーが自軍アクションを実行した後、イギリス軍プレイヤーは同様に戦前デッキからカードを1枚引き、手札に保持するか又は上記と同様の制限でマップ上の部隊を移動させるために使用するかを決定します。

ステップ5：プレイヤー諸氏は、DOWカードが引かれるまで戦前デッキから一度に1枚を引き続け、手札に保持するか又はステップ3の制限に従ってプレイします。DOWカードを引いたら、戦前シーケンスは終了します。

ステップ6：いったんDOWカードが明らかにされたら、戦前シーケンスは終わり、プレイヤー諸氏は、DOWカードを引かなかったプレイヤーが最初に、残っているカードを戦前デッキから引きます。

6. 3 7枚までカードを引く [Draw Up to 7 Cards]

6. 3 1 このシーケンスの目的において、戦前シーケンス中にすでにプレイされたカードは、プレイヤーの手札枚数にカウントします。カードが引かれた後に、どちらのプレイヤーの手札も7枚を超過できません。DOWカードは、この7枚の最大数に含まれません。

6. 3 2 DOWカードが14番目に引かれ、両プレイヤーが手札を持たなければ、春季-夏季ターンが終わり、プレイヤー諸氏は夏季-秋季ターンに進みます。

デザイン・ノート：このイベントは、両プレイヤーが戦時にカードをホールドせず、戦前シーケンス中に引かれた全カードをプレイしたという意味で、稀有な出来事でしょう。

6. 3 3 戦前シーケンスが終わるとき、ターン記録マーカーを1812年の春季-夏季ターンに置き、プレイはプレイのシーケンスに進みます。DOWカードを引かなかったプレイヤーが最初にプレイします。戦前シーケンスからの全てのカード制限(ステップ3)は、ここで撤廃されます。

7. 0 プレイのシーケンス [Sequence of Play]

7. 1 ルールの概要 [General Rule]

重要：各冬季ターンには極端に短いシーケンスが続き、16.0で詳述されます。下記のシーケンスは、春季-夏季と夏季-秋季ターンにのみ使用されます。

7. 1 増援フェイズ [Reinforcement Phase]

各年の春季-夏季ターンに開始して、プレイヤー諸氏は使用可能な全ての増援をマップ上に置きます(ゲームのターン1に増援はありません)。1813年から開始して、使用可能な海上艦船はNBVポイントのプレイを通して建造されなければならない、自動的にマップ上に来るのではないことを覚えておいてください。

7. 2 デッキの準備 [Deck Preparation]

7. 2 1 手順 [Procedure]：もしもプレイヤー諸氏が戦前シーケンスを完了して新たな引きカードがない場合には、手札のカードを持って進みます。1812年の後半と1813年と1814年の非冬季ターンに、プレイヤー諸氏は可変する枚数のカードを引きます。：1812年の夏季/秋季ターンは7枚、1813年は8枚、1814年は9枚です。1814年には、カード引きについて特別なシーケンスがあります

(7.25を参照)。

7. 2 2 リシャッフルなし [No reshuffles]：ゲームには「リシャッフル」がなく、各カード・デッキはプレイの年の専用です。新たな年が開始されたら、プレイヤー諸氏は対応する年からカードを引きます。

7. 2 3 手札枚数 [Hand Size]：もしもプレイヤーがカードを伏せてホールドすると(7.34)、新たな手札に対してカウントされます。

7. 2 4 前年の捨て札 [Discard Previous Year Cards]：いずれかのゲーム年の終了時には、主デッキ内にカードが残っていることとなります。これらのカードは捨て札され、翌年のカード・デッキに含めません。カード上に指定された年以外の年に使用可能なカードはありません。

7. 2 5 1814年デッキの準備 [1814 Deck Preparation]：1814年のカード・デッキについては、以下のステップに従って準備しなければなりません。：

1. デッキから「ガン条約」カードが一時的に取り去られ、デッキをシャッフルします。
2. 1814年の春季-夏季ターンのために、各プレイヤーは9枚のカードを引きます。
3. 「ガン条約」カードを1814年デッキ内に戻してリシャッフルします。
4. デッキは、ここで1814年夏季-秋季ターンのための準備ができます。

デザイン・ノート：特別なデッキの準備を行う理由は、「ガン条約」カードを1814年の後半にのみ使用可能とするためです。

7. 3 戦略カード・アクション・フェイズ [Strategy Card Action Phase]：

7. 3 1 フリー海上撤退 (1) セグメント [Free Naval Withdrawal Segment]：(11.21を参照)

7. 3 2 アクション・フェイズの手順 (移動と戦闘) [Action Phase Procedure (Movement and Combat)：第1プレイヤー(7.33)は1枚のカードをプレイし、全てのアクション、移動、戦闘を実行します。第2プレイヤーは、移動を修正したり無効にしたりさえる対応カードのプレイにより、シーケンスをいつなんどきでも妨害できます。次に第2プレイヤーは、1枚のカードをプレイし、第1プレイヤーと同様の方法で自軍アクションを実行します。第1プレイヤーも、第2プレイヤーの移動を修正したり無効にしたりできる対応カードをプレイできます。戦略カード・アクション・フェイズは、各プレイヤーが全ての自軍カードをプレイしてしまうか、又は2枚までのカードをホールドすることで自軍ターンを終了するまで、交互に継続します。

7. 3 3 第1プレイヤーの決定 [First Player Determination]

・**1812年の第1プレイヤー [First Player in 1812]：**アメリカ軍プレイヤーは、夏季-秋季ターンと冬季ターンに最初のカードをプレイします。

・**1813年の第1プレイヤー [First Player in 1813]：**1813年の開始時に、各プレイヤーはサイを1つ振ります。高い目を出したプレイヤーは、その年の全ターンについて最初のカードをプレイします。1813年についてのサイ振りは、もしも一方のプレイヤーが正のVPsを持つと(つまり、1以上のVPs)、修正され得ます。この場合には、持っているVPsの数だけサイの目を修正します。もしもプレイヤーが6VPs以上を持つと、1813年の全てについて

て自動的に第1プレイヤーです。

- ・1814年：年全体について、イギリス軍プレイヤーが第1プレイヤーです。

7.34 カードのホールド [Holding Cards]：カードをプレイする代わりに、プレイヤーは自身の前に表を伏せて置くことで1枚のカードをホールドできます。このような場合は、彼のプレイは完了して他方のプレイヤーのターンとなります。プレイヤーは、手札毎に2枚のカードを「裏面」で保持できますが、プレイ毎にカード1枚のみです。裏面でホールドするカードは、次に手札で配られるカードの枚数に対してカウントします。

7.35 カード・ホールドの制限 [Restriction on Holding Cards]：特定の年のカードは、翌年に入るまで保持することができません。例えば、1812年カードは、1813年のプレイのためにホールドできません。「1812年冬季-1813年」カードは、1812年ターンの秋季直後の冬季にプレイできますが、1813年-1814年の冬季になるまでホールドできません。実質的に、全ての「冬季」カードは、もしもイベント・カードとして使用されるのであればホールドされなければならず、使用できる唯一の方法は冬季ターン中です。

7.4 相互艦隊帰還フェイズ [Mutual Fleet Return Phase]

- ・フリーの海上撤退 (2) [Free Naval Withdrawal]：夏季-秋季ターン中に、両プレイヤーは自軍面の湖支配マーカーで湖の支配をマークし、自軍の全海上艦船をいずれかの湖畔町（通常はそれらの主要海軍基地）に帰還させます。

- ・フリーの海上帰還 [Free Naval Return]：春季-夏季ターン中に、ボックス内に湖支配マーカーを持つ両プレイヤーは、自軍海上ユニットを湖支配ボックス内に移動させるために、フリー移動の選択肢を持ちます。

7.5 勝利ポイント・チェック・フェイズ [Victory Point Check Phase]

4.18の解説のごとく、VP得点をダブル・チェックします。

7.6 ターン記録フェイズ [Turn Record Phase]

これらのアクションが完了した後に、プレイヤー諸氏はターン記録マーカーを前進させて新たなターンを開始します。

8.0 戦略カード [Strategy Cards]

8.1 ルールの概要 [General Rule]

ゲームには、1812、1813、1814の年によって3つの異なるデッキに分割された110枚の戦略カードがあります。一度に1つのデッキのみを使用します。



8.2 戦略カードの読み方 [How to Read the Strategy Cards]

8.21 OPV/NBV：カードのオペレーション・ポイント値と海軍建造値です。数字は、1から3の範囲です。数字の下に旗シンボルは、どちらの陣営がイベントに使用できるのかを示します。両陣営は、常にオペレーションのためにカードを使用できます。

8.22 カード・タイプ [Card Type]：カードが持つ特別な機能を示します。いくつかのケースでは、1枚のカードが実際には2つのモードを持ち得ることに注意してください。

例：「オペレーション/戦闘」と読むカードは、オペレーション・カードとして実行するために使用できますが、もしもカード上のアクションが実行されたら、戦闘ボーナスも与えられます。

8.23 カード・デッキの年 [Card Deck Year]：イベントが発生する年とカードが割り当てられるデッキです。

8.24 カード・タイトル [Card Title]：イベント又はアクションの名前。

8.25 戦闘/対応 [Battle/Reaction]：戦闘カード又は対応カードは、もしもそのOPV/NBV値を使用しない特別な機能を示すため、赤く色づけされることになります。何枚かのカードは、二元的な活性化と戦闘カードとして機能します。

8.26 歴史的な説明 [Historical Description]：カードの目的を補足するものですが、ゲーム・プレイに必要な歴史的情報です。

8.27 ゲームの機能 [Game Function]：もしもイベントのためにプレイされたら、カードが何をするのかを述べたテキストです。カードの説明は、常にいかなるゲーム・ルールにも優先するので、何枚かのカード・アクションは、標準的なゲーム・プレイで通常は制限される移動を認めることが可能です。

8.28 ID. #：識別やemailのプレイを手助けするために含まれます。

8.3 戦略カードの使用 [Strategy Card Uses]

