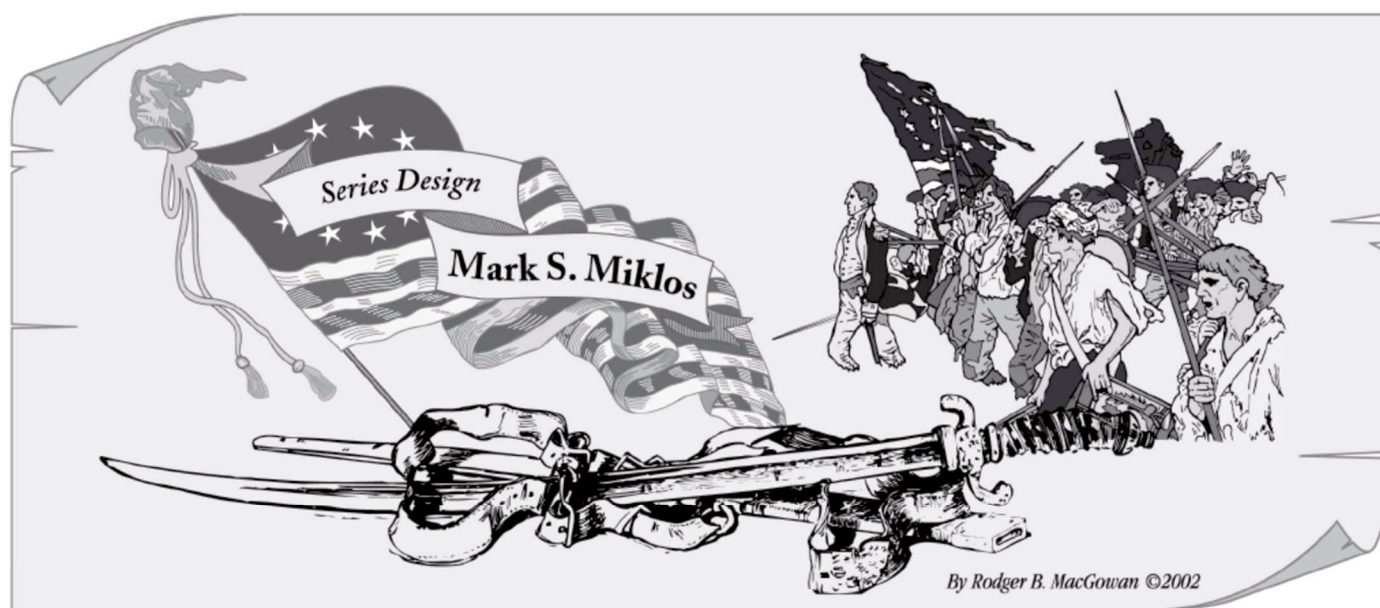


SERIES RULEBOOK

GREAT BATTLES OF THE AMERICAN REVOLUTION

Game Design by Mark S. Miklos



Version: January 2020

目次

| | | | |
|----------------------|---|--------------------------|----|
| 1. はじめに | 2 | 10. ライフル射撃 | 5 |
| 2. 内容物 | 2 | 11. 防御砲兵射撃 | 6 |
| 3. ゲーム・スケールと用語 | 2 | 12. 近接戦闘 | 7 |
| 4. 勝利方法 | 3 | 13. 戦闘結果 | 11 |
| 5. プレイのシーケンス概要 | 3 | 14. 指揮官 | 13 |
| 6. 主導権 | 4 | 15. 回復フェイズとユニットの士気 | 14 |
| 7. スタッキング | 4 | 16. 軍士気 | 14 |
| 8. 支配地域 | 4 | Credits | 14 |
| 9. 移動 | 5 | 発展したプレイのシーケンス | 16 |

© 2020 GMT Games, LLC

日本語解説書

1. はじめに [INTRODUCTION]

このシリーズ・ルールブックは、GMT の Battles of the American Revolution シリーズの全巻に適用する基本ルールを提供します。その巻にのみ適用可能な専用ルールは、個々の巻に含まれます。ある巻の専用ルールがシリーズ・ルールと矛盾する場合、専用ルールが優先されます。

2. 内容物 [COMPONENTS]

各ゲームに含まれる内容物のリストについては、各巻の専用ルールを参照してください。

2.1 カウンター [Counters]

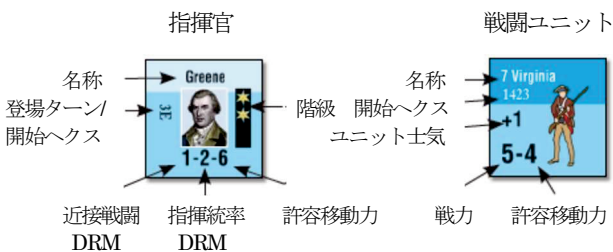
ユニット・カラー・コード：異なる国籍からの各ユニットは、容易に識別するため独自のカラーを持ちます。いくつかの巻で、ユニットはユニット・タイプを示すために上面を横切るカラー・バンドを持ち、又は特定のフォーメーションへの所属を識別するため又はこれらのユニットに特定のルールを適用するため、その許容移動力が強調されています。

2.2 ユニットと指揮官 [Units and leaders]

いくつかのユニットは、「2 ステップ」ユニットです。表面はその完全戦力面で、裏（減少状態）面は一般的に低い戦力ポイントとユニット士気値を持ちます。1つの面のみを持つユニットは「1 ステップ」ユニットで、1 ステップ損失を被ると除去されます。

全てのユニットの完全戦力面は、そのユニットの名称、セットアップ・ヘクス又は登場のターン、ユニットの士気、戦力ポイント、許容移動力が含まれます。

全ての指揮官カウンターは、指揮官名、セットアップ・ヘクス又は登場のターン、階級、近接戦闘 DRM、指揮率率 DRM、許容移動力が列記されます。



砲兵 アメリカ軍民兵 軽歩兵 竜騎兵



表面

裏面

2.3 サイ [The Die]

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十面体サイコロが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）。

2.4 ゲームの規模 [Game Scale]

ユニットの規模 [Unit Scale]：部隊の各戦力ポイントは、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。例外については、専用ルールを参照してください。

マップ・スケール [Map Scale]：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 [Time Scale]：各ターンは、ほぼ 1 時間をあらわします。「戦略」ターンを持つ巻については、これらは各 1 日又は数日間をあらわします。

3. 用語 [TERMINOLOGY]

3.1 重要な用語 [Key Terms]

戦闘ユニット [Combat Unit]：いずれかのタイプの歩兵、騎兵、砲兵ユニットです。指揮官とマーカーは、戦闘ユニットではありません。

初弾射撃マーカー [First Fire Marker]：その最初の射撃戦闘をいまだ実行していないライフル兵ユニットを示します。

サイの目修正 [Die Roll Modifier] (DRM)：サイの目を修正する原因となるイベントや状況です。

最上級指揮官 [Highest Ranking Leader]：近接戦闘中、もしくは複数の指揮官が存在すると指揮を執る指揮官です。指揮官の先任順位は、全て専用ルール内に列記されます。注釈：もしも複数の指揮官が存在したら、死傷要件を満たすために、所有するプレイヤーによっていずれかの指揮官を選択できます。

