

EXCLUSIVE RULEBOOK

Savannah



Volume IV American Revolutionary War Series

目 次

1	プレイの準備	2	史実シナリオ	1 0
2	勝利条件	3	サヴァンナの攻囲史実記事（省略）	
3	プレイのシークエンス	4	キャンペーン・ゲーム増援スケジュール	1 1
4	特別ルール	4	ランダム・イベント・カードの説明	1 2



1. プレイの準備

1. プレイの準備

1.1 カラー

イギリス軍：

正規兵 [Regulars] - レッド帯を持つタン
ドイツ人 [Germans] - グリーン帯を持つタン
州兵 [Provincials] - イエロー帯を持つタン
王党派民兵 [Tory Militia] - ブラウン帯を持つタン

フランス軍：

本国正規兵 [Metropolitan Regulars] - ターコイズ (青緑色) 帯を持つライト・ターコイズ
植民地正規兵 [Colonial Regulars] - 帯を持たないライト・ターコイズ
傭兵 [Mercenaries] - アクア (水色) 帯を持つライト・ターコイズ
植民地民兵 [Colonial Militia] - ティール (暗緑色がかった青色) 帯を持つライト・ターコイズ

アメリカ軍：

大陸軍 [Continental] - 帯を持たないスカイ・ブルー
民兵 [Militia] - ライト・ブルー帯を持つスカイ・ブルー

1.2 セットアップ：

キャンペーン・ゲーム増援スケジュールに従って配置します。

1.3 軍士気レベル：

イギリス軍 = 19
アメリカ軍 = 18
フランス軍 = 17

各軍についての軍士気は、個別に計算されることに注意してください。

1.4 モウメンタム：

連合軍 (フランス軍とアメリカ軍) は、1枚のモウメンタム・チットを持って開始します。

重要な差異：個別に計算される軍士気とは異なり、モウメンタムは連合軍陣営に共通に割り当てられます。フランス軍とアメリカ軍は、個別にモウメンタムを蓄積できません。

モウメンタム割り振りの基本は、完全にプレイヤー諸氏の自由裁量で、同意の上で自由に調整することができます。

各陣営は、各ランダム・イベント・フェイズの間に、追加のランダム・イベント・カードを引くために、最大で1枚のモウメンタム・チットを消費できます。このモウメンタムの使用は、シリーズ・ルール 12.6 に追加されます。

1.5 ゲームの長さ

どちらかの陣営が自動的勝利を達成しない限り、最大で25ターンです。

代替カウンター：カウンター・シートには、Brandywine&Guilford/Eutaw についての8枚の代替カウンターが含まれています。

キャンペーン・ゲームは、以下の場合により少ないターンで終了し得ます。連合軍プレイヤーがサヴァンナ防衛線に対して強襲を発動し、プレイが戦略から戦術ターン記録欄に転換するときです。

1.6 ゲーム・ターン記録欄：

戦略ターン記録欄：ゲーム・ターン1~15。各ターンは1日、又はいくつかの場合には数日をあらわします。プレイヤーの順番は固定されます。天候、ランダム・イベント、建設、攻囲&砲撃、増援、移動、回復、防御砲兵射撃、サヴァンナ防衛線に対して指向されない近接戦闘が適用され得ます。

戦術ターン記録欄：ゲーム・ターン16~25。各ターンは、1ターンをあらわします。プレイヤーの順番は、ターン16を除いて無作為です。主導権、移動、回復、防御砲兵射撃、近接戦闘 (サヴァンナ防衛線に対して指向される近接戦闘を含みます) が適用され得ます。

以下が発生するまでは、プレイは戦略ターン記録欄上で進行します。：

A) ターン15の前に、連合軍がサヴァンナ防衛線に対してゲームで最初に近接戦闘を実施することを決意する。又は

B) ターン16に到達したとき。このときに、プレイは自動的に戦術ターン記録欄に移行する。

上記「B」の場合には、ターン16に自動的に霧が有効となります。戦術ゲーム・ターンの残りは好天です。これらは、最後に支配的な天候のサイの目が全ての非天候ターンに有効と述べる天候ルールの例外です。

ターン16には、連合軍が最初に動き、イギリス軍が続きます。注記：ターン15は連合軍が2番目に移動するので、ターン16に最初に移動する連合軍には、自動的な「連続」移動が与えられます。

ケース「A」の手順

いずれかの連合軍ターン (1~14) の完了時に、連合軍は次のターンにサヴァンナへの強襲を意図していることを宣言します。ゲーム・ターン・マーカーは自動的にターン16に置かれ、表示されたごとく連合軍が最初に動きます。重要：このような場合には、霧は無効です。全戦術ゲーム・ターン (16~25) の天候状況は、天候表に注記されたとおり、最後の天候サイ振りが有効となります。

上記のケース「A」とケース「B」の両方において、連合軍が連続移動を受け取ることが重要です。

いったんプレイが戦術ターン記録欄に移行したら、戦略ターン記録欄には復帰できません。天候、ランダム・イベント、攻囲施設の建設又は完成、攻囲&砲撃のサイ振りは、未来の増援と同様に失われます。これらの増援は決して到着せず、VPや軍士気の結果なしでプレイから取り去られます。

一方の陣営が自動的勝利を達成しない限り、ゲームは戦術記録欄上で10番目のターン (ゲーム・ターン25) がプレイされた後に終了することになります。

解明：連合軍は、最初に宣言することなしにサヴァンナ防衛線を攻撃できません。戦略ゲーム・ターンは、強襲が発動される位置に部隊を機動させるために使用されますが、強襲自体はいったんゲーム・ターン・マーカーがターン16の戦術ターン記録欄に置かれた後のみ開始できます。

1.7 サヴァンナ防衛線 [The Savannah Defensive Perimeter] :

サヴァンナ防衛線は、Savannah 川から北、鹿砦（ろくさい）[abatis] の輪から東と南、Yamacraw Swamp から西までと定義されます。ヘクス 1301 も防衛線の一部と見なされます。

サヴァンナ防衛線への攻撃とは、連合軍戦闘ユニットがサヴァンナ防衛線を構成しているいずれかのヘクスサイド（たとえそのようなヘクスサイドが占領されていなくても）に移動して隣接することと定義されます。

