

Rhode Island & Newport プレイヤー補助カード

近接戦闘DRMs (累加する)

攻撃側の特典

- +? 攻撃側先導ユニットの実質士気(軍士気レベルの影響を含む)
- +? 攻撃側の指揮を執る指揮官の近接戦闘DRM
- +? 沿岸砲撃表から獲得された結果—もしもアメリカ軍プレイヤーが防御していると
- +1 防御しているいずれかのユニットが混乱状態又は撃破状態。
- +1 沼地が平地でない限り、全防御ユニットが湿地又は沼地へクス内で攻撃側がそうではない。
- +1 いずれかの攻撃側が竜騎兵vs.全体が混乱状態／撃破状態のユニット
- +1 全防御ユニットが民兵 (a)
- +1 防御側が被包囲下(シリーズ・ルール12.8)
- (a) 正規砲兵と共にスタックした防御側民兵は、この特典を無効化する。

防御側の特典

- ? 防御側先導ユニットの実質士気(軍士気レベルの影響を含む)
- ? 防御側の指揮を執る指揮官の近接戦闘DRM
- ? 沿岸砲撃表から獲得された結果—もしもアメリカ軍プレイヤーが攻撃していると
- 1 全攻撃ユニットが民兵
- 1 全攻撃ユニットが小川越え又は上り斜面或いは両方(実質—1)で攻撃している
- 1 全ユニットが浅瀬又は橋梁ヘクスサイドを越えて攻撃している
- 1 全ユニットが非突破口野戦施設ヘクスサイドを越えて攻撃している(シリーズ・ルール3.1)
- 2 全防御ユニットがNewport都市ヘクス内
- 1 攻撃側が被包囲下(シリーズ・ルール12.8)

射程射撃「命中」表

目標への射程ヘクス			
射撃SPs	隣接	2~3	4~5
1	7	9	9
2	6	8	9
3~5	4	7	8
6~9	2	6	7
10+	1	5	6

射撃戦闘DRMs (累加する)

- 2 目標がNewport都市ヘクスを占める
- 1 目標が軽歩兵
- 1 目標が森又は林又は果樹園を占める
- 1 ユニットが非突破口野戦施設(障害物 [abatis]ではない)を越えて射撃している
- +1 目標が砲兵又は竜騎兵
- +2 目標が沼地ヘクス内

砲兵射撃損害表

サイの目	vs. 非砲兵	サイの目	vs. 砲兵
0~3	R	0~4	R
4~6	D	5~7	D
7~8	1	8	—1 AM
9	1*	9	1

榴弾砲射撃損害表

サイの目	vs. 非砲兵と砲兵
0~3	—1AM
4~5	R
6~7	D
8	1
9	1*



戦術マトリクス

防御側

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

NC=戦闘なし



指揮官が必要



指揮官と開けた側面が必要

近接戦闘結果表

戦闘比(攻撃側／防御側)

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

- 1-3未満の戦闘比は、—1DRMを持つ1-3として解決される。
- 4-1を超える戦闘比は、4-1として解決される。
- 攻撃しているユニットが牽制されている防御ユニットに隣接していたら、近接戦闘の戦闘比は1コラム左にシフトする(例えば、2-1は3-2になる。シリーズ・ルール12.14)
- —2未満のサイの目は—2として扱われる。11を超えるサイの目は、11として扱われる。

戦闘結果

(射撃と近接戦闘について)

- 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
- * 指揮官の除去
- 防御側はモウメントムを獲得する。
- 攻撃側はモウメントムを獲得する。

Rhode Island & Newport プレイヤー補助カード

地形効果チャート

	移動						攻撃側の修正		照準線	支配地域
	軽歩兵	歩兵	竜騎兵	工兵	砲兵	指揮官	射撃	戦闘		
平地／耕作地 [Clear/Crops]	1	1	1	1	1	1	NE	NE	NE	Yes
林／果樹園 [Lt.Woods/Orchard]	1	1	1.5	1	2 ^(c)	1	-1	NE	妨害	外のみ
森 [Heavy Woods]	1	1.5	2	1	2 ^(c)	1	-1	NE	妨害	外のみ
穀物畑 [Corn]	1	1	1	1	1.5	1	NE	NE	妨害	Yes ^(d)
湿地 [Swamp]	1.5	2	2	1.5	P	1	NE	+1 ^(e)	NE	外のみ
沼地 [Bog] (平地でない限り ー沼地移送表も参照)	P	P	P	P	P	P	+2	+1 ^(e)	NE	外のみ
湾／池 ⁽¹⁾ [Bay / Pond]	P	P	P	P	P	P	NE	NE	NE	NE
Newport都市 [Newport City]	1	1	1.5	1	1.5	1	-2	-2	妨害	外のみ
個々の建物 [Individual Buildings]	NE	NE	NE	NE	NE	NE	NE	NE	NE	NE
ヘクスサイド										
道路 [Road]	1 ^(a)	1 ^(a)	1 ^(a)	1 ^(a)	1 ^(a)	1 ^(a)	NE	NE	NE	NE
小川 ^(f) [Stream]	+1	+1	+1	+1	+1	+1	NE	-1 ^(b)	NE	Yes
橋梁／浅瀬 [Bridge/Ford]	NE	NE	NE	NE	NE	NE	NE	-1 ^(b)	NE	Yes
上がり斜面 ^(f) [Up Slope]	+1	+1	+1	+1	+1	+1	NE	-1 ^(b)	シリーズ・ルールを参照	Yes
下り斜面 ^(f) [Down Slope]	+1	+1	+1	+1	+1	+1	NE	NE	シリーズ・ルールを参照	Yes
野戦施設 ^{(g) (k)} [Fieldworks]	+1	+1	P ^{(h) (i)}	NE	P ^{(h) (i)}	+1	-1 ^{(b) (j)}	-1 ^(b)	NE	外のみ(突破口でない限り)