野戦施設内へ [Into Fieldworks]：野戦施設のシンボルを含むヘクスの外部から野戦施設ヘクスサイドを越える攻撃のことです（巻と戦いの地形記号で野戦施設を参照してください）。

軽歩兵 [Light Infantry]：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 [Line of Sight] (LOS)：介在するヘクスを越えて相互に見るための戦闘ユニットの能力です。

民兵 [Militia]：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。民兵カウンターの識別は、各ゲームの専用ルール内で述べられます。

移動ポイント [Movement Points] (MPs)：ユニットが1 ゲーム・ターンに移動できる距離を標準化するために使用されます。

野戦施設外へ [Out of Fieldworks]：野戦施設のシンボルを含むヘクスから野戦施設ヘクスサイドを越える攻撃又は ZOC のことです（巻と戦いの地形記号で野戦施設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 [disrupted] や撃破状態 [shattered] でなければ戦闘隊形です。

手番プレイヤー [Phasing Player]：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。



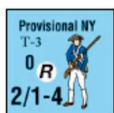
私の下へ集まれマーカー [Rally on Me Marker] : これらのマーカーは、混乱状態/撃破状態と戦闘隊形の両方の戦闘ユニットを含んでいるスタック上に置かれ、回復フェイズに士気チェックを行うための備忘とします。



ライフル兵ユニット [Rifle Unit] : ライフル銃を装備した軽歩兵又は歩兵ユニットです。(デザイン・ノート: 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には、以下の2つのタイプがあります:

1. 黒い円内に白字の「R」で指定されたもの。これらのユニットは、もしも近接戦闘に参加すると相手側に DRM を許します (これは、相手側に有利です)。

2. 白い円内に黒字の「R」で指定されたもの。これらのユニットは、もしも近接戦闘に参加しても相手側に DRM を許しません (すなわち、相手側に有利ではありません)。



マスケット/ライフル兵ユニット [Musket/Rifle Unit] : これらのユニットは、マスケット銃/ライフル銃の混成フォーメーションをあらわします。これらのユニットは、もしも近接戦闘に参加しても相手側に

DRM を許しません (すなわち、相手側に有利ではありません)。カウンター上の SP 値は、一致するターン・フェイズに適用する各数値を持つ近接戦闘/ライフル射撃として読めます。例: ユニットの表示された数値は、2 の戦闘値と 1 の射撃戦闘値、並びに 4 移動ポイントとして読めます。

戦力ポイント [Strength Points (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 [Surrounded] : 敵ユニット又はその ZOC が、あるユニットに隣接する全 6 ヘクスを占めるとき。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 [Up Slope] : 斜面シンボルの太線部分を含むヘクス内を、斜面ヘクスサイドを越えて攻撃することです。移動は、斜面ヘクスサイドを越える両方向に影響します (各巻について地形記号とプレイヤー補助を参照してください)。

勝利ポイント [Victory Points (VPs)] : どちらの陣営が戦闘に勝ったのかを判定するために使用されます。VPs は、敵ステップ、ユニット、指揮官の除去と捕獲、地形目標の占領/保持、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 [Zone of Control (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 [HOW TO WIN]

3つの勝利段階があります。: 決定的、実質的、限定的です。

決定的勝利 [Decisive Victory] : 決定的勝利のための条件は、各巻の専用ルールで述べられます。

実質的勝利 [Substantial Victory] : 実質的勝利の基本条件はルール 16.3 で述べられますが、いくつかの専用ルールが実質的勝利の数居値を修正します。

限定的勝利 [Marginal Victory] : 限定的勝利のための条件は、専用ルールで述べられます。注釈: いくつかの巻では、一方又は両陣営が限定的勝利を獲得できません。

VP の説明 [VP Clarifications]

- 除去された 2 ステップ・ユニットは 2 VPs の価値を持ち、一方捕獲された 2 ステップ・ユニットは 1 VP のみの価値を持ちます。換言すると、捕獲されたユニットは、それらが 1 又は 2 ステップを持つにかかわらず 1 VP の価値を持ちます。ユニットを除去することは、その編成幕僚団を撃破し、ユニットの戦闘能力を復活させるために提供される補充よりも多くの努力を費やさねばならないことを意味します。
- その減少状態面でゲームを開始する 2 ステップ・ユニットのみが、もしも除去されたら 1 VP としてカウントします。
- ゲーム終了時に盤上で終える撃破状態のユニットは、1/2VP の価値を持ちます。

5. プレイのシーケンス概要

[SEQUENCE OF PLAY OUTLINE]

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、プレイヤー諸氏は最初にプレイヤー・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。より詳細なバージョンは、裏表紙の発展したプレイのシーケンスにあります。

A. 主導権セグメント [Initiative Segment]

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 [Initiative Player Turn]

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 [Second Player Turn]

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 [End-of-Turn Segment]

1. 自動的勝利についてチェックします。
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. もしも追加のゲーム・ターンが留まると、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 [General Rule]

あるターンの主導権は、各プレイヤーがサイを振ってその軍士気主導権 DRM（軍士気記録欄上に表示されます）を加えることによって決定されます。修正後により高い目を振った側が勝手で、そのゲーム・ターンについての主導権を持ちます。

6.2 引分け [Ties]

もしも修正後のサイの目が引分けの場合、両プレイヤーは同じ DRM（もしもモウメンタム・チットが使用されていたら、いかなる修正も含める）を使用して再びサイを振ります。

注釈：例外については、専用ルールを参照してください。

6.3 モウメンタム [Momentum]

モウメンタム・チットは、主導権のサイ振りを修正するために使用できます。前のゲーム・ターンに主導権を持っていたプレイヤーは、何枚のモウメンタム・チットを消費するかを最初に決めなければなりません（12.62を参照）。

7. スタッキング [STACKING]

7.1 スタッキング限度 [Stacking Limit]

各ヘクスには、砲兵以外の戦闘ユニットの6友軍 SPs までにプラスして、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 移動と退却中のスタッキング

[Stacking during Movement and Retreat]

スタッキング限度は、移動と退却中を含む常時に適用されます。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（例外については13.23を参照）。

7.3 超過スタッキングの罰則 [Overstacking Penalty]

もしもいずれかのときに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直ちに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。重要：全てのステップ損失は、あたかも戦闘で失われたごとく、軍士気と勝利ポイントに影響を持ちます。

7.4 情報 [Intelligence]

7.41 概要 [General]：両陣営は、友軍と敵ユニットの全てのスタックを常時調べることができます。

7.42 限定された情報 [Limited Intelligence]：いくつかの専用ルールは、一方又は両プレイヤーが自由に敵スタックを調べることを制限します。これらの場合、専用ルールによって追加修正がない限り、下記のルールを使用します。

限定された情報の制限下にあるプレイヤーは、以下のどちらかになるまで敵スタックを調べることができません。：

1) 射撃戦闘中、この場合プレイヤーは目標を選択するために特定のスタックを調べることができます。**注釈：**プレイヤーは、特定の1ヘクスに対して射撃戦闘の実施を確約しなければならず、その場合にのみどれを目標にするか決定するためユニットを調べることができます。いったんスタックが調べられたら、プレイヤーは選択したヘクスを射撃しなければなりません。