重要な例外：もしもユニットがサヴァンナ防衛線の外部に移動することを強制されると、勝利したイギリス軍先導ユニットの戦闘後前進は強制ではありません（これは、シリーズ・ルール 12.23、ステップ 9 の例外です）。この場合には、戦闘後前進は選択です。

2. 勝利条件

2.1 連合軍の決定的勝利

[ケース A] 以下の条件下では、イギリス軍は降伏します。:

いずれかのイギリス軍プレイヤー・ターンの終了時に、少なくとも Savannah 都市の 1 スペースが戦闘隊形の連合軍戦闘ユニットによって占領されていたら、イギリス軍プレイヤーは「降伏のサイ振り」を実行しなければなりません。占領されたスペースは、無傷又は破壊のどちらでも可能です。敵 ZOCs は、影響を持ちません。

以下の DRM が適用されます。:

- 2 もしもイギリス軍の軍士気が動揺状態であれば
- 1 もしもイギリス軍の軍士気が疲弊状態であれば
- 1 もしも Prevost が死傷していたら
- 1 サイを振るときに、上記で述べられたごとく、連合軍によって占領されている各都市ヘクスについて。

イギリス軍は、修正後のサイの目が - 1 以下で降伏します。

[ケース B] 砲兵を除いて、イギリス軍、ドイツ人と / 又は州兵戦闘ユニットの 26 戦力を除去する。少なくとも、10SPs はイギリス軍正規兵でなければなりません。[注記: イギリス軍の民兵ユニット・タイプは、要求される 10SPs にはカウントしません。]

2.2 連合軍の実質的勝利

シリーズ・ルール 16.3 を参照してください。

2.3 連合軍の限定的勝利

最終ゲーム・ターンの終了時に、連合軍有利に 3VPs 以上を獲得している場合。

2.4 イギリス軍の決定的勝利

砲兵を除いて、フランス軍正規兵、傭兵と / 又は大陸軍戦闘ユニットの 26SPs を除去する。少なくとも 18SPs は、フランス軍正規兵でなければなりません。[注記: 愛国的民兵、植民地民兵、植民地正規兵は、18SPs の要件にカウントしません。]

2.5 イギリス軍の実質的勝利

シリーズ・ルール 16.3 を参照してください。注記: イギリス軍プレイヤーは、フランス軍又はアメリカ軍のどちらかのみを士気喪失させる必要があります。両方ではありません

2.6 イギリス軍の限定的勝利

最終ゲーム・ターンの終了時に、イギリス軍有利に 1VPs 以上を獲得している場合、又は連合軍が 3VPs 未満の場合。

2.7 指揮官の死傷 VPs :

指揮官死傷表を参照してください。

2.8 勝利ヘクス :

ヘクス 1404 (Spring Hill 要塞) は、ゲームの終了時に支配しているプレイヤーに 1VP の価値があります。支配は、少なくとも戦闘隊形の 1 戦闘ユニットがヘクスを占めているものとして定義されます。敵の戦闘隊形の戦闘ユニットがそのヘクスに隣接してはいません。

2.9 勝利ポイントの記録

勝利ポイントは、勝利ポイント記録欄上で適切な VP マーカーを使用して、各軍について個別に記録されます。

マーカーは、以下のように移動させます。:

除去された 2 ステップ・ユニット毎に	2VP
減少状態の 2 ステップ・ユニット毎に	1 / 2VP
除去された減少状態ユニット毎に	1.5VPs
除去された 1 ステップ・ユニット毎に	1VP
Spring Hill 要塞 (ゲーム終了時)	1VP
捕獲されたユニット毎に	1VP
撃破状態のユニット毎に	1 / 2VP
クリーク・インディアン死傷 (連合軍のみ)	1 / 2VP
死傷した指揮官毎に	#
攻囲 & 砲撃	#
ランダム・イベント	#

2.10 個人の連合軍勝者

もしも連合軍がイギリス軍を破ったら、ゲーム終了時に最も高い勝利ポイントを持つ連合軍プレイヤーがゲームの個人勝者です。



Pulaski 伯爵の死

3. プレイのシーケンス

注記: キャンペーン・ゲームには、全てのフェイズが使用されます。下線が引かれたフェイズのみが史実シナリオで使用されます。

・主導権フェイズ

・天候フェイズ

連合軍プレイヤーは、サイを1つ振って天候表を調べます。

・ランダム・イベント・フェイズ

下記のランダム・イベント特別ルールを参照してください。

・攻囲施設建設フェイズ（フランス軍のみ）

戦略ゲーム・ターン9に開始して、フランス軍プレイヤーは下記のフランス軍攻囲施設特別ルールで概説する攻囲施設を建設できます。悪天候が攻囲施設の建設や完成を妨げ得ることに注意してください。

・攻囲&砲撃フェイズ

フランス軍とイギリス軍プレイヤーは、S & B表上でサイを振って結果を適用します。フランス軍プレイヤーがこのフェイズを開始し、しかも少なくとも1ヘクスの完成状態の攻囲施設が必要条件となります。一定の状況下では、S & B表上で2番目のサイ振りが要求され得ることに注意してください。

・増援フェイズ

ユニットは、キャンペーン・ゲーム増援スケジュールに従って到着します。

・移動フェイズ

・回復フェイズ

・防御砲兵射撃

連合軍プレイヤー・ターンには、臼砲射撃を含めます。臼砲は、他の砲兵ユニットと組み合わせて射撃できず、個別の臼砲射撃手順に従います。

・近接戦闘フェイズ

・勝利決定/ゲーム・ターン・マーカーの前進



連隊旗を救う William Jasper 軍曹

4. 特別ルール

4.1 スタッキング制限:

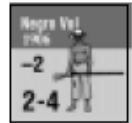
1) フランス軍とアメリカ軍のユニットは、通常のスタッキング限度を条件に、互いに自由に通り抜けできます。ただし、フランス軍とアメリカ軍のユニットは、移動フェイズの終了時に互いにスタックできません。例外: Pulaski's Legion と指揮官。

例外: フランス軍とアメリカ軍のユニットは、退却の結果として互いにスタックできます。このようなユニットたちは、たとえ近接戦闘を不利な戦闘比で行うことになっても、次の友軍移動フェイズの間にスタックを解消しなければなりません。