8.31 8つの異なる使用方法 [Eight Different Uses]：カードのタイプに依存して、戦略カードがプレイできる8つの異なる方法があります。プレイヤーは、カードの可能な機能の1つのみを実行できます。8つの機能は、以下に列記されます。

例：プレイヤーは、「3」カードで2ユニットを移動させ、次に最後のポイントを使用して1ユニットを回復させることはできません。カード毎に1つの機能のみです！

1. イベント [Event]：カードは、カード上に述べられた「歴史的イベント」又は「アクション」を満たすために、イベント・カードとして使用できます。冬季イベントは、「冬季」ターンにのみプレイできます。

2. 指揮官の活性化 [Activate Leader]：カード数値が指揮官の「指揮値」以上であれば、1人の指揮官を活性化させるためにカードを使用できます。指揮官は、順番に、彼の指揮許容量に従って、自身のスペース内のユニットを活性化させることができます。

3. ユニットの活性化 [Activate Units]：いずれかの数値のカードは、単一スペース内のユニットを活性化させるために使用できます。OPVの数字は、そのスペースからどれだけ多くの陸上と/又は海上ユニットが移動できるかを決定します (8.6)。

4. 海上ユニットの建造/修理 [Construct/Repair Naval Units] :

カードは、海上艦船を建造又は修理するためにそのNBV値を使用できます (15.0)。

5. ユニットの回復 [Restore Units] :

いずれかの数値を持つカードは、カードの数値に一致する「A」又は「B」資質のイギリス軍又は合衆国軍の正規兵ユニットを（その減少戦力面から）回復させるために使用できます。回復しているユニットは、同一のスペース内にいる必要はありません。インディアン・ユニットがこの能力のための資格を持たないことに注意してください。ユニットを回復させるためには、自軍領域で補給下の元々友軍のスペース内でなければなりません。

例:「2」のカードは、アッパー又はローワー・カナダの元々の補給下スペース内にいる2つのイギリス軍ユニットを回復させることができます。

6. 補給集積所の創出 [Create Supply Depot] :

カードは、友軍領域内のいずれかのスペースに補給集積所を創出するために使用できます (13.5)。

7. 戦闘カードとして [As a Battle Card] :

単一の戦闘ラウンドで勝利のチャンスを高めるために、1枚のみの戦闘カードをプレイできます。この優位性は、それがプレイされた戦闘ラウンド内でのみ効果を持ちます。もしも戦闘が複数ラウンド続くと、カードのテキストで特に免除されない限り、この優位性は失われます。プレイヤー諸氏は、あるスペース内の戦闘毎に複数枚の戦闘カードをプレイできますが、戦闘ラウンド毎に1枚のみです。

8. 対応カードとして [As a Reaction Card] :

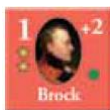
対応カードは、他方のプレイヤーのターン中に、その移動を調整するか、又はいくつかのケースでは、移動を無効にするためにプレイされ得ます。プレイされる時には、カードは捨て札パイルに置かれ、プレイヤーのターンとしてはカウントしません。対応カードは、敵プレイヤーのターン中にプレイされます。進行の詳細は、プレイ・ブック内で紹介します。

拡張された例: 合衆国軍プレイヤーが「戦役」[CAMPAIGN] カードをプレイし、2つの部隊が移動していることを宣言します。サケッツ・ハーバーのウィルキンソン [Wilkinson] 将軍指揮下の1個部隊と、プラッツバーグのハンプトン [Hampton] 将軍指揮下の1個部隊です（戦役カードをプレイしているときには、いかなる部隊も移動する前に活性化される部隊が宣言されなければなりません）。イギリス軍プレイヤーは「豪雨」[HEAVY RAIN] 対応カードを持ち、ハンプトンの部隊に対してこれをプレイすることに決めます。「豪雨」カードと「逆風」[CONTRARY WINDS] カードは、2つではなく1つのみの部隊の移動を無効にするために使用できます。

合衆国軍プレイヤーは、自軍部隊をいかなる順番でも移動させることができ、ウィルキンソンの部隊を最初にフレンチ・ミルズ [French Mills] に移動させて停止することに決めます。もしも望めば、次はハンプトンの部隊の移動のときです。「豪雨」カードの効果は、ハンプトンがいるスペースを足止めさせます。指揮官を含めた全ユニットは、もしもプラッツバーグ [Plattsburg] のスペース内でターンを開始しているか、又はそのスペース内に移動していたら、プラッツバーグから1スペースを越えて移動できません。このケースでは、合衆国軍プレイヤーはハンプトンの部隊を1スペースだけ移動させるよりも、むしろそれらをプラッツバーグに留める選択をすることに決めます。

ここで、イギリス軍プレイヤーがプレイするターンです。あなたの相手側ターンに対応カードをプレイすることは、あなたのターンとしてカウントしません。

8. 4 指揮官の活性化 [Leader Activation]



8. 4 1 一人の指揮官が活性化される時には、その指揮限度と移動値まで、自身のスペース内にあるいかなる数のユニットも移動させることができます。

8. 4 2 指揮官は、自身の移動経路に沿ってユニットを拾い上げたり置き去りにしたりでき、彼自身の10移動値を超過せず、個別ユニットがその6の移動値を超過しない限り、移動を継続できます。

8. 4 3 階級が高い指揮官（そのカウンター上により多くの星を持つ）は、階級が低い指揮官を活性化させることができ、従って単一スペースから通常に移動させることができるよりも多くのユニットを移動させることができます。このルール目的においては、指揮官は他の同階級の指揮官を活性化させることはできません。

例:「ブロック」[“Brock”] は2つ星の将軍にランクされており、もしも5ユニットを持つプロクター [Proctor] 将軍が位置するスペース内に移動したら、15ユニットまでを移動させることができます。ブロックはプロクターの上官なので、5ユニットの移動許容量を持つプロクターを拾い上げることができるからです。従って、もしも彼らが全て一緒に移動すると、ブロックの移動の限界である目標スペースまで15ユニットが移動できることになります。プロクターは、ブロックと共に単一ユニットのごとく移動しなければならず、独立して移動できません。

もしもブロックとプロクターが同じスペースでターンを開始し、プレイヤーがブロックとプロクターを2つの異なるスペースに移動させることを望むと、戦役カードが必要となります。なぜなら、戦役カードは2人の異なる指揮官を独立して活性化させる唯一のカードだからです。ただし、ブロックはプロクターを活性化させ、彼の移動経路に沿って望むようにプロクターを置き去りにできます。



8. 4 4 テカムセの拾い上げ [Picking Up Tecumseh] :

テカムセと同じスペース内で開始する、又は移動中にテカムセのスペースを通過するいずれかのイギリス軍指揮官は、8.42で述べたごとくテカムセを拾い上げることができます。当該イギリス軍指揮官は、たとえ指揮官の指揮限度を超過しても、テカムセと共にスタックした全インディアン・ユニットを移動させることができます。この例外の理由は、テカムセが自身のスペース内で無制限の数のインディアン・ユニットを活性化させて指揮できるからです (3.53を参照)。

8. 5 海上指揮官の活性化 [Naval Leader Activation]



海上指揮官が活性化したときには、彼と共にスタックして開始するいかなる数の海上艦船も移動させ、他の艦船を拾い上げ、艦船を置き去りにし、陸上ユニットを拾い上げ、陸上ユニットを置き去りにできます。

これらの全ての活動は、彼の6の移動値を超過しない限り、完遂することができます。海上ユニットの拾い上げと置き去りに、いかなるMPsコストもかかりません。海上指揮官は、決して陸上の陸上ユニットを移動させることができず、あるいは自身の戦闘修正を陸上攻撃又は強襲上陸攻撃に加えることができず、陸上ユニットを輸送する、あるいはそれらを強襲上陸に使用することのみが可能です。海上指揮官は、陸上指揮官の10ではなく、6の移動値を持ちます。

海上指揮官活性化の詳細な例: 1812年の秋季ターンです。海上指揮官チャウンシー [Chauncey] と艦船 Oneida, Conquest, Scourge が、NYのサケッツ・ハーバー [Sacket's Harbour] にあります。艦船 Jukia と Hamilton は、オグデズバーグ [Ogdensburg] に、艦船 Eair American と Gov. Tomkins はオスウィーゴ [Oswego] にあります。チャウンシーは活性化され、自身と一緒にサケッツ・ハ

ーバーにある2隻の艦船で、1MPをかけてオスウィーゴに出帆します。次に、彼はそこで移動ポイントをかけずに2隻の艦船を拾い上げます。次に、彼は1MPをかけてオグデンズバーグへ出帆し、そこで2隻の艦船を拾い上げます。彼はここで1MPをかけて全艦船を湖支配ボックス内に移動させます。移動の合計コストは、3MPsのみです。もしも海上指揮官がいなかったら、どのような数値のカードがプレイされたとしても、このような移動が不可能だったことに注意してください。

8. 6 ユニットの活性化 [Activating Units]

8. 6 1 移動 [Movement] : ユニットが活性化させられるときには、それらは全て同じスペース内に位置していなければなりません。いったん活性化されたら、これらのユニットは分割して異なるスペースに移動できます。指揮官を伴わない単一のユニットたちは、決して移動中に他のユニットを拾い上げることができません。単一の指揮官も、「1」のカードの消費によってこの方法で移動できますが、この場合に指揮官は一人で移動しなければならず、いかなるユニットも拾い上げたり置き去りにしたりできません。

例1 :「3」のカードは、1つのスペースから2つの陸上ユニット並びに同じスペースから1つの海上ユニットを移動させることができます。海上ユニットと1つの陸上ユニットを使用して（もしもそれを運ぶ許容量があれば）、強襲上陸移動も行うことができます。これには、「2」がかかります（陸上ユニットについての1と、海上ユニットについての1）。次に、もしも望むのであれば、他の陸上ユニットを移動させることができます。

例2 :「2」のカードは、オールバニ [Albany] から1つの陸上ユニットとピッツバーグ [Pittsburgh] から他のユニットを移動させるために使用できません。全ユニットが単一のスペースから移動しなければならないからです。