2) 近接戦闘フェイズ中、あるスタックは戦闘比を判定するために調

べることができますが、いったんスタックが調べられたら、そのヘクスは攻撃されなければなりません。**注釈：**敵のスタックは、近接戦闘攻撃について指定された後でのみ調べることができます。

7.43 限定された情報の罰則 [Limited Intelligence Penalty]

上記7.42の状況を除き、プレイヤーが敵のスタックを調べるとき毎に、直ちに-1AM調整を被ります。

8. 支配地域 [ZONES OF CONTROL]

8.1 ルールの概要 [General Rules]

全ての戦闘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、もしもユニットが戦闘隊形に復帰すれば回復します。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、野戦施設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。

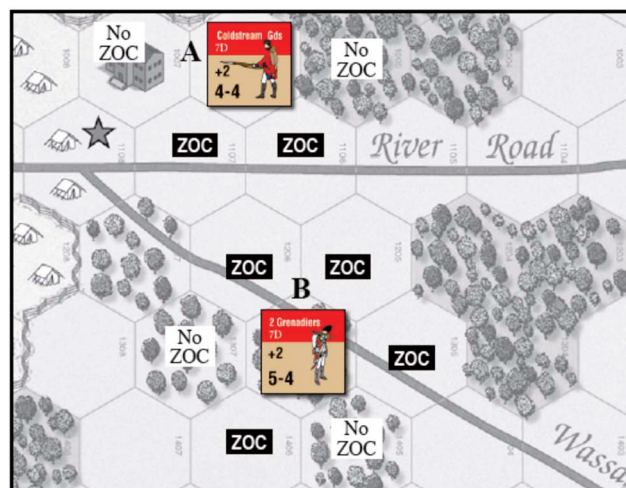
8.2 ZOCsの無効化 [Negating ZOCs]

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 [Effects of ZOC on Movement]

8.31 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、+1MPがかかります。

8.32 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、それ以上移動できません。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に進入して



例：ユニットAのZOCは、農園家屋内又は森内に伸びません。ユニットBのZOCは林ヘクスから外部へ及びますが、内部へ及びません。

移動を終了しない限り、その完全な許容移動力まで移動を継続できます。

9. 移動 [MOVEMENT]

9.1 増援 [Reinforcements]

9.11 配置 [Placement]:到着ゲーム・ターンの自軍陣営の移動フェイズ開始時、ユニット又はターン記録欄上に記載されたか、又は専用ルール内に特記された登場ヘクスに従って増援が置かれます。

増援は、スタッキング限度を超過してその登場ヘクス内に置くことができますが、移動フェイズの終了までにスタッキング限度に従わなければなりません。

増援は、専用ルールがそのゲームに禁じない限り、常に後のゲーム・ターンになるまで任意に遅延させることができます。

9.12 移動 [Movement]:ユニットの登場ヘクス上への配置は、MPs がかかりません。増援は専用ルールによって禁じられない限り、その完全な許容移動力で移動し、登場のターン中に戦略移動を使用できます。

9.2 ルールの概要 [General Rules]

移動フェイズ中、手番プレイヤーは望む数の自軍ユニットを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、隣接（連続した）ヘクスへ進入するため、ユニットのカウンター上に記載された許容移動力まで移動ポイント (MPs) を消費します。

ユニットは、そのヘクス内の地形を基準に、進入した各ヘクスについて MPs を消費します（シリーズ各巻の地形効果チャートを参照）。

スタッキングのルールが常時有効であるため（7.2 を参照）、各個別ユニットは他のユニットが移動できる前にその移動を完了させなければなりません。ユニットは、決して移動することを要求されません（例外：13.3 を参照）。

MPs は、1つのターンから別のターンに取っておくことができず、他のユニットに譲渡もできません。ユニットは、決してその許容移動力を超える MPs を消費できません。

例外: ユニットの、移動の制限を破らないか（例えば、禁止地形）、又は専用ルールが破られない限り、常に1ヘクス移動できます。例外については、13.4 と専用ルールを参照してください。

9.3 移動の制限 [Movement Restrictions]

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 を参照）。
- ・ 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。もしも敵ユニットに隣接していると、可能な限り移動して離れることを試みなければなりません（13.3 を参照）。
- ・ 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（9.6&13.1.釘付け状態を参照）。
- ・ ユニットの、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。
- ・ ユニットの、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 を参照）。

9.4 移動への地形の影響 [Effects of Terrain on Movement]

ヘクスへの進入とヘクスサイドを越える MP コストは、蓄積します。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、特定巻の地形効果チャート上で指定されたごとく明確な統合地形として扱われ、追加の変則地形を含み得ます。

9.5 戦略移動 [Strategic Movement]

戦略移動を使用しているユニットは、戦略移動を認める地形タイプ上で開始して留まる限り、その記載された許容移動力の二倍まで移動できます。戦略移動の資格を持つ地形タイプについては、専用ルールとプレイヤー補助カードを参照してください。

9.5.1 戦略移動を使用しているユニットは、その移動中のいかなる時点でも敵ユニットに隣接して開始できず、又は移動して敵ユニットに隣接できません。

9.6 釘付け状態マーカーの撤去 [Removing Pin Markers]



全ての移動が完了した後、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、破られた各釘付け状態の戦闘について、自軍の軍士気を1だけ減少させなければなりません。

10. ライフル射撃 [RIFLE FIRE]

10.1 ルールの概要 [General Rules]

ライフル射撃フェイズ中、両プレイヤーは自軍のライフル兵ユニット（たち）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 [Selecting a Target]

手番プレイヤーは、非手番プレイヤーが自軍の目標ユニット（たち）を選択する前に、自軍の目標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ライフル射撃の目標になれ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 の数を統合します。

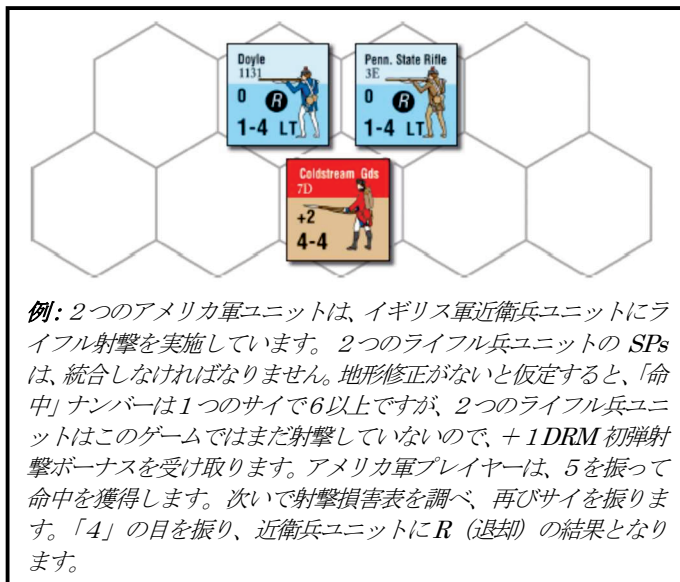
10.3 手順 [Procedure]

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、射程射撃命中表の「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1つ振ります。結果は射程射撃戦闘 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。

注釈: この表は、巻から巻で異なる標題を持ち得ます（例えば、ライフル／砲兵射撃表、砲兵射撃表等）。

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二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、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。