フランス軍/アメリカ軍のスタックを攻撃する敵ユニットは、近接戦闘で+1 D R Mを獲得します。

フランス軍/アメリカ軍スタック内のユニットは、フランス軍とアメリカ軍のユニットが互いに離れるまでは、スタック又は個別としてのどちらでも任意には攻撃できません。もしもフランス軍/アメリカ軍スタックが、通常であれば攻撃が要求される周囲の敵ユニットに隣接して移動フェイズを開始したら、可能であればその代わりに退却しなければなりません。もしも退却が不可能であれば、フランス軍/アメリカ軍スタックは攻撃の要請を満たさなければなりません、-2 D R Mを被ります。

2) 黒人志願兵 [The Negro Volunteers] は、決して南部からのイギリス軍州兵又は王党派民兵ユニット [すなわち、the King's Florida Rangers, Georgia Volunteers, South Carolina Royalists, Royal North Carolina, Georgia Militia, Loyal Savannah Militia, 選択 Chatham County Militia] を通過又は一緒にスタックできません。



もしもいかなる理由によってもスタッキングが避けられなければ、代わりに黒人義勇兵は捕獲されます。

3) フランス軍正規兵とフランス軍植民地民兵は、通常のスタッキング限度に従って互いに自由に通過できますが、移動フェイズの終了時には互いにスタックできません。例外: フランス軍指揮官とフランス軍砲兵ユニットは、フランス軍植民地民兵とスタックできます。

例外: これらのユニットは、退却の結果として互いにスタックできます。可能であれば、これらはもしもそうすれば不利な戦闘比での近接戦闘を強制されることになっても、次の友軍移動フェイズの間にスタックを解消しなければなりません。

ユニットがスタックで留まる間には、もしも近接戦闘で攻撃されたら通常に防御します。もしもスタック中に攻撃を強制されたら、-1 D R Mを被ります。

フランス軍植民地民兵、フランス軍植民地正規兵、フランス軍傭兵連隊は、常時互いに自由にスタックできます。

4.2 天候:

戦略ターン記録欄は、10の天候ターンを表示します。連合軍プレイヤーはサイを1つ振り、状況、修正、他の影響のために天候表を調べます。

天候のサイの目は、以下によって自動的に修正されることに注意してください:

- 1 ターン2

- 2 ターン4
- + 1 もしも前のターンの天候が晴天だったら。

全ての修正は累積します。

天候のサイ振りがないターンは、以前の天候ターンからの天候が維持されます。

例外:もしも以前のターンがハリケーン [Hurricane]、強風 [Gale]、スコール [Squall] であったら、次のターンは自動的に豪雨 [Heavy Rain] になります。

ターン 16 の天候は、連合軍が大規模強襲を発動するときに依存します。もしも戦略ターン 15 の前にサヴァンナ防衛線に対する攻撃を宣言したら、ターン 15~25 の天候は天候表上に表示されたごとく最後に決定された天候が支配することになります。

もしも連合軍が強襲をターン 16 (史実で起きたとおり) まで待てば、ターン 16 の天候は自動的に霧で、ターン 17~25 の天候は自動的に晴天になります。

天候は全てのプレイヤーに適用し、ターン全体に及びます。

4.3 ランダム・イベント:

戦略ターン記録欄上に表示されたごとく、キャンペーン・ゲームのランダム・イベント・フェイズの間に、イギリス軍プレイヤーと連合軍プレイヤーはそれぞれカードを1枚引きます。10のイベント・ターンがあります。イギリス軍プレイヤーが最初に引きます。

注記: フランス軍とアメリカ軍は、両者の間でカードを1枚のみ引くことができます。モウメンタムと同様に、連合軍はランダム・イベント・カードを振り分けなければなりません。

カードは、ゲーム中のいつでもプレイできます。ランダム・イベント・カードをプレイするためには、手番プレイヤーである必要はありません。同時に複数のカードをプレイでき、適用可能であれば結果は累積します。

他方の陣営は、同様にカード・プレイで対抗できます。各陣営が一度に複数のカードをプレイ可能です。ただし、現実的な用法では、複数カードのプレイは通常のイベントよりもむしろ稀になるでしょう。

カード・プレイは、以下の制限によって規定されます。

- ・ 19 枚のカードには、「戦略ゲーム・ターンのみ」[“Strategic Game Turns Only”] と表示されています。これらは、ゲーム・ターン・マーカーが戦略ターン記録欄上にある間のみプレイできます。
- ・ 17 枚のカードには、「戦術ゲーム・ターンのみ」[Tactical Game Turn Only] と表示されています。これらは、ゲーム・ターン・マーカーが戦略ターン記録欄上にある間のみプレイできます。
- ・ 16 枚のカードは、ゲーム・ターンの制限がありません。これらのカードは所持しているプレイヤーの裁量で、いずれかのゲーム・ターンの間にプレイできます。
- ・ 3 枚のカードは、赤字で印刷されています。これらは、カードの表示に指定されているごとく、引かれた瞬間にプレイしなければなりません。

- ・ 19 枚のカードには、連合軍の旗が表示されています。連合軍のみがこれらのカードをプレイできます。もしもイギリス軍プレイヤーがこれらのカードを引いたら、カードを保持できずが(敵意図の限定された情報をあらわしています) プレイはできません。

- ・ 19 枚のカードには、イギリス軍の旗が表示されています。イギリス軍のみがこれらのカードをプレイできます。もしも連合軍プレイヤーがこれらのカードを引いたら、カードを保持できますが(敵意図の限定された情報をあらわしています) プレイはできません。

- ・ 17 枚のカードには、3つの旗が表示されています。これらのカードは、それを引いたどちらの陣営でもプレイできます。

- ・ ときには、ランダム・イベント・フェイズの間に通常に引く以外に、追加のカードを与えられる資格を持ちます。これは、以下のように以前にプレイされたランダム・イベント・カードの結果として発生します。

- ・ 2 枚のカードは、デッキから追加1枚のカードを引くことをプレイヤーに認めます。

- ・ 1 枚のカードは、敵対するプレイヤーの手札から追加の1枚のカードを引くことをプレイヤーに認めます。

注記: 各陣営は、追加のランダム・イベント・カードを引くために、ランダム・イベント・フェイズ毎に最大1枚のモウメンタム・チットを消費できます。このモウメンタムの使用は、シリーズ・ルール 12.6 に追加されます。

