



# THE U.S. Civil War RULES OF PLAY

3rd Edition – August 2021

## 目 次

1. はじめに.....	2	16. 司令官の管理.....	23
2. ゲームの内容物.....	2	17. 特別ルール.....	24
3. プレイのシークエンス概要.....	3	18. 特別アクション・カード.....	25
4. アクション・フェイズ.....	3	19. 水上ルール.....	26
5. 移動.....	4	20. 終了フェイズと自動的勝利.....	30
6. 支配.....	6	選択ルール.....	31
7. 将軍.....	8	S1. 1861年シナリオ.....	32
8. 騎兵.....	9	S2. 1862年シナリオ.....	33
9. 対応移動.....	10	S3. 1863年シナリオ.....	33
10. 防御施設.....	11	S4. キャンペーン・ゲーム.....	33
11. 戦闘.....	14	水上アクション・コスト・チャート (基本ゲーム).....	34
12. 士気阻喪状態と回復.....	16	特殊なヘクスとスペース.....	35
13. 補給.....	16	マップの注釈.....	36
14. 増援.....	20	プレイのヒント.....	39
15. 戦略移動.....	22	索引.....	40

日本語解説書





(2.1.8) 沿岸ヘクス [Coastal Hex]: これは、陸地、水面、細く黒い沿岸線を含んでいるヘクスとして定義されます。

## 2.2 カウンター [Counters]

(2.2.1) タイプ [Types]: 5つのタイプのカウンターがあります。: SPs

(2.2.3)、将軍 (7.0)、水上ユニット (21.2)、水上砲台 (21.10.4)、マーカーです。水上ユニットと水上砲台は、上級ゲームでのみ使用されます。

(2.2.2) 部隊の定義 [Definition of Force]: 「部隊」の用語は、ルールを通して使用されます。SPs を含んでいるスタックは、将軍の有無にかかわらず、部隊と見なされます。

(2.2.3) 戦力ポイント [Strength Points] (SPs): 各 SP は、ほぼ 5,000 名をあらわします。SPs は、お金のよう両替できます。例えば、4 つの 1 SPs は、1 つの 4 SP ユニットの統合でき、逆もまた同様です。SPs は、合計戦力が同じで留まる限り、プレイ中のいかなるときでも自由に統合や分割ができます。ゲームに用意された数は限度ではなく、プレイヤー諸氏は必要であれば追加できます。民兵 (17.2) は、0 の数値を持つ SPs と見なされます。一方で、砦 (10.2)、沿岸砦 (10.3)、連邦軍の固有守備隊 (17.4) も 0 の SP 値を持ちますが、これらは SPs と見なされません。

(2.2.4) スタック [Stack]: あるヘクス又はスペース内に位置するユニットの全てです。スタックは、単一ユニットから構成され得ます。

## 2.3 特別アクション・カード [Special Action Cards]

これらは、ルール項目 18.0 で完全に説明されます。各プレイヤーは、15 枚のカードを持ちます。

## 3. プレイのシーケンス概要

### [SEQUENCE OF PLAY OUTLINE]

各ゲーム・ターンは、順番に列記された以下のフェイズから構成されます。これらに従わなければなりません。

### 3.1 増援フェイズ [Reinforcement Phase]

#### A. 連邦軍の増援セグメント [Union Reinforcement Segment] (14.2)

以下の増援を配置します。:

東部に 6 SPs

オハイオ/インディアナに 3 SPs

イリノイに 3 SPs

セント・ルイス [St. Louis] に 2 SPs

フリーで 1 つの砦を配置又は強化 (10.2.6)

2 枚の特別アクション・カードを引く (18.2) \*

#### B. 南部連合国軍の増援セグメント [Confederate Reinforcement Segment] (14.3)

以下の順番で、このセグメントを実行します。:

1. 1 つの資源ヘクスを 1 BP だけ強化 (兵器工場 14.5)。

2. 増援 SPs の数を判定します (14.3)。トランス・ミシシッピ戦域内に 1 SP を置き、次に残りを可能な限り均等に東部と西部戦域間で分割します。奇数の SPs は、東部へ行きます (14.3.5)。

3. 2 枚の特別アクション・カードを引きます (18.2) \*。

\*1861 年には、プレイヤー諸氏は 1 枚のみのカードを引く (S1.3.4)。

#### C. 転置ユニットの復帰と民兵の配置

##### [Return Displaced Units and Place Militia]

最初に連邦軍プレイヤー、次に南部連合国軍プレイヤーは、転置ユニットをマップへ復帰させることができます。将軍、民兵、SPs の半分 (端数切捨て) をプレイに復帰させます (14.6)。

## 3.2 戦略移動フェイズ [Strategic Movement Phase] (15.0)

### A. 連邦軍の戦略移動セグメント [Union Strategic Movement Segment]

連邦軍プレイヤーは、以下に列記されたタイプの戦略移動を、いずれかの順番で実施します。

- ・戦略鉄道移動 [12SPs] (15.2)
- ・戦略河川移動 [3SPs] (15.3)
- ・戦略海洋移動 [3SPs] (15.4)
- ・戦略道路移動 [戦域毎に 1 SP] (15.5)

### B. 南部連合国軍の戦略移動セグメント

#### [Confederate Strategic Movement Segment]

南部連合国軍プレイヤーは、以下に列記されたタイプの戦略移動を、いずれかの順番で実施します。

- ・戦略鉄道移動 [7SPs] (15.2)
- ・戦略河川移動 [1SPs] (15.3)
- ・戦略道路移動 [戦域毎に 1 SP] (15.5)

注釈: 南部連合国軍プレイヤーは、戦略海洋移動を持ちません。

## 3.3 司令官管理フェイズ [The Leader Management Phase] (16.0)

このフェイズに、プレイヤー諸氏は自軍の将軍の受領と再配置をします。最初に連邦軍プレイヤー、次に南部連合国軍プレイヤーが行います。

## 3.4 アクション・サイクル [The Action Cycle] (4.1)

これは、ユニットが移動して闘うときです。1861 年はターン毎に 3 アクション・フェイズ (S1.3.4) があり、1862 年以降はターン毎に 4 です。

## 3.5 終了フェイズ [End Phase] (20.0)

### A. 支配セグメント [Control Segment] (20.1)

### B. 終了ターンの回復 [End Turn Rally] (20.2)

### C. 自動的勝利のチェック [Check for Automatic Victory] (20.3)

### D. TRT 上でマーカーを進めて新たなターンを開始。

## 4. アクション・フェイズ [ACTION PHASES]

### 4.1 アクション・サイクル [The Action Cycle]

(4.1.1) 概括 [In General]: *The U.S. Civil War* の各ターンは、アクション・フェイズから構成されるアクション・サイクルを持ちます。各アクション・フェイズの開始時、両プレイヤーは 1 つの六面体サイを振り、結果を比較します。より高い数字を振ったプレイヤーは、そのアクション・フェイズを先行します。2 つのサイの目の差は、そのアクション・フェイズにプレイヤーが受け取るアクション・ポイントの数を決定します。この差を、適切なマーカーでサイの目差記録欄上に記録します。最初のプレイヤーが自身の全アクション・ポイントを使用したとき、その全ての戦闘を実施し、補給をチェックし、2 番目のプレイヤーは最初のプレイヤーと同数のアクション・ポイントを使用して自身のアクション・フェイズを実施します。両プレイヤーが同じサイの目差を使用するため、彼らは常に同じ数のアクション・ポイントを使用します。

**例:** 連邦軍プレイヤーが 5 を振り、南部連合国軍プレイヤーが 3 を振ると、連邦軍プレイヤーは 2 アクション・ポイントで先行することになります。彼が終了した後、南部連合国軍プレイヤーは 2 アクション・ポイントを獲得することになります。

(4.1.2) ゼロ目 [Doubles]: 両プレイヤーが同じ数を振ると、両プレイヤーは直ちに 1 枚の特別アクション・カード (18.0) を受け取り、次いで振り直します。再びゼロ目が振られたら、もう 1 枚特別アクション・カードを受け取ります。これは、繰り返し発生し得ますが、5 枚を超える特別アクション・カードを持てるプレイヤーはいません (18.2)。ゼロ目が振られなくなるまで振り続けます。

(4.1.3) 1 のサイの目差 [Dice Difference of 1]: サイの目の差が 1 のときのみ、1 は戦争の各戦域 (2.1.1) に適用されます。つまり、東部のために 1 アクション・ポイント、西部のために 1、トランス・ミシシッピのために 1 です。この 3 倍効果は、1 差の場合にのみ発生し、他の全てのサイの目差は倍加されず、アクション・ポイントはいずれか

の戦域で使用できます。これらの（戦域単位の）アクション・ポイントは、その移動や移送をその戦域内で開始しなければなりません。活性化中に戦域境界線を越えることができます。

**(4.1.4) リッチモンドへ！ [On to Richmond!]**：サイの目差が4又は5で、リッチモンドがいまだに南部連合国の支配下にあると、連邦軍プレイヤーは少なくとも1アクション・ポイントを使用して、ヴァージニア（ウェスト・ヴァージニアは不可）、メリーランド、ペンシルヴェニア内で、資源ヘクス又は南部連合国軍の SP 又は砦を含んでいるヘクスを攻撃又は支配を取るべく部隊を活性化させるため、少なくとも1アクション・ポイントを使用しなければなりません。それを行うことに失敗すると、連邦軍プレイヤーは直ちに1アクション・ポイントを犠牲にし、しかもマップから1連邦軍 SP を取り去ることを要求されます（自身の選択ですが、SP は完全補給下でなければなりません）。南部連合国軍ユニットが戦闘回避に成功して戦闘が発生しなければ、SP を取り去る必要はありません。強襲上陸（19.5）は、このルールの要件を満たすために使用できません。

**(4.1.5) 手番と非手番プレイヤー [Phasing and non-Phasing Player]**：自身のアクション・フェイズを進行中のプレイヤーは手番プレイヤーと呼ばれ、その相手は非手番プレイヤーです。

## 4.2 アクション・フェイズのシーケンス

### [Sequence of an Action Phase]

**A. 主導権セグメント [Initiative Segment]**：両プレイヤーは1つのサイを振り、差を比較します（4.1.1）。高い目を振ったプレイヤーは、先行しなければなりません。

**注釈**：連合軍プレイヤーのアクション・フェイズ（6.6）開始時にヘクス内に南部連合国軍 SPs が存在しなければ、北部州内の目標ヘクスは連合軍の支配に戻ります。

**B. 第1プレイヤーのアクション・フェイズ [First Player Action Phase]**：各プレイヤーのアクション・フェイズは、以下の順番で実施されます。

**a. 移動と戦闘セグメント [Movement and Combat Segment]**：手番プレイヤーは、サイの目差によって認められただけ多くのアクションを実施します。活性化將軍が開始する戦闘は、次の將軍が活性化される前に直ちに解決されます。

手番プレイヤーは、自身の使用可能なアクション・ポイントを消費する前、中間、最中（例えば、18.3.2 に従って戦闘 DRM のため）、後に特別アクション・カードをプレイすることもできます。

**b. 補給セグメント [Supply Segment]**：手番プレイヤーは、全自軍ユニットの補給状態をチェックします。

- ・徴発中マーカー [FORAGING MARKERS]：非補給下のユニットは、徴発中マーカーを受け取り、補給損耗（13.5.6）を被ります。徴発中としてマークされ、現在は補給下のユニットは、その徴発中マーカーが取り去られます（13.5.5）。
- ・降伏 [SUPPENDER]：孤立状態のユニット、砦、沿岸砦は、降伏についてチェックします（13.6）。
- ・前の増援又はプレイヤー・アクション・フェイズに開始した砦を完成/強化します（10.2.2、10.2.6）。

**C. 第2プレイヤーのアクション・フェイズ [Second Player Action Phase]**：このフェイズは、第1プレイヤーのアクション・フェイズと同じですが、ここでは相手側プレイヤーが動きます。

## 4.3 アクションのリスト [List of Actions]

下記は、基本ゲームで認められたアクションのリストとそのアクション・ポイント・コストです。

### コスト アクション

- 1 移動 [MOVE]：移動のために1人の將軍を活性化させます。將軍は、いずれかの従属者と彼の階級（7.3）が認める数の SPs を運ぶことができます。將軍は、自身の MA（5.2）まで移動でき、1つ以上の戦闘（11.0）を実施できます。SPs と將軍は、スタックが移動するに連れて置き去りや拾い上げることができます。慎重な將軍（7.7）も参照してください。

- 1 移動 [MOVE]：移動のため、同じヘクス内に位置する3 SPs までを活性化させます。將軍は必要ありません（7.8）。
- 1～3 水上輸送 [NAVAL TRANSPORT]：水上輸送（19.3）のため、3 SP までの1スタックを活性化させます。活性化コストは、河川輸送（19.3.4）についてスタック毎に1アクション・ポイント、海洋輸送（19.3.5）について輸送される SP 毎に1アクション・ポイントです。1861 年の水上強化について S.1.3.2 を参照してください。
- 1 回復 [RALLY]：補給源まで LOC（13.4）を持ついずれか1スタックを士気阻喪状態（12.0）から回復させます。
- 1 司令官移送 [LEADER TRANSFERS]：マップ上のいずれか2人の1つ星又は2つ星の友軍將軍を再配置します（16.6.2）。3つ星、4つ星の將軍、騎兵將軍は、再配置できません。
- 1 塹壕 [ENTRENCH]：友軍支配下の州内に位置する友軍民兵又は SP を含んでいるいずれかのスペース内に、塹壕マーカー（10.1）を置きます。塹壕化は、2以上の SPs を持つ部隊が2MPs を消費することにより、移動中にも発生できます（10.1.2）。
- 1 訓練 [TRAINING]：訓練に投入した7アクション・ポイント毎に、所有しているプレイヤーは直ちに1 SP を獲得します（17.3）。
- 0 いくつか、又は全ての友軍民兵ユニットを再配置します。全くしなくても構いません（17.2）。
- 0 SPs の分散 [DISPERSE SPs]：いずれかの非孤立状態（13.6.2）の友軍ユニットを戦域の転置ボックス（14.6）内に置くことができます。

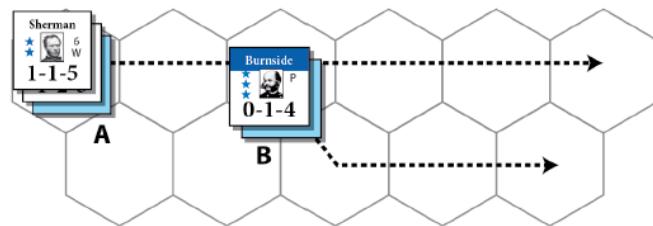
## 5. 移動 [MOVEMENT]

### 5.1 基本 [The Basics]

**(5.1.1) 概括 [In General]**：各ユニットは、徴発（13.5.5）の調整で認められた後で移動のために消費できる移動ポイント（MPs）の数である許容移動力（MA）を持ちます。各ヘクスへの進入には一定数の MPs コストがかかり、いくつかのヘクスサイドを越えるには追加の MPs が掛かります（5.3）。ユニットは、たとえ十分な MPs を持たなくても、少なくとも1ヘクスは移動できます。移動は、個々のユニット又はスタックによって行うことができます。將軍と共にユニットがスタックとして移動したら、統率している將軍の移動率で移動します。他のユニット又はスタックの移動を開始する前に、1つのユニット又はスタックの移動を完了させなければなりません。未使用の全 MPs は失われ、蓄積できません。

**(5.1.2) フェイズ毎に1アクション [One Action per Phase]**：SP 又は將軍は、アクション・フェイズ毎に一度のみ活性化でき、アクション・フェイズ毎に複数回移動できる（司令官移送を含めます）SPs 又は將軍はありません。

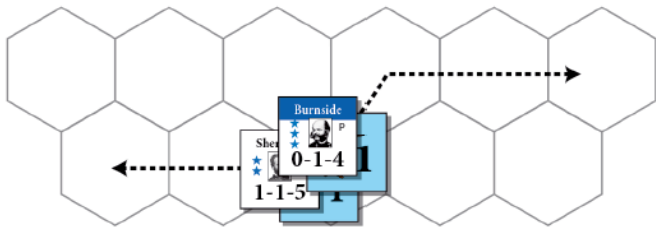
**注釈**：他の全てのアクションと異なり、塹壕化アクションは SPs の活性化又は移動を伴いません。このアクションを実行するために存在しなければならない民兵又は SP は、塹壕化アクションが実行される前又は後のどちらかで、異なるアクションのために活性化できます。



**例**：シャーマン（A）が活性化し、1人の將軍と SPs をバーンサイドのヘクス（B）に置き去りにすると、バーンサイドは自身が活性化するときその將軍とこれらの SPs を移動させることができません。

**(5.1.3) スタックの分割 [Splitting Stacks]**：スタックは、より小さなスタックに分割してそれぞれ異なる方向へ移動できますが、初期ヘクスを離れる各スタックは個別の活性化を要求されます。





バーンサイドは1つの方向に移動し、シャーマンは他の方向へ移動します。たとえ同じヘクス内で開始しても、それぞれ個別のアクションが要求されます。

(5.1.4) マップの退出 [Exiting the Map] : マップ外へ移動する又は退却によってマップ外への退出を強制されるユニットは、除去されたと見なされます。

## 5.2 許容移動力 [Movement Allowances]

自身で移動している SPs は、3の MA を持ちます (7.8 を参照)。将軍と共に移動している SPs と従属者は、統率している将軍の移動率で移動します。

## 5.3 移動コストのリスト [List of Movement Costs]

地形タイプ [Terrain Type]	MP コスト
平地 [Cear] .....	1
鉄道と道路 [Railroads and Roads] (5.4, 5.5) .....	1
林 [Woods] .....	1
湿地 [Marsh] (5.5) .....	2
山岳 [Mountain] (5.6) .....	1
沼地 [Swamp] (暗黒ヘクス) (5.7) .....	禁止
<b>ヘクスサイド地形 [Hexside Terrain] :</b>	
小河川ヘクスサイド [Minor River hexside] (5.8.2) .....	+1
航行可能河川ヘクスサイド [Navigable River hexside] (5.8.3) .....	+1 / +2 *
鉄道フェリー・ヘクスサイド [Railroad Ferry hexside] (5.4.4) .....	+1
山岳ヘクスサイド [Mountain Hexside] (5.6) .....	+1
鉄道橋又は渓谷ヘクスサイド [Road Bridge or Gap hex] (5.4.3, 5.6) .....	+0
山道ヘクスサイド [Mountain Pass hexside] (5.6) .....	+0

その他の移動アクション [Other Movement Actions]	MP コスト
支配マーカーの配置 [Place Control marker] (6.2.1) .....	1
支配マーカーの撤去 [Remove Control Marker] (6.2.2) .....	0 又は 1 **
再編 [Regroup] (5.9) .....	1
塹壕 [Entrench] (10.1.2) .....	2

\* 友軍支配下又は非支配下の航行可能河川は、越えるために+1MP かかり、敵支配下の航行可能河川は+2MP かかる。

\*\* 騎兵ユニットは、敵支配マーカー (8.3) を取り去るために+1MP を消費し、他の全ユニットは0MPs を消費する。

## 5.4 鉄道と移動 [Railroads and Movement]

(5.4.1) 鉄道 MP コスト [Railroad MP Cost] : 鉄道の道筋に従うユニットは、ヘクス毎に1MP のみを消費し、小河川、航行可能河川、山岳のヘクスサイドを越える追加の MP コストを無視します。山岳ヘクスサイドを越える鉄道は、鉄道渓谷 [Railroad Gap] と呼ばれます。

§ (5.4.2) 鉄道移動ボーナス [Rail Movement Bonus] : その移動を鉄道ヘクス上で開始並びに終了し、その移動全体を友軍支配下の鉄道に沿った移動に消費する活性化部隊は、その MA を無視して 12MPs まで移動できます (ヘクス毎に1MP と鉄道フェリー [5.4.4] 毎に+1MP を消費します)。鉄道移動を使用している部隊は、以下の制限を持ちます。:

- ・アクション・フェイズ毎に、2SPs のみが鉄道移動ボーナスを使用できます。いかなる数の将軍も、SPs に随伴できます。
- ・道に沿って SPs を拾い上げる (7.5) 又は再編移動はできません。
- ・敵部隊の ZOI (9.1) 内で開始できますが、そこへ進入できません。
- ・その MPs のいかなる数も、塹壕化のために消費できません。

注釈: 鉄道移動ボーナスは、ターンの開始時に発生する戦略鉄道移動とは異なります。

(5.4.3) 鉄道橋 [Railroad Bridges] : 航行可能河川を越える鉄道橋は、プレイヤーがその河川ヘクスサイドの水上支配 (19.1.1) を持つか、又はどちらのプレイヤーもその河川ヘクスサイドの水上支配を持たない場合にのみ使用できます (19.1.6)。敵対しているプレイヤーが水上支配を持つと、その航行可能河川ヘクスサイドを、そこに鉄道橋が存在しないものとして扱います。

(5.4.4) 鉄道フェリー [Railroad Ferries] : いくつかの鉄道線は、航行可能河川ヘクスサイドで終了し、対岸上で再び開始します。陸上移動と対応 (9.0) について、そこは非橋梁ヘクスサイドとして扱われますが、補給の目的 (13.3.3)、戦略移動 (15.2)、鉄道移動ボーナス (5.4.2) において、鉄道は連結している (橋梁状態) と見なされます。鉄道フェリーは、敵対しているプレイヤーが航行可能河川ヘクスサイド (19.1.1) の水上支配を持つと使用できませんが、どちらのプレイヤーも水上支配を持たなければ使用できます (19.1.6)。



例: モービル [Mobile] とブレイクリー [Blakeley] 間のモービル湾を横切るフェリーと、シムズポート [Simmesport] でミシシッピ川を横切るフェリーは、プレイヤーがフェリーの両岸を支配し、そこを越えるヘクスサイドの水上支配を持つ場合にのみ使用できます。両フェリーを越えるコストは、+1MP です。

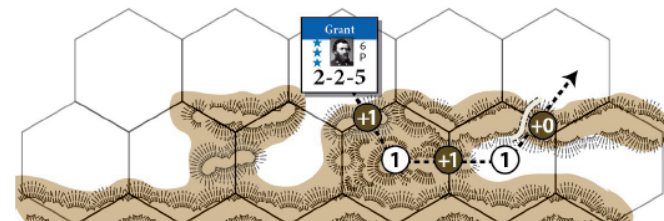
(5.4.5) 新たな鉄道 [New Railroads] : ゲーム開始時、黄色で強調された点線の鉄道は、まだ建設されていません。1864 年冬季ゲーム・ターンの開始時、これらの全鉄道はどちらの陣営が支配しているかにかかわらず、建設されたものと見なされます。

## 5.5 道路と湿地 [Roads and Marshes]

道路は、湿地地形を通過してのみ存在します。湿地ヘクス内を通過する道路 (又は鉄道) の道筋に従うユニットは、2MPs の代わりに1MP のみを消費します。

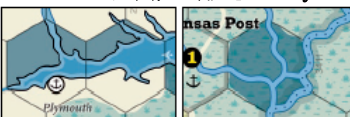
## 5.6 山岳ヘクスとヘクスサイド [Mountain Hexes and Hexsides]

山岳ヘクスへの進入は、1MP かかります。山岳ヘクスサイドを越えることは、+1MP かかります。山道 [Pass] 又は鉄道渓谷 [Railroad Gap] を使用して山岳ヘクスサイドを越えているユニットは、+1MP コストを無視します。



例: グラントは、平地と山岳のヘクス毎に1MP、各山岳ヘクスサイドについて1MP をプラスして消費しながら山岳を越えて移動します。山道ヘクスサイドを越えるための追加コストはありません。

## 5.7 プレイ不能地形 [Non-Playable Terrain]



いくつかのヘクスは、プレイ不能として指定された陸上地形の部分又は全体を持ちます。この場合、そのヘクスへの陸上移動による入退出は、そのヘクスサイドに鉄道線又はフェリーが存在しない限り、プレイ不能部分を越えては禁じられます (Galveston, TX と Simmesport, LA を参照)。陸上ユニットは、水上輸送 (19.3) を使用してそれらを通り抜けていない限り、完全にプレイ不能ヘクスへの進入を禁じられます。水上ユニットは、このようなヘクスへ進入できます。

## 5.8 河川と移動 [Rivers and Movement]

(5.8.1) **タイプ [Types]** : このゲームには、2つの主要なタイプの河川があります。

- ・小河川 [Minor Rivers] (5.8.2)
- ・航行可能河川 [Navigable Rivers] (5.8.3) \*

\*航行可能河川は、更に2つの副次タイプに分類されます。: タイプ2 航行可能河川 (ミシシッピ川とオハイオ川) とタイプ1 航行可能河川 (その他の全航行可能河川) です。この副次的な分類は、水上支配 (19.1.4) にのみ影響します。移動と戦闘の目的において、2つのタイプの航行可能河川は同一で、航行可能河川と総称されます。

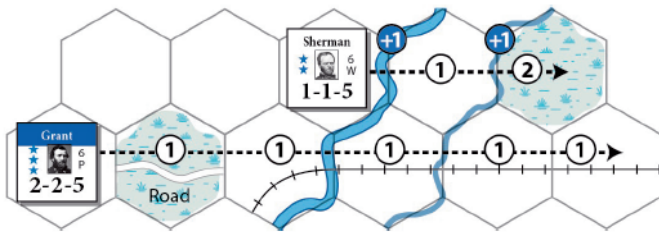
(5.8.2) **小河川 [Minor Rivers]** : 橋梁を持たない小河川ヘクスサイドを越えるには+1 MP がかかります。橋梁地点で越えるには追加のコストがありません (+0 MPs)。道路又は鉄道が河川を越える場所には、橋梁が存在します。

(5.8.3) **航行可能河川 [Navigable Rivers]** : 航行可能河川ヘクスサイドを越えるためのコストは、敵プレイヤーがそのヘクスサイドの水上支配を持つかどうかにかかわらず依存します。:

- ・敵支配下 [Enemy-Controlled] : 相手側が水上支配 (19.1) を持つ場所で航行可能河川ヘクスサイドを越えるためには、+2 MPs がかかります。その上、そのようなヘクスサイドを越えられるのは、活性化毎に1 SP (といずれかの数の将軍) のみです。

**デザイン・ノート** : 敵支配下の航行可能河川は、1 SP の部隊を除いて手におえない障害です。

- ・友軍支配下又は非支配下 [Friendly-Controlled or Uncontrolled] : 移動しているプレイヤーが水上支配を持つか、又はどちらのプレイヤーも水上支配を持たない航行可能河川ヘクスサイドを越えるためには、+1 MP がかかります (19.1 を参照)。
- ・航行可能河川を越える攻撃については、11.5 も参照してください。



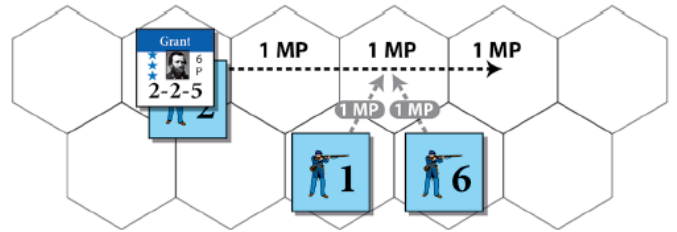
**例** : この例では、航行可能河川が連邦軍支配下と仮定します。シャーマンは、航行可能河川と小河川を越えて移動し、各河川について+1 MP を消費しています。湿地への進入には、2MP がかかります。グラントは、湿地ヘクスを通過する道路を使用して1MP のみを消費し、河川を越えるコストの消費を避けるために鉄道を使用します。