例: 2つのアメリカ軍ユニットは、イギリス軍近衛兵ユニットにライフル射撃を実施しています。2つのライフル兵ユニットのSPsは、統合しなければなりません。地形修正がないと仮定すると、「命中」ナンバーは1つのサイで6以上ですが、2つのライフル兵ユニットはこのゲームではまだ射撃していないので、+1 DRM 初弾射撃ボーナスを受け取ります。アメリカ軍プレイヤーは、5を振って命中を獲得します。次いで射撃損害表を調べ、再びサイを振ります。「4」の目を振り、近衛兵ユニットにR（退却）の結果となります。

10.4 同時射撃 [Simultaneous Fire]

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で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 [First Fire Bonus]

最初の射撃について、ライフル兵ユニットは命中表上で+1「初弾射撃」DRMを受け取ります。もしもすでに自身の初弾射撃を実施している他のユニットと統合して射撃しても、初弾射撃ボーナスを獲得しません。どちらの場合でも、射撃したユニットはその「初弾射撃」[First Fire] マーカーを取り去ることで示されます。

もしも複数のユニットが一緒に射撃しており、しかも以前に射撃したものがいなくても、初弾射撃ボーナスは+1のみです。初弾射撃ボーナスは蓄積しません。

全ての射撃ユニットは、たとえその射撃が効果を持たなくても、未来の射撃戦闘について初弾射撃ボーナスを失います。

重要な注釈: ライフル兵ユニットは、射撃戦闘を実施す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、やはりその初弾射撃ボーナスを失います。

10.6 初弾射撃マーカー [First Fire Markers]

初弾射撃マーカーは、ゲーム又はシナリオの開始時にライフル兵ユニットの上又は下に置かれなければならない（混乱を避けるため、プレイヤー諸氏はどちらかの方法に合意します）、ユニットの最初の射撃戦闘後に取り去られます。

注釈: もしもプレイヤー諸氏が初弾射撃マーカーを使用しないことを選択したら、どのユニットが射撃したか紙面又は機械的に記録しなければなりません。

10.7 ドイツ人ライフル猟兵 [German Jaeger Rifles]

ドイツ人猟兵は、もしも以下であると、その「命中」ナンバーに対して2回サイ振りを行うことができます。:

- 森、林、果樹園として定義される遮蔽地形 [Covered Terrain] 内に存在する。
- 側面迂回 [Turn Flank] の要件で定義される開かれた側面が存在する (12.53を参照)。



両方のサイ振りは、同一目標に対して行われなければならない、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、Strassefeuer（「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、一斉射撃毎に前回よりも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 [DEFENSIVE ARTILLERY FIRE]

11.1 ルールの概要 [General Rules]

防御砲兵射撃フェイズ中、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 [Selecting a Target]

もしも砲兵ユニットが射撃することを選択すると、射程内で照準線 (LOS) 内の戦闘ユニットを目標にしなければなりません。いくつかの巻は、射撃するためにLOSを必要としない砲兵タイプを含むため、例外については専用ルールを参照してください。

フェイズ毎に複数の防御砲兵射撃の目標になれるユニットはありません。複数の砲兵ユニットは、ある目標を射撃するためにそのSPsを統合できます。「命中」ナンバーを判定するため、合算されたSPsの数と目標から最遠ユニットの射程が使用されます。

砲兵ユニットのための射程は、3ヘクスです (例外については、専用ルールを参照)。射撃ユニットから目標までの射程を計算します。目標のヘクスをカウントしますが、射撃ユニットのヘクスはしません。

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と比較して正確さに欠けました。

11.3 手順 [Procedure]

ステップ1: 射撃プレイヤーは、「命中」ナンバーを決定するために射程射撃命中表上で射撃しているSPsの数と目標までの射程を交差照合します。

ステップ2: プレイヤーはサイを1つ振り、射程射撃命中表上で適用可能な全ての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、結果を判定するために砲兵射撃損害表上で二番目のサイが振られます。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、要求される軍士気の調整を行います。

11.4 照準線 [Line of Sight]

11.41 隣接ヘクスを越えて射撃する砲兵ユニットについては、それを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 (LOS) 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、斜面ヘクスサイドのみが問題となり、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ます。

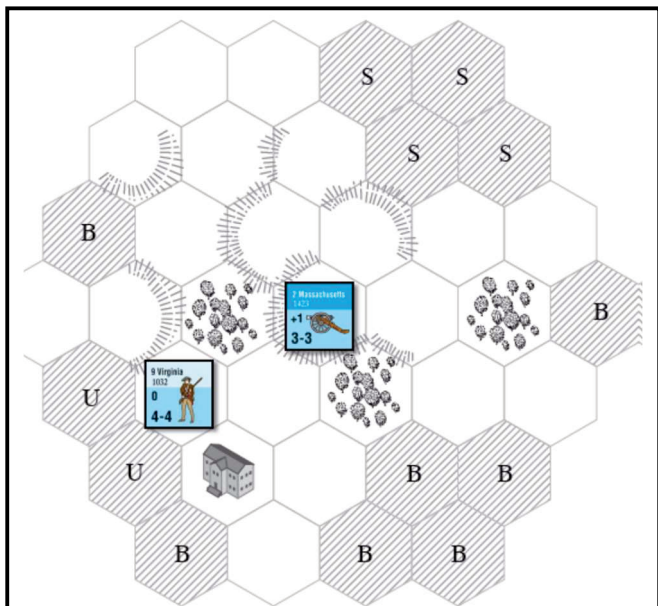
11.42 妨害地形 [BLOCKING TERRAIN] : 森 [forest]、林 [light forest]、斜面／高地 [slope/hill] のヘクスは、常に妨害地形です。様々な巻で LOS に影響し得る特定の地形タイプについては、専用ルールを参照してください。

友軍又は敵の戦闘ユニットを含むヘクスも、LOS を妨害します (例外については、専用ルールを参照してください)。

LOS は、常に妨害地形又は戦闘ユニットを含んでいるヘクス内へ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、事項 C)。

11.43 上り斜面 [UPSLOPE] : LOS の判定は、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」の位置にいるか否かに依存します。ユニットは、もしも他のユニットからたどる LOS が目標ヘクスへ進入する際に上り斜面ヘクスサイドを横切ると「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 [Neither unit is "up slope"] : LOS は、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、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いいずれかの斜面ヘクスサイドを横切ると妨害されます。



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。

B. 1ユニットが「上り斜面」にある [One unit is "up slope"] : 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。1ユニットが「上り斜面」にあると、LOS は「上り斜面」ユニットのヘクスの一部である斜面ヘクスサイドを通してたどることができます。その他の特定状況については、LOS の視覚図を参照してください。

C. 両ユニットが「上り斜面」にある [Both units are "up slope"] : 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 ヘクス尾根 [HEX SPINES] : 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 [CLOSE COMBAT]

12.1 ルールの概要 [General Rules]

12.11 攻撃側／防御側 [ATTACKER/DEFENDER] : 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 [WHO MUST ATTACK] :

近接戦闘は、敵ユニットに隣接する全ての友軍戦闘ユニット (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を含みます。

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 [WHO MUST BE ATTACKED] : 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 牽制を参照。

