

軍士気の調整

イベント	獲得 / 喪失
回復	+ 1 / - 0
「D」を被る	+ 0 / - 1
「AM」を被る	+ 0 / - 1
「1」の結果を与える / 被る	+ 1 / - 1
「2」の結果を与える / 被る	+ 1 / - 2
ユニットを捕獲する / ユニートを捕獲される	+ 1 / - 1
移動フェイズの間にPinを撤去する	+ 0 / - 1
指揮官の死傷(指揮官死傷概要を参照)	+ / - ?
増援の損失(イギリス軍のみ [4.7])	0 / - 1
サヴァンナ防衛線の外部に解囲出撃(4.10)	0 / - 1

指揮官死傷概要

指揮官	軍士気の調整	勝利ポイント
Prevost	+ 2 / - 2	2
Maitland	+ 1 / - 2	1 / 2
von Porbeck	+ 1 / - 1	-
d'Estaing	+ 2 / - 2	2
de Noielles	+ 1 / - 1	1
Dillon	+ 1 / - 2	1
von Stedingk	+ 1 / - 1	-
Lincoln	+ 2 / - 2	2
Huger	+ 1 / - 1	1
McIntosh	+ 1 / - 1	1
Laurens	+ 1 / - 2	1 / 2

もしもPrevost、d'Estaing、Lincolnが死傷すると、所有しているプレイヤーはモウメンタム・チット1枚をプールに戻さなければならない。もしもチットを持たなければ、代わりに相手側が使用可能なチット1枚をプールから獲得できる。

勝利ポイント・スケジュール

VPs	説明
2	除去された各敵2ステップ・ユニット
1	除去された各敵1ステップ・ユニット
1 / 2	減少した各敵2ステップ・ユニット
1 1 / 2	除去された各敵減少状態ユニット
1	捕獲された各敵ユニット
1 / 2	撃破状態の各敵ユニット
# ?	指揮官の死傷(指揮官概要表を参照)
1 / 2	(連合軍のみ) クリーク・インディアン の死傷
1	Spring Hill砦(ゲーム終了時)
# ?	ランダム・イベント・カード
# ?	攻囲&砲撃表

共通のプレイヤー・セグメント

. 主導権フェイズ

主導権は、ゲーム・ターン1-16については事前に決定されており、それより後は無作為。

. 天候フェイズ(ゲーム・ターン記録欄に指定されるとおり)

連合軍プレイヤーは、サイを1つ振る。もしもあれば天候状況と修正は、ゲーム・ターン全体について両プレイヤーに適用する。

. ランダム・イベント・フェイズ(ゲーム・ターン記録欄に指定されるとおり)

各陣営は、1枚のランダム・イベント・カードを引く。イギリス軍が最初に引く。カードは、プレイヤーの自由裁量で、保持又はゲーム中のいつでも、プレイヤーが手番又はそうでないかにかかわらず、プレイできる。カード上の指示に従うこと。

. 攻囲施設建設フェイズ(フランス軍のみ)

ターン9に開始する。

. 攻囲&砲撃フェイズ(ゲーム・ターン記録欄に指定されるとおり)

各プレイヤーは、攻囲&砲撃表でサイを振り、結果を適用する。フランス軍が最初に振る。

主導権プレイヤー・セグメント

. 増援フェイズ(ゲーム・ターン記録欄に指定されるとおり)

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する。

. 移動フェイズ

. 回復フェイズ

. 防御砲兵射撃フェイズ

連合軍プレイヤーの手番時には、臼砲の射撃を含む。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う。

. 近接戦闘フェイズ

XI. 勝利判定 / ゲーム・ターン・マーカーの前進

注記: 全フェイズがキャンペーン・ゲームで使用される。
下線付のフェイズは、史実シナリオで使用されない。