(5.8.4) **ヘクス内の河川 [Rivers Inside Hexes]** : ヘクスの中央を流れ抜ける小河川は無視します。移動の障害としての河川の重要性は、ヘクス内の湿地地形又は町によって無効にされます。ヘクスの中央を流れ抜ける航行可能河川 (例えば、ニュー・マドリッド [New Madrid] やアーカンソー・ポスト [Arkansas Post]) は、やはり陸上ユニットによって無視できます (移動と戦闘の両目的において)、水上ユニットによって使用できます。

## 5.9 再編移動 [Regroup Movement]

活性化した2、3、4つ星の将軍は、1 MP のコストで、隣接ヘクス内の友軍部隊に、将軍のヘクスへ移動するよう命令できます。各再編コマンドは、6 SPs までプラス従属者 (7.2.3) になることができます。いづれかの将軍を SPs と共に持ってくるができます。SPs は、全て同じ隣接ヘクス内にいなければならない、将軍のヘクスから1 MP 以内でなければならない、すでにそのアクション・フェイズに移動してはなりません。将軍は、必要な MPs を残している限り、再編の前後に移動できます。



**例** : グラントは2ヘクス移動し、各1MP を消費してSPs を含んでいる2つの隣接ヘクスを招集し (再編)、更に移動して合計5MPs です。

## 6. 支配 [CONTROL]

### 6.1 州の支配 [Control of States]

(6.1.1) **概括 [In General]** : 連邦軍プレイヤーは全北部州を支配し、南部連合国軍プレイヤーは全南部州を支配します。陣営を変更できる州は、境界州 (17.1) のみです。

(6.1.2) **特典 [Benefit]** : プレイヤーがある州を支配すると、次いで彼は敵の SPs、砦、支配マーカーから解放された全ての町、都市、港のヘクスを支配します。州を支配するプレイヤーは、その州内に支配マーカーを置く必要はなく、敵プレイヤーのみがそうすることを要求されます。

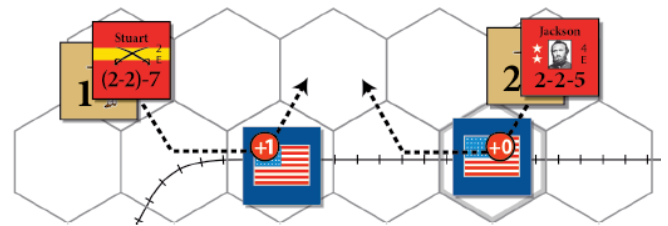
### 6.2 支配マーカー [Control Markers]

(6.2.1) **支配マーカーの配置 [Placing Control Markers]** : 敵支配下の州内に支配マーカーを置くための3つの方法があります。:

- ・移動中、2以上の SPs を持つ活性化将軍は、そのヘクス内に支配マーカーを置くために1 MP を消費できます。
- ・終了フェイズ中、1以上の SPs を含む全ての非支配下ヘクス内に支配マーカーを置きます。
- ・沿岸砦又は島に対する強襲上陸が成功した後、直ちに支配マーカーが置かれます (19.5.3)。

(6.2.2) **支配マーカーの撤去 [Removing Control Markers]** : 支配マーカーを取り去るために、騎兵ユニットは+1 MP がかかります (8.3 の例外)、他の全ての活性化部隊は敵支配マーカーを取り去るために追加の MPs がかかります。ある部隊は、敵ユニットから解放された各ヘクスを移動で通過しながら、そのヘクス内の支配マーカーを取り去ることができます。

(6.2.3) **配置制限 [Restriction on Placement]** : 支配マーカーは、下記のヘクス内にのみ置くことができます。州内の他の全ヘクス (メキシコ湾に沿ったいくつかの塩田 [Salt] ヘクスを含みます) は、友軍ユニットの存在によってのみ支配され得ます。

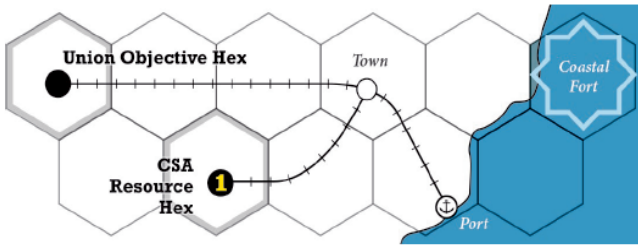


**例** : 1 SP のみを有すシュアートは、連合軍の支配マーカーを取り去るために1 MP を消費しなければなりません。2 SPs を有すジャクソンは、ヘクスへ進入した瞬間に取り去ります。

(6.2.3) **配置の制限 [Restrictions on Placement]** : 支配マーカーは、下に列記されたヘクス内にのみ置くことができます。州内の他の全ヘクス (4909 内の塩田ヘクスを含む) は、友軍ユニットの存在によってのみ支配されます。

- ・町ヘクス
- ・目標ヘクス (2.1.4)
- ・南部連合国の資源ヘクス (2.1.4)
- ・港又は沿岸砦のヘクス
- ・島スペース (19.1.4)





例：上図は、支配マーカを持つことができる6つの位置中の5つを表示します（島は表示されていません）。支配マーカは、位置と位置の間の鉄道線上に置けないことに注意してください。

### 6.3 ヘクスの支配 [Hex Control]

友軍のSPs、塹壕、砦の存在も、ヘクスの支配を示します。支配マーカは、資源ヘクス（6.4）BP 値の破壊と、SPs が去った後に支配を維持するためにのみ必要です。プレイヤーは、具体的に以下の場合にヘクスを支配します。：

- ・友軍の支配マーカを含む。
- ・そのヘクス内に、完成した防御施設（10.0）、民兵、少なくとも1 SP を持つ。戦闘中、ヘクス内に両プレイヤーが SPs を持つとき、その戦闘からのいかなる退却結果も解決されるまで、常に防御側がそのヘクスを支配します。
- ・敵プレイヤーが支配していない友軍州内の町、都市、港、沿岸砦、島、目標／資源のヘクス。

移動中に敵部隊があるスペースを離れ、しかも結果的にそのスペースが敵の支配下に変換されるとき、残されたスペースはその移動によって誘発された戦闘（と退却）を含む移動を活性化部隊が完了するまで敵の支配に変換されません。

### 6.4 南部連合国資源ヘクスの占領

#### [Capturing Confederate Resource Hexes]

(6.4.1) 手順 [Procedure]：連邦軍プレイヤーが南部連合国資源ヘクスの支配を持つとき、南部連合国軍プレイヤーはそれらのBP 値を失い、直ちに状態記録欄上でBP マーカーを下方へ調整します。連邦軍プレイヤーが資源ヘクス上に支配マーカを置くか又は防御施設を建設したとき、そのヘクス内に位置するいかなる兵器工場マーカー（14.5）も破壊されます。

プレイ・ノート：1 SP のみを含んでいるスタックは、資源ヘクスの「支配」を取ることができますが、ターン終了時の支配セグメントになるまでヘクス内に支配マーカを置くことができません（20.1）。したがって、1 SP を有す騎兵将軍は、兵器工場を除去できません。2 以上のSPs を含んでいる部隊は、移動中に支配マーカを置くことができます（6.2.1）。

(6.4.2) 南部連合国都市の破壊 [Destruction of Confederate Cities]：1863 年（ターン9）に開始して、資源ヘクスが南部連合国本国（ミシシッピ、アラバマ、ジョージア、サウス・カロライナの各州）内に位置し、2 以上の数値であると、連邦軍プレイヤーが支配マーカ又は完成した防御施設を置くときにヘクスを破壊します。これが発生するとき、ヘクス内に破壊マーカを置きます。1 の数値を有す資源ヘクスは破壊できず、それらの内部に位置した兵器工場マーカーのみが破壊できます。連邦軍プレイヤーは、すでに連邦軍の支配マーカ又は完成した連邦軍の防御施設を含む南部連合国本国内の資源ヘクスを破壊できません。

デザイン・ノート：1863 年の奴隷解放宣言と南部連合国本国内への連邦軍部隊の侵入前、連邦は捕獲した南部連合国のインフラを破壊するのではなく吸収して拡大する傾向がありました。1 数値の資源ヘクスは、南部連合国の戦争努力に関連する工業ではなく、家畜、作物、人的資源をあらわします。

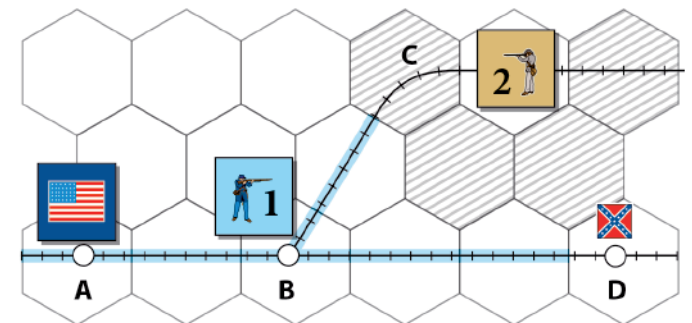
(6.4.3) 資源ヘクスの奪回 [Recapturing Resource Hexes]：南部連合国軍プレイヤーが、破壊マーカを含まない資源ヘクスの支配を回復したら、そのヘクスをマップ上に記載されたBP 値で直ちに使用できます。南部連合国軍プレイヤーが破壊マーカを含む資源ヘクスの支配を回復したら、直ちにそのヘクスを減少した1のBP 値で使用できます。

プレイ・ノート：減少した数値は、後のターンにヘクス内の軍事工業（14.5）を増強することにより増加させることができます。プレイヤーが記載されたヘクスの数値を無視することをプレイヤーが忘れないよう、ヘクス内に破壊マーカを残しておきます。

### 6.5 鉄道の支配 [Railroad Control]

(6.5.1) 手順 [Procedure]：ヘクス内に町又は都市がない限り、鉄道ヘクスについて支配マーカを使用しません。プレイヤーは、鉄道線が連続する鉄道ヘクスのラインによって目標／資源ヘクス又は港まで連結している限り、いかなる鉄道線も支配します。目標／資源ヘクス又は港は、友軍支配下でしかも完全補給下でなければなりません。目標／資源ヘクス又は港まで戻る鉄道線は、以下ができません。：

- ・敵によって支配された航行可能河川ヘクスサイドを越える鉄道橋を使用する（5.4.3）。
- ・敵支配下のヘクスへ進入する（6.3）。
- ・敵ユニットのZOI（9.1）内のヘクスへ進入する。



例：青い鉄道線は、連邦軍支配下の鉄道を示します。ヘクスAとB内の支配マーカと連邦軍SPは、連邦軍の鉄道支配がヘクスを通過することを認めます。連邦軍の鉄道支配は、Cの南部連合国軍SPのZOIとDの南部連合国軍支配下の町で停止します。

プレイ・ノート：両プレイヤーは、たとえ鉄道が北部又は南部の本国基地へ連結していなくても、敵州内の鉄道を使用できます。鉄道に要求されるのは、自軍が支配する完全補給下の目標／資源ヘクス又は港へ連結していることです。

(6.5.2) 競合する鉄道線 [Contested Railway Lines]：連邦軍の鉄道支配が南部連合国軍の鉄道支配と遭遇すると、連邦軍の支配が常に南部連合国軍の支配を凌駕し、南部連合国軍のSP、南部連合国軍のZOI、南部連合国軍支配下の町／都市ヘクスによって停止するまで押し戻されます。町ヘクスBとDとの間の例は、上図のとおりです。

### 6.6 連邦軍の目標ヘクス [Union Objective Hexes]

連邦州内の目標ヘクスは、連邦軍プレイヤーのアクション・フェイズの開始時にヘクス内に南部連合国軍SPs がなければ、連邦軍支配下に復帰します（17.4）。ヘクス内に南部連合国軍の砦があると、捕獲されます（10.2.5）。

## 7. 将軍 [GENERALS]

### 7.1 目的と到着 [Purpose and Arrival]



将軍は、移動中に SPs を効果的に移動させるため、スタックに戦闘回避 (9.3) と迎撃 (9.2) を認めるために使用されます。彼らは、攻撃又は防御に DRM も提供できます。将軍は、ターン記録欄上に記載された固定した予定を基本に、司令官管理フェイズ中にプレイに登場します。

### 7.2 階級と統率している将軍 [Rank and Commanding General]

(7.2.1) 階級 [Rank]: 将軍の階級は、カウンター上の星の数によって判定されます。星が多いほど高い階級です。

(7.2.2) 統率将軍 [Commanding General]: あるスペース内に複数の将軍がいるときは、最も階級が高い将軍を統率将軍に指定しなければなりません。同じスペース内の他の全ての将軍は、従属者と見なされます。統率将軍をスタックの最上部に置いてください。最も階級が高い将軍が複数いる場合、所有しているプレイヤーは誰が統率するのか選択できます。

(7.2.3) 従属者 [Subordinates]: 統率将軍の下にあるスタック内の全将軍は、従属者です。彼らは、統率将軍が移動するとき彼と共にフリーで移動でき、所有しているプレイヤーが望むとおり置き去りにすることができます (例外: 7.5.3)。アクション・フェイズに未だ移動していない従属者は、活性化して彼の階級が認める SPs 並びに従属者と共に移動でき、自身のスタックの統率将軍になることができます。

(7.2.4) 司令官の変更 [Changing Commander]: 所有しているプレイヤーは、階級が許す限りスタックが活性化されるとき毎に、統率将軍を変更できます。いったん将軍が統率将軍として活性化されたら、以下の2つの事例の1つが起きない限り、彼は自身のアクションを通じて統率将軍に留まらなければなりません。:

- 1) より階級が高い将軍を拾い上げるか又は移動と一緒に終える。この場合、より階級が高い将軍が指揮を執ります (7.5.2)。
- 2) 同じ階級の他の統率将軍と一緒にヘクス内で自身の移動を終える。この場合、所有しているプレイヤーは、2人のどちらが統合スタックの統率将軍になるのかを決定できます。2つのスタックを統合するとき、従属者は統率将軍になる資格を持ちません。

敵のアクション・フェイズ [ENEMY ACTION PHASE]: 退却、迎撃、戦闘回避のために、複数の階級が同じ統率将軍が統合すると、所有しているプレイヤーは誰が統合スタックの統率将軍になるのか選択できます。

### 7.3 統率限度 [Command Limit]

将軍が移動するとき、自身と共にいずれかの数の従属者、プラス階級によって認められた数の SPs を連れていくことができます。:

将軍	運ぶことができる SPs の数
1つ星	3 SPs (騎兵将軍については1 SP)
2つ星	6 SPs
3 & 4つ星	18 SPs

スタックが将軍を持たなければ、7.8を参照してください。

プレイ・ノート: 従属将軍は、統率将軍が運べる SPs の数を増加させません。

### 7.4 3つ星と4つ星の将軍 [Three and Four Star Generals]

(7.4.1) 3つ星 [3-Star]: 3つ星将軍は、軍司令官プラス軍の下部組織 (軍用行李、砲兵隊列、支援部隊) をあわわします。以下の制限は、3つ星将軍に適用します。:

- ・彼らは、4つ星将軍グラント [Grant] (7.4.2) の下又は戦闘で防御しているとき (11.3) を除き、決して従属者になり得ません。
- ・4つ星将軍グラントの従属者として活性化されない限り、あるヘクス内に複数の3つ星将軍がいるときには、それぞれ個別に活性化されなければならない、しかも次の一人が活性化される前にその各移動と戦闘を完了しなければなりません。
- ・たとえ現在 SPs を持たなくても、移送 (16.6) できません。

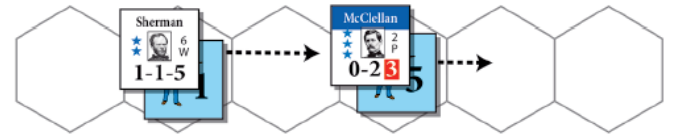
(7.4.2) 4つ星 [4-Star]: グラントは、唯一の4つ星将軍です。3つ星将軍に適用される全ての能力と制限が、4つ星将軍にも適用されます。ただし、1つの例外があります。: 彼は、3つ星将軍を従属者として持つことができます。

### 7.5 SPs と従属者の拾い上げと置き去り

#### [Picking Up and Dropping Off SPs and Subordinates]

(7.5.1) 概括 [In General]: 将軍は、その移動中に許容される最大 SPs を超えて同時に移動しない限り、自由に SPs を拾い上げたり置き去りにしたりできます。SPs と同様に、従属者を置き去りにしたり拾い上げたりすることができますが、活性化で移動するために使用された将軍は、置き去りにされることができません。あるスペース内のいかなる将軍も活性化でき、統率将軍を必要としませんが、活性化された将軍と共に移動する追加の全将軍は、活性化された将軍以下の階級を持たなければなりません。

(7.5.2) より階級が高い将軍の拾い上げ [Picking Up Higher-Ranking Generals]: ある将軍 (固有の将軍 (7.8) を含む) は、自身の移動中により階級が高い将軍を拾い上げることができますが、より階級が高い将軍は直ちに移動の残りについて指揮を執ります。2人の将軍が異なる MAs を持つと、常に低い将軍の率を使用します。



例: シャーマンは2ヘクス移動 (2MPs) してマクレランを拾い上げ、直ちにマクレランが指揮を執りますが、彼の3のMAを使用しなければなりません。彼は、更に1ヘクス移動できます。

(7.5.3) 最低1 SP [At Least 1 SP]: あるヘクス内に1 SP 未満と共に将軍を残すことになる場合、あなたは従属者を置き去りにできず、又はスタックから SPs を拾い上げることができません。少なくとも1 SP と共にスタックして開始する将軍は、その移動を少なくとも1 SP と共にスタックして終了するという条件で、SPs なしで移動できます。ある将軍を SPs なしに海洋輸送 (19.3.5) で移動させるためには、1アクション・ポイントがかかります (アクション・ポイントを使用しているとき)。この移動は、海洋移動を使用できる SPs 数の連邦軍の限度に対してカウントしません。

### 7.6 SPs を伴わない将軍 [General Without SPs]

プレイヤー諸氏は、決して意図的に、将軍が最低1 SP を伴わない状態にできません。犠牲が大きい勝利 (11.2.4) 又は損耗 (13.5.6) のため、将軍がその最後の SP を失うと、マップ上に留まるか又は転置ボックス (14.6) 内に置くことができます。活性化されたら、その将軍は敵 ZOI (9.1) に進入できず、友軍支配下の砦、沿岸砦、他の友軍 SPs (民兵を含む) の地点でその移動を停止しなければなりません。将軍自身は、あたかも ZOI (9.1) を及ぼすごとく、迎撃\* (9.2) と戦闘回避 (9.3) ができます。SPs を伴わない1人以上の将軍によって占められたヘクス内に敵部隊が移動すると、将軍たちはその戦域の転置ボックス (14.6) 内に置かれます。

\*ある将軍自身は、友軍 SPs を含んでいるヘクスを増強する場合にのみ、迎撃を望むことになります。



## 7.7 慎重な将軍 [Cautious Generals]



(7.7.1) 概括 [In General] : その MA を赤いボックス内に持つ将軍は、慎重な将軍です。その活性化中に攻撃又は将軍を含む敵部隊の ZOI (9.1) 内への移動を望むと、彼らは少なくとも2アクション・ポイント (又は1特別アクション) の消費を要求されます。これは、たとえ攻撃が自動的転置 (11.1.2) であっても適用します。このコストは、活性化毎に一度のみ消費され、将軍が攻撃並びに敵 ZOI 内のいずれかの数のヘクス内に移動することを認めます。慎重な将軍が敵 ZOI 内へ移動しなければ、そのような将軍を活性化させるために1アクション・ポイントのみがかります。



例: 連邦軍プレイヤーは、慎重な将軍であるマクレランの活性化を望みます。Aの道筋を取ると、リーの ZOI 内に持つので、活性化するために2アクション・ポイントが要求されます。リーがA1で迎撃しなければ、マクレランは追加のアクション・ポイント・コストなしでA2へ移動できます。初期のコストは活性化全体をカバーし、進入する敵 ZOI 毎にコストは消費されません。マクレランが道筋B上を移動したら、敵 ZOI に進入しないので1アクション・ポイントのみを要求されます。

(7.7.2) 慎重な将軍と海洋輸送 [Cautious Generals and Ocean Transport] : 2又は3SPsを含んでいる海洋輸送アクションのコストは、慎重な将軍ルールによって影響を受けません。なぜならば、すでに実行するために2以上のアクション・ポイント (又は単一の特別アクション・カード) がにかかっているからです。

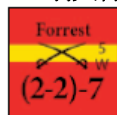
§ (7.7.3) 北部侵攻中の慎重な将軍 [Cautious Generals during Northern Invasions] : 南部連合軍プレイヤーが北部州内の目標ヘクスを少なくとも1SPと共に占めるとき、その戦域内の全ての慎重な将軍は、進入する各ヘクスが連邦軍支配下州内である限り、慎重な将軍ルール (7.7.1) から除外されます。

## 7.8 固有の将軍 [Intrinsic Generals]

各部隊は、0-0-3の評価値を有する固有の1つ星将軍を持つと見なされます。これは、3SPsまで (1つ星将軍の指揮統率限度 [7.3]) にスタックとしての移動と、敵支配下/占有下スペースへの進入を認めます。固有の将軍は、SPを置き去りにできますが、いったん移動を開始したらいかなるSPも拾い上げることができません。将軍と同様に、固有の将軍は支配マーカーを置くことや塹壕構築ができ、特別アクション・カード (18.1) のプレイから恩恵を受けることができます。固有の将軍は、従属者 (7.2.3) を持つことができません。固有の将軍は、将軍を拾い上げることができます。ただし、移動の残りについて、拾い上げた将軍が直ちに統率を取るという条件においてです (7.5.2)。固有の将軍は、戦闘回避や迎撃のために使用できません。どんなことがあっても、将軍によって統率されていない限り、4以上のSPsはスタックとして移動できません。

## 8. 騎兵 [CAVALRY]

### 8.1 騎兵将軍 [Cavalry Generals]



騎兵将軍は、1SPのみを統率できます。騎兵将軍とその指揮下の1SPは、騎兵ユニットとして言及されます。騎兵将軍がスタック内で従属者であると、騎兵将軍が統率するSPがどれかを指定する必要はありません。騎兵将軍は、決して移送アクションで再配置できません。

### 8.2 騎兵将軍の特典 [Benefits of Cavalry Generals]

騎兵ユニットとして機能しているとき、又は他のユニットとスタックしたとき、騎兵将軍は以下の特典を提供します:

- 全ての迎撃と戦闘回避の試みに+2DRM。
- 迎撃されたら、迎撃しているプレイヤーが迎撃部隊をそれが発生したヘクス内に移動した後、騎兵将軍とそれと共に移動しているスタックは、1ヘクスまで後退することにより (それらが進入した最後のヘクスに戻ります) 戦闘回避でき、その移動を終了します。

### 8.3 騎兵の移動 [Cavalry Movement]

単独で移動していると、騎兵ユニットは騎兵将軍のMA率で移動します。騎兵将軍は、その移動開始時にのみSPsを拾い上げることができます。騎兵将軍は1SPのみを運べるため、支配マーカーを置くためにMPsを消費すること (6.2.1) や、塹壕を構築すること (10.1.2) ができません。騎兵ユニットは、敵の支配マーカーを持つヘクス内でその移動を終了しない限り、支配マーカーを取り去るために追加の1MPを消費しなければなりません。前者の場合、支配マーカーは直ちにに取り去られます。

### 8.4 騎兵の階級 [Cavalry Rank]

固有の将軍を除く全ての非騎兵将軍は、騎兵将軍より階級が上です。ヘクス内で固有の将軍以外の唯一の将軍が騎兵将軍でない限り、騎兵将軍は決して統率将軍になれません。

### 8.5 限定的な戦闘評価値 [Limited Battle Ratings]

従属者として機能しているとき、騎兵将軍は最大+1戦闘DRMの提供に限定されます。プレイヤーがこれを忘れないよう、1を超える戦闘評価値を持つ騎兵将軍は、その評価値がカッコ付です。

デザイン・ノート: 軍に付属したとき、騎兵は搜索や側面防護に従事し、主戦闘への影響はほとんどありませんでした。

### 8.6 シェリダン、ヴァン・ドーン、プライス

[Sheridan, Van Dorn, and Price]



シェリダン、ヴァン・ドーン、プライスが昇格するとき、彼らは固有の騎兵を持つ2つ星将軍になります。このようなユニットは、2つ星将軍の全ての特性プラス騎兵将軍の特典 (8.2) を持ちます。その他の騎兵将軍と同様に、彼らはもはや移送できません (16.6)。騎兵将軍と異なり、彼らは従属者として活動しているときに最大+1戦闘DRMを提供することに限定されません (8.5)。

### § 8.7 騎兵の1ターン遅延 [Cavalry 1-Turn Delay]

騎兵将軍 (いったん固有の騎兵を持つと、シェリダン、ヴァン・ドーン、プライスを含めます) が転置ボックスへ送られたときに非補給下 (13.11) 又は要塞補給のみを持つと、ターンの残りとの次のターン全体をプレイ外で消費しなければなりません。このルールの補給状態は、同時に除去又は転置されている友軍砦又は友軍SPsを取り去る前にチェックされなければなりません。

転置されるときに補給下の騎兵将軍は追加の罰則を被らず、次の増援フェイズにプレイに復帰します。

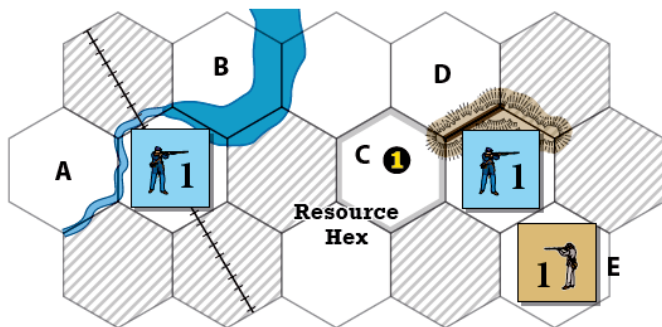
## 9. 対応移動 [REACTION MOVEMENT]

**重要:** 非手番プレイヤーのみが対応移動を実施できます。このタイプの移動は、アクション・ポイントがかからず、又は MPs を消費しません。

### 9.1 影響ゾーン [Zone of Influence]

各砦、民兵、SP は、影響ゾーン (ZOI) を持ちます。このゾーンは、周囲 6 ヘクス内に伸びます。ただし、以下を除きます。:

- A) 非橋梁の航行可能河川ヘクスサイドを越える。
- B) 通過不能ヘクスサイドを越える。
- C) 敵支配下の資源/目標ヘクス内へ (たとえカラであっても)。
- D) 移動していない敵 SPs 又は砦を含むヘクス内へ。