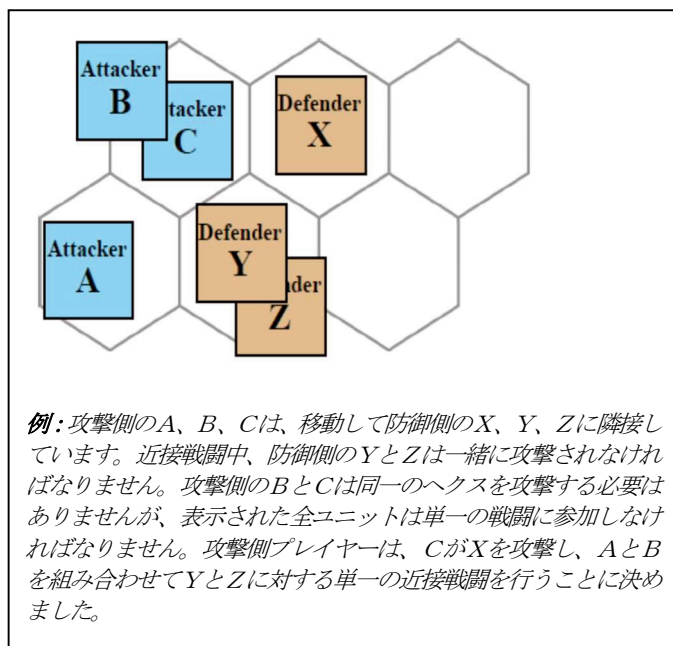
12.14 牽制 [DIVERSION] : 各近接戦闘フェイズの間に、手番プレイヤーは防御しているユニットの 1 スタックが牽制を受けているものとして指定できます。攻撃側はこれらの防御ユニットを攻撃しませんが、牽制を創出した隣接する攻撃側のユニットは他の敵ユニットを攻撃しなければなりません。牽制を受けている防御側のユニットに隣接する全ての攻撃ユニットは、参加している近接戦闘の戦闘比が 1 コラム左にシフトすることで罰則を受けます (例えば、2 対 1 は 3 対 2 に減少します)。

12.15 複数ヘクス戦闘の制限 [MULTI-HEX COMBAT RESTRICTIONS] :

- ・ 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。
- ・ 単一ヘクス内の全防御ユニットは、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のみを含まなければなりません。

例: 1 攻撃ヘクス対複数の防御ヘクス、あるいは複数の攻撃ヘクス対 1 防御ヘクスは合法ですが、単一の近接戦闘で複数ヘクス対複数ヘクスは非合法です。





12.2 手順 [Procedure]

12.21 攻撃の指定 [DESIGNATE ATTACKS]：手番プレイヤーは、解決の前に予め全ての近接戦闘を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ているのかを指定しなければなりません。

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

12.23 戦闘のシーケンス [COMBAT SEQUENCE]：各近接戦闘は、攻撃側が選択する順番で個別に解決されます。それぞれについて、下記の手順に従います。

ステップ1 戦闘比の決定 [DETERMINE ODDS RATIO]：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捨て、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 を攻撃すると1対1ですが、4SPs が5SPs を攻撃すると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。

ステップ2 先導ユニットの決定 [DETERMINE LEAD UNITS]：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、戦闘隊形のユニット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もなります (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 [LEAD UNITS AND PROHIBITED TERRAIN]：ユニットは、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。もしも全ての攻撃ユニットが禁止地形内にそれを行うのであれば、1ユニットを先導ユニットに選択できますが、もしも防御側ヘクスがカラになっても戦闘後前進

は認められません。

戦闘前撤退 [PRE-COMBAT WITHDRAWAL]：攻撃側が先導ユニットを宣言した後、防御側は騎兵又はインディアンの撤退を宣言できます (12.4を参照)。

注釈：上記ステップ2で、最初に攻撃側に先導ユニットの宣言を要求するため、もしも防御側が撤退を選択したら戦闘後前進しなければならない戦闘ユニットの識別を確保します。

ステップ3 DRMの決定 [DETERMINE DRMs]：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否かを確認するため、近接戦闘 DRM チャートをチェックします。

注釈：非民兵の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なくても、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 [SELECT AND RESOLVE TACTICS]

各陣営は、戦術カードを置くか、又はチットの表面を伏せて置くことで、密かに使用可能な戦術の1つを選択します。次に、2枚の戦術カード (又はチット) が同時に明らかにされ、DRMがあるかどうかを決定するため戦術カード (又はプレイヤー補助カード上の戦術マトリクス) で交差照合します。

戦闘なし [No Combat] (NC)：もし一方又は両プレイヤーが撤退戦術を選択し、戦術マトリクス上で指定された結果が戦闘なしであると、撤退戦術をプレイしている陣営は全ユニットを1ヘクス退却させなければなりません。例外：攻撃側ヘクス内の砲兵は、もしも攻撃側が撤退をプレイしても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までスキップします。

注釈：撤退戦術のプレイを認める条件については、ルール 12.53を参照してください。

ステップ5 近接戦闘の解決 [RESOLVE CLOSE COMBAT]：近接戦闘は、サイを1つ振り、DRMsを適用し、近接戦闘結果表上の戦闘比と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 モウメンタムの決定 [MOMENTUM DECISION]：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、近接戦闘解決ステップへ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直しをするため、1枚を消費することを選択できます。各近接戦闘で、一方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直しがなければなりません)。

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 [APPLY CLOSE COMBAT RESULTS]：近接戦闘結果は、次の近接戦闘に進む前に適用されます (結果の説明については、13.1を参照してください)。両プレイヤーが退却を要求

されるときには、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 モウメンタムの得失 [GAIN/LOSE MOMENTUM]：モウメンタムを得失する方法については、12.63 と 12.64 項を参照してください。専用ルールは、モウメンタムを得失する追加の方法を提供するかも知れません。

ステップ9 戦闘後前進 [ADVANCE AFTER COMBAT]：もしも防御側のヘクスがカラになると、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、戦闘結果により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 [Artillery in Close Combat]

砲兵 SPs は、決して近接戦闘についてカウントしません。

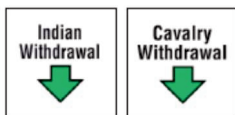
12.31 単独で防御する砲兵 [Artillery Defending Alone]：もしも防御している唯一のユニットが砲兵であれば、それらは実際に近接戦闘を実施することなく捕獲されます。

12.32 砲兵捕獲の手順 [Artillery Capture Procedure]

- ・ 攻撃側は、最初に先導ユニットを選択しなければならず、その後で砲兵が捕獲されます。
- ・ 全ての防御砲兵ユニットを捕獲ボックス内に置き、軍士気の調整を行います。
- ・ ステップ9、戦闘後前進へ飛びます。

注釈：捕獲の影響前に先導ユニットを選択することで、攻撃側が捕獲後に前進しなければならないユニットの投入を保証します。

12.4 戦闘前撤退 [Pre-Combat Withdrawal]



戦闘前撤退は、近接戦闘で以下の状況下にある防御側が使用可能です。：

- ・ 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竜騎兵で、攻撃しているユニットに竜騎兵が存在しなければ、攻撃側が自身の先導ユニットを宣言した後で近接戦闘を解決する前に、防御側は騎兵撤退を宣言する選択枝を持ちます。
- ・ もしも近接戦闘で防御している全ユニットがいずれかのタイプの林内に位置する戦闘隊形のインディアン・ユニットで、しかも攻撃しているユニットがインディアン又は軽歩兵でなければ、攻撃側が自身の先導ユニットを宣言した後で攻撃側が近接戦闘を解決する前に、防御側はインディアン撤退を宣言する選択枝を持ちます。
- ・ 防御している釘付け状態の竜騎兵又はインディアンは、もしもー1軍士気のコストで釘付け状態を破ると、撤退を選択できます（9.6 と 13.1 釘付け状態を参照）。