ランダム・イベント・カードの効果は、各カード上に記載されています。ランダム・イベント・カードは、いくつかのプレイ要素に影響を与え、カウンター内容物から追加のユニットを導入し得ます。各カードを入念に読んで指示に従ってください。

手札の最大枚数規模はありません。カードは、カードの指示に明確に要求されている場合を除き、捨て札はできません。

4.4 フランス軍の攻囲施設 [Siege works]:

[**注記:** 印刷された攻囲施設ヘクスサイドは史実シナリオで使用され、フランス軍の実際の接近位置をあらわします。]

フランス軍プレイヤーは、以下の手順に従って、いかなるヘクスサイドに沿っても攻囲施設を構築できます。

1. 戦略ゲーム・ターン9に開始して、以下の条件に従って、サヴァンナ防衛線から4ヘクス離れたいずれかのスペースに、1枚の構築マーカーを置くことができます。:

- ・ 敵戦闘ユニットに隣接していない。
- ・ 米作地 [rice field] 内ではない。
- ・ 湿地 [Swamp] 内ではない。
- ・ ユダヤ人墓地 [Jewish Cemetery] 内ではない。
- ・ 悪天候によって妨害されていない。

2. ターン 10 にマーカーは裏返され、白いシンボルによって塹壕が表示されるようにヘクスサイドに合わせます。

・ このターンに、3枚までの構築マーカーも置くことができます。最初の1枚は、元の攻囲施設ヘクスから伸ばさなければなりません。

・ ステップ1に列記された制限は、やはり適用します(上記を参照してください)。

・これらの構築ヘクスは、サヴァンナ防衛線まで1ヘクス接近するように伸ばすことができます。

3. ターン 11 に、これらのマーカーが裏返され、白いシンボルによって塹壕が表示されるようにヘクスサイドに合わせます。

・残っている全構築マーカーを置きます。最初の1枚は、以前に完成した攻囲施設ヘクスから伸ばさなければなりません。

・ステップ1に列記された制限は、やはり適用します(上記を参照してください)。

・これらの構築ヘクスは、同様にサヴァンナ防衛線まで1ヘクス接近するように伸ばすことができます。(したがって、フランス軍の攻囲施設は、サヴァンナ防衛線に直接隣接するヘクス内には決して建設できません)。

4. ターン 12 に、これらのマーカーが裏返され、白いシンボルによって塹壕が表示されるようにヘクスサイドに合わせます。

重要

・フランス軍プレイヤーがどのヘクスを塹壕化しようと決断するときには、カウンター内容物の枚数制限があります。

・塹壕化されたヘクスサイドは、連結している必要はありません。

・天候は、攻囲施設の構築と/又は完成を妨害し得ます。

・構築中の攻囲施設は、同一ヘクス内のユニットに何ら防御特典を提供しません。[地形効果チャートとDRMサマリーを参照してください。]

・フランス軍プレイヤーが攻囲&砲撃を実施できる前に、少なくとも完成した1つの攻囲施設ヘクスサイドが要求されます。

4.5 攻囲施設の妨害

構築中の攻囲施設は、もしも戦闘隊形の敵戦闘ユニットが隣接していると完成面に裏返すことができません。

構築中の攻囲施設は、もしも戦闘隊形の敵戦闘ユニットが進入したら自動的に取り去られます。例外：構築中の攻囲施設は、もしも敵砲兵のみが進入したら取り去られません。

完成した攻囲施設は、除去又は破壊できません。

例外：攻囲&砲撃、ランダム・イベントは、完成した攻囲施設ヘクスサイドを突破 [breached] にする原因となり得ます。

突破 [breaches] の修理は、攻囲&砲撃表を通してならびにランダム・イベントを通して行うことができます。

4.6 攻囲&砲撃

フランス軍プレイヤーが攻囲&砲撃のサイ振りを実施するためには、少なくとも完成した1攻囲施設ヘクスサイドをプレイに持っていないければなりません。構築マーカーは、この要件を満たしません。

フランス軍プレイヤーは、いったん上記の条件が見たされたら攻囲&砲撃フェイズを開始します。いったんフランス軍プレイヤーがS & B表上で最初にサイを振ったら、イギリス軍プレイヤーは対応できます。イギリス軍プレイヤーは、攻囲と砲撃表を使用する最初のプレイヤーであってはなりません。

4.7 増援

アメリカ軍/フランス軍の増援：

もしもイギリス軍プレイヤーのユニット又はそのZOCsが進入ヘクスを占めていると、1ゲーム・ターン遅延された後に、敵ユニットや敵ユニットのZOCによって妨害されていない最寄りのヘクスから登場できます。もしもそのような2ヘクスが等距離にあれば、所有しているプレイヤーが選択できます。そのような場合には、到着しているユニットは、そのヘクスに進入するために通常の地形コストを消費しなければなりません。

ヘクス 1014 (マップ上に「A」とマークされています)に到着しているアメリカ軍の増援と、ヘクス 3123 (マップ上に「F」とマークされています)に到着しているフランス軍の増援は、到着のターンには戦略移動を使用できません。

イギリス軍の増援：

もしも敵ユニットがイギリス軍HQを占めていると、イギリス軍プレイヤーの増援は、破壊されていないか又は敵ユニットによって占められていないサヴァンナのいずれかの都市ヘクス内に登場できます。もしも全サヴァンナ都市ヘクスが敵に占められるか破壊されていたら、増援は失われます。この方法でイギリス軍プレイヤーが増援を失う毎に、(何ユニットが失われたかにかかわらず)イギリス軍の軍士気は-1の罰則を被ります。

増援は、超過スタックでプレイに登場できますが、スタッキング限度に適合するよう直ちに移動しなければなりません。スタッキング限度に適合できない増援ユニットは、1ターン遅延されます。そのようなユニットは、後のターンに同一ヘクスから登場することが予定されている他のいかなる増援に先だって、プレイに登場しなければなりません。