8. 6 2 戦闘 [Combat] : 活性化されたユニット（又は複数のユニット）は、敵が占めるスペースに進入して攻撃することが認められます。もしも複数のユニットが活性化されると、同じスペースを一緒に攻撃することが認められます。たとえ単一スペースからのユニットが個別に移動できるとしても、同じ単一スペースを個別に攻撃することは決してできません。これらは、個別に異なるスペースを攻撃できます。

8. 7 戦役カード [CAMPAIGN Cards]

8. 7 1 ルールの概要 [General Rule] : 戦役カードとして指定されたカードは、同一のカード・プレイで2人の異なる指揮官の活性化を認める、あるいは1人の指揮官と他のスペースからの1つの単一ユニットの活性化を認める唯一のカードです。

8. 7 2 手順 [Procedure] : もしも2つの異なるスペース内の2人の指揮官を活性化させるためにプレイヤーが戦役カードを使用すると、一度に1人の指揮官を移動させ、他の指揮官が移動する前に最初の指揮官の全ての移動や戦闘を実行しなければなりません。プレイヤーは、いかなる移動も始める前に、どの指揮官が活性化されるのか宣言しなければなりません。1人の指揮官によって移動するユニットは、2番目の指揮官によって再び移動することはできません。これは、1つのスペース内で1人の指揮官を活性化させ、他のスペース内で単一のユニットを活性化させる場合にも当てはまります。そのターンを異なるスペースで開始する2人の異なる指揮官が同時に共通のスペースに移動し、1つの単一戦闘に参加することは不可能です。同じスペースの2人の異なる指揮官を個別に活性化させ、同じスペース内で一緒に合わせて戦闘に参加することも不可能です。

9. 0 陸上移動 [Land Movement]

9. 1 ルールの概要 [General Rule]

ユニットが指揮官（8.4）によって、又は個別（8.6）に活性化するときに、その合計6MPsから各スペースへ進入するためのコストを差し引きながら、スペースからスペースへと移動します。

9. 2 地形（道路）コスト [Terrain (Path) Cost]

一級道路 [Major Roads] は1MP、小道 [Trails] は2MPs、主侵攻ルート [Major Invasion Routes] は3MPsがそれぞれかかります。

9. 3 敵が占めるスペースへの進入 [Entering Enemy-Occupied Spaces]

敵の陸上戦闘ユニットを中に持つスペースに進入するときには、全てのユニットと指揮官は停止してそれ以上移動できません（例外：戦闘前退却、9.4）。もしもスペースに敵の海上ユニットのみを含むと、移動しているユニットは停止する必要はありませんが、もしも停止すると敵の艦船は自動的にいずれかの友軍湖畔町へ避難又は退却します。

9. 4 戦闘前退却 [Retreat Before Combat]

9. 4 1 ルールの概要 [General Rule] : 敵ユニット（又は複数の敵ユニット）が友軍ユニット（又は複数の友軍ユニット）によって占められたスペースに進入すると、友軍ユニット（又は複数の友軍ユニット）は、戦闘前に退却する選択枝を持ちます。もしも退却する決定がなされたら、全ユニットが退却しなければなりません。

9. 4 2 ユニット（又は複数のユニット）は、いかなる罰則もなしで、現在自軍が支配するスペースに戦闘前退却できます。

9. 4 3 もしも退却が可能な唯一のスペースが自軍の支配していない敵スペースであると、ユニットはそれでも退却できますが、各ユニットを減少戦力面に裏返さなければなりません。すでに減少戦力のユニットは、さらなる損失や全滅することなく戦闘前退却ができます。注記：もしもユニットが裏返されて、しかも非補給下であれば、退却すると全滅します。

例：合衆国軍ユニットは、一時的に支配を得るために十分な規模の合衆国軍ユニットがない限り、元タイギリス軍のスペースに罰則なしで退却することができません。もしもユニットがそのスペースへの退却を強制されると、それを行うことはできますが、退却後に減少戦力面に裏返されることになります。

9. 4 4 ユニット（又は複数のユニット）が退却した後、相手を退却させたユニット（又は複数のユニット）は、その全MPsを消費するまで移動を継続できます。

9. 4 5 部隊間で、連続して戦闘前退却が起こる可能性があり、各ケースについて同じ手順に従います。この退却の連続を止め得る唯一の状況は、以下のとおりです。:

- ・ 元の移動プレイヤーが自軍の移動を止める。
- ・ 退却しているプレイヤーが退却するスペースを持たない。この場合は戦闘が発生する。
- ・ プレイヤーが任意にスペース内に留まり、戦闘が発生する。

9. 4 6 退却では、ユニット（又は複数のユニット）はステップ損失の総数を最小限にするため、常にその退却に優先度をつけなければなりません。これは、しばしば友軍領域内のスペースになりますが、常にそうではありません。退却の優先順位については、10.71

を参照してください。

9.47 インディアン・ユニットは、決して海上艦船に乗船できないため、海上退却を利用できません (11.33)。湖に隣接する敵の町に侵攻するときには、湖の支配がその潜在的な退却に影響するので、十分に注意しなければなりません。

9.5 戦闘前の強制退却 [Mandatory Retreat Before Combat]

9.51 敵の陸上部隊に対して9対1の戦闘比を達成する陸上部隊は、敵ユニット (又は複数の敵ユニット) に対して強制的な戦闘前退却をもたらします。

9.52 移動している陸上部隊は移動を継続でき、もしも9対1の戦闘比を維持できれば、複数回の戦闘前退却をもたらします。強制的な退却は、戦闘結果表での通常のDR結果と同様に扱われます。

9.53 あるスペース内に単独でいる指揮官は、敵の戦闘ユニットがスペースに進入するときに、強制的な退却を実行しなければなりません。

9.6 海上ユニットに遭遇している陸上ユニット [Land Units Encountering Naval Units]

9.61 もしも陸上ユニットが敵の海上艦船のみを含んでいるスペースに進入するか、又はターンをそのスペース内で終了すると、これらの艦船は直ちに同じ湖上のいずれかの友軍湖畔町に退却しなければなりません。

9.62 もしも各友軍湖畔町が現在同じ湖上の敵ユニットによって支配されていると、海上ユニット (又は複数のユニット) は湖支配ボックスに退却できますが、もしもそのプレイヤーがすでにそこにユニットを持つ場合のみです。もしもこれが不可能であると、ユニットは全滅します。ルール2.6で示したヒューロン湖-エリー湖の連結に注意してください。

10.0 陸上戦闘 [Land Combat]

10.1 ルールの概要 [General Rule]:

ユニット (又は複数のユニット) が敵のユニットを含むスペースに進入するとき、それらの敵ユニットが戦闘前退却 (9.4) をしていなければ、直ちに自軍ターンを終了しなければならず、結果として起きる戦闘でスペース内の全ユニットを攻撃しなければなりません。戦闘は、常に戦闘が発生するスペースを所有する一人のプレイヤーのみが解決します。

10.2 手順 [Procedure]

10.21 攻撃の戦闘比を決定するために、攻撃と防御をしている全ユニットの戦闘値を合計し、次に戦闘比によるサイの目修正を決定するために陸上戦闘結果表を調べます。戦闘比の計算については、端数を切り捨てます。もしもスペースに砦 [fort] を含むと、防御側は防御陣営の戦闘値に砦の数値を加えます (例外: インディアン、2.76を参照)。次に、各プレイヤーは、その戦闘についての先導ユニットを選択します。いったん全ての修正が計算されたら (10.4)、攻撃側はサイを2つ振り、修正を適用し、戦闘結果のために陸上戦闘結果表を調べます。

10.22 スペース毎に1つの攻撃 [One Attack per Space]: あるスペースは、カード毎に一度のみ攻撃を受け得ますが、戦闘が複数のラウンドになる可能性があります (10.6 戦闘継続を参照)。戦役カードをプレイしているプレイヤー諸氏は、最初の部隊であるスペースを攻撃し、次に2番目の部隊で同じスペースに移動と攻撃を行うことはできません。

10.23 減少状態ユニットと戦闘値 [Reduced Units and Combat Value]: 減少状態ユニットは、攻撃している部隊の一部として敵スペースに進入できますが、その戦闘値は部隊の攻撃値に加えられません。防御している部隊内の減少状態ユニットの戦闘値は、常に防御部隊の防御値に加えられます。

10.3 先導ユニット [Lead Units]

10.31 各プレイヤーは、各戦闘について自軍の先導ユニットを選択しなければなりません。先導ユニットのクラスが比較され、「クラス」差を基本に+又は-のDRMが適用されます。プレイヤー諸氏は、自軍の最高クラスのユニットを先導ユニットとして選択する必要はありませんが、攻撃側は防御側の前に自軍先導ユニットを選択しなければなりません。プレイヤー諸氏は、戦闘の各ラウンドについて、自軍先導ユニットを変更できます。

10.32 以下のルールは、先導ユニットに適用します。:

- 1) もしも戦闘結果がステップ損失を示すと、最初のステップ損失は先導ユニットからでなければなりません。
- 2) 下記の (3) と (4) のケースを除き、減少状態のユニットは、いかなる戦闘でも先導ユニットとして選択できません。もしも現行ラウンドで先導ユニットがステップ損失を被ったら、続くいかなるラウンドでも先導ユニットに指定できないこととなります。
- 3) もしも防御側が戦闘の最初のラウンドで減少状態ユニットのみを持つと、先導ユニットを選択する選択枝を持ちません。このケースでは、最低クラスのユニットを選択しなければなりません。もしもプレイヤーが最低クラスのユニットを複数持つと、プレイヤーはステップ損失の割り当ての目的において、それらのいずれかを先導ユニットとして選択できます。
- 4) もしも防御側が砦スペース内で減少状態ユニットのみを持つと、ケース (3) と同じ手順を使用できますが、ここで選択されるユニットのクラスは砦のクラスよりも高くしてはなりません。

例: もしも減少状態の「C」クラスのユニットのスタックが「B」クラスの砦で防御していると、そのクラスは「B」ではなく「C」と見なされます。もしも最初のラウンドに、少なくとも1つの完全戦力ユニットがあれば、砦の特典を獲得して「B」クラスと見なされました。