重要: ユニティは、禁止地形によって妨げられない限り、常に1ヘクス移動できる。例外: 臼砲、海軍砲兵、攻囲砲兵は、そこへ進入するため常にスペースのコストを消費できなければならない。沼地の影響については、ルール4.1(ステップ1)を参照。沼地移送表も参照。

注釈: NE=効果なし、P=進入又は越えることは禁止

- (a) 戦略移動は、シリーズ・ルール9.4.2に従って認められる。
 (b) 全ユニットがこれらのヘクスサイドの1つを越えて／内部へ攻撃していなければならない。資格を持つためには、野戦施設ヘクスサイドが非突破状態でなければならない。
 (c) 臼砲は禁じられる。
 (d) 軽歩兵のみ
 (e) 防御側が湿地又は沼地を占め、攻撃側がそうではない。
 (f) 小川／斜面ヘクスサイドを越えるための追加罰則はない。
 (g) 移動コストは、敵ユニットが野戦施設内へ越える場合のみ。

- (h) 道路ヘクスサイドのみを介して非突破口障害物を越えることができる。竜騎兵は、道路ヘクスサイドを介して非突破口障害物を越えて攻撃できる。
 (i) もしも突破口状態であると(平地地形として扱う)、他の野戦施設のみを越えることができる。
 (j) 障害物についてではない。
 (k) 野戦施設には以下を含む: 障害物 [Abatis]、砲台 [battery] (Newportのみ)、突角堡 [flechette]、砦 [redoubt]、攻囲構築物 [siege works] (Newportのみ)、石壁 [stone wall] (Newportのみ)、塹壕 [trench] (Newportのみ) ヘクスサイド。
 (l) : Rhode Islandルール5.1—Greames'戦隊を参照

夜間中間フェイズの許容移動力

ユニットの位置	ユニット・タイプ			
	歩兵又は工兵	竜騎兵又は指揮官	砲兵 (3MPs)	砲兵 (2MPs)
隣接	2	3	2	1
非隣接／道路外	3	4	2	1
非隣接／道路上	4	6	3	2

Rhode Island & Newport プレイヤー補助カード

指揮官サマリー

指揮官	VP獲得	AM得/失
Sullivan	2	+2/-2
Greene	2	+1/-2
Lafayette	1	+1/-1
Glover	1	+1/-1
Varnum	1	+1/-1
Hancock	1	+1/-1
D'Estaing	2	+2/-1
Bougainville	1/2	+0/-1
Pigot	2	+2/-2
Prescott	1	+1/-1
Smith	1	+1/-1
Brisbane	1/2	+0/-1
von Lossberg	2	+1/-1
von Bose	1	+1/-1
von der Malsburg*	1/2*	追加コストなし

勝利ポイント・スケジュール (Rhode Islandのみ)

&AMサマリー

移動と戦闘	VP獲得	AM得/失
敵2ステップ・ユニット除去	2	-
敵2ステップ・ユニット減少状態	1/2	-
敵1ステップ・ユニット除去	1	-
敵ユニット捕獲	1	+1/-1
ゲーム終了時に撃破状態の敵ユニット	1/2	-
「AM」戦闘結果を被る	-	+0/-1
「D」戦闘結果を被る	-	+0/-1
「1」戦闘結果を与える/被る	-	+1/-1
「2」戦闘結果を与える/被る	-	+1/-2
混乱状態又は撃破状態から回復	-	+1/+0
砲の破壊—破壊された数にかかわらず	-	+0/-1
移動中に「Pin」を解除する（夜間 中間フェイズはフリー）	-	+0/-1
指揮官の影響	指揮官サマリーを参照	

士気チェックDRMs

+1	非突破口野戦施設の背後
+?	指揮している指揮官の指揮統率修正
+1	夜間に回復
+?	現行軍士気によって修正される 個別ユニットの士気
+1	Newport都市ヘクス内

沿岸砲撃

(RHODE ISLAND)

0~6	効果なし
7~8	+1 DRM攻撃、-1 DRM防御
9	+2 DRM攻撃、-2 DRM防御
夜間に実施できない。 修正は、イギリス軍プレイヤーの有利に計算される。敵目標ヘクスを攻撃しているときは正の修正。敵目標ヘクスから攻撃されているときは負の修正。修正は、他の戦闘修正と蓄積する。	

沼地移送表

(NEWPORT)