フランス軍の可変増援：

戦略ゲーム・ターン8に開始して、フランス軍の増援はサイの目に依存して可能な4つ位置の1つから登場できます。

0~4のサイの目：増援は、マップ上に「V-1」とマークされたヘクス 3822 又は 3920 に登場します。到着のターンには、全ユニットが+2MPボーナスを受け取ります。加えて、全砲兵は、記載されたMPsが2倍になります。

例：2の通常MPを持つフランス軍の臼砲ユニットは、4(2+2)に増加し、次に2倍されて8になります。もしも到着のターンの天候が戦略移動を禁じていなければ、これらの8MPsは事実上16まで増加することになります。

5~7のサイの目：増援は、マップ上に「V-2」とマークされたヘクス 4214 に登場します。到着のターンには、全砲兵は記載された2倍のMPsを受け取ります。

例：2の通常MPを持つフランス軍の臼砲ユニットは、4に増加します。もしも到着のターンの天候が戦略移動を禁じていなければ、これらの4MPsは事実上8まで増加することになります。

8のサイの目：増援は、マップ上に「V-3」とマークされたヘクス 4105 に登場します。到着のターンには、全砲兵は記載された2倍のMPsを受け取ります。

例：上記のケースと同じです。

9のサイの目：増援は、マップ上に「F」とマークされたヘクス 3123 に登場します。

4.8 追加ユニット:

インディアン



クリークス [The Creeks] は、ランダム・イベントの結果としてキャンペーン・ゲームに登場し得る選択ユニットです。これらを軽歩兵の能力を持つ民兵として扱ってください。その移動ポイント値が5であることに注意してください。

クリークスは、決してサヴァンナ防衛線に進入できません。

その戦闘値は括弧付きで、単独のときには防御のみであることを意味します。

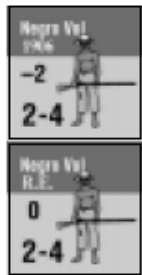
近接戦闘でクリークスを攻撃しているユニットは、もしもクリークスが森林ヘクス内で防御していたら - 1 DRM を被ります。この修正は、クリークスがヘクス内で単独で防御している場合にのみ適用します。

もしもクリークスが死傷しても、どちらの陣営も軍士気の調整はありません。同様に、他の1ステップ・ユニットは除去されたときに1VPの価値を持ちますが、クリークスは1/2VPのみの価値を持ちます。

チャタム郷土党派民兵 [The Chatham County Tory Militia]: ランダム・イベントの結果としてキャンペーン・ゲームに登場し得る選択ユニットです。



Pulaski's Legion、Tawes' 下馬竜騎兵、黒人志願兵 [Negro Volunteers]: これらは、代替カウンターです。ランダム・イベントは、これらのユニットのいくつか又は全てをその代理カウンターに置き換える原因となり得ます。



4.9 「覆道」[Covered Way] (ヘクス 1105 から 1401):

覆道に沿って移動すれば、通常の湿地MPsは無視します(地形効果チャートを参照してください)。小川 [Streams] は、覆道に沿った浅瀬になっておらず、渡るために+1MPがかかります。覆道に沿っての戦略移動は、認められません。

覆道に沿って進入した各ヘクスについて、ユニットが損失を出したかどうかを決定するために、移動しているユニットのスタック毎にサイを1つ振ります。

0 ~ 7 = NE
8 ~ 9 = 損失 [「損失」マーカーでユニットをマークします]

DRMs:

+1 以前に進入した覆道の2ヘクス毎に(端数切り捨て)



+1 もしも以前に損失を出していたら。

注記: スタックして開始したユニットは、もしも覆道に沿って移動することを意図していたら、スタックとして継続しなければなりません。これらは個別に移動できず、個別に損失状況についてサイを振らず、その移動を1つのスタックとして再集結してから終了できません。

「損失」ユニットは、以下の罰則を被ります。

- そのターンには、これ以上移動できません。
- ZOCを持ちません。
- 半減戦力で攻撃と防御します(端数切り上げ)
- 近接戦闘で退却の結果を受ける損失ユニットは、代わりに釘付け [Pinned] になります。
- 損失状態の乗馬ユニットは、近接戦闘に先立つ「騎兵撤退」を選択できません。

次の友軍移動フェイズの開始時に、損失マーカーを「以前に損失」[Previously Lost] 面に裏返します。

「以前に損失」ユニットは、自軍移動フェイズの間に移動できません。もしもこれらが覆道に沿って継続したら、再び損失状態になるかを決定するために、上記の手順を繰り返します。もしもそうなら、マーカーを「損失」[Lost] に戻します。

ユニットが覆道に沿って移動を継続する限り、この手順を繰り返します。

覆道からの離脱: 覆道ヘクス上で移動フェイズを開始するユニットは、制限なしに覆道を離れることができ、全ての通常の移動と地形効果を適用します。ユニットが覆道を離れるときには、「損失」又は「以前に損失」マーカーを撤去してください。

注記: もしもユニットが覆道から離脱して後のターンに再び進入したら、以前に覆道に沿った行軍で進入したヘクス数を考慮することなしに、移動距離についてのDRMsを計算します。

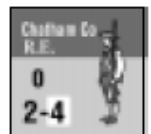
覆道の特典: 覆道ヘクス上で防御しているユニットは、射撃と近接戦闘の両方に対して - 1 DRMの特典を受けます。

4.10 イギリス軍の解囲出撃の制限:

戦略ゲーム・ターン1~10には、指揮官とスタックしたイギリス軍プレイヤーのユニットのみが、サヴァンナ防衛線の外部に解囲出撃を行えます。そのようなユニットは、解囲出撃を継続する限り記載されたユニット士気から一時的な-1減少を被ります。

いったんサヴァンナ防衛線の外部に出たら、これらのユニットはスタックせずに機能できますが、退出した全ユニットが戻るまで、指揮官はサヴァンナに帰還できません。

例外: 1st Delancey, King's Florida Rangers, 1st と 2nd Georgia 民兵, Chatham 郷土民兵, クリーク・インディアンは、サヴァンナ防衛線の外部でプレイを開始します。(これらのユニットの移動ポイント値は、判別し易くするために白いボックスで強調されています。) これらのユニットは、サヴァンナ防衛線の外部で機能するためにリーダーシップを必要とせず、そのようなときにユニット士気は減少しません。