- 5) もしも「B」と「C」クラスのユニットの混合が砦で防御していると、防御側は自軍「B」クラス・ユニットを先導ユニットとして選択することを要求されません。「C」クラス・ユニットを先導に選択しても、砦の特典を獲得することになります。これは、防御側が裏返された全ての「C」クラス・ユニットでターンを開始するケース (4) とは異なることに注意してください。

10.4 陸上戦闘の修正 [Land Combat Modifiers]

10.41 地形 [Terrain]: 地形修正は陸上戦闘結果表上に表示され、もしも戦闘で複数のラウンドが発生しても、最初のラウンドについてのみカウントします。修正は、以下のとおりです。:

- 1 もしも強襲上陸攻撃であると
- 1 もしも攻撃が森林スペース内であると。もしもインディアンが参加する場合には、この修正に2つの例外があります。

- －2 もしも正規兵又は民兵ユニットが、インディアン・ユニットのみを含んでいる森林スペースを攻撃すると。
- +1 もしもインディアン（のみ）が、森林スペース内の正規兵又は民兵ユニットを攻撃すると。
- －1 もしも攻撃が主侵攻ルート越えであると。
- －1 もしも主侵攻ルート越えでモンリオール [Montreal] を攻撃していると（これは、－2の実質修正となります。モンリオールの1と、主侵攻ルートの1です）。

10.42 統率している指揮官 [Commanding Leaders] : もしも攻撃している部隊を統率している指揮官が「+」修正を持つと、サイの目に加えられます。もしも防御している部隊を統率している指揮官が「+」修正を持つと、サイの目から差し引かれます。

10.43 戦闘カード [Battle Cards] : プレイされた戦闘カードについて、修正を増加（攻撃側）又は減少（防御側）させます。攻撃側は、防御側の前に戦闘カードをプレイするか決定しなければなりません。戦闘カードは、カードのテキストで特に免じられない限り、現行の戦闘ラウンドにのみ適用します。プレイヤー諸氏は、続くラウンドで追加の戦闘カードのプレイを選択できますが、プレイヤー毎ラウンド毎に1枚の戦闘カードのみをプレイできます。



10.44 イギリス軍正規兵 [British regular] : もしも合衆国軍プレイヤーがイギリス軍正規兵を含んでいる部隊を攻撃し、しかも戦闘が平地地形スペース内で発生したら、合衆国軍プレイヤーはその戦闘の全ラウンドについて－1 DRMを被ります。この修正は、1812年と1813年のターンにのみ適用可能です。この修正は、もしもイギリス軍が砦内で防御しているか、又はイギリス軍プレイヤーが攻撃していると適用されません。

10.45 陸上戦闘修正の概要 [Summary of land Combat Modifiers] :

- ・部隊比率 (10.21)
- ・先導ユニット (10.41)
- ・地形 (10.41)
- ・統率している指揮官 (10.42)
- ・戦闘カード (10.43)
- ・イギリス軍正規兵 (10.44)

10.5 陸上戦闘結果 [Land Combat Results]

10.51 戦闘結果の説明 [Explanation of Combat results]

DR : 防御側は、1 スペース退却しなければなりません (10.7)。

AR : 攻撃側は、1 スペース退却しなければなりません (10.73)。

AR－1 : ARと同じですが、追加して攻撃側は先導ユニットを減少面に裏返さなければなりません。

AR－2 : ARと同じですが、追加して攻撃側は2ユニットを減少面に裏返さなければなりません。最初に先導ユニットを裏返します。もしも減少状態ユニットのみが残っていると、プレイヤーはどのユニットを除去するか選択肢を持ちます。

DR－1 : DRと同じですが、追加して防御側は先導ユニットを減少面に裏返すか、又はもしも先導ユニットがなければ他のユニットを裏返さなければなりません。

DR－2 : DRと同じですが、追加して防御側は2ユニットを減少面に裏返さなければなりません。最初に先導ユニットを裏返します。もしも減少状態ユニットのみが残っていると、プレイヤーはどのユニットを除去するか選択肢を持ちます。

EX : この結果は、攻撃側と防御側の両者にその先導ユニットの減少を与えます。もしも防御側が先導ユニットを持たなければ、自身の選択で他のユニットから損失を行い、部隊の残りは退却しなければなりません。戦闘の稀なケースとして、1ユニットのみが攻撃して1ユニットのみが防御し、交替 (EX) の結果が両陣営の全滅になる場合には、代わりに結果をARとして扱います。

10.52 ステップ損失の指定と選択 [Indicating and Selecting Step Losses] :

損失は、ユニットをその減少面に裏返すか、又はもしも減少面を持たなければ取り去ることで満たします。もしも他の非減少状態ユニットが使用可能であれば、ステップ損失を満たすために選択できる減少状態ユニットはありません。たとえ、非減少状態ユニットが代わりに除去されるとしてもです。いくつかのユニットは、2番目のステップを持ちません。3.17を参照してください。

10.6 戦闘の継続 [Continue Combat]

10.61 もしも戦闘ラウンドの結果が攻撃側又は防御側が退却しない結果で、両プレイヤーが減少状態でないユニットを残していると、戦闘は第2ラウンドに継続します。最初のラウンドの後には、地形はもはや算入せず、先導ユニットが異なるかも知れないため、修正が変更されることに注意してください。

10.62 戦闘カードと戦闘の継続 [Battle Cards and Continue Combat] :

戦闘カードは、もしも後に戦闘ラウンドが発生したらプレイできますが、各ラウンドについて新たなカードをプレイしなければなりません。ある戦闘カードは、全てのラウンドで使用可能と特記されていない限り、戦闘の1ラウンドでのみ使用できます。攻撃側は、戦闘カードの使用を意図していることを、防御側の前に宣言しなければなりません。

10.63 枯渇状態の部隊 [Depleted Forces] : もしも戦闘の最初のラウンド後に、攻撃側が減少状態の部隊のみを残していると、その攻撃は終了し、退却しなければなりません。反対に、もしも防御側が「減少状態のユニット」のみを持ち、攻撃側がそうではなければ、防御側が退却しなければなりません。

デザイン・ノート : 明確化のため、いずれかの戦闘ラウンド終了後、もしも両プレイヤーが減少状態のユニットのみを持つと、防御側が戦闘に勝利して攻撃側は退却しなければなりません。

10.7 退却 [Retreats]

10.71 手順 [Procedure] : もしも退却を強制されると、防御側は下記の優先順位の制限を使用して、自軍部隊を1スペース移動させなければなりません。:

- 1) 失うステップが最も少ない方法で退却しなければなりません。
- 2) (可能であれば) 自軍部隊を補給下に保つ方法で退却しなければなりません。
- 3) 友軍領域内のスペースに退却します。
- 4) 水上で退却します (10.8を参照)。
- 5) 敵支配下のスペースに退却します。

10.72 退却制限と罰則 [Retreat Restriction and Penalties] :

退却するユニットは、以下の制限と罰則に従わなければなりません。:

- ・ 防御側の退却は、攻撃側が攻撃を発動するために移動したスペース内には認められません。

・ **敵が占めるスペースへの退却 [Retreat to Enemy Occupied Spaces]** : ユニットは、敵ユニットを含んでいる敵支配下のスペース内に退却できません。ただし、敵ユニットが占めているスペースであっても、それらの敵ユニットによって支配されていないスペースに退却しなければならないユニットは、代わりにこれらの敵ユニットを1スペース押し出し、これらのユニットは退却の悪影響を被ります。

・ **敵領域内への退却 [Retreat into Enemy Territory]** : もしも退却するために使用可能な唯一のスペースが戦闘ユニットから解放された敵のスペースであれば、退却している全ユニットは減少戦力面に裏返されます。すでに減少状態のユニットが敵支配下のスペースに退却を強制されると、非補給下でない限り全滅はしません。非補給下の場合は全滅します。

・ **フォート・マキナック [Ft. Mackinac] とフォート・セント・ジョゼフ [Ft. St. Joseph]** : フォート・マキナック又はフォート・セント・ジョゼフ のどちらかから退却を強制される陸上ユニットは、水上によっての退却を認める十分な規模の海上艦船を持たない限り、代わりに降伏して除去されます。

・ **退却ルートなし [No Retreat Routes]** : 退却ルートを持たない、指揮官を含むユニットはマップから取り去られ、降伏したものと見なされます。

プレイ・ノート : 非支配下のスペースへの退却原則はシビアです。攻撃を発動する前に後背のエリアを安全にしておくことは、常に得策です。

10.73 攻撃側の退却 [Attacker Retreat] : 大部分の場合、攻撃を行うために移動した最後のスペースは、攻撃側が退却するスペースになります。この場合の唯一の例外は、以下のとおりです。:

- ・ 攻撃側は、ユニットのステップ損失を最小に抑える隣接スペースに退却できます。
- ・ 水上によって退却します (ルール 10.8)。
- ・ ユニットは、それを補給下に戻すスペースに退却できます。これは、重要ですがそれほど頻繁には起きません。

例 : アメリカ軍ユニットがキングストン [Kingston] を占め、全イギリス軍ユニットの西方への補給を切断しています。イギリス軍ユニットがスミス・クリーク [Smiths Creek] からキングストンへ移動してアメリカ軍ユニットを攻撃します。イギリス軍ユニットは、攻撃については非補給下ですが、もしも撃退されるとガナノク [Gananoque] (そのスペースがカラで、しかもイギリス軍ユニットを補給下に戻すのであれば) に退却することが可能です。もしもそれらを補給下に戻さないのであれば、特定のスペースに退却できません。

10.74 攻撃側は、防御側と同じ方法で自軍部隊に強い全ての条件を持ちます。例えば、もしも敵領域内のスペースに退却しなければならない場合には、全自軍ユニットが減少面に裏返されることになります。

10.8 水上による退却 [Retreat by Water]

10.81 戦闘前退却を含み、退却を実行しているユニットは、海上退却の特典を受けることができます。退却の第一優先順位は、可能であれば損失をゼロに保つてであることを忘れないでください。それ故、海上退却の優先度は、損失をもたらず陸上退却を越えて提