**例:** 斜線のヘクスは、2つの連邦軍ユニットの ZOI を示します。ZOI は、ヘクス A~E 内へ伸びません。

### 9.2 迎撃 [Interception]

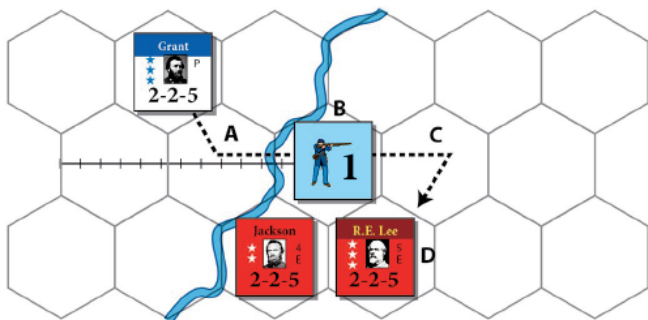
**(9.2.1) 誰が迎撃できるのか [Who May Intercept]:** 迎撃は、活性化部隊が将軍 (固有の 0-0-3 将軍 [7.8] は不可) を含んでいる敵部隊の ZOI 内のヘクスへ進入又は攻撃しようとするときに発生し得ます。

**(9.2.2) 手順 [Procedure]:** 迎撃の試みは、迎撃のサイ振り (2つのサイコロを使用) が修正適用後に 9 以上であると成功です (9.4)。成功した迎撃は、将軍並びに彼の階級が認めるいずれかの数の SPs と従属者を、敵部隊がスペースに進入する前にそのスペース内に置き、直ちに戦闘を引き起こすことを認めます。迎撃には、2つのタイプがあります。:

- ・すでに友軍ユニットを含んでいるヘクス内へ。それ故、戦闘前にそれらを増強します。
- ・活性化部隊が進入しようとしているカラのヘクス内へ。

**プレイ・ノート:** 退却と騎兵のバックアップ (8.2) は、迎撃を被りません。

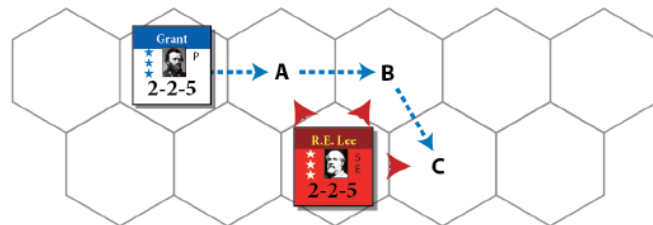
**プレイ・ノート:** ターン 1 中 (のみ)、J. ジョンソンは 2 ヘクスの鉄道迎撃を実施できます (S1.3.5)。



**例:** グラントが、リーを攻撃するために移動します。ジャクソンは A でグラントを迎撃できません。なぜならば、迎撃は非橋梁の航行可能河川を越えては認められないからです。ジャクソン又はリーのどちらもヘクス B 内へ迎撃できません。なぜならば、そこに移動していない

連邦軍 SP がいるからです。リーはヘクス C 内へ迎撃できますが、そうしないことに決めます。グラントがヘクス D に進入したら、ジャクソンはリーを増強するためにヘクス D 内へ迎撃できます。

**(9.2.3) 複数の迎撃 [Multiple Interceptions]:** 複数の部隊が同じヘクス内に迎撃可能であると、資格を持つ全部隊が迎撃を試みることができます。いずれかが解決される前に、全てを事前に指定しておかなければならず、他の結果を見た後でキャンセルできません。あるスタックは、少なくとも 1 つが成功することを期待して、複数迎撃を行うために分割できません。各スタックは、部隊が移動して進入する各ヘクスについて、1 つの迎撃の試みに限定されます。失敗した迎撃の試みは、敵部隊が進入する次のヘクス内でスタックが再び試みることを妨げません。

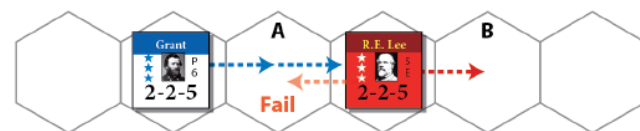


**例:** リーは、たとえ A と B で失敗していても、C で迎撃を試みることができます。

**(9.2.4) 一部の迎撃 [Partial Interceptions]:** プレイヤーが迎撃のサイ振りに成功するとき、彼はスタック全体 (階級が許せば) 又はその一部で対応できます。迎撃しているスタックは、いかなる数の SPs や将軍も、背後に残しておくことができます。1 人以上の将軍が後に残されたら、少なくとも 1 SP も背後に残さなければなりません (7.5.3)。統率将軍の防御評価値は迎撃修正として使用されますが、非手番プレイヤーは迎撃を実施するため、従属者のみとその階級が許す SPs の数を送ることができます。

### 9.3 戦闘回避 [Avoid Battle]

**(9.3.1) 誰が回避できるのか [Who May Avoid]:** 将軍を持つスタック (固有の 0-0-3 将軍 [7.8] は不可) は、活性化敵部隊が自身のヘクスへ進入すると、戦闘回避を試みることができます。スタックは、たとえ同じアクション・フェイズに迎撃に失敗していたとしても、戦闘回避を試みることができます。



**例:** リーの A への迎撃が失敗しても、グラントが自身のヘクスへ進入したら戦闘回避を試みることができます。

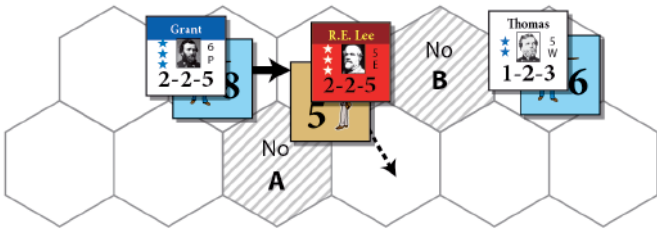
**(9.3.2) 手順 [Procedure]:** 戦闘回避の解決は、迎撃と同じ要領で試みます。成功のためには、9 以上のサイの目が必要です。成功した戦闘回避は、防御側が以下の制限で、自軍部隊全体を適切ないずれかの隣接ヘクスへ移動させることを認めます (統率将軍の階級にかかわらず、SPs や将軍を背後に残すことはできません)。:

- ・戦闘回避は、非橋梁の航行可能河川ヘクスサイド又は通過不能ヘクスサイドを越えられません。
- ・戦闘回避は、敵支配下の目標ヘクス又は資源ヘクス内へはできません (たとえカラであっても)。
- ・ヘクスは、相手側の現在活性化部隊の ZOI 内であってはならず、あなたの部隊が隣れてそのヘクスへ進入する前に占めるヘクスから判定します。
- ・ヘクスは、敵ユニットから解放されているか、又は退却している部隊がヘクス内の敵 SPs の数より少なくとも 7 対 1 (又は 4 対 0) の差で圧倒しなければなりません。圧倒された敵部隊は転置され



(11.1.2)、敵の塹壕又は砦は取り去られるか又は捕獲されます (10.1.3 と 10.2.5)。

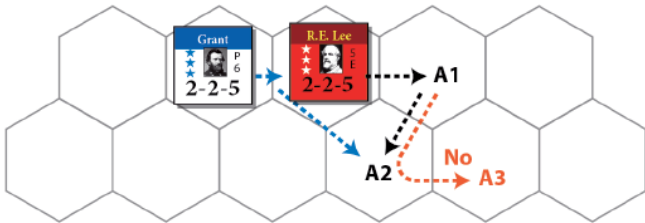
- ・ヘクスは、戦闘回避している SPs の数以上の敵 SPs の数を持つ非移動部隊の ZOI 内であってはなりません。この戦力比を判定しているとき、決して複数ヘクスの非移動敵 SPs を統合しません。



**例：**リーは、グラントとトーマスの ZOI のために A 又は B へ戦闘回避できません。トーマスが 5 SPs 未満を持つと、リーは B へ戦闘回避できます。

**(9.3.3) 失敗の罰則 [Penalty for Failure]：**スタックがその戦闘回避の試みに失敗したら、到来する戦闘で防御施設又は地形からの特典を受けられません。

**(9.3.4) 迎撃と戦闘回避 [Interception and Avoid Battle]：**戦闘回避の成功は、スタックが後に迎撃を実施することを妨げません。あるスタックは、1 つの対応で 2 ヘクス移動することを期待して、迎撃の直後に戦闘回避を実施できません。



**例：**リーは A1 へ戦闘回避し、次いでグラントが彼の周囲へ移動を試みたら A2 へ迎撃できます。リーは、A2 内へ迎撃し、次いで直ちに A3 へ戦闘回避できません。

**シークエンス [SEQUENCE]：**非手番プレイヤーが、進入する同じ誘発ヘクスへの反応で迎撃と戦闘回避の両方を考えると、試みる戦闘回避の前に全ての迎撃を宣言して解決しなければなりません。非手番プレイヤーは、戦闘回避を宣言する前に迎撃の試みの結果を知ることができます。ただし、いったん迎撃に成功したら、戦闘回避はもはや試みることができません。

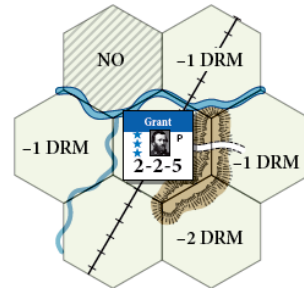


**例：**南部連合国軍プレイヤーは、ジャクソンの戦闘回避 (B) を決める前に、リーの迎撃 (A) が成功するか否か最初に見ることができます。

## 9.4 迎撃と戦闘回避の DRMs [Interception and Avoid Battle DRMs]

**(9.4.1) 修正 [Modifiers]：**以下の修正は、非手番プレイヤーが自身の迎撃と戦闘回避の試みのサイの目修正をするために使用されます。全ての修正は蓄積しますが、ピケ・ラインは騎兵と蓄積しません。

- + ? 統率將軍の防御評価値。
- + 2 騎兵ユニットが迎撃／戦闘回避を行っているか、又は部隊内に騎兵將軍が存在すると。
- + 2 § ピケ・ライン [PICKET LINE]：迎撃の試みが、すでに友軍 SP 又は砦を含んでいるヘクス内へ。この修正は騎兵の + 2 DRM と蓄積せず、迎撃にのみ適用する。
- + 1 § モウメンタム [MOMENTUM]：スタックが士気阻喪状態又は現行活性化中に戦闘回避に成功している。戦闘回避のみに適用する。
- 1 河川 [RIVERS]：試みが非橋梁の小河川又は橋梁の航行可能河川を越えると。
- 1 / - 2 山岳ヘクスサイド [MOUNTAIN HEXSIDES]：試みが山道 [Mountain Pass] 又は鉄道溪谷 [Railroad Gap] を介して山岳ヘクスサイドを越えると。



河川と山岳迎撃 DRMs の視覚化。

戦闘回避の場合、所有しているプレイヤーはどのヘクスへ移動するのか決める前にサイを振ることができます。結果が、プレイヤーが望まないヘクスへスタックを移動させることを強制したら、代わりにプレイヤーは結果を戦闘回避の試みに失敗したとして扱うことを選択できます。



**騎兵 DRM の例：**A の対応修正は +4 (フォレストの防御評価値と騎兵についての +2)、B : +3 (ブラッグの防御評価値と騎兵)、C : +1 (ボーリガードの防御評価値) です。

**(9.4.2) 沿岸砦と対応移動 [Coastal Forts and Reaction Movement]：**迎撃と戦闘回避は、沿岸砦とその付随する港の間では自動的に成功します (10.3.2)。

## 10. 防御施設 [FORTIFICATIONS]

ゲームには、3タイプの防御施設があります。：塹壕、砦、沿岸砦です。

### 10.1 塹壕 [Entrenchments]



(10.1.1) 概括 [In General] : 塹壕は、兵士又は労働者によって構築された野戦施設です。:

- ・塹壕内で防御しているユニットは、その CRT サイ (又は複数のサイ) 振り を +2 だけ修正します。
- ・全ての点で支配マーカーとして機能します (6.3)。
- ・ミシシッピー川とオハイオ川を除く、全ての航行可能河川上の敵水上支配を妨害します (19.1.4)。

(10.1.2) 構築方法 [How to Build] : 塹壕を構築するための2つの方法があります。アクション・ポイント又は2MPsを消費することです。塹壕は、沿岸砦上を除くいかなるスペース内にも構築できます。塹壕は、直ちに完成します。建設のための補給は、必要ありません。プレイヤーが構築できる塹壕の数に限度はありません。

- ・1アクション・ポイント [1Action Point] : この方法は、SP (0 SP の民兵を含みます) を含む友軍支配下州内のスペース内でのみ使用できます。建設は、たとえスペース内の SPs (又は民兵) が現行アクション・フェイズ内にすでに活性化していたとしても、又は後に活性化するにしても起こり得ます。
- ・移動中、2以上のSPsを持つ活性化部隊は、塹壕を構築するために2MPsを消費できます。2MPsは、部隊が移動中のいかなる時点でも消費できます。

(10.1.3) 撤去 [Removal] : 塹壕マーカーは、以下の条件下で取り去られます:

- ・ヘクス内の全ユニットが転置するか又は退却を強制されたら (11.1.2, 11.6)。
  - ・いずれかのプレイヤーのアクション・フェイズ (敵又は友軍) 終了時に、ヘクス内に友軍 SPs を含まなければ、0 SP の民兵ユニットは塹壕を維持できますが、連邦軍の固有民兵 [17.4] はできません。
- スペースが敵州内の町、都市、港、島であると、塹壕は友軍支配マーカーに置き換えられます。

プレイ・ノート: 塹壕又は砦カウンターを有すヘクス内には、支配マーカーを持つ必要がありません。

### 10.2 砦 [Forts]



(10.2.1) 概括 [In General] : F1 の砦は、1つ又は2つの砦をあらわします。F2 と F3 の砦は、多数の砦、要塞 [redoubts]、重要な町や都市を防護している固定砲台をあらわします。全てのタイプは、以下の特性を共有します。:

- ・構築又は増強するために特別アクション・カード (18.1) が要求されます (18.1)。
- ・それらが占めるヘクス内プラスそのいかなる航行可能ヘクスサイドにも、水上支配 (19.1) を及ぼします。
- ・他の友軍 SPs が存在しなければ、砦を守備している0SPを持つと見なされます。
- ・完成した砦内で防御しているユニットに、砦のタイプに従って DRM を与えます。: F1 について+2DRM、F2 について+4、F3 について+6。
- ・攻撃側が戦闘に勝利しなければ、砦内で防御しているユニットの戦闘損失は1SPだけ減少します。この減少は、どちらの陣営が戦闘に勝利したか判定した後に発生します。例: 陸上戦闘の結果が 1/1 だったら、戦闘は引き分けて攻撃側は1SPを、防御側は0SPを失うことになります。

(10.2.2) F1 砦の構築 [Building an F1 Fort] : F1 砦は、完全補給下のいずれかの友軍支配下スペース (島の上を含む) 内に構築できます。F1 砦を建設中 [underconstruction] 面で置きます。アクション・ポイントは消費されませんが、砦の建設を開始するため、所有しているプレイヤーは適切な戦域の特別アクション・カードを消費しなければなりません。砦は、次の友軍アクション・フェイズ終了時に自動的に完成します (砦を完成させるために要求される追加のアクション・ポイントやカードはありません)。構築中の砦は、いかなる目的においても砦と見なされません。構築中の砦は、敵部隊と同じスペース内に単独で発見されたら、直ちに取去られます。いったん砦が完成したら、ヘクス内のいかなる支配マーカー又は塹壕も取去らなければなりません。

例: 連邦軍プレイヤーが3番目のアクション・フェイズに砦を開始すると、同じターンの4番目のアクション・フェイズの連邦軍部分に完成することになります。

(10.2.3) 砦の強化 [Upgrading Forts] : F1 砦は F2 砦へ強化でき、F2 は F3 へ強化できます。これらの強化は、目標又は資源ヘクス内でのみ行うことができます。強化は F1 砦と同じ方法で構築され、完成するために特別アクション、完全補給、1アクション・フェイズが要求されます。

(10.2.4) 構築限度 [Building Limits] : あるヘクス内に、複数の完成した防御施設は存在できません。プレイヤー諸氏は、カウンター内容物に用意されたマーカーを超える砦を構築できません。

(10.2.5) 捕獲された砦 [Captured Forts] : F2 と F3 の砦は、捕獲されたら直ちに1レベル段階を低下させ、次いで同じタイプの友軍完成済砦マーカーと置き換えられます。捕獲された F1 砦は、取り去られます。手番プレイヤーのアクション・フェイズ中のいずれかのとき、コストなしで手番プレイヤーによって任意に砦を取り去るか、又は低いレベルに落とすことができます。砦が任意に取り去られるとき、その砦が敵州内で資格を持つスペース内に位置していたら (全てのスペースが支配マーカーを持てるわけではありません [6.2.3])、支配マーカーと置き換えられます。捕獲されたために F1 砦が取り去られるとき、その砦が捕獲しているプレイヤーの敵州内で資格を持つスペース内に位置していたら、捕獲しているプレイヤーの支配マーカーと置き換えられます。取り去られた砦は、直ちに再使用が可能です。

(10.2.6) フリーの連邦軍砦構築 [Free Union Fort Build] : 各増援フェイズに、連邦軍プレイヤーは1つの F1 砦を構築するか、又は存在している F1 又は F2 砦を次のレベルへ上昇させることができます。特別アクション・カードが要求されないことを除き、10.2.2 と 10.2.3 の全ての制限が適用されます。砦又は増強は、連邦軍プレイヤーの第1アクション・フェイズの終了時に完了します。

§ (10.2.7) 隣接と相手側の砦 [Adjacent and Opposing Forts] : 各陣営が同じ航行可能河川ヘクスサイドに面している砦を持つと、その航行可能河川ヘクスサイドを両プレイヤーにとって敵支配下として扱います。付随する港が砦を含むと、沿岸砦 (10.3.2) とその付随する港との間の水面に同様に適用します (ニュー・オリンズ [New Orleans] とモービル [Mobile] を除く)。フォート・セント・フィリップ/ジャクソン [Fort St. Philip/Jackson] とヘクス 5015 との間の水面にも適用します。11.5.3 (敵支配下の航行可能河川を越える攻撃) と 19.1.5 (海軍力の対決) も参照してください。



### 10.3 沿岸砦 [Coastal Forts]



(10.3.1) 目的 [Purpose] : 沿岸砦は、南部連合国の港を防護します。連邦軍プレイヤーは、その港を防護している沿岸砦の支配を持つ場合にのみ、沿岸砦によって防護された港に対して強襲上陸を実施できます (P.37 の沿岸砦情報ボックス内の注釈を参照)。いったん連邦軍プレイヤーが沿岸砦を占領したら、南部連合国軍プレイヤーはもはやその港を封鎖突破 (14.4) のために使用できません。

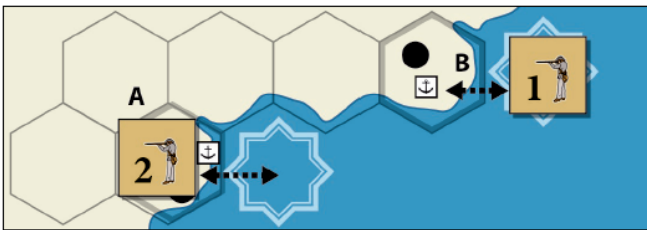
(10.3.2) 特性 [Properties] : 沿岸砦カウンターは、ありません。砦は、マップ上に記載されています。沿岸砦は決して破壊されず、陣営を変更するだけです。沿岸砦は、以下の特性を持ちます。:

- ・付随 [ASSOCIATION] : 大部分の砦は、海洋港に付随します (マップ上にカッコ付で識別されます)。これは、移動、対応、補給、封鎖突破について重要です。
- ・陸上移動 [LAND MOVEMENT] : 大部分の場合、沿岸砦を往来する陸上移動は、その付随する海洋港を介してのみ認められます。2つの例外があります。一フォート・モーガン [Fort Morgan] (モービル [Mobile] 又はブレイクリー [Blakely] との間でこのような移動が認められます) と、連結ヘクスが 5015 内のフォート・セント・フィリップ/ジャクソン [Fort St. Philip/Jackson] です。沿岸砦と付随する港 (又はヘクス 5015) との間の陸上移動の往来は、目的地が友軍又は敵が占めるか、両者の間の水面の支配にかかわらず、常に 1 MP がかります。



例: ヘクス 5015 とフォート・セント・フィリップ/ジャクソンとの間は、1 MP のみがかかります。

- ・スタッキング [STACKING] : 両陣営は、各沿岸砦内で 3 SPs スタッキングに限定されます。
- ・対応 [REACTION] : 非手番プレイヤーが沿岸砦とその付随する港の両方を支配すると、2つのスペース間の迎撃と戦闘回避は自動的に成功し、将軍やサイ振りは必要ありません (9.0)。



例: A と B の両方の SPs は、沿岸砦 (A) 又は海洋港 (B) の位置が攻撃されたら迎撃でき、又は SPs が攻撃されたらその位置から戦闘回避できます。

- ・港 [PORTS] : 全ての沿岸砦は、海洋港と見なされます。
- ・戦闘 [COMBAT] : F1 の砦と同様です (0 SP 守備隊、+2 DRM、攻撃側が戦闘に勝利しなければ、防御側ユニットの戦闘損失が 1 SP だけ減少します)。各沿岸砦は、航行可能河川と同様に水面によって陸上から分離し、陸上から攻撃されたら防御側は常に +1 河川 DRM を受け取ります。防御側は、強襲上陸でこの +1 DRM を受け取れません (19.5)。
- ・補給 [SUPPLY] : フォート・モーガン [Fort Morgan] 又はフォート・セント・フィリップ/ジャクソン [Fort St. Philip/Jackson] 内の南部連合国軍ユニットは、補給源まで連絡線 (13.4) をたどれる限り補給下です。その他の全ての場合、沿岸砦内の南部連合国軍ユニットは、付随する海洋港がやはり補給下である限り補給下です。

- ・孤立状態の沿岸砦 [ISOLATED COASTAL FORTS] : 孤立状態の南部連合国軍支配下の沿岸砦は、降伏についてサイを振らなければなりません (13.6)。連邦軍支配下の沿岸砦は、決して孤立状態になりません。

(10.3.3) 水上からの沿岸砦攻撃 [Attacking a Coastal Fort by Sea] : 19.5、強襲上陸を参照してください。

(10.3.4) 陸上からの沿岸砦攻撃 [Attacking a Coastal Fort from Land] : 大部分の沿岸砦は、その付随した海洋港から攻撃され得ます。2つの例外があります。一強襲上陸 (19.5) され得るフォート・モーガン [Fort Morgan] と、ヘクス 5015 から陸上によって攻撃され得るフォート・セント・フィリップ [Fort St. Philip] です。

手順 [PROCEDURE] : 陸上ヘクスから沿岸砦を攻撃するための手順は、事実上敵支配下の航行可能河川を越えて攻撃しているのと同じで、最大 1 SP が攻撃でき (11.5.3)、防御側は砦について +2 DRM、河川について +1 DRM、+? 統率将軍の防御評価値 (あれば) です。



例: 南部連合国軍プレイヤーは、ジャクソンと 1 SP を使用してフォート・モンロー [Ft. Monroe] を攻撃して連邦軍プレイヤーを驚かせます。各ヘクスに進入するためと James 川を渡るためのコストが表示されます。連邦軍プレイヤーが陸上から沿岸砦を分離している水面の水上支配を持つため、1 SP が沿岸砦を攻撃できます。ハンプトン [Hampton] とフォート・モンロー [Ft. Monroe] との間のコストは 1 MP のみです (本土から沿岸砦を分離している水面を越えるための追加コストはありません)。防御側は、砦について +2 DRM と攻撃側が河川を越えて攻撃しているために +1 DRM を受け取ります (合計 +3 DRM)。攻撃側はジャクソンについて +2 を受け取ります。両陣営は、CRT 上で 1 のコラムを使用します。

(10.3.5) 沿岸砦からの海洋港攻撃 [Attacking an Ocean Port (or hex 5015) from a Coastal Fort] : これは 10.3.4 と同一ですが、この場合は攻撃側 (連邦軍であると) が通常は陸上から分離している水面の水上支配を持ち、結果として 3 SPs までで攻撃できます。防御側は、河川を越えて攻撃している攻撃側について +1 DRM を獲得します。このルールは、フォート・モーガン [Fort Morgsan] に適用しないことに注意してください。



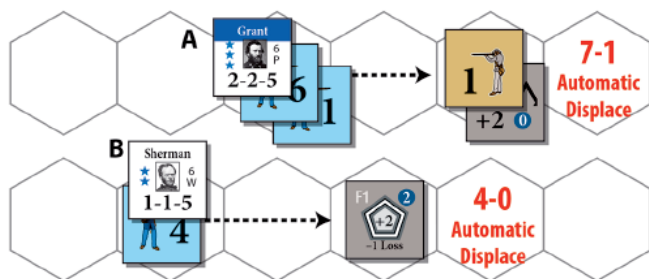
例: シャーマンは、沿岸砦から 3 SPs でサヴァンナ [Savannah] を攻撃するために 1 AP を使用します。南部連合国軍プレイヤーは CRT 上で 1 のコラムを使用し、自身のサイの目を +2 だけ修正します (河川と将軍)。連邦軍プレイヤーは 3 のコラムを使用し、シャーマンについて +1 DRM です。

## 11. 戦闘 [BATTLE]

### 11.1 概略 [In General]

(11.1.1) 戦闘の開始方法 [How a Battle is Initiated] : 戦闘は、移動しているプレイヤーが部隊を、敵の砦、沿岸砦、SPs を含んでいるヘクス内に進入させ、その敵 SPs が戦闘回避しない、できない、失敗したときに開始されます。活性部隊の移動は一時停止し、直ちに戦闘が解決されます。迎撃又は全般的な戦略状況にかかわらず、移動している（活性化）部隊は常に攻撃側で、非移動部隊は常に防御側です。

(11.1.2) 自動的転置 [Automatic Displacement] : 攻撃側が防御側に対して少なくとも 7 対 1 の戦闘比を持つと、戦闘は発生せず防御側の SPs と将軍はその戦域の転置ボックス内に置かれ (14.6)、いかなる砦も捕獲され (10.2.5)、いかなる塹壕も取り去られます (10.1.3)。攻撃側は、スタックが MPs を残して持っている、移動を継続できます。防御側の部隊が 0 SP の民兵と／又は非占有の砦又は沿岸砦のみから構成されると、7 対 1 の戦闘比を達成するために 4 SPs のみが要求されます。自動的転置を計算しているときは DRMs をカウントしませんが、航行可能河川 SP の攻撃限度を考慮します (11.5.3)。



例: A では、7 SPs を有すグラントが塹壕内の 1 SP を転置します。B では、南部連合国軍の砦がシャーマンの 4 SPs に戦闘なしで捕獲されます。

### 11.2 戦闘解決 [Battle Resolution]

#### (11.2.1) 手順 [Procedure] :

ステップ 1 : 各プレイヤーは、自軍部隊内の SPs 数を足し上げ、CRT 上でその総数に一致するコラムを見つけます。CRT 上のコラムは、プレイヤーが使用するサイコロの数も決定します。

ステップ 2 : 次いで、プレイヤー諸氏は、自軍 DRMs を決定します (11.4)。

ステップ 3 : 各プレイヤーは、1 つのサイ (又は複数のサイ) を振り、ステップ 2 で計算したごとく修正し、CRT を調べます。CRT は、その戦闘で相手側の部隊が失う SPs の数を示します。