ただし、これらのユニットがいったんサヴァンナ防衛線に進入したら、やはり上記で述べられたごとく制限を受けます。注記：クリークスは、決してサヴァンナ防衛線に進入できません。

イギリス軍の解囲出撃の制限は、ゲーム・ターン 11 に解かれます。この時点から、全てのイギリス軍プレイヤーのユニットは、制限なしでサヴァンナ防衛線の外部で機能できます。

4.11 イギリス軍の艦砲射撃ゾーン：

マップの北西端の赤い波線内のエリアは、イギリス軍の艦砲射撃ゾーンです。これらのヘクスは、サヴァンナ川を哨戒しているイギリス軍フリゲート艦の射程を表示します。イギリス軍の艦砲射撃ゾーン内で回復を試みている連合軍ユニットは、その回復のサイの目に - 1 DRM を被ります。これは、シリーズ・ルール 13.5 と 15.1 に追加されます。

4.12 フランス軍の臼砲：

- 他の砲兵ユニットと組み合わせで射撃できません。

- 5 ヘクスの射程を持ちますが、隣接目標を射撃できません。

- LOS (照準線) は要求されません。

- その射撃は、特定のユニットではなくヘクス内に指向されます。これは、シリーズ・ルール 11.2 の例外です。

- 戦術ゲーム・ターンの間に、臼砲は移動または射撃できますが、同一のゲーム・ターンに両方はできません。適切な「臼砲移動済み」[Mortar Moved] 又は「臼砲射撃済み」[Mortar Fired] チットで、臼砲ユニットをマークしてください。



手順

1. フランス軍プレイヤーは、目標ヘクスを選択し、砲弾が着地する実際のヘクスを決定するために偏差表 [Scatter & Drift Table] 上でサイを振ります。

2. もしも着弾したヘクス内にユニットが存在すると、所有しているプレイヤーは潜在的な損害を受けるためにユニットを選択します。

3. 次に、フランス軍プレイヤーは、砲弾が命中したかどうかを決定するために命中表 [To-Hit Table] 上でサイを振ります。

4. もしも命中が得られたら、フランス軍プレイヤーは選択されたユニットへの影響を決定するために、砲兵損害表 [Artillery Damage Table] 上でサイを振ります。

5. もしも臼砲の命中が「D」又は「ステップ損失」を伴う結果であれば、フランス軍プレイヤーは臼砲無力表 [Mortar Disable Table] 上でサイを振ることにより、損害についてチェックします。

4.13 連合軍の結束不足：

Pulaski's Legion は、近接戦闘でフランス軍プレイヤーのユニットと連携できる唯一のアメリカ軍戦闘ユニットです。



例外：「スタッキング制限」(特別ルール 4.1) を参照してください。

もしも Pulaski がフランス軍と連携している間に、軍士気の調整又は勝利ポイントの結果があれば、これらの調整又は V P s はフランス軍に適用します。

フランス軍とアメリカ軍のユニットは、通常はスタックして同一ヘクスから外部に攻撃することを禁じられるだけではなく、防御している敵ヘクスに対して複数ヘクスから共同で攻撃することも禁じられます。これは、シリーズ・ルール 12.15 の例の例外です。

4.14 不完全なイギリス軍の防御：

イギリス軍が保持する障害物 [abates]、砦 [redoubts]、護岸 [revetments] に対する連合軍の攻撃は、ゲーム・ターン 7 を通して + 2 DRM を受け取り、ターン 8 から 11 を通して + 1 DRM を受け取ります。

これらの修正は、通常の野戦施設の修正と累積します。

例：ゲーム・ターン 10 に、障害物と砦の両方を持つヘクスサイドに対する連合軍の攻撃は、マイナス 2 とプラス 1 で、地形については実質的にマイナス 1 と計算されます。

イギリス軍の施設は、ゲーム・ターン 12 に完全に完成するものと見なされ、このときに全ての修正が通常となります。[ゲーム・ターン記録欄を参照してください]

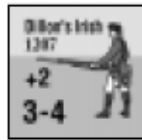
注記：ランダム・イベントの結果として、予定されたターン 10 又は 11 の前に防御が完成することもあり得ます。

ゲームが戦略ターン記録欄から戦術ターン記録欄に転換するときには、いかなる有効な修正も持ち越されます。

4.15 イギリス軍の戦術ドクトリン：

イギリス軍プレイヤーは、近接戦闘の間にサヴァンナ防衛線ヘクスを自軍ユニットが占め、参加している全敵ユニットが防衛線外部のヘクスを占めている場合には、「側面迂回」[Turn Flank] 戦術チットを選択できません。

4.16 アイルランド兵の蛮勇：



少なくともイギリス軍正規兵 1 ユニットに対する攻撃で Dillon's Irish Regiment (アイルランド人連隊) が先導ユニットのときには、攻撃側は近接戦闘のサイ振りに + 1 DRM を受け取ります。

4.17 民兵 DRM の例外：



Charlestown Militia (両ユニット) は、敵の正規兵に対して近接戦闘に従事しているときに - 1 DRM を被りません。民兵のスタック中におけるその存在は、スタック全体の民兵罰則を無効にします。これらのユニットは、容易に見分けられるように、その数値が緑色のボックスでマークされています。

4.18 指揮官ルール：

指揮官の序列：

フランス軍： de Noailles は、Dillon の先任です。
アメリカ軍： McIntosh は、Huger の先任です。
イギリス軍： Maitland は、von Porbeck の先任です。

指揮官のスタッキング：

フランス軍指揮官は、いかなるフランス軍ユニット、それが正規兵、植民地正規兵、傭兵、民兵であっても、一緒にスタックして指揮できます。イギリス軍指揮官は、ドイツ人の von Porbeck を含めて、いかなるイギリス軍ユニット、それが正規兵、ヘッセ兵、州兵、

民兵であっても、一緒にスタックして指揮できます。後者には、クリーク・インディアンを含めます。アメリカ軍指揮官は、いかなるアメリカ軍ユニット、それが大陸軍又は民兵であっても一緒にスタックして指揮できます。例外：Huger は、アメリカ軍民兵と / 又は砲兵とのみ一緒にスタックして指揮できます。この理由のために、彼は民兵カウンターと一致するライト・ブルーの帯を持ちます。