供されることになります。

10.82 水上によって退却するためには、ユニット (又は複数のユニット) は、同じスペース内にそれらを運ぶのに十分な海上艦船を持つ湖畔町にいななければなりません。これらは、いずれかの友軍湖畔町又は現在支配する湖畔町に退却できます。

10.83 もしも敵対しているプレイヤーが湖を支配していると、退却は不可能です。

10.84 もしもプレイヤーが全ユニットを運ぶのに不十分な輸送許容量しか持たず、他に退却するスペースを持たなければ、この許容量を超過するいかなるユニットも降伏してゲームから取り去られます。

10.9 指揮官の捕獲 [Leader Capture]

もしも指揮官の部隊が戦闘で全滅すると、指揮官は場合に応じて自動的にDR又はARの結果を受けます。もしも包囲されるか、又は使用可能な退却ルートがなければ、指揮官は捕獲されてプレイから取り去られます。もしもブロック [Block] 将軍が捕獲されると、彼のカウンターの裏面であるシャフェ [Sheaffe] 将軍はプレイに登場できません。

11.0 海上移動&湖の支配 [Naval Movement & Lake Control]

11.0 海上移動 [Naval Movement]

11.11 海上ユニットは、マップ上の湖畔町スペース内又は湖支配ボックスの、どちらか2つの場所の1つにのみ存在することができます。艦船は、自軍ターンを湖移送ボックス内で終了できません。この要件を満たせないユニットは、全滅します。

11.12 陸上ユニットは、自軍ターンを海上ユニット上に乗船した状態で終了できません。もしも陸上ユニットが乗船していると、海上ユニットは陸上ユニットを降ろすために十分な移動ポイントを持たなければ、全く拾い上げることができません。

11.13 海上ユニットは6の移動値を持ち、個別の陸上ユニットが活性化されると正に同様な方法で、指揮官から独立して移動できます。

11.14 いずれかのタイプの海上ユニットを、1つの湖畔町から他の湖畔町又は湖支配ボックスに移動させるためには、プレイヤーは戦略カードをプレイしなければなりません。

例 : 「2」のOPV値を持つ戦略カードは、1つのスペースから2隻の海上艦船を移動させることができます。指揮官を持たない湖上輸送移動は、「2」の最小値を持つ戦略カードが要求されることになります。艦船を活性化させるために1オペレーション・ポイント、運んでいる陸上ユニットを活性化させるために別の1ポイントです。

11.15 海上MPコスト [Naval MP Cost] : 海上指揮官は、もしも少なくとも1隻の海上艦船を伴う場合にのみ、湖畔町と湖支配ボックスへ/から移動できます。艦船は、指揮官なしで移動できます。海上移動には、以下のMPコストがかかります。:

1MP 1つの湖畔町から他のそれへ移動している。

1MP いずれかの数の陸上ユニット (もしも許容量が認めれば) を拾い上げる。海上ユニットを拾い上げたり、置き去りにしたりするためのコストはありません。

1MP いずれかの数の陸上ユニットを降ろす。
1MP 湖支配ボックスに進入する。

2MP s エリー湖又はヒューロン湖のいずれかの湖畔町から湖移送ボックスに移動するために（湖移送ボックス内で自軍ターンを終了できるユニットはありません）。

+1MP 強襲上陸攻撃は、陸上ユニットを上陸させるための通常の1MPのコストの上に、追加の1MPがかかります。

例: もしもプレイヤーがオスウィーゴ [Oswego] の2隻のスクナー艦を活性化させるために「2」の戦略カードを使用すると、それらは湖支配ボックス内に移動し（コスト1MP）、1隻のスクナー艦を置き去りにし（0MP）、2番目のスクナー艦はフォート・ナイアガラ [Ft. Niagara] まで継続して（1MP）、そこで移動を終了できます。

11.2 フリーの海上移動 [Free Naval Moves]

海上移動をコストなしでできる3つの例があります。戦略カードの消費は要求されません。

11.21 フリーの海上撤退 (1) [Free Naval Withdrawal] :

あるプレイヤー・ターンの開始時に、いかなる戦略カードもプレイ又はホールドする前に、自軍の海上ユニットを湖支配ボックスからユニットが通常に移動できるいずれかの友軍湖畔町に移動できます。このフリーの海上移動は、戦略カードのプレイ前に行われるので、「逆風」[CONTRARY WINDS] カードのプレイによって無効にできません。通常のプレイヤー・ターン過程での湖への海上ユニットの移動には、戦略カードのコストがかかります。フリーの海上撤退の特典を使用する海上ユニットは、プレイヤーのカード・プレイ中は移動できません。それ故、フリーの海上撤退を行い、次にカード・プレイでこれらの同じ海上ユニットを他の湖畔町や支配ボックスに戻すことはできません。そのカード・プレイでは、いかなる移動も認められません。

11.22 フリーの海上撤退 (2) [Free Naval Withdrawal] :

夏季—秋季ターンの相互艦隊帰還フェイズに、湖支配ボックス内に海上艦船を持つプレイヤー諸氏は、同じ湖のいずれかの湖畔町にコストなしでそれらを帰還させなければなりません。プレイヤーがそれを行うときには、ボックス内に自軍陣営と一致する湖支配マーカーを置きます。

11.23 フリーの海上帰還 (3) [Free Naval Return] :

春季—夏季ターンの相互艦隊帰還フェイズに、湖支配ボックス内に湖支配マーカーを持つプレイヤーは、再び一度フリーの海上移動の選択枝を持ちます。このときに、自軍海上ユニットの全て又はいくつかを湖支配ボックス内に戻すことができます。全く戻さなくても構いません。本質的には、夏季—秋季の相互艦隊帰還フェイズに行ったことの逆です。ただし、もしもプレイヤーがいかなる海上艦船も湖支配ボックス内に戻さなければ、湖の支配は失われ勝利ポイント記録欄を調整しなければなりません。

11.3 湖上輸送 [Lake Transport]

11.31 海上ユニットは、1つの友軍湖畔町から他の友軍湖畔町へ陸上ユニットを運ぶことができますが、その湖が敵プレイヤーによって支配されていない場合のみです。

11.32 陸上ユニットは、決して自軍ターンを海上ユニットに乗船した状態で終了できません。海上ユニットは、陸上ユニットを降ろすために十分なMPsを持たなければならず、さもなければユニットを全く運べません。

11.33 インディアンと竜騎兵ユニットは、海上艦船によって運ぶことができません。

11.34 海上ユニットは、陸上ユニットを運んでいるときに湖支配ボックス内で自軍ターンを終了できません。

11.35 輸送許容量 [Carrying Capacity] : 艦船は、以下の許容量を持ちます。:

・スクナー艦／スループ艦	戦闘規模 1又は2（分遣隊）の1ユニット
・4隻のスクナー艦／スループ艦	いずれかの規模の1戦闘ユニット
・ブリッグ艦	単一の1戦闘ユニット
・フリゲート艦	2つの戦闘ユニット
・戦列艦	3つの戦闘ユニット

11.36 陸上ユニットを水上で輸送するためには、海上ユニット（又は複数の海上ユニット）を活性化させるカードを使用する前に、湖畔町内に陸上ユニットが位置していなければなりません。指揮官を含むいずれかの陸上ユニットは、輸送された後で湖畔町内に降ろされ、更なる移動はできません。

例: ブリッグ艦 Oneida と第18連隊は、NYのフォート・ナイアガラ [Ft. Niagara] に位置します。少なくとも「2」のOPVを持つカードのプレイは、Oneida が第18連隊をオンタリオ湖上のいずれかの湖畔町に輸送することを認めます。陸上ユニットを降ろした後に、Oneida は湖支配ボックスに移動して、そこで自身の移動を終了できます。第18連隊は、更なる移動はできません。

11.37 もしも湖畔町内の陸上指揮官が湖輸送又は強襲上陸攻撃の目的でユニットを活性化させると、指揮官は湖畔町内でターンを開始しなければなりません。（海上ユニットを活性化させている陸上指揮官の例については、プレイ・ブックを参照してください。）

11.4 湖の支配 [Lake Control]

11.41 ルールの概要 [General Rule] : 湖支配ボックスに進入してそこに留まれる唯一のユニットは、海上指揮官と海上ユニットです。湖支配ボックスに進入している海上ユニットは、もしも敵の海上ユニットがボックス内に存在すると、海上戦闘を闘わなければなりません（12.0）。ターンの終了時には、一方の陣営のみがボックス内に海上ユニットを持つことができます。湖の支配は、全ての移動と戦闘が解決された後に決定されます。

デザイン・ノート: もしも湖を支配している陣営が戦闘に敗北すると、2VPsを失い、勝利する陣営が支配と2VPsを獲得します。それ故、一方の陣営が湖の支配を失い、他方のプレイヤーが湖を支配すると、4ポイントが振れる可能性があります。

11.42 支配の影響 [Effects of Control] : 支配しているプレイヤーは2VPsを得点することに加え、湖の支配は敵が湖を補給線として使用すること、強襲攻撃の実施、湖上輸送の実施、水上による退却を妨げます。

11.43 湖の支配は、いかなる方法によっても敵の湖上艦船の移動を抑制しません。敵の艦船は、1つの湖畔町から他のそれへ、又は戦闘を行うために湖支配ボックスに進入するために海上移動を実施することができます。何枚かのイベント・カードは、このルールをくつがえす又は無効にすることができます。



1 1. 4 4 湖支配マーカー [Lake Control Markers]：これらのマーカーは、冬季の開始前に誰が湖を支配していたかプレイヤー諸氏が忘れないよう、プレイを手助けするだけです。海上ユニットが冬季に湖を支配できないために、勝利ポイント・マーカーを冬季毎に移動させることを避けるためにも使用します。プレイヤー諸氏は、湖支配マーカーが湖を支配するのではないことを覚えておかなければなりません。湖支配ボックス内の海上艦船のみが、それを行うことができます。湖支配マーカーは、最後の秋季ターン中にどちらのプレイヤーが支配していたのかを表示するための、記憶補助手段に過ぎません。