ステップ 4 : 各陣営は、指定された数の SPs を取り去ります。

ステップ 5 : 戦闘の敗者は、士気阻喪状態 (12.2) となり、退却しなければなりません (11.6)。

注釈 : 戦闘で重大損失 (12.3) を被るか又は完全補給なし (13.5.4) で引き分けの部隊は、やはり士気阻喪状態になります (12.2)。

ステップ 6 : 攻撃側が防御側の少なくとも 2 倍の SPs を持ち、しかも戦闘に勝利したら、攻撃側は移動を継続できます (11.7)。

(11.2.2) 戦闘勝者の判定 [Determine Who Won the Battle] : CRT 上で最も損失を受けた陣営 (実際に受けた損失ではありません) は、戦闘に敗北します。他方のプレイヤーは、戦闘に勝利します。アスタリスク又はダイヤモンドを有す CRT 結果は、アスタリスク又はダイヤモンドなしの同じ数字を負かし、アスタリスクはダイヤモンドよりも高い価値を持ちます。例えば、1\* は 1◇を負かし、1◇は 1 を負かします。

引き分け [TIES] : 両陣営が同じ結果を振った場合、どちらの陣営も勝利しませんが、攻撃側は戦闘のために進入を開始したスペースに戻らなければなりません。引き分けの戦いでの補給の影響については、13.5.4 を参照してください。

(11.2.3) 勝者が除去されたら [If the Winner is Eliminated] : 勝者の除去は、勝者を変更しません。攻撃側が勝利して除去されたら、防御側はそれでも退却を要求されます。同様に、防御側が戦闘で勝利して全て除去されても、攻撃側は退却します。

(11.2.4) 将軍の転置 [Displacement of Generals] : 敗北した部隊の全 SPs が戦闘で除去されたら、敗北したスタック内の全将軍はその戦域の転置ボックス (14.6) 内に置かれます。勝利部隊内の全 SPs が除去されたら、所有しているプレイヤーは将軍を転置するか又はマップ上の戦闘ヘクス内に取っておく選択枝を持ちます。このルールについてのみ、引き分けの戦闘は両陣営について勝利と見なされます。

### 11.3 攻撃と防御の評価値 [Battle Ratings]

各将軍は、攻撃と防御の評価値を持ちます。これらの評価値は、戦闘解決の DRM として使用されます。各戦闘で使用できる将軍の数は、部隊内の SPs の数によって判定されます。:

#0 SPs	使用できる将軍の数
0 ~ 6	統率している将軍のみ
7 ~ 12	統率している将軍にプラスしてヘクス内の他の 1 人の友軍将軍 (所有者の選択でいずれかの階級)。
13 +	統率している将軍にプラスしてヘクス内の他の 2 人の将軍 (所有者の選択で階級)。

攻撃側は自軍の攻撃評価値を使用し、防御側は自軍の防御評価値を使用します。

プレイ・ノート : たとえ 3 つ星将軍が移動目的において従属者になれなくても、防御側があるヘクス内に同時に複数を持つ可能性があります。これが起きると、統率将軍でない 3 つ星将軍は戦闘についての従属者になります (7.4.1)。

### 11.4 戦闘解決のサイの目修正 [Battle Resolution Die Roll Modifiers]

#### 攻撃側の DRMs [ATTACKER'S DRMs] :

- 2 士気阻喪状態のときに攻撃 (12.2)
- + ? 統率将軍の攻撃評価値プラス、11.3 で認められるいずれかの従属者の評価値。
- + 2 戦闘 DRM のために使用される特別アクション・カード (18.1)。
- + 1 沿岸砲撃 (19.6)

#### 防御側の DRMs [DEFENDER'S DRMs] :

- + ? 統率将軍の防御評価値プラス、11.3 で認められるいずれかの従属者の評価値。
- + 2 塹壕又は沿岸砦内で防御している。
- + ? 砦内で防御している (+2/+4/+6) \*。
- + 1 攻撃側が山岳ヘクスサイド (鉄道溪谷と山道を含む) を越えて、又は道路を有す又は有さない湿地ヘクスの内外を攻撃している。この修正は、いかなるタイプの防御施設とも蓄積しない。
- + 1 攻撃側が河川 (小又は航行可能) を越えて攻撃している。§ この修正は防御施設と蓄積するが、強襲上陸に適用しない。

### 11.5 航行可能河川を越える攻撃

#### [Attacking Across a Navigable River]

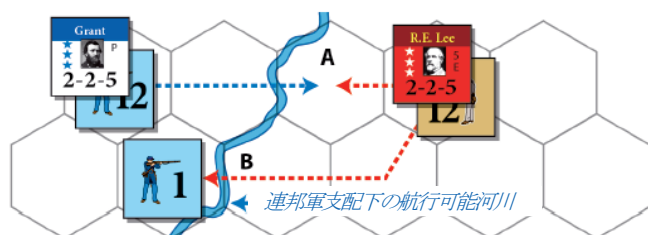
(11.5.1) 直接強襲 [Direct Assault] : あなたは 18 SPs までで航行可能河川を越えて攻撃できますが、攻撃側は戦闘に 3 SPs まで使用できます。攻撃が成功すると、次いで部隊全体が越え、攻撃が失敗すると生き残っている SPs は攻撃を開始したヘクスへ戻ります。攻撃側についての



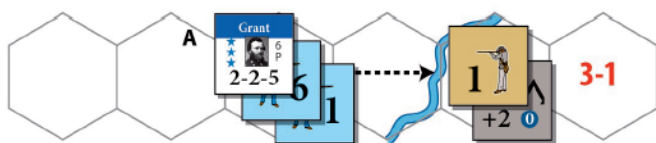
損失は、越えた部隊に対してのみ適用されます。鉄道橋の存在は、ヘクスへ進入するための MP コストに影響し得ますが、戦闘には影響がありません。

**(11.5.2) 渡河迎撃 [Intercepted Crossing]**：あるスタックが航行可能河川ヘクスサイドを越えてカラのヘクスへ進入し、防御側がそのヘクス内に迎撃すると、攻撃側の全部隊が越える前に防御側が捕捉したと仮定され、直接強襲と見なされて攻撃側は戦闘で 3 SPs のみを使用できます。

**(11.5.3) 敵支配下の航行可能河川を越える攻撃 [Attacks Across Enemy-Controlled Navigable Rivers]**：航行可能河川ヘクスサイドが敵の水上支配下 (19.1) と見なされたら、攻撃側は 1 SP のみが越えること (そして攻撃) ができます。ただし、連邦軍プレイヤーは、この影響を無効化するため、基本ゲーム (19.6) で「水上支援」、又は上級ゲームで (敵の水上支援を凌駕又は封鎖することにより) 水上ユニットを使用できます。攻撃側が水上支配を持つか又はどちらの陣営も支配を持たなければ、11.5.1 と 11.5.2 を適用します。



**例：**A で、グラントはリーを攻撃するため、連邦軍プレイヤーによって支配された航行可能河川を越えます。リーは、グラントが渡河した後に迎撃します。グラントは、戦闘に 3 SPs のみを投入できます。グラントが勝利すると、他の 9 SPs は追加コストなしで越えます。B で、リーは 1 連邦軍 SP を攻撃するため、敵支配下の航行可能河川を越えて移動します。リーは、戦闘に 1 SP のみを越えさせることができ、他の 11 SPs は背後に残さなければなりません。リーがヘクス B 内に塹壕を構築すると、連邦軍の水上支配を妨害することにより、彼はグラントが行ったのと同じ方法で、3 SPs で攻撃できます。



自動的転置 (11.1.2) を計算しているときに航行可能河川を考慮してください。3 SPs のみが渡河強襲に使用できるので、グラントは南部連合国軍部隊に対して 3 対 1 のみを持ちます。

## 11.6 退却 [Retreat]

**(11.6.1) 手順 [Procedure]**：退却は、戦闘から全ての損失が適用された後に発生します。戦闘の敗者は、**防御側であると 2 ヘクス退却**しなければならず、又は**攻撃側であると 1 ヘクス退却**しなければなりません。防御側の 2 ヘクス退却は、友軍支配下の目標又は資源ヘクス、友軍防御施設、退却している部隊を超える友軍 SPs を含んでいるヘクス内へ退却すると、1 ヘクス後に停止できます。2 ヘクス退却の 2 番目のヘクスは、その他に合法の退却路がない場合でない限り、戦闘ヘクスに隣接できません。退却している部隊は、単一のグループとして退却でき、いかなる SPs 又は将軍も分割又は置き去りにできません。

**(11.6.2) 攻撃側の退却 [Attacker Retreats]**：攻撃側が退却しなければならぬヘクスは、戦闘のために進入を開始したヘクスです。

**(11.6.3) 防御側の退却 [Defender Retreats]**：防御側は、下記の 4 つの指針に従って退却の道筋を決定できます。指針は、優先順位で列記されています (#1 を満たすことを試み、次いで #2 等)。

1. 可能であれば、敵ユニットの ZOI 内への退却を避けます。
2. 可能であれば、山道又は鉄道渓谷でない限り、山岳ヘクスサイド

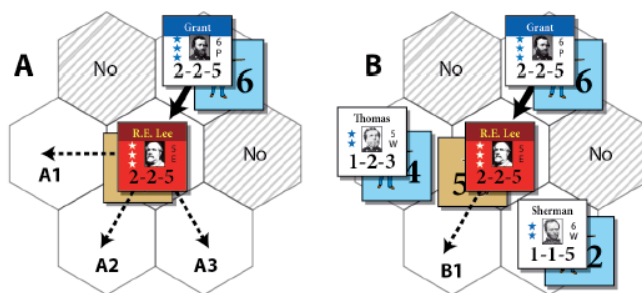
を越える退却を避けます。

3. 可能であれば、退却の完了時に補給下 (完全又は限定) になるヘクスへ退却します。
4. 11.6.4 で禁じられていないヘクスへ退却します。支配マーカーは、退却に影響を持ちません。

**(11.6.4) 退却の制限 [Restrictions on Retreat]**：防御側は、以下の場合決して退却できません。：

- ・敵 SPs を含むスペース内へ、ただし、これらの SPs を脇へ押し退けることができない限り (11.6.5)。
- ・たとえカラでも、敵支配下の目標/資源ヘクス内へ。
- ・通過不能山岳ヘクスサイドを越えて。
- ・航行可能河川：非橋梁航行可能河川ヘクスサイドを越えて (たとえそのヘクスサイドが友軍の水上支配下であっても)。
- ・沿岸砦：沿岸砦の内外へ。
- ・攻撃しているスタックの ZOI 内だったヘクス内へ。戦闘のために進入したヘクスから判定されます。
- ・移動していない敵部隊の SPs の数が退却しているスタックの SPs の数以上であると、その移動していない敵部隊の ZOI 内へ。この比率を判定しているとき、移動していない敵 SPs の複数ヘクスは決して統合しません。

あるスタックが退却の正当な道筋を持たなければ、降伏します (11.6.6)。



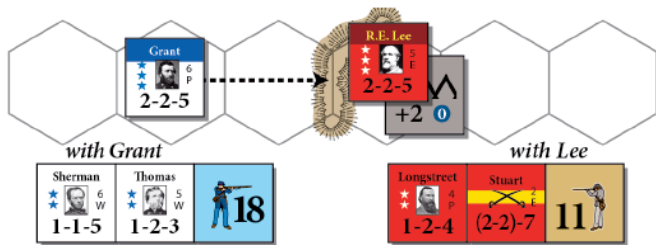
**例：**A で、リーはグラントの攻撃から退却しなければなりません。リーは、グラントの ZOI 外である A1、A2、A3 へ退却できます。B で、リーは再び退却しなければなりません、このときリーはトーマスやシャーマンよりも多くの SPs を持つため、認められる唯一の選択肢 (B1) を持つことになります。

**(11.6.5) 退却での敵部隊を脇へ押し退けての転置 [Pushing Aside an Enemy Force in Retreat]**：退却している部隊が敵部隊よりも 7 倍多く SPs を持ち、しかもその敵部隊が砦内にいなければ、退却している部隊はより小さな部隊を道の外に押し退けることができます。押し退けられた部隊は、戦闘回避の全制限に従って、所有しているプレイヤーによって 1 ヘクス移動させられます。

**(11.6.6) 降伏 [Surrender]**：部隊が退却できなければ、それは降伏し、SPs が除去されて将軍はその戦域の転置ボックス内に置かれます。

## 11.7 戦闘後の移動 [Movement After Battles]

スタックは、戦闘の完了後に移動を停止する必要がありません。攻撃側が戦闘に勝利し、その活性化スタック (戦闘で認められた SPs だけではありません) が防御側規模の 2 倍だったら、攻撃側は移動を継続できます。このルールにおいて、1 SP は 0 SP の二倍と見なされます。理論的に、スタックはその許容移動力が認めるだけ多く闘うことができます。



**戦闘の例：**グラントは、山岳ヘクスサイドの対側で塹壕化されているリーを攻撃します。グラントの部隊は18 SPsを持つため、連邦軍プレイヤーは3つのサイコロを振ることができ、CRTの17+コラムを使用します。南部連合国軍プレイヤーは11 SPsを持つため、CRTの9～12コラム上で2つのサイコロを使用します。連邦軍プレイヤーは、3人の連邦軍将軍の攻撃評価値の+4によって自身のサイの目を修正し、南部連合国軍プレイヤーは+6（塹壕の+2、リーとロングストリートへの防衛評価値の+4）によって自身のサイの目を修正します。2つのサイコロが振られるときは2人のみの将軍が使用できるため、スチュアートの防衛評価値は使用できません。攻撃側が山岳ヘクスサイドを越えて攻撃しているときの防衛への+1は無視されます。なぜならば、塹壕と砦は、河川以外の地形と蓄積しないからです。

## 12. 士気阻喪と回復 [DEMORALIZATION AND RALLY]

### 12.1 概括 [In General]

SPsは、戦闘のため士気阻喪状態になります。補給源までLOCを持つSPsは、士気阻喪から復活（回復）できます。将軍、砦、マーカーは、決して士気阻喪によって影響を受けません。

### § 12.2 士気阻喪状態 [Demoralized]



いかなるときでも、戦闘で敗北する（11.2.2）、重大損失を被る（12.3）、完全補給なしで戦闘に引き分ける（13.5.4）部隊は、士気阻喪状態となって士気阻喪状態 [Demoralized] マーカーでマークされなければなりません。

士気阻喪状態の部隊は、以下の罰則を被ります：

- ・攻撃しているときに-2 DRM。
- ・再び士気阻喪状態になると、スタックは追加の1 SPを失います。スタックが損失するための1 SPを持たなければ（スタックが除去されたか、又は砦のみから構成される場合）、追加の損失は無視します。
- ・民兵は、決して士気阻喪状態になりません（17.2.3）
- ・士気阻喪状態のユニットが拾い上げられるか（7.5.1）、又はその移動、迎撃、戦闘回避、退却を他の友軍ユニットと共に終了したら、それらのユニットに士気阻喪状態を生じさせます（例外：12.5.4）。同様に、あるスタックがその移動、迎撃、戦闘回避を士気阻喪状態の友軍 SPと共に終了したら、同じく士気阻喪状態になります（例外：12.5.4）。スタックは、士気阻喪状態にならずに士気阻喪状態部隊を通過できます。

### 12.3 重大損失 [Heavy Losses]

ある戦闘で、攻撃側又は防御側が3以上のSPsを失うと、士気阻喪状態になります（たとえ戦闘に勝利しても）。スタックがすでに士気阻喪状態であるか、又は戦闘から士気阻喪状態になると、この影響は無視します。重大損失による士気阻喪状態は、決して追加のステップ損失を生じさせません。

### 12.4 士気阻喪状態ユニットの能力 [Abilities of Demoralized Units]

士気阻喪状態の部隊は完全戦力で防御し、通常に移動、戦闘回避、迎撃ができます。将軍が士気阻喪状態ユニットのスタックを離れるいかなるときにも、事実上その将軍は直ちに回復します。士気阻喪は、スタック内のSPsのみに影響します。

### 12.5 回復 [Rally]

（12.5.1）回復 [Rally] は、スタックから士気阻喪状態マーカーを取り去ります。回復には、以下の3つの方法があります：

（12.5.2）アクション・フェイズの回復 [Action Phase Rally]：アクション・フェイズにあるスタックを回復させるため、1アクション・ポイントがかかります。補給下（13.1）のスタックのみが回復できます。この要領で回復したとき、ユニットは同じアクション・フェイズに回復又は移動のどちらかができ、両方はできません。

（12.5.3）ターン終了の回復 [End of Turn Rally]：ゲーム・ターンの終了時（3.5B）、補給下（13.1）の全ての士気阻喪状態ユニットは、アクション・ポイントのコストなしで直ちに回復します。非補給下（13.1）のスタックは、士気阻喪状態に留まります。

§（12.5.4）3対1の回復 [3-1 Rally]：ユニット又はスタックは、少なくとも士気阻喪状態部隊よりも3倍多い SPsを持つ非士気阻喪状態のスタックと共にその移動、迎撃、戦闘回避、退却が終了したら直ちに回復します。部隊がその移動、迎撃、戦闘回避を士気阻喪状態の SPsと共に終了し、士気阻喪状態ではない SPsが少なくとも3対1の割合で士気阻喪状態の SPsを凌駕したら、これらの SPsは直ちに回復します。割合にかかわらず、スタックは士気阻喪状態のユニットを拾い上げた瞬間に、常に士気阻喪状態になります。

**プレイ・ノート：**最終センテンスは、士気阻喪状態のユニットが拾い上げられ、同じ移動で回復と戦闘に使用されることを防ぎます。3対1の方法を使用する回復は、補給を要求されないことに注意してください（13.5.3）。

## 13. 補給 [SUPPLY]

### 13.1 補給のタイプ [Types of Supply]

ユニットは、以下の3つの補給状態の1つになり得ます：

- ・完全補給下 [FULL SUPPLY]：ユニットが友軍主要補給源（13.2）まで補給路（13.3）をたどれる。
- ・限定補給下 [LIMITED SUPPLY]：ユニットが友軍主要補給源又は友軍砦（13.2.3）までLOC（13.4）のみをたどれる。
- ・非補給下 [OUT OF SUPPLY]：ユニットが上記のどちらをもたどれない。

これらのルールでは、「補給下」[“in supply”]の用語は、完全又は限定補給下のどちらかのユニットについて述べます。

### 13.2 補給源 [Supply Sources]

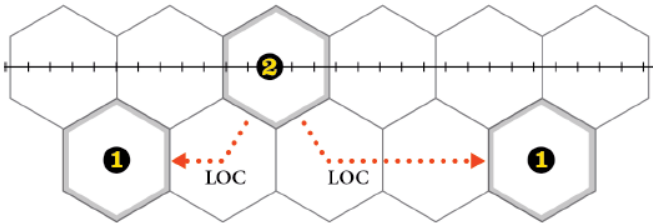
（13.2.1）連邦軍の主要補給源 [Union Primary Supply Sources]：

- ・北マップ端から退出する北マップ端に沿った鉄道ヘクス。
- ・南部連合国軍支配下の沿岸砦、砦、水上砲台、水上ユニットを通過しない航行可能水路（19.1.2）を介して、海上（大西洋又はメキシコ湾）へアクセスする連邦軍支配下の海洋港。
- ・他の連邦軍支配下目標ヘクスまでLOCを持つ、北部又は境界州内に位置する連邦軍支配下の都市又は首都（この目標ヘクスは、都市又は首都である必要はありません）。注釈：ウェスト・ヴァージニア内に目標ヘクスはなく、これらは資源ヘクスです。

§（13.2.2）南部連合国軍の主要補給源 [Confederate Primary Supply Sources]：

- ・南部連合国軍支配下の南部州首都（チャールストン [Charleston, WV] 以外）又は少なくとも2のBP値を有す（兵器工場を含む）南部連合国軍支配下の資源ヘクスで、首都又は資源ヘクスが他の2つの南部連合国軍支配下の資源ヘクス（2つのテキサス・マップ外ヘクスを含む、いずれかの数値の）までLOCを持つことが条件です。加えて、このルールの目的において、ヒューストン [Houston] はテキサスの州都と見なされ、たとえヒューストンがそのBP値を少なくとも2へ上げるための兵器工場を含まなくても、このルールの下で主要補給源であることの資格を持ちます。





例：2BPの資源ヘクスは、他の2つの友軍資源ヘクスまでLOCをたどれるため、南部連合国軍支配下の主要補給源です。



(13.2.3) 要塞補給 [Fortress Supply]：砦 (F1~F3) 又は沿岸砦を有するヘクスは、要塞補給源です。要塞補給は、限定補給の一時的な補給源です。このようなヘクス内の、又はこのようなヘクスまでLOCをたどれるユニットとスタックは、回復でき、徴発マークと損耗を受けません。ただし、増援はこのようなヘクス内に置くことができず、孤立状態 (13.6) であるとユニットは降伏についてサイを振らなければなりません (その補給源の枯渇をあらわしています)。

### 13.3 補給路 [Supply Paths]

(13.3.1) 定義 [Definition]：補給路は、ユニットから主要補給源 (13.2) までたどる連続したヘクスの道筋です。それは、2つの部分から構成されます。：陸地部分と鉄道／河川部分です。

(13.3.2) 陸地部分 [The Overland Portion]：この補給路の部分は、1ヘクスのみの長さが可能で、その1ヘクスは主要補給源、主要補給源まで導かれる鉄道、主要補給源まで導かれる航行可能水路の港に到達しなければなりません。1ヘクスの道筋は、以下ができません。：

- ・敵支配下のヘクスに進入する (6.3)。
- ・敵ユニットのZOI内のヘクスへ進入する (9.1)。
- ・完全海、完全湖、プレイ不能、通過不能山岳のヘクスサイドを越える。
- ・敵支配下の航行可能河川ヘクスサイドを越える。

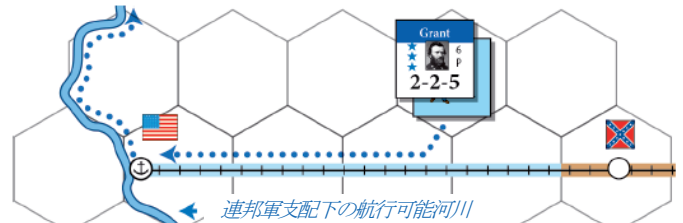
(13.3.3) 鉄道／航行可能水路部分 [Rail/Navigable Waterway Portion]：補給路のこの部分は、いかなる長さでも構いませんが、連続した鉄道ヘクスと／又は航行可能水路 (19.1.2) の連続した道筋に従って、友軍主要補給源まで戻らなければなりません。ヘクスがない大西洋とメキシコ湾のエリアに進入できません。

鉄道に沿ってたどっていると、鉄道線は友軍支配下でなければなりません (6.5)。

航行可能水路に沿ってたどっていると、道筋は水上支配が起きる港から発生する水上支配を持つヘクス又はヘクスサイドにのみ進入できます (19.1.3)。道筋は、たとえそこからの水上支配が凌駕 (19.1.5) されていたとしても、水上支配を妨害する敵の砦、沿岸砦、水上砲台、塹壕、港を通過できません。

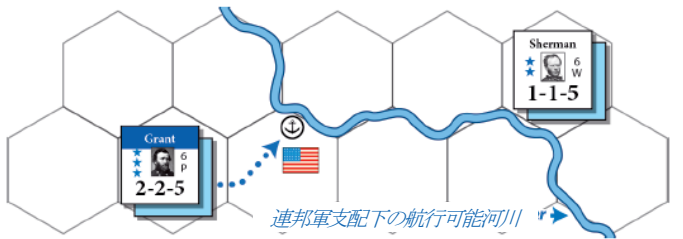
プレイ・ノート：シップ・アイランド [Ship Island] の沿岸位置のため、沿岸に沿った連邦軍の水上支配と統合しました (19.1.4)。シップ・アイランド上の南部連合国軍SPsは常に非補給下と孤立状態 (13.6) で、それ故南部連合国の砦はそこに構築できません (10.2.2)。

(13.3.4) 鉄道と河川の統合 [Combining Rail and Rivers]：補給路は、鉄道と航行可能水路 (19.1.2) の組合せを使用できます。鉄道を使用する補給路は、友軍の港を含んでいるヘクス内の航行可能水路にのみ連結できます。逆もまた真なりで、航行可能河川補給路は、友軍の港の地点でのみ鉄道に連結できます。補給路が鉄道から航行可能水路へ行きつ戻りつできる回数に、限度はありません。



例：グラントは、完全補給下です。彼は鉄道ヘクスまで1ヘクス、次いで鉄道線に沿って連邦軍支配下の航行可能河川上に位置する友軍支配下の港まで鉄道線をたどることができます。

(13.3.5) 河川と港なしの沿岸補給 [River and Coastal Supply Without a River]：友軍支配下の航行可能河川 (ヘクスが航行可能河川を含むか又はそれがヘクスサイドの1つに沿って走る) 又は沿岸ヘクス上の連邦軍と南部連合国軍のユニットは、完全補給下と見なされます。ヘクス又はヘクスサイドは港を含む必要がありませんが、航行可能河川又は沿岸ヘクスは友軍水上支配下 (19.1.3) で友軍主要補給源まで補給路を持たなければなりません。



例：グラントは、港まで1ヘクスたどるので完全補給下です。シャーマンは、河川上にいるため完全補給下です。

デザイン・ノート：河川／沿岸補給と港を通す補給との間の相違は、港が1ヘクスの範囲で補給を与えることです。河川補給は、範囲を持ちません。ユニットは、河川上又は隣接にいたり、或いは沿岸ヘクス内にいなければなりません。

### 13.4 連絡線 [Lines of Communications] (LOC)

(13.4.1) 概括 [In General]：LOCは、たどることが補給路よりもかなり容易です。鉄道又は河川は要求されず、いずれかの通過可能地形を通して陸地をたどることができます。集積所が道筋を延長する限り、無制限の長さが可能です。

(13.4.2) 集積所 [Depots]：LOCsは、集積所の数珠つなぎから構成されます。友軍のSP又は砦、或いは友軍支配下の町、都市、港のヘクスのどちらかを含むヘクスは、集積所と見なされます。

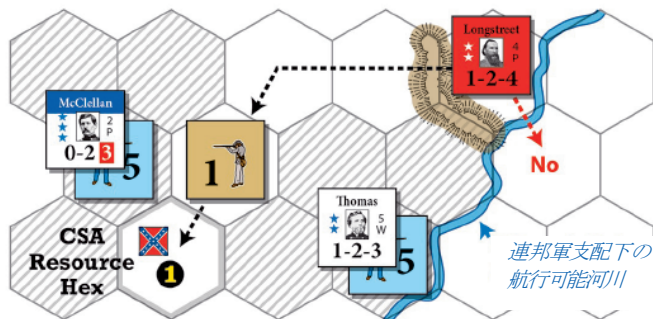
(13.4.3) LOCをたどる [Tracing an LOC]：ユニットは、補給源又は補給源まで導かれるネットワークの一部である友軍集積所まで4MPsをたどると、LOCを持ちます。集積所は、その位置から4MPsのLOCを及ぼします。4MPsが他の友軍集積所に到達すると、LOCはそこから更に4MP延長します。このような方法で、集積所間の各部分が4MPsを超えない限り、LOCは無制限の距離を延長することができます。ネットワーク内の最終集積所は、補給源でなければなりません。：



例：グラントは連邦軍支配下の町まで4MPsをたどり、次いでSP (集積所として機能する) まで、次いで主要補給源までたどることができます。彼は連邦軍支配下の鉄道線上に位置する集積所までたどることができます。彼は限定補給下です。

LOC の部分は、以下が不可です。:

- ・敵の SP 又は防御施設を含んでいるヘクスに進入する。
- ・敵ユニットの ZOI 内のヘクスに進入する (9.1)。
- ・敵支配下の目標/資源ヘクスに進入する (たとえカラでも)。
- ・完全海、完全湖、通過不能/プレイ不能のヘクスサイドを越える。
- ・敵支配下の航行可能河川ヘクスサイドを越える。
- ・航行可能水路を使用していない限り、湿地又はプレイ不能のヘクスへ進入する (13.4.5)。



**例:** 網掛けのヘクスは、連邦軍の ZOI を示します。ロングストリートは、4MPs 離れた友軍 SP へ、次いで資源ヘクスまで 1MP の LOC をたどることができます。彼は連邦軍支配下の航行可能河川越えてたどることができません。

**(13.4.4) 敵支配下の町 [Enemy-controlled Towns]:** 町が目標/資源ヘクスでない限り、LOC は敵支配下の町を追加 1 MP のコストで通過してたどることができます。

**(13.4.5) 鉄道と航行可能水路を使用する LOCs [LOCs Using Rail and Navigable Waterways]:** 集積所と集積所との間の部分は、補給路の鉄道/航行可能水路 (13.3.3 と 13.3.4) についてのルールと制限の下で、連続した鉄道ヘクス (6.5) と航行可能水路 (19.1.2) を使用できます。このタイプの部分は無制限の長さが可能で、通常の 4MP の限度を受けません。ただし、このタイプの部分は、友軍支配下の港、砦、SP を通してのみ航行可能河川に連結できます。

### 13.5 補給の影響 [Supply Effects]

**(13.5.1) 完全補給下の影響 [Effects of Full Supply]:** 以下を行うために完全補給が必要です。:

- ・砦を構築するため (10.2.2)。
- ・引き分けの戦闘で士気阻喪状態になることを防ぐため (13.5.4)。
- ・増援を置くため (14.2.1、14.2.2、14.3.5)。
- ・復帰している転置 SPs を置くため (14.4)。
- ・水上砲台と水上ユニットの増援と補充を置くため (21.9、21.10.2)。

**(13.5.2) 限定補給下の影響 [Effects of Limited Supply]:** 以下を行うために限定補給が必要です。:

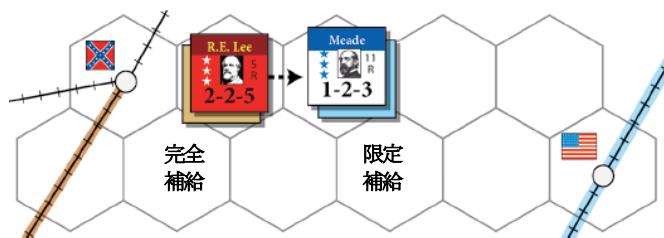
- ・非補給下であることの罰則を防ぐため (13.5.3)。
- ・復帰している転置将軍を置くため (14.6)。

**(13.5.3) 非補給下であることの影響 [Effects of Being Out of Supply]:** 非補給下のユニットは、以下の罰則を被ります。:

- ・3対1の方法を除いて回復できません (12.5.4)。補給は、回復の瞬間に判定されます。
- ・所有しているプレイヤーの補給セグメント中に非補給下であると、スタックの上に徴発マーカーを置きます (13.5.5)。
- ・損耗を被ります (13.5.6)。
- ・孤立状態であると降伏についてサイを振ります (13.6)。

**プレイ・ノート:** あるスタックは、同じ補給セグメントに損耗と降伏チェックの両方を被る可能性があります。

**(13.5.4) 引き分けの戦闘 [Tied Battles]:** 引き分けの戦闘で攻撃側又は防御側が完全補給下でなければ、これらは士気阻喪状態になります (12.2)。すでに士気阻喪状態であると、その部隊は追加の 1 SP を失います。両部隊についての補給路は、攻撃側が退却した後に判定されます。



**例:** リーが活性化されてミードを攻撃します。リーは、主要補給源へ連結した CSA 支配下の鉄道から 1 ヘクスなので、完全補給下です。ミードは、自軍鉄道から 1 ヘクス以内ではないため、限定補給下です。両者は 5~6 コラムでサイを振って同じ結果: 1\* を獲得します。リーは攻撃を開始したヘクスへ戻りますが、士気阻喪状態ではありません。ミードは退却しませんが、完全補給下でないため士気阻喪状態になります。



**(13.5.5) 徴発マーカー [Foraging Markers]:** このマーカーは、部隊が集結しているのではなく、むしろ地方で自給するために広く散開していることを意味します。このマーカーは、所有しているプレイヤーの補給セグメントにのみ受け取るか又は取り去ることができます。あるスタックがこのときに非補給下であると、スタックは徴発マーカーを受け取ります。スタックが以前のアクション・フェイズから徴発マーカーを持ち、現在のはもはや非補給下でなければ、マーカーは取り去られます。マーカーは、以下の影響を持ちます。:

- ・§ スタック、又はスタックの一部が活性化すると、その MA は 1 MP だけ減少します。徴発マーカーを持つユニットを拾い上げる (7.5) 又は再編 (5.9) するための追加 MP コストがないことに注意してください。
- ・攻撃されたら、サイ振りを行うときにスタックは CRT 上で 1 コラム・シフト左を被ります。このシフトが 1 人少ない将軍を支援するコラムを強制すると、防御側は新たな司令官限度に従わなければなりません。

**例:** 徴発マーカーを有する 7 SPs のスタックは、CRT の 6 コラムを使用し、1 人の将軍と 1 つのサイコロのみを使用することになります。

- ・徴発マーカーと共に攻撃しても、-1 MP の罰則はスタックが一時的に再集結して戦闘準備することを意味するため、それ以上の罰則を被りません。

**(13.5.6) 補給損耗 [Supply Attrition]:** 徴発マーカーを有する全友軍スタックは (たとえマーカーを受け取った直後でも)、補給セグメント中に損耗を被ります。適用可能な各スタックについて、転置した SPs の数を判定するために損耗表を使用します。以下の修正によって、サイの目を修正します。:

- ? 統率将軍の攻撃評価値
- + 2 SPs が士気阻喪状態であると

§ 季節の修正 [SEASON MODIFIER]:

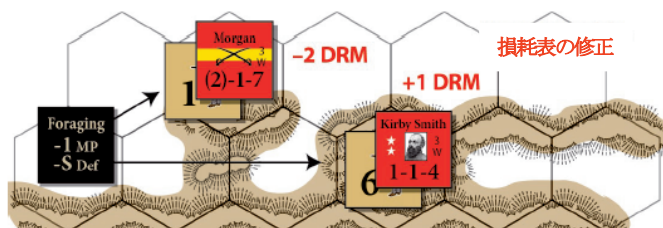
- + 3 冬季ターン中

地形の修正 [TERRAIN MODIFIERS]:

- + 1 スタックが林ヘクス内にいると
- + 2 スタックが山岳又は湿地のヘクス内にいると

全ての修正は蓄積します。転置された SPs は、転置ボックス内に置かれます。統率将軍が自身の全 SPs を失うと、所有しているプレイヤーは将軍 (たち) を転置するか又はマップ上に維持する選択肢を持ちます (7.6 を参照)。





例: 夏季ターンで、両 CSA 将軍は OOS です。モーガンの損耗表 DRM は、その攻撃評価値のために -2 です。カービー・スミスは、山岳ヘクスのために +2 とその攻撃評価値のために -1 で、実質 +1 DRM です。

### § 13.6 孤立と降伏 [Isolation and Surrender]

(13.6.1) 概括 [In General]: 孤立状態であると、ユニットは降伏についてサイを振らなければなりません (13.6.2)。各孤立状態ユニット又は孤立状態ユニットのグループは、各友軍アクション・フェイズの補給セグメント中、降伏についてチェックしなければなりません。

(13.6.2) 孤立状態の定義 [Definition of an Isolated]: 非補給下で敵 ZOI から解放された少なくともカラの 3 陸上ヘクス\*まで LOC をたどれないユニット、砦、沿岸砦、スタックは、孤立状態です。要塞補給は、ユニットを降伏チェックから除外しません。

\*これらカラの 3 ヘクスは、非補給下ユニットが激発するため降伏しない地域をあらわします。ヘクスは友軍と敵の全ユニットと防御施設から解放され、敵支配下の資源又は目標ヘクスであってはなりません。

(13.6.3) 手順 [Procedure]: 各孤立状態グループについてサイを 1 つ振り、降伏表を調べます。結果は、孤立グループが蓄積させる降伏ポイントの数です。ある孤立状態グループは、3 以上の降伏ポイントを蓄積させると降伏します。降伏したユニットは、直ちにプレイから取り去られます (SPs と塹壕は除去され、砦は捕獲され (10.2.5)、将軍と民兵は転置されます)。沿岸砦又は島が降伏するとき、直ちにそこへ新たな所有者の支配マーカーを置きます。

(13.6.4) 降伏表 [Surrender Table]: 各孤立状態グループについてサイを 1 つ振り、修正を適用します。

#### 降伏表 [SURRENDER TABLE]

サイの目	結果
1, 2	3
3, 4	2
5~7	1
8+	0

#### サイの目修正

- + ? いずれか 1 人の将軍の防御評価値。
- + 2 孤立状態グループが砦 (F1~F3) を含んでいる友軍支配下の目標/資源ヘクスを含むと。
- + 1 上記と同じだが、目標/資源ヘクスが砦を含まない。

#### 結果の例 [Explanation of Results]

- 3 = スタックは直ちに降伏する。
- 0, 1, 2 = 降伏ポイントが生じる。

(13.6.5) 孤立状態グループの定義 [Definition of an Isolated Group]: 孤立状態グループはいかなる規模でもなれますが、グループ内の各スタックは、孤立状態グループ内の他の少なくとも 1 ユニットの LOC をたどれなければなりません。同じ孤立状態グループの一部である全てのユニット、スタック、砦、沿岸砦は、1 つのグループとして一緒にサイを振ります。



例: 2 つの南部連合国軍スタックは要塞補給を持ちますが、それでも降伏について振らなければなりません。互いに LOC をたどれるため、これらは単一のグループとして降伏をチェックします。

友軍又は敵のアクションのため、孤立状態グループが個別部分に分割されたら、各細分化グループはそれ自体の降伏ポイント・マーカーを有す個別グループになります。2 つの孤立状態グループが統合されたら、統合されたグループはより大きなグループの降伏ポイントのみを使用します。より大きなとは、多数の SPs を有すグループとして定義されます。2 つのグループが同一規模であると、より大きな降伏ポイントを使用します。友軍補給セグメント中にもはや孤立状態でなければ、孤立状態グループから降伏ポイントが取り去られます。

## 14. 増援 [REINFORCEMENTS]





### 14.1 いつか [When]

(14.1.1) 概括 [In General]: 両陣営は、各非冬季ゲーム・ターンの増援フェイズ中に、新たなユニットと資源を受け取ります。

§ (14.1.2) 冬季 [Winter]: 冬季ターン中、連邦軍プレイヤーは追加の SPs を受け取らず、南部連合国軍プレイヤーは自軍の増援を 10SPs だけ減少させなければなりません (ただし、決してゼロ未満にはなりません)。両プレイヤーは、水上増援、水上補充、2 枚の特別アクション・カードを受け取り、連邦軍プレイヤーは砦の強化と配置ができます。

### 14.2 連邦軍の増援 [Union Reinforcements]

(14.2.1) 概括 [In General]: 連邦軍プレイヤーは、ターン毎に 14SPs を受け取り、東部、西部、トランス・ミシシッピ戦域の間で配分します。

St. Louis	Illinois	Ohio and Indiana	East
 2	 3	 3	 6


SPs に追加して、連邦軍プレイヤーは 1 砦又は 1 砦強化 (10.2.6) にプラスして 1 又は 2 枚の特別アクション・カード (18.2) を受け取ります。

- トランス・ミシシッピ [TRANS-MISSISSIPPI]: 連邦軍プレイヤーは、連邦軍支配下で完全補給下であるという条件で、セント・ルイス [St. Louis] に 2 SPs を受け取ります。セント・ルイスが南部連合国軍の支配下か又は完全補給下でなければ、SPs は失われます。
- 西部 [WEST]: 連邦軍プレイヤーは、イリノイのいずれかの目標ヘクス内に 3 SPs 並びにオハイオとインディアナのいずれかの目標ヘクス内に 3 SPs を受け取ります。
- 東部 [EAST]: 連邦軍プレイヤーは 6 SPs を受け取り、連邦軍プレイヤーが望むとおり、東部戦域内の目標ヘクスとチェサピーク湾待機ボックス (19.2.2) との間で配分できます。

(14.2.2) 配置制限 [Placement Restrictions]: 連邦軍の東部と西部の増援 SPs は、完全補給下の北部州連邦軍支配下目標ヘクス内に置かなければなりません。CSA の ZOI は連邦軍支配下の目標ヘクス内に伸びないので、SPs は敵ユニットに隣接させて配置できません。使用可能な合法スペースがなければ、そのエリアについての SPs は失われます。

### 14.3 南部連合国軍の増援 [Confederate Reinforcements]

(14.3.1) 概括 [In General]: 南部連合国軍の増援は、増強ポイント (BP) によって生み出されます。10BPs 毎に、1 SP を生産できます。最初の 10BPs は常に維持 (14.3.4) に向けられ、このため合計から差し引かれます。BPs は、南部連合国の資源ヘクス (14.3.2)、兵器工場 (14.5)、ミズーリとケンタッキーの境界州 (14.3.3)、封鎖突破 (14.4) から来ます。BPs は、ターンからターンへと蓄積できず、未使用分は収賄とインフレーションで失われます。

CSA 町と都市	兵器工場	境界州	封鎖突破
資源ヘクスからの BPs	 1	ミズーリとケンタッキーからの BPs	封鎖表の使用

SPs に追加して、南部連合国軍プレイヤーは 1 つの兵器工場 (14.5) と 1 枚の特別アクション・カード (18.2) を受け取ります。

(14.3.2) 南部連合国の資源ヘクス [Confederate Resource Hexas]: マップ上に記載された資源ヘクスは、100 BPs の価値があります。資源ヘクスの BPs 数は、ヘクス内に記載されます。1861 年シナリオとキャンペーン・ゲームでは、資源ヘクスからの南部連合国 BPs は 97 で開始し (ハーパーズ・フェリー [Harper's Ferry]、グラフトン [Grafton] (WV) とホイーリング

[Wheeling] は連邦軍支配下)、連邦軍プレイヤーが資源ヘクスの支配を取るとき毎に減少させます。資源 BPs マーカーで、資源ヘクスからの BPs を管理します。兵器工場、ミズーリとケンタッキーの境界州、封鎖突破からの BPs は、この合計に含めてはなりません。

(14.3.3) 境界州 [Border States]: 南部連合国軍プレイヤーは、ケンタッキーとミズーリ内で支配する各目標ヘクスについて 3 BPs を受け取ります。南部連合国の州へ戻る補給路又は LOC は、必要ありません。各ターンに、境界州毎に 9 BPs まで獲得できます。

デザイン・ノート: これらの BPs は、これらの州からの志願兵をあらわします。



(14.3.4) 維持コスト [Maintenance Cost]: この数値は 10 で開始し、戦争後期にインフレーション (14.4.5) によって増加し得ます。この数値は、南部連合国軍プレイヤーの BP 合計から、自軍の SPs を生産する前に差し引かれます。状態記録欄上の維持 [Maintenance] マーカーで、現行の維持コストを管理します。

(14.3.5) 南部連合国軍増援の配置 [Placement of Confederate Reinforcements] いったん生産されたら、増援は以下のように配置されます。:

- トランス・ミシシッピ戦域に 1 SP を置きます。
- 残っている SPs は、可能な限り均等に東部と西部戦域の間で配分します。SPs の数が奇数であると、余分の SP は東部戦域に置かなければなりません。
- § 配置 [PLACEMENT]: 各州内に 2 SPs まで置くことができます。SPs は完全補給下で友軍支配下の資源ヘクス内に置かなければなりません。連邦軍の ZOI は CSA 支配下の資源ヘクス内に伸びないので、SPs は敵ユニットに隣接させて置くことができます。使用可能な合法スペースがなければ、そのエリアについての SPs は失われます。

### 14.4 封鎖突破 [Blockade Running]

(14.4.1) 封鎖ゾーン [Blockade Zones]: 3 つの封鎖ゾーンがあります。: 北大西洋、南大西洋、メキシコ湾です。各ターン、南部連合国軍プレイヤーは増援のために追加 BPs を受け取るか否か判定するため、各封鎖ゾーンについてサイを 1 つ振ります。

(14.4.2) 開放港 [Open Ports]: 南部連合国の封鎖突破港は、マップ上に封鎖突破修正でマークされます。17 の封鎖突破港の 8 つは、沿岸砦によって防護されます。大部分の場合、沿岸砦は封鎖突破港に隣接します。例外は、フォート・モンロー [Fort Monroe] とフォート・セント・フィリップ/ジャクソン [Fort St. Philip/Lackson] です。フォート・モンローの場合、封鎖突破港はノーフォーク [Norfolk] です。フォート・セント・フィリップ/ジャクソンの場合、封鎖突破港はニュー・オーリンズ [New Orleans] です。封鎖突破港は、開放又は閉鎖のいずれかです。開放港とは、南部連合国が支配し、防護している沿岸砦 (もしあれば) は、やはり南部連合国軍支配下です。これらの 2 つの条件を満たさない港湾は、閉鎖状態です。

プレイ・ノート: 連邦軍プレイヤーは、1861 年シナリオをフォート・モンロー [Fort Monroe] とフォート・ピケンズ [Fort Pickens] を支配して開始するため、ノーフォーク [Norfolk] とペンサコーラ [Pensacola] はすでに閉鎖されています。



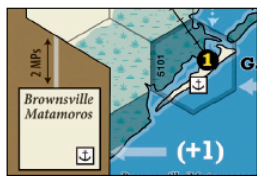
(14.4.3) サイの目修正 [Die Roll Modifiers]: 封鎖突破港が開放 (14.4.2) であると、南部連合国軍プレイヤーはその封鎖突破修正を封鎖突破サイ振りへの正の修正として使用します。状態記録欄上の封鎖マーカーを用いて、封鎖ゾーンの現行 DRM を管理します。全開放港を合計し、その総数を修正として使用します。封鎖ゾーンがもはや開放封鎖突破港を持たなければ、サイの目を -1 だけ修正します。

例: ウィルミントン [Wilmington] (+2) とロアノーク・アイランド [Roanoke Island] (+1) が北大西洋封鎖ゾーン内で唯一の開放封鎖突破港であると、南部連合国軍プレイヤーはこのゾーンについて自軍の封鎖突破サイ振りを +3 だけ修正することになります。



(14.4.4) 封鎖表 [Blockade Table] : 各封鎖ゾーンについて、南部連合国軍プレイヤーはサイを1つ振り、上述のごとく修正します。南部連合国軍プレイヤーは、自身が受け取る BP の数を判定するため、修正後のサイの目を現在の年と交差照合します。

(14.4.5) インフレーション [Inflation] : 封鎖突破のサイの目が +2M の結果であると、南部経済にインフレーションが生じ、維持コスト (14.3.4) が直ちに2ポイントだけ上昇します。全3つの封鎖突破のサイ振りについてこの結果を受け、維持コストが6ポイント上昇する可能性があります。維持コストは、決して減少しません。



(14.4.6) ブラウンズヴィル/マタモラス (マップの南西角) [Brownsville/Matamoros] : この封鎖突破港は、ガルベストーン [Galveston] が連邦軍支配下になったときにのみ活性化されます。



(14.4.7) ロアノーク島 [Roanoke Island] : この封鎖突破港は、連邦軍のハッターズ入江 [Hatteras Inlet] の支配によって閉鎖されません。

#### 14.5 南部連合国の軍事工業 [Confederate War Industry]

南部は、ほぼすべての重機械を北部から輸入している農業国として戦争を開始しました。戦争中、南部は戦争努力を支えるため、自国の軍需工場、鋳造業、兵器工場を維持するために莫大な努力を払いました。



兵器工場は、南部連合国に追加の BP を加えます。各南部連合国軍増援フェイズ中、南部連合国軍プレイヤーはマップ上の1つの資源ヘクスを1BPだけ昇格させます。どの州を増強しなければならないか判定するため、

2つのサイコロを振り、無作為州表を調べます。その結果は、兵器工場の昇格が発生する州を示します。兵器工場は、友軍支配下の南部連合国資源ヘクス内に置かれなければなりません。資源ヘクス内に、適切な数値の兵器工場マーカーを置きます。追加の BP は、このターンの BP カウントに使用されます。その州内に使用可能な資源ヘクスがなければ、兵器工場を置くことができる場所が見つかるまで、他の州について無作為州表でサイを振り直します。

配置制限 [PLACEMENT RESTRICTION] : 元の BP 値の3倍を超えて成長できる南部連合国の資源ヘクスはありません。

例: Atlanta は2で開始し、6まで成長できます。

#### 14.6 転置ボックス [The Displaced Box]

各ターンの増援フェイズ中、各プレイヤーは自軍の転置された全ての将軍、全ての民兵、半数の SPs (端数は切り捨て) を転置ボックスからマップへ戻します。転置された SPs と将軍は、転置された同じ戦域に戻らなければなりません。連邦軍の SPs は北部州内で友軍支配下の目標ヘクスへ置かなければならず、CSA の SPs は友軍支配下の資源ヘクス上に置かなければなりません。配置ヘクスは、完全補給下でなければなりません。将軍たちは、主要補給源まで LOC を持つ少なくとも1SPを含んでいるいずれかのスペース内に置くことができます。転置された SPs に等しい数が除去されます。ボックス内の数が奇数だったら、ボックス内に1SPを残します。

セント・ルイス [St. Louis] が連邦軍支配下でしかも完全補給下であるとの条件で、復帰している連邦軍の転置されたトランス・ミシシッピ—SPs は、セント・ルイスに置かれます。

プレイヤーが、復帰している転置された SPs をマップ上の戦域に置くことが不可能であれば、これらの SPs を転置ボックスへ戻します。復帰している転置された民兵は、SPs のルールではなく、常に州民兵 (17.2.1) ルールに準じて置かれます。

例: 連邦軍の西部戦域転置ボックス内に、5SPsがあります。それ故、2がプレイに復帰し、2が除去され、1がボックス内に残ります。

#### 南部連合国軍増援の計算 [Calculating Confederate Reinforcements]

南部連合国軍増援の計算は、最初は気が遠くなるかもしれないので、ここでいくつか提案します。

1. 資源ヘクスからの BP s [BP s from Resource Hexes] : これを判定する最も易しい方法は、連邦軍プレイヤーが捕獲又は撃破したマップ上に記載された BP 値を足し上げ、南部連合国の BP s を判定するため100からその数値を差し引きます。



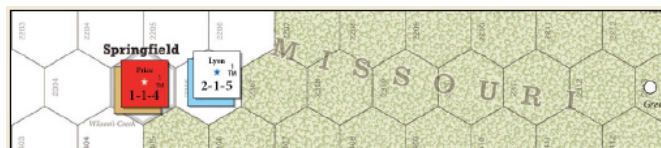
ターン2の開始を例に取ります。連邦軍プレイヤーは、グラフトン [Grafton] (WV)、ハーバーズ・フェリー [Harper's Ferry]、ホイーリング [Wheeling] を保持するため、合計3BP sを捕獲しています。100-3=97BP s。

2. 兵器工場 [Arsenals] : ここでの鍵は、マップ上と兵器工場破壊ボックス内の兵器工場の数が常にターン・ナンバーと一致することを認識することです。したがって、撃破された兵器工場を注意して管

理すれば、あなたは兵器工場マーカーをカウントするためにマップを探す必要はありません。

ターン2に破壊ボックス内に兵器工場がなければ、南部連合国軍プレイヤーは兵器工場について2BP sを加えます。

3. 境界州の民兵 [Border State Militia] : これは、通常は極めて容易です。：ケンタッキーとミズーリ内で支配した目標ヘクス毎に3BP sは、2つの州内に最大で各9BP sまでです。



南部連合国軍プレイヤーがスプリングフィールド [Springfield] , MO を支配すると、3BP sを受け取ります。

4. 封鎖突破 [Blockade Running] : 各封鎖ゾーンについて、北大西洋からメキシコ湾まで適切な修正を適用してサイを1つ振ります。ターン2に、封鎖ゾーン毎に10BP sを稼ぐ良い機会があります (30BP s)。

5. 得点計算 [Tally Up] : 4つのステップが完了したら、あなたはBP sを計算できます。ターン2を例に取ると、南部連合国軍プレイヤーは封鎖突破から30BP sを稼ぎ、維持は現在10です。97 (資源ヘクス) +2 (兵器工場) +3 (境界州) +30BP s (封鎖突破) -10 (維持) =122。10で割ると12SP sです。1がトランス・ミシシッピ内に置かれ、5が西部、6が東部です。州毎に2までです。



## 15. 戦略移動 [Strategic Movement]

### 15.1 戦略移動の概略 [Strategic Movement In General]

このフェイズ中、プレイヤー諸氏は自軍 SP を移動させ、このときに将軍を移動させることはできません。4つのタイプの戦略移動があります。：鉄道、海洋、河川、道路です。限定された数の SPs が、各戦略移動フェイズに各タイプを使用できます。SPs は、単一の戦略移動中に異なるタイプを組み合わせることができますが、それぞれの限度に対してカウントします。民兵は、戦略移動を使用できません。

**例：**ある連邦軍 SP は、ボルチモア [Baltimore] まで鉄道で、次いで海洋を通じてニュー・オリンズ [New Orleans] へ、次いでミシシッピー川でヴィックスバーグ [Vicksburg] へ上り、鉄道に沿ってジャクソン [Jackson] へ行くと、海洋と河川の戦略移動に対してカウントし、鉄道戦略移動に対しては2回とします。

### 15.2 戦略鉄道移動 [Strategic Rail Movement]

連邦軍プレイヤーは鉄道によって 12 SPs まで移動でき、南部連合国軍プレイヤーは 7 SPs です。鉄道によって移動した SPs は、連続した鉄道ヘクスを通じて無制限な距離を移動できます。鉄道線は、友軍支配下でなければなりません (6.5)。連邦軍プレイヤーについてのみ、マップ北端を退出する全ての鉄道線は、互いと、チェサピーク湾ボックスへ連結しています。

### 15.3 戦略河川移動 [Strategic River Movement]

連邦軍プレイヤーは航行可能水路 (19.1.2) によって 3 SPs まで移動でき、南部連合国軍プレイヤーは 1 SP です。この方法で移動した SPs は、港 (どちらのタイプでも) で乗船又は下船する限り、航行可能水路に沿って無制限な距離を航行できます。道筋全体が港 (19.1.3) から生じる友軍の水上支配下 (19.1) で、水上支配を妨害する敵の砦、沿岸砦、水上砲台、塹壕、港を通過できません (たとえそれらの水上支配が凌駕されていたとしても (19.1.5))。加えて、最終下船ヘクス又は島は、友軍支配下で、敵陸上ユニットの ZOI 内であってはなりません。