準指揮官：



Pulaski 伯爵：自身ならびに彼とスタックしたアメリカ軍騎兵については、戦術チットのプレイのための準指揮官です。もしも他のユニットとスタックするか、又はもしも複数ヘクス戦闘で攻撃していると、彼はこの能力を失います。（このカウンターは、容易に見分けられるように黄色の星を持ちます。）



Tawes 大尉：もしも Spring Hill 砦（ヘクス 1404）にいれば、自身ならびに彼とスタックしたイギリス軍プレイヤーのユニットについては、戦術チットのプレイのための準指揮官です。もしも複数ヘクス戦闘で攻撃していると、彼はその能力を失います。（このカウンターは、容易に見分けられるように黄色の星を持ちます。）

指揮官の代替：

ランダム・イベントのプレイは、Dillon の復活あるいは Pulaski 又は Tawes のどちらか又は両者の準指揮官状態を失わせる原因になり得ます。後者のケースでは、準指揮官であることを示す黄色の星を持たない代替カウンターを使用します。

指揮官の死傷：

指揮官死傷表を参照してください。

もしも Prevost, d'Estaing, Lincoln が死傷したら、所有しているプレイヤーはモウメンタム・チットを 1 枚放棄しなければなりません。もしも放棄するチットを持っていなければ、可能であれば代わりに相手側がカウンター内容物から 1 枚を獲得します。

4.19 標準ルールの例外

プレイの順番：

ターン 1：イギリス軍のみ
ターン 2～15：イギリス軍に続いて連合軍
ターン 16：連合軍に続いてイギリス軍
ターン 17～25：無作為

主導権：

無作為にプレイヤーの順番を決定するゲーム・ターンには、連合軍は軍士気記録欄によって決定されたフランス軍の主導権レベルを使用します。

支配地域 (ZOCs)：

シリーズ・ルール 8.1 に加えて、ZOCs は湿地 [swamp] と都市 [city] ヘクスの外部に（内部ではありません）伸びます。

移動：

シリーズ・ルール 9.1 の例外は、Yamacraw 湿地内で移動しているユニット、海軍砲兵、臼砲には適用しません。このようなユニットは、そこに進入するためのスペースのコストを、常に消費できなければなりません。

退却優先順位：

各軍は、可能であれば、自軍 HQ の方向に退却しなければなりません。

戦闘後前進：

シリーズ・ルール 12.2、ステップ 9 の例外として、イギリス軍プレイヤーの先導ユニットは、もしもサヴァンナ防衛線を越えて移動しなければならぬ場合には、防御側がカラにしたヘクス内への前進を要求されません。

回復：

シリーズ・ルール 13.5 の例外として、野戦施設の背後で回復しているユニットは、もしもヘクスサイドに突破 [breached] があるか、又は敵ユニットが隣接して同一の野戦施設内に存在する場合には、特典を受けません。

野戦施設内で突破 [breach] を受けるユニットは、士気チェックを実行しなければなりません。

都市ヘクスが破壊されたときには、そのいかなるユニットも士気チェックを実行しなければならず、サイの目に - 1 DRM を被ります。

史実シナリオ

セットアップ:

記載された開始時の位置に従って、全ユニットを配置します。例外: The Loyal Savannah 民兵は、スタッキング限度に従ってサヴァンナ防衛線内のいかなるヘクス内にも配置できます。

このシナリオで使用しないユニットは、以下のとおりです。: Chatham County Tory Militia, Creek Indians, Pulaski の代替カウンター、Tawes, Negro Volunteers。

ゲームの長さ:

戦術ゲーム・ターン記録欄上のターン 16~20。

開始時の士気:

イギリス軍 = 1 4

アメリカ軍 = 1 3

フランス軍 = 1 2

モウメンタム:

連合軍は、1 枚のモウメンタム・チットを持って開始します。

プレイヤーの順番:

ターン 1 6 = 連合軍に続いてイギリス軍。

ターン 1 7 ~ 2 0 = 無作為

ターン 1 6 の制限:

・霧 (天候表を参照してください)。

注記: このシナリオでは、残りの全ターンの天候は快晴です。

- ・アメリカ軍ユニットは、近接戦闘で攻撃できません。
- ・d'Estaing は、このターンの間に近接戦闘攻撃に参加しなければなりません。

勝利条件:

連合軍の決定的勝利: 連合軍は、戦場隊形の連合軍戦闘ユニットが Savannah の都市ヘクス内に進入したら、ただちに決定的勝利を達成します。

連合軍の実質的勝利: キャンペーン・ゲームと同じです。

連合軍の限定的勝利: キャンペーン・ゲームと同じです。

イギリス軍の決定的勝利: d'Estaing と少なくとも 15 S P s のフランス軍正規兵と / 又は大陸軍ユニットを除去。

イギリス軍の実質的勝利: キャンペーン・ゲームと同じです。

イギリス軍の限定的勝利: キャンペーン・ゲームと同じです。

プレイのシーケンス:

史実シナリオでは、以下のフェイズのみを使用します。

- ・主導権
- ・移動
- ・回復
- ・防御砲兵射撃

- ・近接戦闘
- ・勝利決定 / ゲーム・ターン・マーカーの前進

史実シナリオの特別ルール:

1) フランス軍の予備 [Reserve] 砲兵の例外を除き、両陣営の砲兵ユニットは近接戦闘で攻撃されるまでは移動できません。もしも防御砲兵射撃の間に「D」又は「R」の結果の命中を受けたら、可能であれば速やかに開始時ヘクスに移動して戻らなければなりません。

2) マップ上に印刷された攻囲施設ヘクスサイドを使用してください。

3) フランス軍の全ての攻撃には、他の修正に加えて自動的に - 1 D R M を被ります。

4) 以下のキャンペーン・ゲーム・ルールが有効です。:

- ・指揮官損失 V P s
- ・勝利ヘクス
- ・サヴァンナ防衛線
- ・スタッキング制限
- ・Z O C
- ・主導権
- ・移動
- ・覆道
- ・艦砲射撃ゾーン
- ・回復
- ・フランス軍の臼砲
- ・連合軍の結束不足
- ・イギリス軍の戦術ドクトリン
- ・アイルランド兵の蛮勇
- ・民兵 D R M の例外
- ・退却の優先順位
- ・戦闘後前進
- ・指揮官ルール (指揮官の代替を除きます)

(日本語翻訳: 松谷健三 [2010.6.2])

CREDITS

GAME DESIGN: Mark Miklos

DEVELOPMENT: Andy Lewis

PLAYTESTERS: Bill Beswick, Walter Clayton, Bill Cooper, Jim Dauphinais, Don Hanle, Ric Manns, Rob McCracken, John Miklos, Paul Stoecker, John sheldon, and David Wilson.