注釈：専用ルールは、インディアン・ユニットがインディアン撤退を実施できる他の地形タイプ、インディアン撤退を使用できるインディアン以外の他のユニットを列記し得ます。

12.41 手順 [Procedure]

通常に近接戦闘を解決する代わりに、竜騎兵又はインディアンは地形コストにかかわらず3ヘクス退却します。その際、敵ユニットに隣接しないヘクスへの退却優先度に従います。ユニット（たち）を騎兵又はインディアン撤退マーカーでマークし、近接戦闘手順のステップ9へ直行します。

注釈：最低でも、攻撃側の先導ユニットは、カラになったヘクス内に前進しなければなりません。

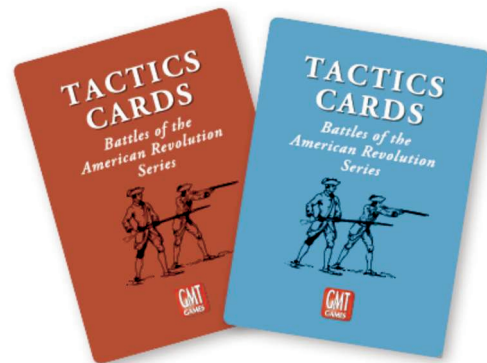
12.42 影響 [Effects]

その関連する撤退マーカーでマークされた竜騎兵又はインディアンは：

- ・ その ZOC を保持します。
- ・ 移動又は攻撃できません。
- ・ 通常に防御します。
- ・ 撤退マーカーの下にある間、再び撤退を選択できません。

12.43 撤去 [Removal]

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中、自動的に友軍ユニットから取り去られます。



12.5 戦術カード [Tactics Cards]

12.51 ゲームの開始時、各プレイヤーは1セットの戦術カードを持ちます。各近接戦闘フェイズ中、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枚の戦術カードを密かに選択することになります。いったん両プレイヤーがその選択を行ったら、カードが同時に明らかにされます。

12.52 戦術カードのリーディング [Reading Tactics Cards]

各戦術カードは8つの戦術を列記し、使用される能力によってグループ分けされています。：基本戦術は黄色で網掛けされ、近接戦闘でユニット（たち）が指揮官と共にスタックするか又は隣接していることを要求するそれは明緑色で網掛けされ、指揮官と開かれた側面を要求するそれは濃緑色で網掛けされています。

戦術カードの選択では、プレイヤー諸氏は適切なコラム（攻撃側又は防御側）を調べてそのコラムを下方に読み、相手側によってプレイ可能な各戦術に付随する DRM を見つけます。

例：下に表示したのは戦闘でプレイされた戦術カードで、攻撃側は「梯形攻撃 [Attack en Echelon]」で防御側は「散兵線 [skirmish]」を選択しています。梯形攻撃カード上で攻撃コラム下方の「散兵線」を読むと、戦闘について-1 DRMが表示されます。防御側は散兵線カード上で防御コラム下方の「梯形攻撃」を読むと、同じ結果を見ます。

| Attack Echelon | | | Skirmish | | |
|-------------------|--------|--------|-------------------|--------|--------|
| Tactic | Attack | Defend | Tactic | Attack | Defend |
| Skirmish | -1 | +1 | Skirmish | 0 | 0 |
| Attack en Echelon | 0 | 0 | Attack en Echelon | +1 | -1 |
| Stand Fast | +1 | -1 | Stand Fast | -1 | +1 |
| Withdraw | +1 | -1 | Withdraw | NC | NC |
| Frontal Assault | 0 | 0 | Frontal Assault | -2 | +2 |
| Commit Reserve | 0 | 0 | Commit Reserve | +1 | -1 |
| Turn Flank | -1 | +1 | Turn Flank | +1 | -1 |
| Refuse Flank | +1 | -1 | Refuse Flank | 0 | 0 |

12.53 戦術カード使用制限 [Tactics Card Use Restriction]：以下の要件は、各近接戦闘で戦術カードが選択される資格を持つ前に満たされなければなりません。



散兵線、梯形攻撃、死守 [skirmish, Attack en Echelon and Stand Fast]：全ての戦闘で使用できます。



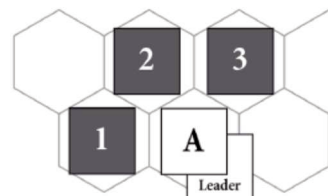
撤退 [Withdraw]：全て歩兵の部隊は、もしも相手側部隊が竜騎兵を含むと、平地、草原、耕作地の地形内でこの戦術を選択できません。加えて、ユニットは、撤退をプレイするために開かれた退却路を持たなければなりません。



正面突撃 & 予備投入 [Frontal Assault & Commit Reserve]：この近接戦闘に参加した少なくとも1ユニットと共に、スタック又は隣接する指揮官が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。例外については、専用ルールを参照してください。



側面迂回 & 側面回避 [Turn Flank & 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。



例：ユニットAとユニット1 & 2との間に開かれた側面は存在しませんが、ユニットAとユニット3との間に存在します。

注記：もしも上記で述べられた唯一のカラの側面ヘクスが先導ユニットについての禁止地形であると、側面に迂回又は回避できません。

12.54 一人の指揮官は、共にスタックするか又は隣接する全ユニットについて、戦術カードの使用可能要件を満たすことができます。

例外：専用ルールは、近接戦闘でその能力が制限される指揮官又は「準指揮官」（14.4を参照）を指定し得ます。

12.55 もしも一方のプレイヤーが非合法の戦術カードをプレイすると、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カードをプレイすると、戦術修正は0です。

12.6 モウメンタム [Momentum]



12.61 5枚の両面刷りモウメンタム・チップのプール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・チップを蓄積します。プレイヤー諸氏は、近接戦闘の結果としてモウメンタムを蓄積できます。専用ルールは、どちらの陣営がモウメンタム・チップを持って開始するのかを列記します（もしもあれば）。

12.62 モウメンタム・チップの消費 [Spending Momentum]：モウメンタム・チップは、下記の3方法の1つで使用できます。

注記：いくつかの専用ルールは、モウメンタムを消費する他の方法を列記します。

- **近接戦闘 [CLOSE COMBAT]**：各チップの消費は、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・チップを使用できます（12.23、ステップ6）。

- **主導権 [INITIATIVE]**：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・チップについて、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・チップを何枚消費するのかを決定しなければなりません（6.3を参照）。

- **主導権 [INITIATIVE]**：プレイヤーは、現行ゲーム・ターンのプレイヤー順番を決めるため、主導権のサイを振る前に3枚のモウメンタム・チップを消費できます。注記：これは、プレイヤーがそのゲーム・ターンの主導権を取ることを相手側に強制するため、3枚のモウメンタム・チップを消費できることを意味します。