0	全ユニットが通過不能。
1~4	2 MPs指揮官と軽歩兵、3 MPs歩兵、4 MPs騎兵。
5~8	1 MPs指揮官と軽歩兵、2 MPs歩兵、3 MPs騎兵。
9*	全ユニットについて平地。
* 沼地が平地のときは、小川渡河ヘクスサイド1919- 2019は単に浅瀬と見なされる。ヘクス1919と2019内の冠水道路は、地形を無効化せず、沼地が平地でない限り戦略移動も認めない。砲兵は、平地であるときにのみ沼地に進入できる。	

砲兵特徴マトリクス

砲兵タイプ	他の砲兵と共に射撃?	LOSが要求される?	目標	移動中にスタッキングが認められる?	射程
野戦砲兵	Yes	Yes	ユニット	No	1~3
重砲兵	Yes	Yes	ユニット	No	1~4
榴弾砲	Yes	Yes	ユニット	No	1~4
コホーン臼砲 (英)	Yes****	Yes	ユニット	Yes****	1~4
海軍砲兵 (英)	Yes	Yes	ユニット	No	1~5
臼砲 (米)	No	No	ヘクス	Yes***	2~5/6*
攻囲砲兵 (米)	No	Yes**	ヘクス、ヘクスサイド	Yes***	1~7

*臼砲が攻囲施設ヘクス内にあるときの射程

**戦闘ユニットはLOSを妨害せず、地形DOESはLOSを妨害する

***臼砲又は攻囲砲兵ユニットが攻囲施設ヘクス内にある時に認められる—移動している砲兵はヘクスを通過できる

****スタッキングは、野戦砲兵又は重砲兵とのみ認められる。もしもコホーン臼砲がいずれかのヘクス内に単独であると、他の砲兵ユニットはコホーン・ユニットのヘクスを通過できる。

*****野戦砲兵と重砲兵のみ。

臼砲射撃損害表



サイの目 結果

0	誤射、下の誤射表で再び振る
1～3	NE
4	-1AM
5～6	1ユニットが士気チェックを実行し、もしも失敗したら混乱する(所有者の選択)
7	1ユニットが1ステップ損失を被る(所有者の選択)
8	1つの隣接ヘクスサイド(アメリカ軍プレイヤーの選択)が突破口を被る
9	臼砲射撃二次効果表上で再びサイを振る

注釈:射撃している臼砲が1ステップ損失を持つと、この表に-1DRMを適用する。-1の結果は0として扱う。

臼砲射撃二次効果表

サイの目 結果

0	誤射:下の誤射表で再び振る
1	NE
2～3	-1AM
4～5	1ユニットが1ステップ損失を被る(所有者の選択)
6	2ステップ損失(所有者の選択で、1ユニットから両方を取るか又は2ユニット間で分配できる)。
7～8	隣接する1ヘクスサイド(アメリカ軍プレイヤーの選択)が突破口を被る。
9*	臼砲の暴発—ユニットは除去される。標準のVPとAMのルールを適用する。

*各指揮官についてサイを振り、9のサイの目で指揮官は除去される。

誤射表

サイの目 結果

0～4	早期暴発。射撃臼砲は1ステップ損失を被る。
5～7	近弾。射撃臼砲から2ヘクスに着弾する。*
8～9	射撃なし

*臼砲のヘクスの中心から元の目標の中心へラインをたどる。着弾したどこかのヘクス内にユニットが存在したら、所有しているプレイヤーは-1AM。

臼砲射撃の偏差と偏流

修正 説明

0	完成済攻囲施設からの射撃
+1	他のいずれかの地形からの射撃

注釈:修正後の10のサイの目は、「射撃なし」。

攻囲砲撃「命中」表

射撃SPs	目標までの射程(ヘクス)		
	1～4	5～6	7
1、2	8	9	9 ^(a)
3～4	7	8	9 ^(a)

(a) = -1DRM 攻囲射撃損害表上で

注釈:攻囲砲兵は、射撃するために攻囲施設内にいなければならない。



攻囲射撃損害表

サイの目	損 害
0～5	NE
6	-1AM
7～8	突破口
9	突破口(+)

(+) = もしも英軍砲兵が存在したらステップ損失+指揮官損

砲兵の最大射程サマリー

砲のタイプ	射程
野砲	3
榴弾砲、重砲	4
コーホン臼砲(英軍のみ)	4
海軍砲台(英軍のみ)	5
臼砲(米軍のみ)	5/6*
攻囲砲兵(米軍のみ)	7

*臼砲は、攻囲施設から射撃しているとき6の射程を持ち、さもなければ5である。

注釈:攻囲砲兵は、要塞化された敵ヘクスサイドに対してのみ射撃できる。戦闘ユニットは、照準線を妨害しない。

注釈:

・全砲兵射撃(攻囲、榴弾砲、臼砲を含む)は、非手番プレイヤーの防御砲兵射撃フェイズ中に実施される(ルール5.1)。

・野戦施設内のイギリス軍砲兵は、非突破口ヘクスサイドのみを越えて射撃できる。(障害物 [abatis] には適用しない)。



GMT GAMES, LLC

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