### 15.4 連邦軍の戦略海洋移動 [Union Strategic Ocean Movement]

連邦軍プレイヤーは、戦略海洋移動を使用して 3 SPs まで移動させることができます。各 SP は、連邦軍支配下の海洋港から、他の連邦軍支配下の海洋港へ移動させなければなりません。SPs は、航行可能水路 (19.1.2) に沿ってヘクスを持たない大西洋とメキシコ湾のエリアを通過して航行でき、ミシシッピー川をニュー・オリンズ [New Orleans] まで遡ることができます。移動は、大西洋とメキシコ湾上との間で発生し得ます。敵の沿岸砦、砦、水上砲台、水上ユニットは、たとえそれらからの水上支配が凌駕されていたとしても通過できません。加えて、最終下船する連邦軍支配下海洋港は、敵 ZOI 内であってはなりません。南部連合国軍プレイヤーは、戦略海洋移動を使用できません。

### 15.5 戦略道路移動 [Strategic Road Movement]

両陣営は、以下の制限内で、各戦域内において 1 SP に無制限な距離を移動させることができます。：

- ・ SP は、その戦域内に留まらなければなりません。
- ・ 開始ヘクスから終了ヘクスまで LOC がなければなりません。

連邦軍プレイヤーについてのみ、戦略道路移動 (のみ) のために、同じ戦域内でマップ北端を退出する全てのヘクスは、LOC によって互いに連結していると見なされます。加えて、東部戦域内でマップ北端を退出する全てのヘクスは、戦略道路移動 (のみ) について LOC によってチェサピーク湾ボックスに連結しています。

### 15.6 戦略移動上の制限 [Restrictions on Strategic Movement]

1人以上の将軍を含んでいるスタックから最後の SP を取り去るために、戦略移動を使用できません (7.5.3)。戦略移動を使用する SPs は、常にその移動を3つの場所の1つで終了しなければなりません。：

- ・ 友軍支配下の資源／目標ヘクス。
- ・ 友軍の将軍を含んでいるスペース。



**例：**連邦軍の増援は、セント・ルイス [St. Louis] (2 SPs)、カイロ [Cairo] (3 SPs) とニュー・オルバニ [New Albany] (3 SPs) 内に置かれます。トランス・ミシシッピーでは、1 SP が道路移動を介してカーチス (A) へ送られ、1 SP が道路でローラ [Rolla] へ行きます。西部では、カイロ内の 3 SPs がミシシッピー川を下ってケンタッキー州のコロンバス [Columbus] へ航行し、鉄道でポープ (B) へ行きます。

ナッシュヴィル [Nashville] 内のグラントは、北部への鉄道連結を持ちませんが、1 SP は鉄道で彼に到達できます。カンバーランド川を介して 3 SPs がグラントに到達できますが、ポープはすでに全ての河川戦略移動を使用しています。他の 2 SPs は、ローズクラフズ (D) へ鉄道移動します。



・友軍支配下の砦、沿岸砦、港、島、町のヘクスを含んでいるスペース。

**デザイン・ノート**：これは、到着している部隊を統御するために必要なインフラの必要性をあらわします。あなたは、後背地のカラのヘクス内にSPを移動させるために戦略移動を使用できません。

## 16. 司令官の管理 [LEADER MANAGEMENT]

### 16.1 司令官管理フェイズ [The Leader Management Phase]

このフェイズ中、両プレイヤーは司令官を配置、昇格、降格、解任、移送します。これらの全活動は、いかなる順番で行うこともできますが、連邦軍プレイヤーは南部連合国軍プレイヤーが開始する前に自軍の管理を完了しなければなりません。

### 16.2 プレイへの将軍の投入 [Bringing Generals Into Play]

ターン記録欄は、将軍たちが到着、出発するとき、昇格するときを示します。他の将軍に置き換えられていない限り、将軍たちはターン記録欄上に指定された戦域内に置かれます (E=東部、W=西部、TM=トランス・ミシシッピー) (16.4)。他の将軍に置き換えられていない将軍は、主要補給源までLOCを持ち、少なくとも1SPを持つ友軍スペース内に置かなければなりません。3つ星将軍であると、他の将軍に置き換えられていない限り、島又は沿岸砦上に置けません。将軍を置くことができない場合、自身が到着する戦域についての転置ボックス内に置かれます。3つの戦域略号に加えて、ターン記録欄上で以下の略号も使用されます。:

P=昇格 (16.3.1)                      DM=降格 (16.3.2)  
R=除去 (16.4)                        T=フリー移送 (16.6.4)  
U=非任命ボックス (16.5.2)        Rtn=復帰 (16.5.2)  
r/w=代替

ある将軍がターン記録欄上で「r/w」の指定を持つと、彼はターン記録欄上でボックスを共有する将軍の代替将軍です。

### 16.3 昇格と降格 [Promotions and Demotions]

**(16.3.1) 昇格 [Promotions]**：昇格は、ターン記録欄上で指定されるときに起きます。名称付の将軍は、同じ将軍のより高い階級と置き換えられます。

**(16.3.2) 降格 [Demotions]**：名称付の将軍は、低い階級の同一将軍と置き換えられます。

### 16.4 将軍の除去 [Removing a General]

将軍は、自身の名前がターン記録欄上に赤字で示されると、取り去られます (すなわち、戦死又は統率が引き継がれます)。プレイから将軍を取り去り、たとえ去っている将軍が孤立状態又は転置ボックス内にあっても、代替将軍 (もしあれば) を去っている将軍と同じスペース内に置きます。

### 16.5 司令官の死傷、除去、復帰 [Leader Casualties, Removal and Return]

**(16.5.1) 死傷 [Casualties]**：将軍たちの死傷は、ターン記録欄に従って、一般的に史実のときに重傷から致命傷まで発生します。ある将軍に随伴している全SPsが戦闘で失われるか (例外については11.2.4を参照)、又は将軍がヘクス内に単独で敵ユニットによって捕まると、その将軍は転置ボックス (14.6) 内に置かれます。



**(16.5.2) 非任命将軍 [Unassigned Generals]**：プレイから取り去られた大部分の将軍は決して復帰しませんが、2人の将軍 (バトラー [Butler] と J. ジョンストン [J. Johnston]) は、後の時点でプレイに復帰します。彼らが復帰するまで、マップ右下端の非任命将軍ボックス [Unassigned Generals Box] 内に置きます。J. ジョンストンが復帰するとき、彼らはあたかもターン記録欄上で「r/w」としてマークされたごとく復帰します。

### 16.6 司令官の移送 [Leader Transfer]

**(16.6.1) 概括 [In General]**：司令官の移送は、アクション・フェイズ又は司令官管理フェイズ中に発生します。アクション・フェイズ中は1アクション・ポイントがかかり、司令官管理フェイズ中はフリーです。

**(16.6.2) アクション・フェイズ中 [During the Action Phase]**：司令官の移送アクションは、マップ上のいずれか2人の1つ又は2つ星の将軍を再配置することを認めます。これが行われるとき、将軍と共に移動できるSPsはありません。終了スペースは、民兵ではない友軍の非孤立状態SPを含まなければなりません。将軍を同じ階級の統率将軍を有すスペースに移送すると、所有しているプレイヤーは統率将軍になる将軍を決めることができます。移動の道筋をたどる必要はなく、将軍はいずれかのスペースから移動し、いずれかの合法スペースへ到着できます。騎兵将軍と3つ星将軍は、ターン記録欄によってフリーの移送が認められない限り、再配置ができません (16.6.4)。将軍は、移送された同じアクション・フェイズ中に移動できません。

**(16.6.3) 指揮官移動フェイズ中 [During the Leader Management Phase]**：コストがないことを除きアクション・フェイズと同じで、2人までの1つ又は2つ星将軍を再配置できます。

**(16.6.4) フリーの移送 [Free Transfer]**：ターン記録欄上で将軍の名前の隣に (T) シンボルがあると、たとえそれが騎兵将軍か又は3つ星或いは4つ星の階級であっても、スペースに友軍の民兵ではない非孤立状態SPを含むスペースという条件で、ターン記録欄の下でボックスを共有している将軍が配置されているスペースへ直ちにフリーで移送できます。彼が他の将軍とボックスを共有しなければ、いずれかの合法スペースへ移送できます (16.2)。移送は選択ですが、直ちに使用しなければ、それは遺棄されます。

**例**：ターン10、ホームズは降格され、カービー・スミスを彼の位置に移送できます。

## 17. 特別ルール [SPECIAL RULES]

### 17.1 境界州 [Border States]

(17.1.1) 概括 [In General] : ゲーム内で、ミズーリ、ケンタッキー、ウェスト・ヴァージニア州のみが陣営を変更できます。ミズーリは連邦軍支配下で開始し、ケンタッキーは中立として開始し、ウェスト・ヴァージニアは南部連合国軍支配下で開始します。あるプレイヤーが州内の全目標/資源ヘクスの支配を獲得すると、その州はそのプレイヤーの友軍になります (17.1.4 と 17.1.5)。ケンタッキーとミズーリは目標ヘクスを含みます。ウェスト・ヴァージニアは資源ヘクスを含みます。

(17.1.2) ウェスト・ヴァージニア [West Virginia] : ゲームの目的において、アレゲーニー山脈 [Allegheny Mountains] より西の部分で、特にチャールストン [Charleston]、ホイーリング [Wheeling]、グラフトン [Grafton] の資源ヘクスにプラスして、そのエリア内で青と白で色付けされた全ての町と港は、南部連合国軍支配下のときにヴァージニアの西部部分と見なされますが、ヴァージニア民兵をウェスト・ヴァージニア内に置くことはできず、リッチモンドへ! (4.1.4) の要件を満たす目的において、ウェスト・ヴァージニアはヴァージニアの一部と見なされません。

**デザイン・ノート** : ウェスト・ヴァージニア州は 1861 年に存在せず、1863 年 6 月に連邦国へ加入しました。その正確な境界線が合法的に定められるまで 10 年かかりました。

(17.1.3) ケンタッキー [Kentucky] : プレイヤーが 1861 年にケンタッキーへ「侵攻」すると、ケンタッキーは直ちに他方の陣営に与します。どちらのプレイヤーも 1861 年にケンタッキーへ侵攻しなければ、1862 年開始時 (ターン 4) に連邦軍支配下となります。侵攻とは、SP、NSP、将軍を完全なケンタッキー内部のヘクス又はヘクスサイドへ移動させるか、又はケンタッキー内の町、都市、港を含んでいるヘクス内へ移動させることとして定義されます。ケンタッキーが中立の間、LOC と補給路は、完全にケンタッキー内部のヘクス又はヘクスサイド、あるいはケンタッキー内の町、都市、港を含んでいるヘクス内へ進入できません。ケンタッキーが中立の間、水上支配は完全にケンタッキー内の河川ヘクスサイドへ進入できません。

ニュー・マドリッド [New Madrid] : ケンタッキーが中立である間、ニュー・マドリッドのヘクス (2515) へ進入できるものではなく (補給路、LOC、ユニット、水上ユニット、水上支配を含みます)、そのヘクス内で砦の建設も開始できません。

**デザイン・ノート** : 1861 年、連邦軍司令部は、ケンタッキーの中立性とコロンバスの確保が解決される前に実行可能な、コロンバスの南での作戦は考えていませんでした。加えて、南部連合国軍司令部は、コロンバスが陥落した後になるまで、ニュー・マドリッドの要塞化に向けて多くの労力を費やしませんでした。最後に、ニュー・マドリッドから渡るミシシッピ川の南岸上の屈曲部はケンタッキーの一部であり、このエリア内ではどちらの陣営もケンタッキーの中立を侵害することなしに軍事活動を実施できないことに注意してください。

(17.1.4) 境界州の占領 [Capturing a Border State] : 終了フェイズ中、あるプレイヤーが中立又は敵支配下境界州内の全目標/資源ヘクスの支配を持つと、その境界州は直ちにその陣営に与します (今やその州を支配します)。そのとき、彼はその州から全ての自軍支配マーカーを取り去り、相手側プレイヤーは彼が州内で SPs 又は砦を持つ各町又は港ヘクス内に支配マーカーを置き、州内の他の全都市、町、港のヘクスは支配しているプレイヤーの友軍と見なされます。あるプレイヤーが州を支配する間、彼はその州内に支配マーカーを置かず、相手側プレイヤーのみがそれを行います。

(17.1.5) 境界州の再占領 [Recapturing a Border State] : 境界州が他方の陣営に与すると、終了フェイズ中にあなたが再びその州内の全目標/資源ヘクスの支配を持つ場合にのみ、その州はあなたの陣営に再び与することになります。17.1.4 と同じ手順に従います。

### (17.1.6) 境界州の特性概要 [Summary of Border State Characteristics]

- ・陣営を変更できる唯一の州です (17.1.1)。
- ・両プレイヤーが存在する民兵を持つことができる唯一の州です (17.2.2)。
- ・南部連合国軍プレイヤーに、ケンタッキーとミズーリ (14.3.3) 内の各目標ヘクスについて 3 BPs、並びにウェスト・ヴァージニア内で支配する各資源ヘクスについて BP 値を提供します (14.3.2)。

### 17.2 民兵 [Militia]



(17.2.1) 州民兵 [State Militia] : 各南部連合国州は、防衛と緊急展開のための 0 SP 民兵ユニットを持ちます。このユニットは、決してその郷土州を離れることができません。除去されるか又は退却を強制されたら転置ボックス内に置かれ、次の増援フェイズにフリーでプレイに復帰します。このユニットは、友軍支配下で非孤立状態 (13.6.2) の州の資源又は目標ヘクスの 1 つに置かなければなりません。そのようなヘクスが使用可能でなければ、配置が再び可能となる次の増援フェイズになるまで、転置ボックス内に留まります。

§ (17.2.2) 境界州の民兵 [Border State Militia] : これらのユニットは、全ての面で通常の民兵のごとく機能します。両プレイヤーは、同時に境界州内で民兵活性を持つことができます。境界州の民兵は、たとえ相手側のプレイヤーがその州を支配していても配置できます。境界州内に友軍支配下の資源/目標ヘクスがなければ、民兵をマップ上の待機ボックス内に置きます。

**プレイ・ノート** : 民兵は塹壕を維持できます。民兵は、SPs のスタックに数値を加えません (1 + 0 は、1 です)。



南部連合国軍民兵の良い使用法は、港の防護です。

(17.2.3) 特性 [Characteristics] : 民兵は、以下の特性を持ちます。:

- ・配置 [PLACEMENT] : 現在転置ボックス内にあると、増援フェイズのステップ C 中にそこから移動させ、その州内のいずれかの非孤立状態で友軍支配下の資源又は目標ヘクス内に置くか、又はマップ上のその州の待機ボックス内に置くことができます。3 つの境界州のみが待機ボックスを持つことに注意してください。
- ・移動 [MOVEMENT] : マップ上又はその待機ボックス内にあると、各アクション・フェイズにフリーで、その州内でいずれかの非孤立状態で友軍支配下資源/目標ヘクスへ再配置できます。解放された道筋は必要なく、単にユニットを取り上げて他のヘクス内に置きます。各友軍アクション・フェイズに、プレイヤーの全て又はいくつかの民兵ユニットを再配置できます。全く行わなくても構いません。
- ・孤立 [ISOLATION] : 孤立状態のヘクスから外へ再配置できますが、内へはできません。孤立状態のグループが降伏したとき、グループ内の民兵ユニットは転置されます。降伏ポイント (13.6.3) でマークされた民兵は、再配置されるときにそれらを失います。
- ・戦闘 [COMBAT] : 決して攻撃できず、防御のみです。他の SPs と共にスタックしたら、民兵は追加の戦力を提供せず、SP 損失を満たすために取り去ることができません。
- ・退却 [RETREAT] : 常に資源/目標ヘクス内にいなければならない、退却を強制されたら転置されます。
- ・士気阻喪 [DEMORALIZATION] : 民兵は、決して士気阻喪状態になりません。





## 19. 水上ルール [NAVAL RULES]

### 19.1 水上支配 [Naval Control]

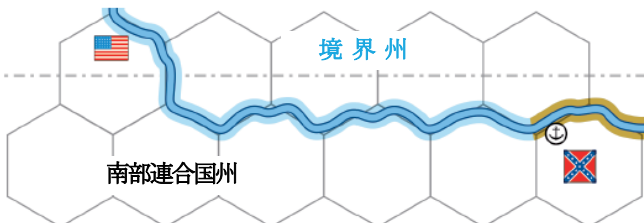
(19.1.1) 特典 [Benefits] : 水上支配を持つと :

- ・航行可能河川を越える鉄道橋とフェリーを敵が使用することを妨げます (5.4.3 と 5.4.4)。
- ・航行可能河川を越える補給路と LOC の敵の使用を妨げます (13.3.2 と 13.4.3)。
- ・敵ユニットが航行可能河川ヘクスサイドを越えるための MP コストを +1 MP から +2 MP へ増加させ (5.8.3)、敵が越えて移動又は攻撃するために 1 SP のみの使用を認めます (11.5.3)。
- ・資格を持つ港 (19.1.3) から生じた水上支配という条件で、航行可能水路 (13.3.3、19.1.2) に沿った補給路を認めます。
- ・資格を持つ港 (19.1.3) から生じた水上支配という条件で、水上輸送 (19.3) を認めます。

(19.1.2) 航行可能水路 [Navigable Waterways] : 簡略化のため、航行可能河川、湖、潮流河川路 (19.4)、連続した沿岸ヘクスは、航行可能水路と総称されます。

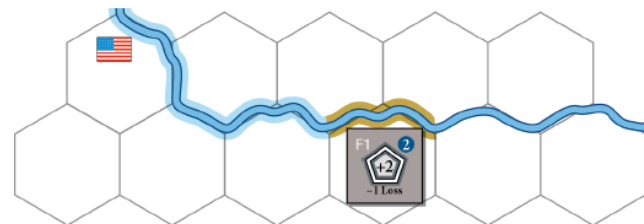
(19.1.3) 水上支配が生じる場所 [Where Naval Control Originates]

- ・連邦軍の水上支配 [Union Naval Control] : 連邦軍の水上支配は、北部州内に位置する全ての連邦軍支配下港にプラスして、連邦軍が支配下のセント・ルイス [St. Louis] から生じます。次いで、支配は航行可能水路に沿って大西洋とメキシコ湾へ通過し、妨害されるまで継続します (19.1.4)。大西洋とメキシコ湾からの連邦軍の水上支配は、妨害されるまで各航行可能水路内を越えて上流へ伸びます。
- ・南部連合国軍の水上支配 [Confederate Naval Control] : 南部連合国軍の水上支配は、南部州内に位置する全ての南部連合国軍支配下の港で生じます。次いで、支配は航行可能水路に沿って、妨害されるか又は連邦軍の水上支配に遭遇するまで継続します。連邦軍の水上支配は、常に南部連合国軍の支配を凌駕し、連邦軍の水上支配が妨害されるまで押し戻します。南部連合国軍の水上支配は、決して外海に伸びません。



例: 連邦軍の水上支配は明青色で強調され、南部連合国の水上支援は、茶色です。連邦軍の水上支配は北から来て、南部連合国の港によって停止します。南部連合国軍の水上支配は港から外へ伸びますが、連邦軍の水上支配によって凌駕されます。

- ・砦と沿岸砦 [Forts and Coastal Forts] : 砦と沿岸砦は、水上支配の源ではありませんが、それらが占めるヘクスにプラスしてその航行可能ヘクスサイドの全てに水上支配を提供します (例外: シムズポート [Simmesport] [19.1.7])。この支配は、敵の水上ユニット又は砦によってのみ無効にできます。



例: 連邦軍の水上支配は、CSA 砦によって停止します。南部連合国軍プレイヤーは、砦の 2 つの河川ヘクスサイド上に水上支配を持ちます。

- ・マッスル・ショールズ [Muscle Shoals] : このテネシー川の延長は航行可能ではなく、小河川として扱います。ディケーター [Decatur] AL (ヘクス 3221) とステイブンソン [Stevenson] AL (ヘクス 3125) の両河川港を支配するプレイヤーは、マッスル・ショールズ上流のテネシー川の延長まで支配します。



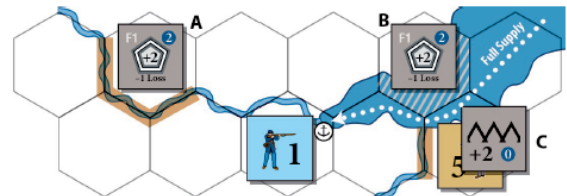
(19.1.4) 敵水上支配の妨害 [Blocking Enemy Naval Control] : 水上支配が妨害されるとき、妨害しているユニット／ヘクスに接する航行可能ヘクスサイドのいずれかへ進入又はそれを越えていくことが妨げられます。以下のユニットと位置は、敵の水上支配を妨害します。:

- ・砦と塹壕 [FORTS AND ENTRENCHMENTS] : 砦は、航行可能河川の両タイプにプラスして湖ヘクスサイドと沿岸ヘクス上の水上支配を妨害します (例外: シムズポート [Simmesport] 19.1.7)。塹壕は、タイプ 1 航行可能河川上のそのみを妨害します。
- ・沿岸砦 [COASTAL FORTS] : 南部連合国軍支配下の沿岸砦は、連邦軍の水上支配が、砦が付随する港へ到達すること、或いはいずれかの航行可能河川又はそれらが防護する湾へ進入することを妨害します (37 頁の沿岸砦情報を参照)。
- ・南部の港 [PORTS IN THE SOUTH] : 南部州内で (のみ)、南部連合国軍支配下の港は、タイプ 1 航行可能河川上の連邦軍水上支配を妨害します。港は、町に最も近いヘクスサイドのみならず、ヘクス内の全航行可能ヘクスサイドに影響します。2 本の異なる非連結河川が同じヘクスに沿って流れる場合 (ドーバー [Dover] のごとく) は、港はそれが河川にのみ影響します。

デザイン・ノート: 南部連合国軍は、大部分の河川で連邦軍の艦船を手荒く迎えるため、水雷、狙撃手、倒れ木、武装河川舟艇、野戦砲兵を大量に使用しました。

- ・島スペース [ISLAND SPACES] : マップ上には 4 つの島スペースがあり、キャンペーン・ゲームの開始時に全てが南部連合国軍の支配で開始します。パムリコ湾 [Pamlico Sound] へ入る連邦軍の水上支配は、ハッターズ入江 [Hatteras Inlet] の支配を獲得するまで妨害されます。ロアノーク島 [Roanoke Island] は、連邦軍の水上支配がそのスペースを通過してプリマス [Plymouth] とエリザベス・シティ [Elizabeth City] 方向に遡ることを妨害し、アチャファラヤ湾 [Atchafalaya Bay] は、ブラシアー・シティ [Brashear City] への連邦軍の水上支配を妨害します。シップ・アイランド [Ship Island] は連邦軍の水上支配を妨害しませんが、4 つの河川港への連結を持つ海洋港なので、連邦軍プレイヤーにとって有用です。
- ・ガルベストーン [Galveston] : ガルベストーンは、ガルベストーン湾 [Galveston Bay] への連邦軍の水上支配を妨害します。

プレイ・ノート: SPs と将軍は決して敵の水上支配を妨害せず、水上支配はヘクスなしの海洋エリア又は潮流河川路内で妨害又は無効にされ得ません。



例: A の南部連合国軍砦は、隣接する 3 つの航行可能河川ヘクスサイド上の連邦軍水上支配を妨害します。B の南部連合国軍砦は、それが占めるヘクス内の連邦軍水上支配を妨害しますが、隣接ヘクス内は妨害しないため連邦軍の SP は完全補給下です。C の南部連合国軍塹壕は、沿岸ヘクス内で連邦軍の水上支配を全く妨害せず、航行可能河川ヘクスサイドのみです。

§ (19.1.5) 水上勢力の対決 [Naval Power Face Off] : 両プレイヤーが同じヘクスサイドに接した水上ユニット、砦、塹壕を持つ場所で発生する状況です。これが発生したとき、この階層に従います。: 水上ユニットからの水上支配は、常に砦からの水上支配を凌駕し、砦からの水上支配は常に塹壕又は南部連合国港の妨害能力を凌駕します。10.2.7—隣接と相手側の砦も参照。



(19.1.6) 非支配下の航行可能河川 [Uncontrolled navigable Rivers] : 水上ユニット、砦、塹壕、港のため、どちらの陣営も航行可能河川の部分を支配していなければ、非支配下と見なされます (両プレイヤーにとって敵と見なされるのではないという条件で [19.1.5])。このような非支配下の航行可能河川ヘクスサイドは、あたかも友軍支配下だったごとく越えていくことができます (5.8.3 と 11.5)。



例: A の南部連合国軍塹壕は、テネシー川を下る連邦軍の水上支配を妨害しますが、タイプ#2 河川であるオハイオ川には何ら影響を持ちません。ケンタッキー州コロンバス [Columbus] の砦は、ミシシッピ川を下る連邦軍の水上支配を妨害し、砦よりも下の河川を南部連合国の友軍にします。C の連邦軍塹壕は、連邦軍の水上支配を提供しませんが、南から上がってくる南部連合国軍の支配を妨害します。どちらの陣営も、テネシー川の A と C との間を支配しないことに注意してください。



(19.1.7) シムズポート [Simmesport] : このヘクス (4509) 内の砦は、ミシシッピ川ヘクスサイドの上に水上支配を提供します。

## 水上支配マトリクス [Naval Control Matrix]

	水上支配は妨害されるか?			
	(タイプ1) 航行可能 河川	(タイプ2) 航行可能 河川	湖又は 沿岸 ヘクス	潮流 河川路
港* 又は 塹壕	Yes	No	No	No
砦	Yes	Yes	Yes	No
島スペース	—	—	—	Yes

\*航行可能河川上で水上支配を妨害する唯一の港は、南部州内の南部連合国軍支配下の港です。

## 19.2 港 [Port]

(19.2.1) 港 [Port] : 海洋と河川の2タイプの港があります。これらは、以下の機能と特性を持ちます。:

- ・連邦軍支配下の海洋港は、連邦軍ユニットについての主要補給源です (13.2.1)。
- ・港は、河川又は海洋補給路と鉄道補給路との間の導管として奉仕します (13.3.4)。
- ・水上輸送のために必要です (19.3)。
- ・南部州内の南部連合国軍支配下の港は、タイプ1 航行可能河川上の連邦軍の水上支配を妨害します (19.1.4)。



(19.2.2) チェサピーク湾ボックス [The Chesapeake Bay Box] : このボックスは上級ゲームでのみ使用され、水上ユニットの配置に便利です。基本ゲームの連邦軍プレイヤーは、自軍の海洋輸送と海上にアクセスする、南部連合国軍の沿岸砦、砦、水上砲台、水上ユニットを通過しない、いずれかの海洋港からの南部連合国海岸線に対する強襲上

陸を開始できます。ボルチモア [Baltimore] とアナポリス [Annapolis] は、その DC への近接によって特に有用ですが、連邦軍プレイヤーは友軍支配下であればアクア・ステーション [Aquatic Station] (1846) 又はハンプトン [Hampton] (2349) さえ使用できます。ノーフォーク [Norfolk] 内の南部連合国軍砦又は南部連合国軍支配下のフォート・モンロー [Fort Monroe] でさえ大西洋とフォート・モンローの北にあるチェサピーク湾の部分との間の連邦軍海上移動を妨害しないことに注意してください。



(19.2.3) ブラウンズヴィル/マタモロス・マップ外ボックス [Brownsville/Matamoros Off-Map Box] : このボックスは、港を有す沿岸ヘクスと同じに扱われます。ボックス内外への陸上移動は、2MPs がかかります。連邦軍プレイヤーは、他の海洋港ヘクスに行うのと同様に、このヘクスへ強襲上陸できます。14.4.6 も参照してください。ガルベストーン [Galveston] が捕獲された後、封鎖突破はマタモロスのメキシコ港内で荷下ろしを開始し、国境を越えて品物を海輸しました。