モウメンタム・チップが使用されるとき、それはプールに戻されて後に再び蓄積できます。

12.63 モウメンタムの獲得 [Gaining Momentum]：

- 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・チップを獲得します。

- 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・チップを獲得します。

もしもプレイヤーがモウメンタム・チップ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・チップ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・チップを持っていなければ、それ以上の影響はありません。

注記：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。

専用ルールは、モウメンタム・チップが獲得される追加の方法が列記され得ます。

12.64 モウメンタムの放棄 [Surrendering momentum]：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。

専用ルールは、モウメンタム・チットが失われる追加の方法を列記し得ます。

12.7 包囲下の近接戦闘修正 [Surrounded Close Combat Modifier]

防御ユニットに隣接する全6ヘクスが敵ユニット、敵ZOCs、禁止地形であるとき、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ZOCsを無効にします。

13. 戦闘結果 [COMBAT RESULTS]

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、指揮官は受けるかもしれません。

13.1 結果の説明 [Explanation of Results]

「一」効果なし

「AM」軍士気の喪失 [AM] Army Morale Loss：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 [R] Retreat：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）。近接戦闘内の他の友軍ユニット、並びに防御側の砲兵（防御側が「R」を被る場合のみで、攻撃側の砲兵はたとえ攻撃側が「R」を被っても決して退却させません）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 [D] Disruption：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、並びに防御側の砲兵（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 [1] One Step Loss：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 [2] Two-Step Loss：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 [DC] Captured, Defender's Choice：防御側の選択で、1戦闘ユニットが捕獲されます（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）。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。防御している砲兵を含む他の防御ユニットは、士気チェックにパスしなければなりません。もしもパスしたら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（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 [AC] Captured, Attacker's Choice：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（全ての防御側の砲兵を含みますが、攻撃側の砲兵は含みません）は、士気チェックを行わなければなりません。もしもパスしたら、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 [PIN] Pinned：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、軍士気の調整を行います。次いで、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してマークされた全防御ユニットを攻撃します（追加のユニットは、釘付け状態のユニットとスタックと／又は攻撃できます）。

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移動せず、軍士気を1だけ減少させます（9.6）。

注記：上記Bの場合、この方法で取り去られた各個別PIN結果について、1軍士気ポイントが消費されます。

注釈：上記Bの場合、指揮官は軍士気の罰則を誘発すること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。これは12.14の例外です。

移動フェイズの終了時、軍士気の罰則（9.6を参照）又は全ての近接戦闘が割当てられた後（12.22を参照）のどちらかで、「Pin」マーカーは全ての友軍と敵のユニットから取り去られます。

釘付けの例外については、専用ルールを参照してください。

釘付けの例については、下の釘付けユニットの場合表を参照してください。

| 釘付け状態ユニットの場合 | | | |
|-----------------------------|-----------------|-------------|--|
| | 釘付け状態のユニット(たち)が | 以下に対して釘付け状態 | 次いで |
| 事項1 | 単一ヘクス内に1ユニット以上 | 単一ヘクス | ー全ての釘付け状態ユニットは、釘付け状態ヘクスを攻撃しなければならない。 ー他のユニットは、戦闘に参加できる。 |
| 事項2 | 複数ヘクス内 | 単一ヘクス | ー全ての釘付け状態ユニットは、釘付け状態ヘクスを攻撃しなければならない。 ー他のユニットは、戦闘に参加できる。 |
| 事項3 | 単一ユニット | 複数ヘクス | ーユニットは、釘付け状態の全ヘクスを攻撃しなければならない、さもなければ： ーもしも追加ユニットが全ての釘付け状態ヘクスを攻撃すると、釘付け状態ユニットはそれに対する釘付け状態のいずれかのヘクスを攻撃できる。 ーもしも追加ユニットがいくつかの釘付け状態ヘクスを攻撃すると、釘付け状態のユニットはそれに釘付けされている残りの全ヘクスを攻撃しなければならない。 |
| 事項4 | 単一ヘクス内に複数ユニット | 複数ヘクス | ーユニットはいくつかの組み合わせで、釘付け状態の全ヘクスを攻撃しなければならない。又は ーもしも追加ユニットが釘付け状態の全ヘクスを攻撃すると、釘付け状態のユニットは釘付け状態のいずれかのヘクスを攻撃できる。 |
| 注釈：これらの場合の例外については、専用ルールを参照。 | | | |

「*」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、指揮を執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、指揮官死傷による結果と軍士気調整の両方を無視します。

13.2 退却

13.21 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。

13.22 制限 [RESTRICTIONS]：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（例外については13.23を参照）。

13.23 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、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。）

13.24 戦闘と以前に退却したユニット [COMBAT AND PREVIOUSLY RETREATED UNITS]：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、先導ユニットとして選択できません。もしもその陣営が近接戦闘で「戦闘なし」以外の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 混乱に従います）。

注釈：射撃戦闘の結果として退却したユニットは、それでも隣接するユニットを攻撃しなければなりません（12.12を参照）。

13.25 指揮官の退却 [LEADER RETREATS]：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。

13.26 砲兵の退却 [ARTILLERY RETREATS]：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。

注釈：攻撃している砲兵は、決して退却しません。

13.3 混乱 [Disruption]



混乱状態のユニット：最少距離でカウントして3ヘクス退却し、その開始ヘクスから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。もしも開始ヘクスから3ヘクス離れて敵ユニットに隣接しないヘクスがあれば、終了ヘクスは敵ユニットに隣接できません。敵ZOCs内に退却する禁止事項を適用します（13.22を参照）。

- ・ 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(たち)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。
注釈：もしもユニットが自軍戦闘フェイズを戦闘隊形の敵戦闘ユニットに隣接して終了し、しかも友軍の戦闘隊形の戦闘ユニットと共にスタックしていなければ、追加の「D」結果を被り、撃破状態になります。もしも3ヘクス退却できなければ、13.23 に従って捕獲されます。
- ・ 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。
- ・ 敵戦闘ユニットに隣接していると、回復フェイズに回復を試みることができません。

13.4 撃破状態 [Shattered]

撃破状態のユニット [Shattered unit] :

- ・ 撃破状態になったとき、13.3 に従って3ヘクス退却します
- ・ 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。
- ・ 1 SP で防御し（その実際の SP 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。
- ・ もしも敵ユニットに隣接し、友軍の戦闘隊形ユニットと共にスタックせずにいずれかの近接戦闘フェイズを終えると捕獲され、ユニットを取り去って捕獲ボックス内に置きます。
- ・ 敵戦闘ユニットに隣接していると、回復フェイズに回復を試みることができません。
- ・ ゲームの終了時に盤上で撃破状態のユニットは、1/2 VP に相当します。



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 防御ユニットがゲーム内で特に表現された、要塞 [forts]、砦 [redoubts]、砦柵 [stockades]、護岸 [revetments]、土盛り [earthworks]、突角堡 [fletcher]、他のいかなるタイプの要塞化ヘクスサイドも含む、未突破の野戦施設ヘクスサイドのみを越えて攻撃されている。
- +? 指揮統率 DRM (14.23 を参照)

士気チェックの追加修正や状況については、専用ルールを確認してください。

14. 指揮官 [LEADERS]

14.1 指揮官のスタッキング [Stacking Leaders]

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（指揮官の階級については専用ルールを参照）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）。指揮を執る指揮官を友軍ユニットの最上部に置いてください。