HISTORICAL ESSAY & SPECIAL CONSULTANT: David K. Wilson, author of *The Southern Strategy: Britain's Conquest of South Carolina and Georgia, 1775-1780*, 2005 University of South Carolina Press.

SPECIAL THANKS: Darlene Miklos, Calligraphy and Playtest Components.

ART DIRECTOR: Rodger MacGowan

BOX ART AND PACKAGE DESIGN: Rodger MacGowan

MAP AND RULES LAYOUT: Mark Simonitch

COUNTERS: Rodger MacGowan and Mark Simonitch

PROOF READER: Tom Wilde

PRODUCTION COORDINATION: Tony Curtis

PRODUCERS: Tony Curtis, Rodger MacGowan, Andy Lewis, Gene Billingsley and Mark Simonitch

キャンペーン・ゲーム増援スケジュール

ターン1

イギリス軍：1st Bn. DeLancy, 2nd Ga Militia [ヘクス 1723「B 1」に] Battery A. [H Qに]

ターン2

フランス軍：Champagne Chasseurs, Avant-Garde. [ヘクス 3123「F」に]

ターン3

イギリス軍：King's F1.Rangers, 1st Ga.Militia [ヘクス 1023「B 2」に] Battery B. [H Qに]

アメリカ軍：McIntosh, 1st S.C., 3rd S.C., 6th S.C., Twigg, Dooly, GA" Combined" Militia, [ヘクス 1014「A」に]

フランス軍：von Stedingk, Auxerrois, Foix, Guadeloupe Flank Companies, Guadeloupe Fusiliers, [ヘクス 3123「F」に]

ターン4

イギリス軍：Royal Marines, Royal Navy, Naval Battery, Fort Battery. [H Qに]

アメリカ軍：Pulaski [フランス軍と共に登場]

フランス軍：d'Estaing, Conde, Cambresis, Hainault. [ヘクス 3123「F」に]

ターン5

イギリス軍：Loyal Savannah Militia, Battery D. [H Qに]

アメリカ軍：1st Va. Levies, 1st Va. Light Dragoons. [ヘクス 1014「A」に]

フランス軍：Colonial Chasseurs, DuCap Fusiliers, Port-au-Prince, Martinique. [ヘクス 3123「F」に]

ターン6

フランス軍：Dillon, Dillon's Irish Regt, Armagnac, Grenadier Bn, Grenadier Volunteers, de Noailles, Reserve Bn, Reserve Artillery, Grenadiers de San Domingue, San Domingue Volunteers, [ヘクス 3123「F」に]

ターン7

イギリス軍：Maitland, 1st Bn. Fraser's Highlanders. [H Qに：到着のターンに1スペースのみ移動できます]

アメリカ軍：Lincoln, Beekman's S.C. Artillery, Horry's S.C. Horse, Laurens, S.C./Ga. Light Corps, 1st Bn. Charlestown Militia, 2nd Bn. Charlestown Militia, Huger, 2nd S.C., 5th S.C., Harden, Garden, Skirving, Reed, S.C."Combined" Militia, [ヘクス 1014「A」に]

ターン8

イギリス軍：von Trumbach, Royal N.C. [H Qに：到着のターンに1スペースのみ移動できます。]

フランス軍：Marine Bn, Naval bombardiers, Mortar Battery. [フランス軍の可変登場サイ振り：0～4＝「V - 1」 5～7＝「V - 2」 8＝「V - 3」 9＝「F」]

ターン9

イギリス軍：Invalid Battery. [H Qに]

フランス軍：Marine Company, Battery A(rt), Battery B(rt). [フランス軍の可変登場サイ振り：0～4＝「V - 1」 5～7＝「V - 2」 8＝「V - 3」 9＝「F」]

ターン10

イギリス軍：Negro Volunteers, Augusta Rd. Battery. [H Qに]

フランス軍：Battery A(1ft). [フランス軍の可変登場サイ振り：0～4＝「V - 1」 5～7＝「V - 2」 8＝「V - 3」 9＝「F」]

ターン11

イギリス軍：Carolina Battery. [H Qに]

フランス軍：San Domingue Volunteer Detachment, Battery B(1ft). [フランス軍の可変登場サイ振り：0～4＝「V - 1」 5～7＝「V - 2」 8＝「V - 3」 9＝「F」]

ターン12

イギリス軍：Convalescents, Grand Battery. [H Qに]

注記：

- A)ヘクス 1014「A」に到着しているアメリカ軍ユニットは、到着のターンには戦略移動ができません。
B)ヘクス 3123「F」に到着しているユニットは、到着のターンには戦略移動ができません。
C)ターン8、9、10、11のフランス軍の増援は、可変登場についてサイを振ります。

サイの目

登場位置

- 0～4 3822 又は 3920「V - 1」のどちらかに登場します。到着のターンには、全ユニットが+2MPsを持ち、全砲兵ユニットは2倍のMPsを持ちます。
- 5～7 4214「V - 2」に登場します。到着のターンには、全砲兵ユニットは2倍のMPsを持ちます。
- 8 4105「V - 3」に登場します。到着のターンには、全砲兵ユニットは2倍のMPsを持ちます。
- 9 ヘクス 3123「F」に登場します。上記「B」のケースで言及した制限を適用します。

キャンペーン・ゲームの開始時配置

- ・ヘクス 1805 に von Porbeck
- ・ヘクス 1803 に Graham's Light Infantry
- ・増援として予定されていない他の全イギリス軍ユニットは、その開始時配置ナンバーに従って配置します。

他のユニット

The Chatham County Militia、Creek Indians と Negro Volunteers、Pulaski's Legion、Tawes の代替カウンターは、ランダム・イベントの結果としてキャンペーン・ゲームの間にプレイに登場するユニットです。これらは、ランダム・イベント・カードの指示に従って配置します。