1 1. 5 強襲上陸 [Amphibious Attacks]

1 1. 5 1 定義 [Definition]：強襲上陸攻撃は、海上ユニット（又は複数の海上ユニット）によって運ばれる陸上ユニット（又は複数の陸上ユニット）の、友軍支配下になく、いずれかの湖畔スペースへの移動から成ります。

例：海上ユニットによってスミス・クリーク [Smiths Creek] スペースに運ばれるアメリカ軍ユニットは、そこにイギリス軍ユニットが存在しておらずゼロ・スペースであっても、強襲上陸移動を発動していることになります。強襲上陸攻撃を行う主要な点は、目標スペースが非支配下で敵の領域であるという事実です。

1 1. 5 2 MPコスト [MP Cost]：強襲上陸攻撃は、陸上ユニットを乗船させる1MPの通常コストの上に、追加の1MPがかかります。実際上、強襲上陸攻撃を行うためには、2MPsがかかります。強襲上陸攻撃に参加している陸上ユニットは、その移動を攻撃下のスペース内で終了しなければなりません、海上ユニットはもしもMPを残していれば移動を継続できます。

1 1. 5 3 強襲の失敗 [Failed Assaults]：強襲上陸攻撃の失敗は、常に攻撃側の水上による退却の結果です。なぜならば、強襲上陸攻撃を認めるために満たさなければならない条件である湖の支配を敵プレイヤーができなかったからです。攻撃しているプレイヤーは、参加した全陸上ユニット（随伴している海上ユニットも含みます）を、いずれかの友軍湖畔町に戻さなければなりません。出港した町である必要はありませんが、全ユニットが単一の湖畔町に退却しなければなりません。

プレイ・ノート：強襲上陸攻撃を実行しているときには、極めて用心する必要があります。なぜならば、攻撃に失敗して退却する場合に備えて、目標スペース内に十分な艦船を残しておかなければならないからです。

1 1. 5 4 強襲上陸攻撃は、湖上輸送 (11.3を参照) と類似したルールに従いますが、湖上輸送では認められない、目標の湖畔町スペースに敵ユニットが存在できるという点が異なります。

1 1. 5 5 強襲上陸攻撃DRM [Amphibious Attack DRM]：強襲上陸攻撃では、他に適用可能ないかなる修正にも加えて、戦闘の最初のラウンドに-1 DRMが適用されます。

1 2. 0 海上戦闘 [Naval Combat]

1 2. 1 ルールの概要 [General Rule]：

プレイヤーが海上艦船を敵ユニットが含まれる湖支配ボックス内に移動させるときに、海上戦闘が発生しなければならず、移動しているプレイヤーは攻撃側と見なされます。陸上戦闘と異なり、海上戦闘では戦闘前退却がありません。海上戦闘は、湖支配ボックス内でのみ起き得ます。他の瞬間には、たとえ海上ユニットが一時的に同じ湖畔町スペース内にいても（強襲上陸侵襲の際に起き得ます）、互いに戦闘に従事できません。

1 2. 2 手順 [Procedure]

海上戦闘が起きるときには、1つのサイが振られて修正を適用し、海上戦闘結果表からの結果を履行します。海上戦闘は1ラウンドのみしかなく、その後には一方の陣営が友軍の湖畔町に退却しなければならず、もしも無傷の艦船を残していると、勝利した陣営は湖支配ボックス内に留まります。

1 2. 3 海上戦闘修正 [Naval Combat Modifiers]

1 2. 3 1 部隊戦力比 [Force Ratio]：もしも一方のプレイヤーが他方よりも多くの艦船を持つと、そのプレイヤーは+1（攻撃側）又は-1（防御側）DRMを受取ります。もしも一方の陣営が2倍以上の艦船を持つと、その陣営は+2/-2 DRMを受取ります。陸上戦闘と異なり、海上ユニットはカウンター上に記載された戦闘値を持ちません。

1 2. 3 2 先導ユニット [Lead Unit]：各プレイヤーは、自軍の先導ユニットを選択します。通常は、最高の資質の艦船となります。艦船の資質を比較し、敵艦船の資質を越える段階毎に、そのプレイヤーは+1 DRMを獲得することになります。「A」クラスの艦船が「B」クラスの艦船を攻撃していると、+1 DRMを獲得することになります。「A」クラスの艦船が「C」クラスの艦船を攻撃していると、+2 DRMを獲得することになります。もしも防御側のクラスが攻撃側のそれより良ければ、修正はマイナスになります。

1 2. 3 3 海上指揮官 [Naval Leader]：もしも攻撃している部隊を統率する指揮官が「+」戦闘修正を持つと、サイの目に加えられます。もしも防御している部隊を統率する指揮官が「+」戦闘修正を持つと、サイの目から差し引かれます。

1 2. 3 4 フリゲート艦のボーナス [Frigate Bonus]：もしも一方の陣営にフリゲート艦が存在し、他方の陣営が持たなければ、+1（攻撃側）又は-1（防御側）DRMが適用されます。

1 2. 3 5 小艦船の罰則 [Small Ships Penalty]：もしも一方の陣営の艦隊がスクナー艦とスループ艦のみから構成され、他方の陣営が少なくとも1隻のいずれかのブリッグ艦、コルベット艦、フリゲート艦、戦列艦を持つと、スクナー艦/スループ艦を持つ陣営は、攻撃すると-1 DRMを受取ります。もしもスクナー艦/スループ艦の部隊が防御していると、攻撃しているプレイヤーは+1 DRMを受取るることになります。

1 2. 3 6 戦闘カード [Battle Cards]：戦闘カードのプレイも、場合に応じて戦闘結果を+1又は-1だけ修正し得ます。

1 2. 4 海上戦闘結果の説明 [Explanation of Naval Combat Results]

1 2. 4 1 降伏 [Strikes Flag]：プレイヤーがこの結果を受取るときには、その艦船又は場合によってその全艦隊は、降伏してゲームから除去されます。戦闘の勝者は、それでも潜在的な損失についてサイを振らなければなりません。海上戦闘結果表を参照してください。

1 2. 4 2 ステップの損失 [Step Loss]：プレイヤーは、自軍の先導艦船を減少状態面に返さなければならず、もしも更なる損失が要求されたら、自身の選択で他のいずれかの艦船に転じることができます。裏返された艦船は、直ちにいずれかの湖畔町に帰還しなければならず、通常はユニットがいずれは修理できる海軍基地になります。裏返された艦船は、湖支配ボックスへの進入、湖上輸送の実行、強襲上陸攻撃、他の戦闘への従事ができません。これらは、他の湖畔町へ移動できます。裏返された艦船は、戦闘では無視され、もしも存在するとその海上戦闘に関連して起り得る結果の全てを被ります。

12.5 海上退却 [Naval Retreats]

12.51 海上戦闘が完了した後、両陣営の全ユニットが湖畔町に帰還しなければならない限りまで損傷しない限り、通常は一方のプレイヤーのユニットが湖支配ボックス内に留まることになります。

12.52 海上ユニットが損傷したときには、戦闘終了時にその特定湖のいずれかの友軍湖畔町に、直ちに退却しなければなりません。これは、戦闘での勝者にも当てはまります。

12.53 もしもプレイヤーが退却させることができる友軍湖畔町がなければ、艦船は代わりに破壊されます。エリー湖上の海上ユニットは、ヒューロン湖に退却でき、逆もまた同様です。

12.6 海上指揮官の死傷 [Naval Leader Casualties]

降伏の結果が海上指揮官に対して達成されるときには、その指揮官は裏面に裏返され、戦闘が闘われた同じ湖上のいずれかの湖畔町に置かれます。これは、捕獲された指揮官に代わるための新たな指揮官が到着していることをあらわします。補充された指揮官もまた捕獲されたら、単にもう一度湖畔町内に指揮官を置くことによって手順を繰り返します。

13.0 補給 [Supply]

13.1 目的 [Purpose]

マップ上の全ユニットは、補給源 (13.2) まで補給線をたどなければならない、さもなければ非補給下について 13.4 に列記された罰則を被ります。

13.2 補給源 [Supply Sources]

13.21 イギリス軍 [British] : イギリス軍プレイヤーについての補給源は、一時的な補給源として機能する補給集積所を建設しない限り、常にケベック・シティ [Quebec City] です。

13.22 アメリカ軍 [American] : アメリカ軍プレイヤーについての補給源は、一時的な補給源として機能する補給集積所を建設しない限り、オールバニ [Albany]、ピッツバーグ [Pittsburgh]、マンズフィールド [Mansfield]、フォート・マッカーサー [Ft. MacArthur] です。

13.3 補給線 [Supply Lines]

13.31 補給線は、いかなる長さであれ、ユニットから補給源まで、一連の連結したスペースを通してたどることができれば存在します。

13.32 補給線は、スペースを支配するために十分な規模の友軍ユニットを含まない限り、敵領域内のスペースを通過できません。

13.33 補給線は、敵ユニットがスペースの支配を取るために十分な戦力を持たない限り、敵ユニットを含む友軍領域内のスペースを通過できます。

例: もしも「4」の戦闘値を持つアメリカ軍ユニットがロンドン [London] のスペースを占めると補給線は切断され、イギリス軍がエリー湖を越えての補給線を持たない限り、ロンドンから西のいかなるイギリス軍ユニットも非補給下となります。アメリカ軍ユニット自体が非補給下にあるかどうかでなく、この瞬間にスペースを支配するために十分な規模でイギリス軍の補給を切断しているという事実が重要です。

13.34 インディアン [Indians] : これらのユニットは、「0」又は「1」のVP評価値を持つスペース内の補給線のみを妨害する能力を持ちます。

13.35 湖 [Lakes] : 湖は、敵プレイヤーがその湖を支配していない限り、補給線として使用できます。湖を補給線として使用するためには、ユニットが湖畔町までラインをたどり、次に湖を越えて他の湖畔町まで、次に友軍補給源までたどれることのみが必要となります。プレイヤーは、補給線として機能させるため湖上に海上ユニットを持つ必要はありません。なぜならば、補給スクナー艦が使用されましたが、これらはゲームで描写されないからです。補給の目的については、湖の支配を可能にするカードがプレイされ終わっている、カード・プレイの終了時に判定されます。