14.2 指揮官の使用

14.21 近接戦闘 DRM：近接戦闘の間に、近接戦闘に参加しているユニットと共にスタックした指揮官を執る指揮官は、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。

14.22 戦術カード [TACTICS CARDS]：攻撃又は防御しているユニット内に又は隣接する指揮官の存在は、追加の戦術カードのプレイを認めます (12.53 を参照)。例外については、専用ルールを参照してください。

14.23 指揮統率 DRM [LEADERSHIP DRM]：全ての士気チェックと回復の試みの間に、指揮を執る指揮官は自身の指揮統率 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。

| 指揮統率能力表 | | | |
|-------------------|------|-------------------------------------|--------------------------------|
| 指揮統率 の機能* | 範囲 | | 使用法 |
| | 同ヘクス | 隣接 | |
| 近接戦闘 DRM | Yes | 指揮官のヘクスが同じ CC に含まれていない限り No。 | 指揮官のヘクス内のユニットによって開かれる全 CC に適用。 |
| 指揮統率 DRM | Yes | George Washington のみ Yes、さもなければ No。 | 各ユニットのサイ振りに適用。 |
| 戦術チ ットの 使用法 | Yes | Yes | 指揮官が隣接する全 CC に適用。 |

*このマトリクス内で述べたいずれかの機能を実行するためには、指揮を執る指揮官でなければならない。いくつかの専用ルールは、指揮官スタッキングと特定ユニットに指揮を及ぼすための指揮官の制限を持つ。

14.3 指揮官の影響 [Affecting Leaders]

14.31 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の場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。

14.32 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を消費する必要はありません。

14.4 準指揮官 [Demi-Leaders]

いくつかの非指揮官ユニットは、自身又は自身がスタックした他のユニットに戦術チットのプレイを認めます。これらのユニットは、そのカウンター上の5ポイント金星によって示され、各ゲームの専用ルール内で説明されます。

15. 回復フェイズとユニットの士気

[THE RALLY PHASE AND UNIT MORALE]

15.1 回復フェイズ [The Rally Phase]

回復フェイズの間に、敵ZOC内にいない、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)。指揮を執る指揮官は、自身の指揮統率 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 [Rally Effects]

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。

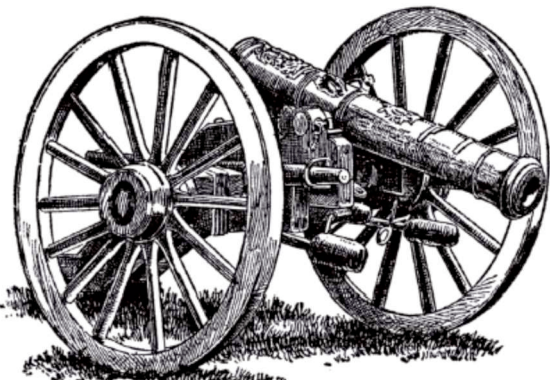
15.3 ユニットの士気 [Unit Morale]

15.31 基本士気 [BASE MORALE] : 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。

15.32 修正後の士気 [MODIFIED MORALE] : 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)。



15.33 私の下へ集まれ [Rally on Me] : 「私の下に集まれ [Rally on Me]」マーカーは、回復フェイズに士気チェックを行うための備忘として、戦闘隊形と混乱状態/撃破状態の両ユニットを含んでいるスタックの最上部に置かれます。



16. 軍士気 [ARMY MORALE]

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。プレイの過程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を与えることになります。

16.1 士気の調整 [Adjusting Morale]



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 (追加の場合については、各巻の専用ルールとプレイヤー補助カードを参照)。

- ・ 射撃又は近接戦闘の結果が「効果なし」以外の場合。
- ・ ユニットの回復 (+1)
- ・ 指揮官の死傷 (専用ルールを参照)
- ・ 移動フェイズに PIN マーカーが取り去られる (9.6 を参照)。

16.2 軍士気レベル [Army Morale Levels]

16.21 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。

16.22 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。

16.23 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。

16.24 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 [Demoralized and Substantial Victories]

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 S. Miklos

DEVELOPMENT: Andy Lewis, Dave Stiffler, and Rob McCracken

ART DIRECTOR: Rodger MacGowan

RULES LAYOUT: Mark Simonitch

戦術マトリクス

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

近接戦闘表

戦闘比 (攻撃側/防御側)

| サイの目 | 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 |

注釈:

- ・1-3 未満の戦闘比は、-1 DRM 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:

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

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 で修正する。

B. 主導プレイヤー・ターン

- 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・マーカーを裏返す。

2. 移動フェイズ (9.0を参照)

- 増援があれば置く (9.11)
- 混乱状態のユニットは、1ヘクスのみ移動できる (13.3)
- 撃破状態のユニットは、移動できない (13.4)。
- 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る (9.3)。
- ユニットは、戦略移動を実施できる (9.5を参照)

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) の友軍ユニットについて士気チェックを行う。
- 修正後のサイの目が5以上で、ユニットは回復する
- 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隊形になる。

回復フェイズに実行できるその他のゲーム機能については、専用ルールを参照。

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る。

ステップ1: 「命中」ナンバーを決定する (射程射撃命中表上で、射撃している SPs の数と目標までの射程を交差照合する)。

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

ステップ3: もしも命中が得られると、結果を判定するために砲兵射撃損害表上で二番目のサイが振られる。結果を適用した後、要求される軍士気の調整を行う (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る。
- 射撃は同時と見なされる (10.4)。

ステップ1: 「命中」ナンバーを決定する (ライフル射程射撃命中

表上で、射撃している SPs の数と「隣接」コラムを交差照合する)。(10.3)。

ステップ2: サイを1つ振る。もしも修正後のサイの目が「命中ナンバー」以上であれば、命中が得られる (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二番目の (修正なしの) サイを振りが行われる。要求された軍士気の調整を行う (16.1)。

6. 近接戦闘フェイズ (ルール12.)

- 全攻撃を指定する (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ない、隣接する全ユニットは攻撃されなければならない。例外: 砲兵とライフル兵ユニット (12.12 と以下の例外を参照)、牽制 (12.14 を参照)。
- 全ユニットから釘付けマーカーを取り去る (12.22)。
- 指定した全ての近接戦闘を実施する。

近接戦闘のシーケンス (12.23):

ステップ1: 戦闘比を決定する。

ステップ2: 先導ユニットを決定する。

◇攻撃側が自軍先導ユニットを宣言した後、防御側は戦闘前撤退を選択できる (12.4 を参照)。

◇砲兵の捕獲 (12.3)

ステップ3: DRM を決定する。

ステップ4: 戦術を選択して解決する。

ステップ5: 近接戦闘を解決する。

ステップ6: モウメンタムを決定する。

ステップ7: 近接戦闘結果を適用する。

◇軍士気の調整を行う。

ステップ8: モウメンタムを獲得する。

ステップ9: 戦闘後前進

- 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。

D. ターンの終了セグメント

- 自動的勝利についてチェックする (専用ルールを参照)。
- もしもシナリオの最終ゲーム・ターンであれば、勝者を決定する。
- 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る。



GMT Games, LLC
P.O. Box 1308, Hanford, CA 93232-1308
www.GMTGames.com

© 2020 GMT Games, LLC