13.36 補給下でカード・プレイを開始するユニットは、もしも同じカード・プレイで攻撃されてもいまだに補給下ですが、攻撃するときはそうではありません。換言すると、自軍ターンを補給下で開始できないユニットは、補給下でない状況から移行できず、非補給下の影響を被ることなしに攻撃できません。これは、防御側には当てはまりません。

13.37 補給下で敵のカード・プレイを開始している防御ユニットは、たとえ敵の戦役カードの使用を通して補給を切断されても、補給下で留まります。

例: 合衆国軍プレイヤーは、部隊をヨーク [York] に上陸させるために戦役カードを使用可能です。同じカードを使用して、非補給下にあるバーリントン [Burlington] のイギリス軍ユニットを攻撃するために、他の部隊を移動させます。このカード・プレイについては、イギリス軍ユニットは補給下でプレイを開始するので補給下です。非補給下であることの影響は、次のイギリス軍ターン中となります。

13.4 非補給下の影響 [Out of Supply Effects]

補給線をたどれないユニットは、以下の罰則を被ります。:

- 回復できません (8.3、ケース5)
- 全ての攻撃と防御の戦闘について、その戦闘値が半減されます (端数切上げ)。このルールの目的において、砦を含めてスペース内の全部隊の戦力を合計し、次に半減させます。各ユニットを半減させないでください。
- 非補給下で敵の領域内に退却する減少状態ユニットは、除去されます (10.72)。
- 敵の領域内で冬季損耗を被る非補給下の減少状態ユニットは、除去されます (16.23)。
- 補給線を持たないマップのスペースは、補給集積所の建設位置になり得ません (13.52)。

13.5 補給集積所 [Supply Depots]



13.51 補給集積所は、自軍領域内の友軍部隊についての補給源として機能させるために使用でき、スペースの冬営値を4だけ増加させます。

13.52 補給集積所の創出 [Creating Supply Depots] : 補給集積所を創出するためには、少なくとも1のOPV値を持つカードがプレイされなければならない、集積所のために選択されるスペースは元々友軍領域内で、補給下でなければなりません。補給集積所は、決して敵の領域内に建設できません。

13.53 補給集積所は、そのゲーム年の残りについては、補給源として機能します。全ての集積所は、冬季損耗後の各年の終了時に取り去られます。

13.54 カウンター内容物は絶対数で、プレイヤー諸氏は陣営毎に3つの補給集積所のみを建設できますが、補給集積所は各年の春季ターンの前に破壊されることを忘れないでください。

13.55 補給集積所は、以下の条件で取り去られます。:

- ・ 冬季ターン中に冬季損耗の完了後。
- ・ 敵ユニット (海上ユニットを含みます) が、友軍ユニットの存在しないスペースを占める。

13.56 補給集積所は、冬季損耗の目的において、それが占めるスペース上の追加4ユニットにも補給できます。



13.57 もしも友軍の町が破壊されていると、そこに補給集積所を建設しない限り、冬営の目的について使用できません。この場合には、4ユニットまでがそこで冬営できます。

14.0 増援 [Reinforcements]

14.1 ルールの概要 [General Rule]:

陸上増援はターンの開始時に到着し、新たな季節のカードが引かれる前に同時に置かれます。マップ上に陸上又は海上ユニットを置くためのMPsはかかりません。セット・アップ・チャートは、各ユニットがゲームに到着するターンと、それが置かれる場所が表示されます。

プレイ・ノート: 大部分の合衆国軍ユニットは、フォート・マッカーサー [Ft. MacArthur]、マンズフィールド [Mansfield]、ピッツバーグ [Pittsburgh]、オールバニ [Albany] のいずれかに到着し、イギリス軍ユニットはケベック・シティ [Quebec City] に到着しますが、いくつかのケースではプレイヤー補助に特定のスペースが指定されます。

14.2 増援の遅延 [Delayed Reinforcements]

14.21 増援は、次ターンのターン記録欄上にそれらを置くことにより、1ゲーム・ターンについて任意に保持しておくことができます (カード・プレイではありません)。もしもそのときに投入されなければ、永久にゲームから取り去られます。

14.22 プレイヤーは、いくつかの増援をマップ上に投入し、他を遅延させることができますが、この遅延は1ターンまでです。

14.3 敵が占める増援スペース [Enemy Occupied Reinforcement Spaces]

14.31 もしも敵の陸上ユニットが増援スペース (14.33 を参照) を支配し、プレイヤーが望めば、増援はそのスペースに置かれますが、直ちに戦闘に従事しなければなりません。ユニットを置くことと戦闘を戦うアクションは、戦略カードを消費せず、プレイヤーのターンとしてもカウントしません。このアクションは、プレイヤー諸氏が新たな戦略カードを引いた後で、プレイヤー諸氏がそれを行うフェイズ内に発生します。プレイヤーは、それでもマップ上の他のユニットを移動させるために戦略カードを使用できます。これは、プレイヤーが戦略カードをプレイすることなしに攻撃側として戦闘を戦うことができる唯一のときです。

14.32 もしも増援ユニットが戦闘に敗北し、スペースからの退却を強制されると、その増援ユニットはゲーム全体について失われます。

14.33 敵のユニットは、増援の到着に影響を持つためにスペースを支配しなければなりません。もしも敵の陸上ユニットが増援スペース上にあってもスペースを支配していなければ、それらは自動的に1スペース退却し、増援ユニットがマップ上に来ることを認

めます。これは、敵のユニットがスペースを支配するために不十分な規模であった場合に起こり得ます。単一指揮官の到着でさえも、この退却は起きます。妨害するためには、スペースを支配しなければなりません。

14.34 妨害された指揮官の増援 [Blocked Leader Reinforcements]: 増援スペースに到着する唯一のユニットが陸上指揮官で、そのスペースが敵ユニットによって支配されている場合には、再びスペースが解放されるまで指揮官はマップ外に保持されます。これは、いずれかのカード・プレイの後で、プレイヤーの次のカード・プレイで指揮官を置くことができ、次のゲーム・ターンが必要ない場合に発生することが可能です。

14.35 増援と冬季損耗 [Reinforcements and Winter Attrition]: 増援としてプレイに投入されるユニット、又は冬季ターンに移動できるユニットは、全ての配置、移動、戦闘の後に冬季損耗を受けます。

14.4 海上増援 [Naval Reinforcements]

14.41 ゲーム開始後にマップ上に直接出現する海上ユニットは、1812年の後半中に到着するよう予定されている合衆国海軍のスクナー艦のみです。

14.42 これらのユニットは、もしもその登場スペースが敵ユニットによって支配されていない場合にのみ、マップ上に置くことができます。もしもスペース上に敵ユニットがあり、しかしスペースを支配するために不十分な規模であると、上記の14.33のケースを参照してください。もしもスペースが敵によって支配されていると、これらのスクナー艦は永久に失われ、決してゲームに復帰できません。ルール14.2は、このケースには当てはまりません。

14.43 海上指揮官 [Naval Leaders]: チャウンシー [Chauncey] のような海上指揮官については、もしも到着を指定されたスペースが敵ユニットによって支配されていると、マップ上で同じ湖のいずれかの友軍湖畔町に到着できます。もしもそのような湖畔町が存在しなければ、1つがフリーになるまでゲームに投入されません (14.34 を参照)。

15.0 海上ユニットの建造&修理 [Building & Repair of Naval Units]

マップ上に「フリー」で導入される陸上ユニットとは異なり、両プレイヤーは海上ユニットを使用できるようにするために、それらを建造しなければなりません。この唯一の例外は、1812年の後半に直接マップ上に到着して建造する必要がない、アメリカ軍のスクナー艦です。歴史的には、これらは合衆国政府に差し押さえられて戦争のために急いで改装された商船です。

15.12 建造の手順 [Building Procedure]: 1813年と1814年に、海上ユニットは両プレイヤーが使用可能となりますが、マップ上に置かれる前に建造されなければなりません。それらをマップ上に置くためには、プレイヤー諸氏はどのタイプの艦船をどれだけ多く置くか決定するために、カードのNBV値を使用してカードをプレイしなければなりません。単一のカードは、同時に複数の基地で建造又は修理 (15.2) するために使用できます。

例: 「3」NBVカードのプレイは、キングストン [Kingston] の2隻の損傷艦船を修理し、フォート・モルデン [Ft. Malden] で1隻のブリッグ艦を建造するために使用できます。

15.13 新たな艦船を、マップ上で特定の艦船を建造する許容量を持つ海軍基地に直接置きます。

注記：フォート・モルデン [Ft. Malden] は、エリー湖上のイギリス軍の主要基地で、可能な限り長期間保持されました。オンタリオ湖上のヨーク [York] の町は、キングストン [Kingston] に加えて艦船を修理できますが、そこで建造できる唯一の艦船はコルベット艦 Brock です。15.33 予備の海軍基地を参照してください。

15.14 建造の順番 [Order of Builds]：艦船は、プレイヤーが望む順番で建造できますが、出現の順番は年と湖に従わなければなりません。チャート上の色付ドットは、艦船を建造できる最も早いターンと年を示します。

例：1814年に予定された艦船（赤いドット）は、1813年（黄色いドット）に建造できません。

15.15 1つの湖上で使用可能な艦船は、他の湖上では使用不可能です。各湖でどの艦船が使用可能か調べるためにマップ上の艦船建造チャート [Ship Production Chart] を参照してください。

15.16 敵が占める建造スペース [Enemy Occupied Construction Spaces]：建造スペース上に敵ユニットがいるとしても、そのスペースを支配するのに十分な規模でなければ、敵ユニットを無視して艦船が建造されます。ここでの論理的な根拠は、敵ユニットが周辺にあり、町や海軍ドックを支配していない状態ということです。

15.17 建造のコスト [Building Cost]：艦船を建造するコストは、艦船のタイプによって決定されます。：

NBV 艦船タイプ

- 2隻のスクーナー艦／スループ艦、又は1隻のブリッグ艦、又は1隻のコルベット艦
- 1隻のフリゲート艦
- 上記の組合せ

15.2 海上ユニットの修理 [Repair of Naval Units]

15.21 フリーの海軍修理 [Free Naval Repair]：各冬季ターン中に、プレイヤー諸氏は友軍海軍基地内に位置する減少状態の海上艦船を、完全戦力面に裏返すことができます。このアクションは、カードのプレイを要求されません。

15.22 戦略カードによる修理 [Repair with Strategy Cards]：非冬季ターン中に、プレイヤー諸氏はカードのプレイでそのNBV値を使用することにより、友軍基地内の海上艦船を修理できます。

15.23 修理のコスト [Repair Cost]：艦船を修理するためのコストは、艦船のタイプによって決定されます。：

NBV 艦船タイプ

- 1/2 スクーナー艦／スループ艦
- 1 他の全ての艦船

例：2のNBVを持つカードのプレイは、1隻のブリッグ艦、1隻のフリゲート艦、あるいは2隻のスクーナー艦と1隻のブリッグ艦の修理を認めます。

15.24 艦船を建造又は修理するために、いかなる数値のカードも使用できますが、コストはカードの数値を超過できません。

15.3 海軍基地 [Naval Bases]

15.31 全ての新たな建造は、湖について指定された海軍基地

でなければなりません。

15.32 イベント・カードの使用を通して破壊されている海軍基地は、永久に破壊されます。敵ユニットによって支配されている海軍基地は破壊されませんが、使用不能です。

15.33 予備の海軍基地 [Back-up Naval Bases]：予備の海軍基地は、もしも湖上の主要海軍基地が占領されるか又は破壊された場合にのみプレイに導入されます。加えて、これらは、基地が失われた後の次のゲーム年に機能状態となります。それ故、各湖の主要な自軍海軍基地を防護することは非常に重要です。

15.34 オンタリオ湖上では、アメリカ軍の予備基地はオスウィーゴ [Oswego] で、イギリス軍についてはヨーク [York] です。エリー湖については、アメリカ軍の主要基地は1812年がバッファロー [Buffalo] で、1813年にはエリー [Erie], PAが自動的にもう一つの主要基地になります。イギリス軍については、主要基地はフォート・モルデン [Ft. Malden] で、予備基地はポート・ドーヴァー [Port Dover] です。

16.0 冬季ターン [Winter Turns]

16.1 冬季ターンのプレイのシーケンス [Winter Turn Sequence of Play]

冬季ターン中には、カードは引かれず、増援フェイズはなく、アクション・フェイズはもしもプレイヤー諸氏が夏季-秋季ターンから冬季イベント・カードを保持していた場合にのみ発生します。各冬季ターンのシーケンスは、以下のとおりです。：

- 1. アクション・フェイズ [Action Phase]：**プレイヤー諸氏は、夏季-秋季ターンから保持していた1枚又は2枚の冬季イベント・カードをイベントとしてプレイできます。最初のプレイヤーは、その年の他の2ターンと同じ方法で決定されます。
- 2. 冬季損耗 [Winter Attrition]：**陸上ユニットは、冬季損耗を被ります (16.2)。
- 3. フリーの海軍修理 [Free Naval Repair]：**友軍海軍基地にある全ての損傷海上艦船は、自動的に修理されます (15.21)。
- 4. 補給集積所の撤去 [Remove Supply Depots]：**マップから全ての補給集積所を取り去ります (13.55)。

16.2 冬季損耗 [Winter Attrition]

16.21 冬季ターン中に、もしも陸上ユニットの数（戦闘値ではありません）がスペースの冬営値を超過すると、超過ユニットはステップ損失を被ることになります（例外：16.23）。海上ユニットは、冬季損耗のいかなる影響も被りません。

16.22 損失によって影響を受けたプレイヤーは、以下の制限に従って損失させるユニットの選択肢を持ちます。：非減少状態のユニットは、すでに減少状態のユニットがプレイから取り去られる前に減少させなければなりません。

例1：冬季ターンに、合衆国軍プレイヤーは完全戦力の2ユニットをクリーブランド [Cleveland] スペース内に持ちます。クリーブランドのWQ値は「1」のみなので、合衆国軍プレイヤーはユニットの1つを減少状態面に裏返さなければなりません。

16.23すでに減少状態のユニットは、下記の両方の条件が存在しない限り、冬季損耗のためにゲームから取り去られることは決してありません。：

- ・ユニットが敵の領域内にあり、しかも非補給下。
- ・ユニットが「0」の冬営値を持つスペースを占める (16.26)

例2: 前の例の続きで、もしも合衆国軍ユニットの1つがすでに減少状態であると、ユニットは友軍領域内にいるので裏返されたり又は取り去られたりするユニットはなく、しかも補給状況は関係ありません。上記で言及された2つの場合は、満たされていませんでした。

デザイン・ノート: これは、両方の場合が存在しない限り、すでに減少状態のユニットは、冬季損耗の目的において事実上無視されることを意味します。

例3: 合衆国軍プレイヤーは、冬季にロンドン [London] 内に5ユニットを持ち、3つが完全戦力のユニットで2つが減少状態ユニットです。ロンドンのWQ値は3です。合衆国軍プレイヤーは、2ユニットだけ冬営が超過しています。合衆国軍プレイヤーがオックスフォード [Oxford]、テムズビル [Thamesville]、ポート・タルボット [Port Talbot] を支配していないので、補給線が切断されていると仮定します。それ故、最低2ユニットが冬季損耗の結果を被らなければなりません。この場合には、ルール16.2に従わなければならないので、2つの非減少状態ユニットを裏返さなければなりません。つまり、非減少状態ユニットが罰則を受けられるときに、代わりに減少状態ユニットを取り去ることはできません。

例4: 前の例の続きで、もしも合衆国軍ユニットが補給線を持つと、すでに減少状態のユニットよりも先に非減少状態のユニットを減少させなければならないので、この手順は同じであったことになります。

16.24 もしもユニットがすでに減少状態であると、非補給下で敵の領域内にあり、スペース上に罰則を受ける他の非減少状態のユニットがなければ、マップから取り去られます。ユニットが永久に取り去られるためには、両方の条件が当てはまらなければなりません。

例5: 例3の続きで、合衆国軍プレイヤーはロンドン内に5ユニットを持ちますが、このときすでにそれらの4つが裏返されてターンを開始します。合衆国軍プレイヤーは、補給線も持たないと仮定します。この部隊は、3のWQ値を2ユニットだけ超過しています。合衆国軍プレイヤーは、少なくとも2ユニットに罰則を与えなければならない、冬季損耗の他の全てのルールに従います。この場合には、単一の非減少状態ユニットを減少状態面に裏返し、裏返されたユニットの1つをプレイから除去しなければなりません。これは、裏返されたユニットが16.23項の負の要件を満たしているからです。

16.25 冬季損耗前にすでに減少状態で友軍領域内にいるユニット (又は複数のユニット) は、たとえ非補給下でもこのステップ中にこれ以上のステップを失いません。ただし、減少状態面を持たないユニットがステップ損失を行うことを要求されると、除去されることになります (3.17)。

16.26 「0」スペースは、冬季にどちらの陣営のユニットについても支援できません。これには、アッパー・カナダの3つの「0」スペースを含みます。陸上ユニット (指揮官ではありません) は、もしもこれらのスペースの1つで冬営しなければならない場合には、全滅します。

17.0 最終勝利段階&即時勝利 [Final Victory Levels & Instant Victory]

17.1 最終勝利段階 [Final Victory Levels]



最終勝利段階は、VPsが高いプレイヤーから低いプレイヤーのそれを差し引くことによって達成されます。この数字は、下記の勝利段階を決定するために使用されます。VPsは、ルール4.0に従って記録されます。

・**決定的勝利 [Desive Victory]** : もしもプレイヤーが20VPs以上の得点を持つと、決定的勝利を達成します。歴史的には、自国政府の戦争目的を満たしたことになります。決定的勝利は、国境線の重大な変更を導く可能性があります。

・**限定的勝利 [Marginal Victory]** : もしもプレイヤーが10以上20VPs未満の得点を持つと、限定的勝利を達成します。戦争に勝利するための、政府の基本目標のいくつかを満たすことができたが、その歴史的な影響は最小限となります。

・**精神的勝利 [Moral Victory]** : もしもプレイヤーが10VPs未満の得点を持つと、精神的勝利を達成したことになります。歴史的には、和平交渉における影響はなきに等しいものとなります。全ての意義や目的において、史実の成果を達成したことになります。

・**手詰まり [Stalemate]** : もしもマーカーが「0」にあると、プレイヤー諸氏はゲームでの互いの善戦を祝うことになります。これは、手詰まりではありますが、イギリスの精神的勝利です。

17.2 トーナメント・プレイ [Tournament Play]

トーナメントの目的においては、手詰まりでは済まないで、「0」勝利段階はイギリス軍の精神的勝利です。歴史的には、イギリスの戦争目的は、合衆国の勢力を食い止めてカナダを保全することでした。ゲームに関連付けると、これは歴史的な現状維持条約の結果となります。

17.3 即時勝利条件 [Instant Victory Conditions]

17.31 合衆国軍の即時勝利 [US Instant Victory] : もしも合衆国軍プレイヤーが1812年又は1813年にケベック [Quebec] 要塞都市を支配すると、ゲームは直ちに終了します。合衆国軍プレイヤーは、決定的勝利で勝ちます。

17.32 イギリス軍の即時勝利 [British Instant Victory] : もしもイギリス軍プレイヤーがオールバニ [Albany]、ピッツバーグ [Pittsburgh]、フォート・マッカーサー [Ft. MacArthur]、マンズフィールド [Mansfield] の4つのスペースのいずれか3つを支配すると、ゲームは直ちに終了します。イギリス軍プレイヤーは、決定的勝利で勝ちます。

デザイン・ノート: 即時勝利の条件は、もしも一方の陣営が遥かに多くの領土を横取りしたら、他方の陣営が和平を請うであろうことをあらわします。

(日本語翻訳: 松谷健三 [2012.12.9])