## 19.3 水上輸送 [Naval Transport]

(19.3.1) 水上輸送の概観 [Naval Transport in General] : 水上輸送は、航行可能水路に沿って SPs と将軍を移動するために使用されます。水上輸送には、2つのタイプがあります。河川と海洋です。敵支配下又は敵占有下のスペース内で終了する水上輸送アクションは、強襲上陸として実行されなければなりません (19.5)。

- ・活性化コスト [ACTIVATION COST] : 水上輸送は、河川輸送 (19.3.4) を使用して移動した各スタックについて1アクション・ポイントと、海洋輸送 (19.3.5) を使用して輸送された **SP 毎に**1アクション・ポイントがかかります。アクション・ポイント・コストを消費する代わりに、プレイヤーは水上輸送のために特別アクション・カードを使用できます (19.3.2)。
- ・許容量 [CAPACITY] : 連邦軍のスタックは3SPs まで含むことができ、南部連合国軍のスタックは1SP のみを含むことができます。スタック又は SP に随伴できる将軍の数に限度はありません。水上輸送のために、将軍は必要ありません。
- ・移動 [MOVEMENT] : 水上輸送による移動は、スタックの全 MA がかかります。水上輸送によって移動しているスタックは、移動中に敵支配下又は敵占有下ではないヘクス内に SPs/将軍を置き去りにできますが、追加の SPs/将軍を拾い上げることはできません。

例: 水上輸送のために活性化し連邦軍の3SPs のスタックは、異なる3つの場所で1SP を上陸させることができます。

(19.3.2) 水上輸送のための特別アクション・カード [Special Action Cards for Naval Transport] : プレイヤー諸氏は、水上輸送のために特別アクション・カードを使用できます。カードは、SPs が開始する戦域に一致するか又は「Any」又は水上カードでなければなりません。海洋輸送の目的において、1枚のカードは輸送に全コストを消費します。

例: 海洋輸送についての慎重な将軍と3SPs の活性化には、1枚のみのカードがかかります (7.7.2)。

(19.3.3) 水上支配の要件 [Naval Control Required] : 水上輸送は、プレイヤーがある港から生じる水上支配を持つ場所でのみ航行できます (19.1.3)。敵の砦、沿岸砦、水上砲台、塹壕、水上支配を妨害する南部連合国の港を迂回することは、たとえそれらからの水上支配が凌駕 (19.1.5) されていても禁じられます。

(19.3.4) 河川輸送 [River Transport] : 連邦軍と南部連合国軍の両プレイヤーは、河川輸送を使用できます。このような移動は、航行可能水路の道筋に従わなければなりません。移動をヘクスサイドで終えたら、陸上ユニットを河川のどちらかの側に置きます。河川輸送は、以下の制限下に、無制限な長さでユニットを運ぶことができます。:

- ・友軍支配下の港又は沿岸砦のどちらかで、開始又は終了しなければなりません。
- ・潮流水路 (両タイプ) に沿って、島ボックスの内外へ通過して航行できます。沿岸砦とその付随する港との間で航行できます。チェサピーク湾 [Chesapeake Bay] (ポトマック川 [Potomac]、ラパハノック川

[Rappahannock]、ヨーク川 [York]、ジェームズ川 [James] の河口並びにメリーランドの東岸と西岸を含みます)、ガルベストーン湾 [Galveston Bay]、サビー湖 [Sabine Lake]、モービル湾 [Mobile Bay]、パムリコ湾 [Pamlico Sound] (ヌース川 [Neuse] とロアノーク川 [Roanoke] の河口を含みます) 内の連続した沿岸ヘクスに沿って航行できます。

- ・§ 潮流水路を介して又は上記で述べた巨大な湾 [bays 又は Sound] の1つ内で限り、大西洋又はメキシコ湾の沿岸ヘクスに沿って航行できません。
- ・ヘクスなしの大西洋とメキシコ湾のエリアは、進入できません。
- ・南部連合国軍プレイヤーは、ハンプトン [Hampton] とフォート・モンロー [Fort Monroe] スペースの北にある東沿岸のどこでも河川輸送を使用できません。

各河川輸送アクションの許容量制限が超過されず (連邦軍について3、南部連合国軍について1)、各アクションについて1アクション・ポイント (又は1枚の特別アクション・カード) が使用される限り、各アクション・フェイズに河川輸送を使用できる SPs の数に限度はありません。

**例:** 連邦軍プレイヤーが5アクション・ポイントを使用したら、同じアクション・フェイズに15SPを河川輸送できます。ゲーム的には、半島戦役は河川輸送を使用して実施されました。

**(19.3.5) 海洋輸送 [Ocean Transport]:** 連邦軍プレイヤーのみが海洋輸送を使用でき、アクション・フェイズ毎に3SPsまでそれを使用できます (海洋強襲上陸に使用した SPs は、この限度に対してカウントします)。河川輸送とは異なり、**海洋輸送は海洋港内で開始して終了しなければなりません。** 海洋輸送は、沿岸ヘクス、潮流河川路、ミシシッピ・デルタ (下記を参照)、ヘクスなしのメキシコ湾と大西洋エリアを通して移動できます。メキシコ湾と大西洋の間を移動するため、又は友軍支配下の島スペースを通過するための遅延はありません。海洋輸送移動は、ヘクスでカウントしませんが、以下の理由により停止しなければなりません。:

- ・航行可能河川 [NAVIGABLE RIVERS]: 海洋輸送は、ミシシッピ・デルタ (下記を参照) へ進入することを除き、航行可能河川を遡ることや、湖では認められません。
- ・潮流河川路 [TIDAL RIVER PATHS]: 海洋輸送は潮流河川路 (19.4) に沿って認められますが、これらの道筋に従わなければならない、海洋港から海洋港へのみ実施できます。
- ・ミシシッピ・デルタ [MISSISSIPPI DELTA]: 海洋輸送がミシシッピ川を遡ると、ニュー・オリンズ [New Orleans] 又はフォート・ジャクソン/セント・フィリップ [Fort Jackson/St. Philip] で停止しなければなりません。



海洋移動は、ニュー・オリンズまでミシシッピ川を遡ることが認められます。

#### 19.4 潮流河川路 [Tidal River Paths]

これらは、実線又は点線のライト・ブルーの矢印によって表示されます。基本ゲームでは、沿岸砲撃 (19.6) に関してを除き、2つのタイプの潮流河川路は同じに扱われます。潮流河川路は支配できず、港、塹壕、砦、沿岸砦によって妨害できません (ただし、一定の島スペースによって妨害され得ます [19.1.4])。連邦軍と南部連合国軍プレイヤーの両者がこれらの道筋の使用を認められますが、南部連合国軍プレイヤーはチェサピーク湾潮流河川路上でいかなる形態の水上輸送も使用できません。友軍支配下の島スペースを移動で通過するための遅延はありません。



**例:** ハッテラス [Hatteras] とロアノーク [Roanoke] のスペースが南部連合国軍の支配下であると、CSA の SP はニュー・バーン [New Bern] からプリマス [Plymouth] へ1アクション・ポイントのコストで移動するために河川輸送を使用できます。

#### 19.5 強襲上陸 [Amphibious Assaults]

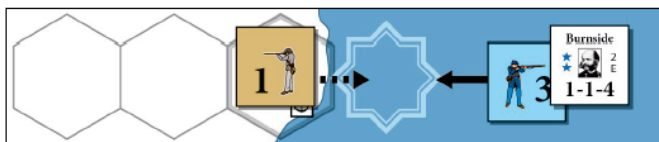
**(19.5.1) 概括 [In General]:** 強襲上陸は、水上輸送ルールを使用します。水上輸送と異なり、強襲上陸は目標ヘクスに上陸するため、友軍水上支配が存在しない1つの敵支配下ヘクス又はヘクスサイドに進入できますが、決してこのようなヘクス又はヘクスサイドを迂回できません。

- ・連邦軍の活性化コスト [UNION ACTIVATION COST]: 強襲上陸が砦又は沿岸砦に対してであると、活性化は水上又は「Any」特別アクション・カード (19.6) によって開始されなければなりません。強襲上陸が他のいずれかのヘクスに対してであると、通常のアクション・ポイント又は1枚の特別アクション・カードを使用できます。
- ・南部連合国軍の活性化コスト [CONFEDERATE ACTIVATION COST]: 全ての南部連合国軍の強襲上陸は、1枚の「Any」特別アクション・カードを要求されます。



**例:** 連邦軍プレイヤーは、1 SP をボルチモア [Baltimore] からハッテラス入江 [Hatteras Inlet] へ航行させるために1アクション・ポイントを消費します。砦又は沿岸砦ではないため、1アクション・ポイントのみが必要です。守備されていないため戦闘は必要なく、SPs は上陸して支配マーカーが置かれます。次のアクション・フェイズに、同じ SP がロアノーク・アイランド [Roanoke Island] に強襲上陸を実施できます。

**(19.5.2) 手順 [Procedure]:** 連邦軍プレイヤーは3SPsまで、南部連合国軍プレイヤーは1 SP のみで強襲上陸を実施できます。将軍は強襲上陸に必要ありませんが、将軍が存在すると、発生し得るいかなる戦闘も、統率将軍の攻撃評価値が使用されます。強襲上陸の結果として生じ得るいかなる陸上戦闘についても、陸上戦闘と同じ手順と同じDRMsを使用します。カラのヘクス内への水上輸送アクションが、成功した迎撃のために戦闘を生じさせると、全ての目的においてあたかも強襲上陸だったかのごとく解決されます。



**例:** 連邦軍プレイヤーは、沿岸砦に対して強襲上陸を行うことを認める水上アクション・カードをプレイします。彼はアナポリス [Annapolis] から沿岸砦まで、3SPs とバーンサイド [Burnside] を航行させます。付随する港



内の CSA SP は自動的に迎撃し、沿岸砦へ移されます。連邦軍プレイヤーは、戦闘で +2 DRM のために別のアクション・カード（このときは東部カード）をプレイします。連邦軍プレイヤーは 3 のコラム上で 1 つのサイを振り、そのサイの目を +3 だけ修正します（バーンサイドの +1 とアクション・カードの +2）。南部連合国軍プレイヤーは 1 のコラム上で 1 つのサイを振り、沿岸砦の +2 でそのサイの目を修正します。

**(19.5.3) 成功した強襲上陸 [Successful Amphibious Assault]**：強襲が成功していたら、生き残っている防御ユニットは退却して士気阻喪状態にならなければなりません。成功した強襲上陸に含まれた陸上ユニットは、移動を継続できません。強襲上陸が島又は沿岸砦に対してだったら、強襲上陸を実施した部隊の SP 規模にかかわらず、1 MP を消費する必要なしで直ちに支配マーカーがそのヘクス内に置かれます。沿岸砦又は島の内外への退却が禁じられることを忘れないでください (11.6.4)。

**(19.5.4) 失敗した強襲上陸 [Failed Amphibious Assault]**：強襲上陸に失敗すると、生き残っている SPs は直ちに再乗船して出航した港へ戻るか、又はその移動開始時に到達可能だった友軍支配下の港へ出航します。



**ヒント**：アナポリス [Annapolis] 内又は他のいずれかの海洋港に侵攻部隊を用意しておいてください。水上特別アクション・カードを手にしたら、直ちに沿岸砦に対して強襲上陸を発動できます。攻撃で +2 DRM のために二枚目のアクション・カード（選択）を使用します。

**(19.5.5) 南部連合国軍の強襲上陸 [Confederate Amphibious Assault]**：南部連合国軍が強襲上陸を実施するときには、南部連合国軍の水上支配が妨害されるまで、一時的に連邦軍の水上支配を凌駕すると仮定します (19.1.4)。この一時的な支配は、強襲上陸が終了するとき直ちに終わります。CSA 軍の強襲上陸は、ヘクスなしの大西洋とメキシコ湾を通して又はハンプトン [Hampton] とフォート・モンロー [Fort Monroe] スペース北の東沿岸上のどこにも認められません。



**例**：南部連合国軍プレイヤーは、ハッテラス [Hatteras] に対して強襲上陸を実施するため、1 枚の「Any」特別アクション・カードをプレイします。CSA プレイヤーは 1 のコラムを使用し、ジャクソンのために +2 だけ自身のサイの目を修正します。連邦軍プレイヤーは、1 のコラムを使用しますが修正はありません。

## 19.6 連邦軍の水上カード [The Union Naval Cards]

このカードは、以下の目的にのみ使用できます。：

1. 強襲上陸 [AMPHIBIOUS ASSAULT]：強襲上陸のため、3 SPs まで（いずれかの数の将軍）のスタックを活性化させます。基本ゲームでは、砦又は沿岸砦に対する連邦軍の強襲上陸のために、1 枚の水上（又は Any）カードが要求されます。

2. 水上輸送 [NAVAL TRANSPORT]：水上輸送 (19.3) のために、3 SPs まで（いずれかの数の将軍）のスタックを活性化させます。

4. 水上支援 [NAVAL ASSIST]（基本ゲームのみ）：あたかもヘクスサイドが友軍支配下であるごとく、敵支配下の航行可能河川ヘクスサイドを連邦軍の将軍とその SP が越える、又は攻撃して越えることを認めます。水上支援は、オハイオ川、ミシシッピ川、これらの支流並びに各沿岸砦とその付随海洋港との間の水面でのみ使用できます。テネシー川上流のマッスル・ショールズ [Muscle Shoals] では使用できません。

**プレイ・ノート**：水上支援の使用は、グラントのミシシッピ川下流のヴィックスバーク [Vicksburg] 渡航を再現する方法です。

§ 4. 沿岸砲撃 [SHORE BOMBARDMENT]（基本ゲームのみ）：このカードは、目標ヘクスがカイロ [Cairo]、ピッツバーグ [Pittsburgh]、シンシナティ [Cincinnati] からの連邦軍の強襲上陸目標である限り、防御施設、港、島を攻撃しているときに、陸上戦闘で追加の +1 DRM を提供するために使用できます。資格を持つ目標ヘクスが連邦軍支配下の海洋港 (19.3.5) からの連邦軍の強襲上陸である限り、その強襲上陸が点線の潮流河川路又はメキシコ湾からヴィックスバーク（含む）までのミシシッピ川以外の他の航行可能河川の使用を要求されないという条件で、やはり使用できます。これは、適用可能なスペースに対して +3 DRM の合計を達成するため、戦闘について 1 枚の特別アクション・カード (+2 DRM) と組み合わせてプレイできます。

連邦軍の「Any」カードは、上記の活動のいずれかを実行するため、連邦軍の水上カードとしてもプレイできます。

**プレイ・ノート**：海洋港からの沿岸砲撃は、連続した沿岸ヘクスや到達可能な潮流河川路から到達可能な位置であるミシシッピ川のヴィックスバークまでのごとく、海洋航行軍艦が到達できる位置が限定されます。

## 20. 終了フェイズと自動的勝利

[THE END PHASE AND AUTOMATIC VICTORY]

### 20.1 支配セグメント [The Control Segment]

(20.1.1) **ヘクスの支配 [Hex Control]** : 敵の州内で自軍の1 SPs 以上を含む各町、都市、港、沿岸砦、島、資源／目標のヘクス内に支配マーカーを置きます。すでに友軍の塹壕、砦、支配マーカーを含む位置は無視します。

**プレイ・ノート** : これは、1 SP のみを持つ部隊 (例えば騎兵ユニット) が、沿岸砦又は島の成功した強襲上陸以外を通して支配マーカーを置くことができる唯一の方法です (19.5.3)。

§ (20.1.2) **北部の南部連合国軍支配 [Confederate Control in the North]** : 以下の場合、北部州内の全南部連合国軍支配マーカーを取り去ります。:

- ・南部連合国軍 SPs を含まない目標ヘクス、
- ・南部連合国軍 SPs を含まず、少なくとも1つの南部連合国軍 SP まで4MPs 以内の長さのLOCをたどれない非目標ヘクス。

ヘクス内に南部連合国軍の砦があったら、それは捕獲されます (10.2.5)。

(20.1.3) **州の支配 [State Control]** : この時点で境界州の支配を判定します (17.1.3~17.1.5)。

### 20.2 終了ターンの回復 [End Turn Rally]

補給源へLOCを持つ全ての士気阻喪状態ユニットは、アクション・ポイントのコストなしで直ちに回復します。LOCを持たない士気阻喪ユニットは、士気阻喪状態に留まります (12.5.3)。

### 20.3 自動的勝利 [Automatic Victory]

一方の陣営が自動的勝利を達成していたら、ゲームは最終ターンの前に終了し得ます。

(20.3.1) **連邦軍のVPs [Union VPs]** : 連邦軍プレイヤーによって支配下で破壊された現行BPの数 (兵器工場を含めます) を、US VP マーカーで管理します (支配下又は破壊した各BPについて1VPを得点します)。ケンタッキーとミズーリ内の目標ヘクスについて、連邦軍プレイヤーがVPsを得点しないことに注意してください。

**焼討された場所を奪還した場合 [BURNED BUT RECAPTURED]** : 連邦軍プレイヤーが資源ヘクス (6.4) を破壊し、南部連合国軍プレイヤーによって支配が回復されると、連邦軍プレイヤーは破壊されたBPをいまだにカウントします。

**例** : 連邦軍プレイヤーは、チャールストン [Charleston, SC] (BP 3) を焼討しますが、次いで南部連合国はその支配を回復し、南部連合国に1BPを提供します。連邦軍プレイヤーは、2VPsとしてカウントします。

**ミシシッピ川上の支配 [MISSISSIPPI RIVER CONTROL]** : 終了フェイズ中、連邦軍の水上支配がマップ北端からメキシコ湾までミシシッピ川の上全長に伸びると、連邦軍プレイヤーは3VPsを得点します。これは、ミシシッピ川上の連邦軍の支配が再び封鎖されたり解放されたりすると、得失され得ます。

(20.3.2) **南部連合国軍のVPs [Confederate VPs]** : 南部連合国軍プレイヤーは、ワシントン [Washington] DCを占領することと、北部へ侵攻することによってVPsを得点します。

- ・国家的恐慌 [NATIONAL PANIC] : 南部連合国軍プレイヤーは、1以上のSPsでワシントンDCを占領した瞬間に3VPsを得点します。これは、連邦国に首都の移転を強要することで得点される、ゲーム毎に一度のボーナスです。これらの3VPsは、決して失われません。これらの恒久的な南部連合国軍VPsを個別に記録するための特別なマーカーがあります。
- ・北部侵攻 [INVADING THE NORTH] : 各終了フェイズ中、南部連合国軍プレイヤーは、自軍が支配する北部州 (境界州は不可) 内の各目標ヘクスについて2VPsを得点します。これらのVPsをCSA VP マーカーで記録します。これらのVPsは半永久で (色あせる栄光を参

照)、連邦軍プレイヤーによって目標ヘクスが再占領されたときに失われません。

**プレイ・ノート** : これらのVPsは、国家的恐慌のVPsに加えられません。

§ (20.3.3) **色あせる栄光 [FADING GLORY]** : 自動的勝利セグメント中、CSAが以下のいずれか1つに支配マーカーを持たない限り、南部連合国軍プレイヤーは北部侵攻についてカウントした自軍合計VPを1ずつ減少させなければなりません。: 北部州内の1ヘクス (2.1.2)、セント・ルイス [St. Louis]、ルイスビル [Louisville]、ホイーリング [Wheeling]。

**例** : ターン5の終了フェイズ中、南部連合国軍プレイヤーは2VPsを得点するハリスバーグ [Harrisburg] PAの支配を持ちます。ターン6に、彼はハリスバーグにプラスしてボルチモア [Baltimore] MDの支配を持ち、更に4VPsを獲得します。彼は、いまや6VPsを持ちます。ターン7に、彼は北部州内にいかなる支配マーカーも持たず、しかもセント・ルイス、ルイスビル、ホイーリングを支配していなければ、自軍のVPsを1だけ減少させます。いまや5VPsを持ちます。

(20.3.4) **指標数値 [Benchmark Numbers]** : 連邦軍プレイヤーは、予定計画を維持するため、各ターンに2~4BPの価値の南部連合国資源ヘクスの支配の獲得又は破壊する必要があります。この連続している合計は、ターン記録欄上の各ゲーム・ターンの右下端に記載されます。

**デザイン・ノート** : これは、国民の期待と政治的圧力をあらわします。

(20.3.5) **終了フェイズの勝利計算 [End Phase Victory Calculation]** : 終了フェイズ中、現行連邦軍VPsから現行CSAVPsを差し引きます。この数値がそのターンの連邦軍指標数値よりも少なくとも12VPs少なければ、南部連合国軍プレイヤーは自動的勝利で勝ちます。少なくとも12VPs多ければ、連邦軍プレイヤーは自動的勝利で勝ちます。どちらでもなければ、ゲームは継続します。

**例** : ターン11の終了時、連邦軍プレイヤーは27VPsを持ち、南部連合国軍プレイヤーは3VPsを持ちます。差は24 (27-3=24) です。ターン11の連邦軍指標数値は30です。連邦軍プレイヤーは6ポイントだけ届きませんが、南部連合国軍の自動的勝利についても不十分なので、ゲームは継続します。

**注釈** : このステップは、州毎に捕獲された資源ヘクスをカウントし時計回り方向へ移動させることで単純化できます。ウェスト・ヴァージニア (通常は3) から開始して、ヴァージニアへと移り、沿岸をフロリダへ下り、メキシコ湾に沿ってテキサスへ、アーカンソーまで上り、テネシーで終わらせます。いったんマップ上に記載されたBP値から連邦軍VPsの数を持った、100からそれを差し引くと南部連合国のBPの数も持つことになります。



## 選択ルール [OPTIONAL RULES]

### § 1. 2のサイの目差 [Dice Difference of 2]

サイの目差が2のとき、プレイヤー諸氏はその通常の2アクション・ポイントに加えて、追加の1「ボーナス・アクション」を受け取ります。このボーナス・アクションは、移動又は水上輸送(4.3)のため、1人までの将軍を有す1SPを活性化させるためにのみ使用できます。SPs又は将軍を拾い上げたり置き去りにしたりできません。ボーナス・アクションは、回復、移送、塹壕化、訓練、強襲上陸のアクションのために使用できません。水上砲台を移動させるためにも使用できません(21.10.4)。慎重な将軍は、このボーナス・アクションを使用して活性化したときに、攻撃又は敵ZOI内に移動できません。

**プレイ・ノート：**このボーナス・アクションは、騎兵ユニットを活性化させる又は単一の **SP** を移動させる（鉄道、河川、海上を含む）ための安価な方法を提供します。

## 2. 塩田ヘクス [Salt Hexes]

マップ上には、4つの塩田ヘクスがあります(2435、4826、4829、4909)。南部連合国軍プレイヤーは、これらが占領されるとBPを失います。失われるBPの数は、占領された塩田ヘクスの数に依存します。最初のヘクス=0、2番目=-1、3番目=-2、4番目=-4です。

**例：**南部連合国軍プレイヤーが3つの塩田ヘクス (0+1+2) を失うと、彼のBPは各ターンに3ずつ減少することになります。全4ヘクスが占領されたら、南部連合国軍プレイヤーは各ターンに7BPを失うことになります。

デザイン・ノート：塩漬け肉は、冷凍しないで一定期間保存できる唯一の方法であったため、南北戦争当時極めて重要でした。南部の主要な塩の産出地域が全て失われたら、重大な危機に陥っていたでしょう。

**プレイ・ノート:** 連邦軍プレイヤーは、塩田ヘクス 4909 に町がないため支配マーカを置くことができず、ヘクス内に SP を維持しなければなりません。これは、地域内で塩の生産を継続するために人手が必要であることをあらわします。

### 3. 軍マーカー [Army Markers]

軍マーカーは、大規模スタックの解消と選択ルール4のために提供されます。3つ星又は4つ星の将軍を含むスタックのみが、軍マーカーを使用できます。軍マーカーをマップ上に置き、軍内の全ユニットを軍ディスプレイ上に置きます。軍マーカーは、戦闘戦力やルール4以外の機能を持ちません。ゲーム内に用意された軍マーカーの数は、意図的な限度です。軍マーカーは、いつでも配置又は取り去ることができます。アクション又はプレイヤーが手番プレイヤーであることを要求されません。

#### 4. 軍の士気 [Army Morale]

**概括 [In General] :** 高い士気を有す軍は、戦闘で交戦時に1の目を振り直しできます。軍マーカーを裏返すことにより、軍が高い士気を持つことを示します。ある軍は、「大規模な接戦」に勝利することによって高い士気を獲得します。「大規模な接戦」とは、両陣営が少なくとも7SPsを持ち、勝者がCRT上で敗者よりも多くのサイコロを振らなかった場合です。

例: 12 SPs 対 7 SPs は大規模な接戦となり、両陣営は2つのサイコロを使用します。13 SPs 対 11 SPd は、11 SPs を有する陣営が戦闘の勝者でない限り大規模な接戦になりません。

**振り直し [Re-Roll]**：軍が高い士気を持つ限り、所有しているプレイヤーはその軍が戦闘で振る全ての1の目を振り直します。2又は3つのサイコロを使用する戦闘では、プレイヤーは振られた全ての1の目を振り直すことができます。再び1が振られたら、それは保持しなければならず、決して振り直しの振り直しはできません。

**高い士気状態の喪失 [Losing High Morale Status]** : ある軍は、いったん戦闘に敗北するか (いかなる規模又は戦闘比でも)、又は軍内の最後の SP が除去されるか転置されると、高い士気状態を失います。軍マーカー

をマップから取り去らなければならないと、やはり失われます(例えば、スタックがもはや3つ星又は4つ星の将軍を含まないと)。軍の高い士気状態は、その軍が士気阻喪状態(12.2)にあるかどうかは関係ありません。十分な大きさの士気阻喪状態の部隊がその移動又は退却を軍と同じスペース内で終了したら、その軍は同様に士気阻喪状態になりますが、高い士気状態を持つとその状態を保持します。同様に、ある軍がその移動又は退却を十分な大きさの士気阻喪状態の部隊と共に終了したら、それ自体も士気阻喪状態になりますが、高い士気状態を失うことはもたらしません。

## § 5. 機動対応 [Maneuver Reaction]

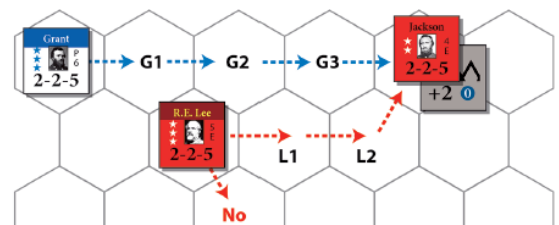
これは迎撃に似ていますが、ヘクスに進入する代わりに活性化部隊が進入しようとするときに、対応している部隊がそのヘクスに隣接するヘクスへ進入することにより、活性化部隊と接触を保ちます。ある位置への競争又は距離を保つことの試みを想像できます。迎撃の試みを行うための機会を誘発する敵の移動は、代わりに迎撃の試みの資格を持つ部隊によって機動の試みを誘発するために使用できます。機動は、非活性部隊による1ヘクス移動で、他の対応の試みと同様に修正後の9のサイの目で成功です。迎撃についての、全てのルール、制限、修正を適用します。ただし、以下の例外があります。:

- ・機動されるヘクスは、活性部隊が進入しているヘクスに隣接していなければならない、しかも活性部隊が去った直後のヘクスであってはなりません。
- ・機動されるヘクスは、非橋梁の航行可能河川ヘクスサイド又は通過不能ヘクスサイドを越えることができません。
- ・機動されるヘクスは、敵支配下の目標又は資源ヘクスであってはなりません（たとえカラであっても）。
- ・ピケ・ライン DRM は、機動の試みに適用しません。
- ・機動されるヘクスは、たとえ対応している部隊がそれらを自動的に転置できるとしても、敵ユニットを含んではならず、非移動敵ユニットの ZOI 内であってはなりません。

その ZOI 内のヘクスへ進入又は攻撃しようとしている活性部隊への対応では、将軍は迎撃又は機動対応のどちらかを試みることができ、両方ではありません。プレイヤーが機動して進入を望むヘクスは、機動の試みのサイ振りが行われる前に指定されなければなりません。

全ての機動の試みは、同時に事前指定されていなければなりません。  
事前指定された迎撃の試みは、いずれかの機動又は迎撃の試みの結果  
を見た後でキャンセルできません。

**プレイ・ノート：**あなたは活性部隊から機動で離れることはできず、常に接触を保たなければなりません。移動が3つの非活性スタックによって一度に戦闘回避、機動、迎撃の全てを誘発することが考えられます。



**例:** グラントがヘクス G1 に進入すると、リーは G1 へ迎撃又はヘクス G2 へ機動できることになります。この例では、南部連合国軍プレイヤーは右翼を保持し、どちらも行いませんでした。次いで、グラントはヘクス G2 へ移動します。リーは迎撃できますが、成功したサイ振りの後にグラントとの接触を保ちながら、ヘクス L1 へ機動することに決めます。グラントがヘクス G3 へ移動するとき、リーはヘクス L2 へ機動します。グラントがジャクソンを攻撃するとき、リーはジャクソンを増強するため迎撃します。リーが決してグラントから離れる機動をできないことに注意してください。

## シナリオ [SCENARIOS]

## はじめに [GETTING STARTED]

プレイしたいシナリオを選択し、シナリオ・セットアップ・カードを使用してコマをセットアップします。マーカーを置くため、シナリオ・データを使用します。ゲームは、主導権を判定するために各プレイヤーがサイを1つ振って開始します。サイ振りの勝者が最初に移動します。

## 追加のターン記録欄情報 [Additional Turn Track Information] :

- ・**ターン6** : 連邦軍プレイヤーは、グラント [Grant] をハレック [Halleck] の位置へ移送することを選択できます。
- ・**ターン11** : フッカー [Hooker] が降格されてミード [Meade] によって置き換えられた後、いずれかの合法スペースへ移送 (16.6) できます。
- ・**ターン17** : 連邦軍プレイヤーは、ハンター [Hunter] を取り去らないことを選択できます。ハンターが取り去られなければ、シェリダン [Sheridan] は移送できません。

**プレイ・ノート** : 1861 年についての特別ルールが追加されることで難易度が増すため、ゲームを初めてプレイするプレイヤー諸氏は、ゲームの中核ルールを十分に理解するため、1862 年シナリオ (S2) に挑戦することを薦めます。

§ 注釈 : 1861、1862、1863 年シナリオでは、シナリオ終了時に非補給下の目標/資源ヘクスから、どちらのプレイヤーも VPs を得点できません。シナリオの最終ターンに先立って得点された北部侵攻の VPs (20.3.2) は、この限度に従いません。

## S1. 1861 年シナリオ [THE 1861 SCENARIO]

## S1.1 セットアップとシナリオ・データ [Setup and Scenario Data]

- ・**ゲームの長さ** [Game Length] : 3 ターンです。ターン1に開始して、ターン3の勝利チェック・フェイズに終了します。
- ・**最初のプレイヤー** [First Player] : サイを振って主導権を判定します。
- ・**セットアップ** [Setup] : 1861 年開始時カードを使用します。
- ・**特別アクション・カード** [Special Action Cards] : 各プレイヤーは、無作為に引いた1枚で開始します。
- ・**アクション・サイクルの開始 (3.4)** [Start with the Action Cycle] : 最初のターンの増援、戦略移動、司令官管理フェイズを飛ばします。
- ・**境界州** [Border States] : ウェスト・ヴァージニアは、南部連合国軍支配下で、ケンタッキーは中立、ミズーリは連邦軍支配下です。
- ・**封鎖マーカー** [Blockade Markers] : 北大西洋 = 5、南大西洋 = 7、メキシコ湾 = 8。
- ・**状態記録欄マーカー** [Status Track Markers] : 兵器工場 [Arsenals] = 1、維持 [Maintenance] = 10、資源 BPs [Resource BPs] = 97、連邦軍の VPs [Union VPs] = 3 (ハーバーズ/フェリー [Harper's Ferry]、ホイーリング [Wheeling] とグラフトン [Grafton] WV)、連邦軍装甲艦 [Union Ironclads] = 0、CSA の訓練 [CSA Training] = 0、連邦軍の訓練 [Union Training] = 0。

## S1.2 シナリオ勝利条件 [Scenario Victory Conditions]

以下は 1861 年シナリオにのみ適用し、1861 年に開始するキャンペーン・ゲームには適用しません。

**連邦軍の勝利** [Union Victory] : 連邦軍プレイヤーは、シナリオ終了時に 5 VPs を持つと勝利します。南部連合国軍プレイヤーが VPs を持つと、これらは連邦軍の勝利判定の前に差し引かなければなりません。

自動的勝利項目内に列記された通常の VPs に加えて、連邦軍と南部連合国軍プレイヤーはシナリオ終了時に以下の VPs も獲得します。:

- ・**連邦軍** [UNION] : 連邦軍支配の現行各封鎖 DRM ポイントについて 1/2VP (端数は残す)。DRM を有す封鎖突破港が開鎖されていたら、連邦軍の支配下です。
- ・**南部連合国軍** [CONFEDERATE] : CSA 軍支配の各境界州目標ヘクスについて 1 VP。

**南部連合国軍の勝利** [Confederate Victory] : 南部連合国軍プレイヤーは、連邦軍プレイヤーが自軍の勝利条件を達成することに失敗したら勝利します。**連邦軍プレイヤーは、4 VPs (ハーバーズ・フェリー [Harper's Ferry]、ホイーリング [Wheeling, WV]、グラフトン [Grafton] とノーフォーク [Norfolk] とペンサコーラ [Pensacola] の封鎖突破) で開始することに注意してください。南部連合国軍プレイヤーは、1 VP (スプリングフィールド [Springfield, MO]) で開始します**

## S1.3 1861 年の特別ルール [Special 1861 Rules]

下記の特別ルールは、1861 年シナリオと 1861 年から開始するキャンペーン・ゲームの両方に適用します。

§ (S1.3.1) **1861 年連邦軍の水上支配** [1861 Union Naval Control] : ケンタッキーが中立である間 (17.1.3)、連邦軍の水上支配はニュー・マドリッド [New Madrid] 又は完全にケンタッキー内の河川ヘクスサイドへ進入又は通過ができません。

§ (S1.3.2) **1861 年の水上増加** [1861 Naval Ramp Up] : ターン 1 ~ 3 中を通して (のみ)、以下の追加制限が水上輸送アクション (強襲上陸を含む) に適用されます。

- ・**ターン1** : どちらのプレイヤーも、いかなる種類の水上輸送アクションも実施できません。
- ・**ターン2** : 連邦軍プレイヤーは、アクション・フェイズ毎に1海洋輸送アクションに限定されます。加えて、連邦軍プレイヤーは、各河川と海洋輸送アクションで輸送するのが1SP のみに限定されます。
- ・**ターン3** : 連邦軍プレイヤーは、アクション・フェイズ毎に1海洋輸送アクションに限定されます。加えて、連邦軍プレイヤーは、各河川と海洋輸送アクションで輸送するのが2SP のみに限定されます。戦略移動への影響はありません。

(S1.3.3) **初期の連邦軍艦隊** [Early Union Fleet] : ターン 1、2、3 に、連邦軍プレイヤーは基本ゲームの水上支援又は基本ゲームの沿岸砲撃 (19.6) のどちらかのために特別アクション・カードをプレイできません。

**デザイン・ノート** : 上記の水上活動への限定は、戦争初期の数か月間に、各陣営が部隊の輸送や強襲上陸の実施能力が限られていたことを反映します。これらは、1862 年初頭にミシシッピ川上に Eads 装甲艦が到着し、南部連合国軍の沿岸砦への攻撃を支援するために十分な外洋水上部隊が増強されるまで、連邦軍の完全な制海権が達成されなかったことも反映します。

(S1.3.4) **1861 年のスローペース** [1861 Slow Pace] : ターン 1、2、3 には、ターン毎に通常の4アクション・フェイズではなく、ターン毎に3アクション・フェイズのみがあります。加えて、ターン2と3の開始時、各プレイヤーは通常の2枚でなく、1枚のみ特別アクション・カードを引きます。

**デザイン・ノート** : これは、戦争初期のスローペースを反映します。

(S1.3.5) **鉄道迎撃** [Railroad Interception] : ターン1中 (のみ)、J ジョーンストンと2SP までは、ボーリガードが攻撃されて戦闘回避を試みを行わなければ、マナッサス・ジャンクション [Manassas Junction] のボーリガードの部隊を増強するため、連続した鉄道路を介して2ヘクスの迎撃 (9.2) を試みることができます。鉄道路は、南部連合国軍の支配下でなければなりません。ピケ・ラインの+2 (9.4) にプラスして J ジョーンストンの防御値をこの迎撃の試みに適用します。

**デザイン・ノート** : これは、1861 年の連邦軍のマナッサス・ジャンクションへの移動に、歴史的にユニークな南部連合国軍部隊の対応を認めます。

§ (S1.3.6) **ウェスト・ヴァージニアの塹壕** [West Virginia Entrenchments] : ターン1に、南部連合国ウェスト・ヴァージニア民兵は、塹壕アクション (4.3) を使用して塹壕を置くために必要な要件を満足するために使用できません。

**デザイン・ノート** : これは、ヴァージニア西部が全面的に敵対していたことを反映しており、結果として開戦当初は分離独立派が地元ではほとんど支持されませんでした。



## S2. 1862 年シナリオ [THE 1862 SCENARIO]

### S2.1 セットアップとシナリオ・データ [Setup and Scenario Data]

- **ゲームの長さ [Game Length]** : 5 ターンです。ターン 4 (1862 年冬) に開始して、ターン 8 (1862 年秋季) の終了フェイズ完了時に終了します。
- **最初のプレイヤー [First Player]** : サイを振って主導権を判定します。
- **セットアップ [Setup]** : 1862 年開始時カードを使用します。
- **特別アクション・カード [Special Action Cards]** : 各プレイヤーは、無作為に引いた 3 枚で開始します。
- **アクション・フェイズの開始 [Start with the Action Phase]** : 最初のターンの増援、戦略移動、司令官管理フェイズを飛ばします。
- **破壊された兵器工場 [Arsenals Destroyed]** : なし
- **境界州 [Border States]** : ウェスト・ヴァージニア、ミズーリ、ケンタッキーは、連邦軍支配下です。
- **封鎖マーカー [Blockade Markers]** : 北大西洋=4、南大西洋=6、メキシコ湾=7
- **状態記録欄マーカー [Status Track Markers]** : 兵器工場 [Arsenals]=4、維持 [Maintenance]=10、資源 BPs [Resource BPs]=96、連邦の VPs [Union VPs]=4 (ウェスト・ヴァージニアとハーパーズ・フェリー [Harper's Ferry])、連邦軍装甲艦 [Union Ironclads]=2、CSA の訓練 [CSA Training]=0、連邦軍の訓練 [Union Training]=0。

### S2.2 シナリオ勝利条件 [Scenario Victory Conditions]

以下は 1862 年シナリオにのみ適用し、1862 年に開始するキャンペーン・ゲームに適用しません。

**連邦軍の勝利 [Union Victory]** : 連邦軍プレイヤーは、ゲーム終了時に **24VPs** を持つと勝利します。南部連合国軍プレイヤーが VPs を持つと、これらは連邦軍の勝利判定の前に差し引かなければなりません。

自動的勝利項目内に列記された通常の VPs に加えて、連邦軍と南部連合国軍プレイヤーはシナリオ終了時に以下の VPs も獲得します。:

- **連邦軍 [UNION]** : 連邦軍支配の現行各封鎖 DRM ポイントについて 1/2VP (端数は残す) DRM を持つ封鎖突破港が閉鎖されていたら、連邦軍の支配下です。
- **南部連合国軍 [CONFEDERATE]** : CSA 支配の各境界州目標ヘクスについて 1 VP。

**プレイ・ノート**: 連邦軍プレイヤーは、4 VPs の CSA 資源ヘクス (ハーパーズ・フェリー [Harper's Ferry]、チャールストン [Charleston] WV、グラフトン [Grafton] WV、ホイーリング [Wheeling] WV)、5 占領封鎖 DRM についての 2.5VPs、ボーリング・グリーン [Bowling Green] とコロンバス [Columbus] の CSA 支配についての 2 VPs で開始します。実質 4.5VPs です。

**南部連合国軍の勝利 [Confederate Victory]** : 南部連合国軍プレイヤーは、連邦軍プレイヤーが自軍の勝利条件を達成することに失敗したら勝利します。

## S3 1863 年シナリオ [THE 1863 SCENARIO]

### S3.1 セットアップとシナリオ・データ [Setup and Scenario Data]

- **ゲームの長さ [Game Length]** : 5 ターンです。ターン 9 (1863 年冬) に開始して、ターン 13 の終了フェイズ完了時に終了します。
- **最初のプレイヤー [First Player]** : サイを振って主導権を判定します。
- **セットアップ [Setup]** : 1863 年開始時カードを使用します。
- **連邦軍の支配マーカー [Union Control Markers]** : セットアップ・カード上に列記された以外に、塹壕又は砦を持つ場所を除く、1 以上の自軍 SPs を含む敵支配下州内に位置する各町、都市、港、沿岸砦、島、目標/資源のヘクス内に友軍支配マーカーを置きます。
- **特別アクション・カード [Special Action Cards]** : 各プレイヤーは、無作為に引いた 3 枚で開始します。
- **アクション・フェイズの開始 [Start with the Action Phase]** : 最初のターンの増援、戦略移動、司令官管理フェイズを飛ばします。

- **破壊された兵器工場 [Arsenals Destroyed]** : なし
- **境界州 [Border States]** : ウェスト・ヴァージニア、ミズーリ、ケンタッキーは、連邦軍支配下です。
- **封鎖マーカー [Blockade Markers]** : 北大西洋=2、南大西洋=2、メキシコ湾=3
- **状態記録欄マーカー [Status Track Markers]** : 兵器工場 [Arsenals]=9、維持 [Maintenance]=10、資源 BPs [Resource BPs]=77、連邦の VPs [Union VPs]=23、連邦軍装甲艦 [Union Ironclads]=4、CSA の訓練 [CSA Training]=0、連邦軍の訓練 [Union Training]=0。
- **取り去られた連邦軍の将軍 [Union Removed Generals]** : ビューエル [Buell]、フレモント [Fremont]、ハレック [Hakkeck]、ライオン [Lyon]、マクレラン [McCellan]、パターソン [Patterson]、ポープ [Pope]、サムナー [Sumner]。
- **非任命ボックス [Unassigned Box]** : J. ジョンストン [J. Johnston] (CSA)、バトラー [Butler] (連邦軍) (16.5.2)。

### S3.2 シナリオ勝利条件 [Scenario Victory Conditions]

以下は 1863 年シナリオにのみ適用し、1863 年に開始するキャンペーン・ゲームに適用しません。

**連邦軍の勝利 [Union Victory]** : 連邦軍プレイヤーは、シナリオ終了時に **39VPs** を持つと勝利します。南部連合国軍プレイヤーが VPs を持つと、これらは連邦軍の勝利判定の前に差し引かなければなりません。

自動的勝利項目内に列記された通常の VPs に加えて、連邦軍と南部連合国軍プレイヤーはシナリオ終了時に以下の VPs も獲得します。:

- **連邦軍 [UNION]** : 連邦軍支配の現行各封鎖 DRM ポイントについて 1/2VP (端数は残す) DRM を持つ封鎖突破港が閉鎖されていたら、連邦軍の支配下です。
- **南部連合国軍 [CONFEDERATE]** : CSA 支配の各境界州目標ヘクスについて 1 VP。

**南部連合国軍の勝利 [Confederate Victory]** : 南部連合国軍プレイヤーは、連邦軍プレイヤーが自軍の勝利条件を達成することに失敗したら勝利します。

## S4. キャンペーン・ゲーム [THE CAMPAIGN GAME]

### S4.1 セットアップとシナリオ・データ [Setup and Scenario Data]

**ゲームの長さ [Game Length]** : 20 ターンです。ターン 1 に開始して、早期に終了しなければ (20.3 と S4.3)、ターン 20 の終了フェイズ完了時に終了します。

**1861 年の開始 [1861 Start]** : 1861 年の開始については、キャンペーン・ゲームの勝利条件を持つ 1861 年シナリオからのセットアップ情報と特別ルールを使用します。

**可変の開始 [Variable Start]** : プレイヤー諸氏は、1862 年又は 1863 年にキャンペーン・ゲームを開始することもできます。それを行うためには、そのシナリオのセットアップ情報と共にキャンペーン・ゲームの勝利条件を使用します。

### S4.2 キャンペーン・ゲームの勝利条件 [Scenario Victory Conditions]






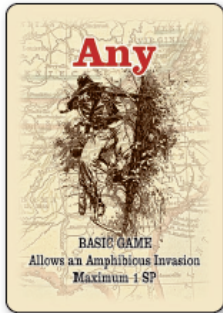

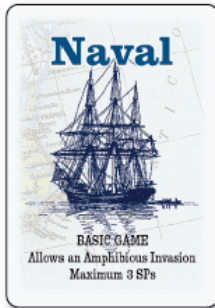
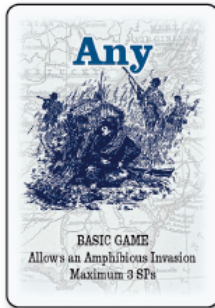
最終ターンの終了までに、どちらのプレイヤーも自動的勝利で勝利しなければ、連邦軍プレイヤーは **60 以上の VPs** を持つと勝利します。南部連合国軍プレイヤーは、連邦軍プレイヤーがそれ未満を持つと勝利します。南部連合国軍の VPs はこの判定に影響を持ちません。連邦軍の VPs のみが考慮されます。

**デザイン・ノート** : ゲーム終了時の南部連合国軍の勝利は、南部の勝利を意味するわけではありませんが、和平交渉でより有利な条件を要求できます。

### S4.3 1864 年の大統領選挙 [The 1864 Presidential Election]

ターン 18 の勝利チェック・フェイズ中、連邦軍の VPs を一時的に 5 ポイントだけ減少させます。これが南部連合国軍の自動的勝利を誘発すると、マクレランが 1864 年の選挙に勝利し、和平交渉を開始するものと見なします。ゲームは直ちに南部連合国軍の勝利で終了します。一時的な減少が南部連合国軍の自動的勝利を誘発しなければ、リンカーンが選挙に勝利し、5 VPs が回復してゲームは継続します。

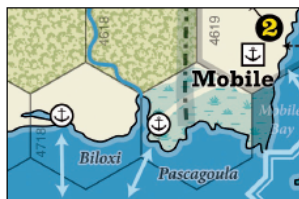
## 水上アクション・コスト・チャート (基本ゲームのみ)

水上アクション・コスト・チャート（基本ゲームのみ）				
	強襲上陸又は水上輸送の規模			
水上活動 のタイプ	<div>いずれかの数の司令官</div> <div></div>	<div>いずれかの数の司令官</div> <div></div>	<div>いずれかの数の司令官</div> <div></div>	<div>いずれかの数の司令官</div> <div></div>
非砦スペース に対する 強襲上陸  	海洋輸送 コスト：1AP ー又はー 1枚の特別アクション・カード	海洋輸送 コスト：2APs ー又はー 1枚の特別アクション・カード	海洋輸送 コスト：3APs ー又はー 1枚の特別アクション・カード	河川輸送 を使用している 強襲上陸 コスト： 1枚の「Any」カード  
	河川輸送 コスト：1AP スタック毎に（1、2、3SPs） ー又はー 1枚の特別アクション・カード（水上、「Any」、適切な戦域）			
砦 又は沿岸砦に対する 強襲上陸  	コスト： 1枚の特別アクション・カード   			
海洋輸送 海洋港から海洋港	コスト： 1AP ー又はー 1枚の特別アクション・カード	コスト： 2AP ー又はー 1枚の特別アクション・カード	コスト： 3AP ー又はー 1枚の特別アクション・カード	不 可
河川輸送 港で開始又は終了 しなければならない。	コスト：1AP 1～3SPsを輸送するために1AP ー又はー 1枚の特別アクション・カード（水上、「Any」、適切な戦域）			コスト： 1AP ー又はー 1枚の特別アクション・カード （「Any」又は適切な戦域）

注釈: 海洋輸送を使用している強襲上陸は、海洋港を含む敵支配下又は敵占有下のスペース内でのみ終了できる (10.3.2, 19.3.5)。37 頁のビロキシンとパスカグーラの注釈を参照。

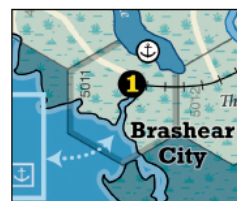


## 特殊なヘクスとスペース [SPECIAL HEXES AND SPACE]



### ビロキシとパスカグーラ (4718 & 4719)

[Biloxi and Pascagoula] : これらは河川港で、その実線潮流河川路への連結にかかわらず、海洋輸送と海洋強襲上陸によってはアクセス不能です。実線潮流河川路の目的は、これらのヘクス内で基本ゲームの水上支援が使用でき、上級ゲームでこれらのヘクスに連邦軍の外洋航行 NSPs が進入できることを示すことです。連邦軍プレイヤーは、シップ・アイランド [Ship Island] (又はシップ・アイランドを入退出する、点線と実線の潮流河川路からアクセス可能ないずれかの河川港から) これら2つの港のどちらかへ河川強襲上陸を実施できます。



**ブラシアー・シティ (5011) [Brashear City]** : ブラシアー・シティ [Brashear City] は海洋港ではないため、メキシコ湾の方向からこのヘクス内への連邦軍の強襲上陸は、アチャファラヤ湾 [Atchafalaya Bay] からの河川強襲上陸として実施されなければなりません。この沿岸ヘクスは、点線の潮流河川路によってメキシコ湾の方向からのみ到達可能であるため、外洋航行 NSPs はここでは認められません。ブラシアー・シティの内の連邦軍ユニットは、河川補給を使用してアチャファラヤ湾から完全補給を引くことができますが、ブラシアー・シティはメキシコ湾に面した港ではないため、メキシコ湾から内陸へ完全補給を及ぼせません。沿岸とヘクスの河川港部分との間に航行可能水路がないため、このヘクスの連邦軍の支配はメキシコ湾からこのヘクスを通過してミシシッピー・デルタへと伸ばす連邦軍の水上支配を認めません。そのため、連邦軍の水上支配がシムズポート [Simmesport] 又はドナルドソンヴィル [Donaldsonville] 北西側の航行可能河川ヘクスサイドを介してミシシッピー川からこのヘクスへ到達するまで、連邦軍プレイヤーはグランド・レイク [Grand Lake] 上のブラシアー・シティの内外へ河川輸送を使用できません。

**ブラウンズヴィル/マタモロス・マップ外ボックス [Brownsville/Matamoros Off Map Box]** : 14.4.6 と 19.2.3.



**カイロ (2316) [Cairo]** : カイロ [Cairo] とヘクス 2415 との間に、鉄道フェリーがあります。カイロからヘクス 2415 へ通常の移動を使用しているとき、湿地のコストは鉄道線の使用によって回避できます。したがって、これらの間を走るミシシッピー川ヘクスサイドが、友軍支配下又は非支配下のどちらかであるとき、カイロからヘクス 2415 まで移動するために2MPs のみがかかります。ヘクス 2415 内の道路は、コロンバス [Columbus] (2516) 又はヘクス 2416 へ連結しません。

**ドーバー (2619) [Dover]** : このヘクス内の南部連合国軍の砦は、テネシー川とカンバーランド川の両方の連邦軍水上支配を妨害します。港は、カンバーランド川上の連邦軍水上支配のみを妨害します (19.1.4)。

**フローレンス (3120) [Florence, TN]** : タスカンビア [Tuscumbia] を参照。  
**フォート・セント・フィリップ/ジャクソン [Fort St. Philip/Jackson]** : 西部戦域内と見なされます。

**フォート・モンロー [Fort Monroe]** : 南部連合国軍支配下のフォート・モンローは、大西洋とフォート・モンローの北にあるチェサピーク湾部分間の水上移動を妨害せず、ハンプトン [Hampton] ヘクスの北側への河川強襲上陸も妨げません。

**ガルベストーン (5101) とガルベストーン湾 [Galveston and Galveston Bay]** : マップの注釈-テキサスも参照してください。メキシコ湾からガルベストーン湾内への唯一の方法は、ガルベストンのヘクスを介してです。ガルベストーン、ヒューストン [Houston]、リバティ [Liberty] 間の水上輸送は、河川輸送によってでなければなりません。

**ジョージタウン (3641) [Georgetown]** : ジョージタウン [Georgetown] からヘクス 3542 まで移動するために1MP、ヘクス 3542 からジョージタウンまで移動するために2MPs がかります。

**ハンプトン (1349) [Hampton]** : フォート・モンローが物理的にヴァージニア半島に接近して存在するため、水上活動において、ハンプトン・ヘクスの東側を沿岸ヘクスとしてではなく、そのヘクスとフォート・モンローとの間の北から南への航行可能河川として扱います。ここに沿った両方向の移動は、河川を下ると見なされます。

**ハッテラス入江 [Hatteras Inlet]** : パムlico湾 [Pamlico Sound] を入退出する唯一の方法は、ハッテラス [Hatteras] 入江島ボックスを介してです。マップの注釈-ノース・カロライナの潮流水路も参照してください。

**モービル (4619) とモービル湾 [Mobile and Mobile Bay]** : フォート・モーガン [Fort Morgan] と水上活動についてはマップの注釈、フェリーについては5.4.4 を参照。

**マッスル・ショールズ (3220) [Muscle Shoals]** : 19.1.3 を参照。



**ニュー・マドリッド (2515) [New Madrid]** と **アーカンサス・ポスト (3409) [Arkansas Post]** : これらは、特異なヘクスです。航行可能河川がヘクス中央を通り抜けます。陸上移動と陸上戦闘について、河川は無視されます。これは、ここが重要な渡河地点であったことをあらわすために行われました。これらのヘクスについては、いくつかポイントがあります。:

- ・ケンタッキーが中立の間、ニュー・マドリッド [New Madrid] に進入できません (17.1.3)。
- ・ニュー・マドリッドは、西部戦域と見なされます。
- ・州の境界によって隠されて非常に不明瞭ですが、ニュー・マドリッドのヘクス内に、バフィンントン [Buffington] (2414) へ導かれる道路に加えて、ヘクス 2615 へ導かれる道路があることに注意してください。それ故、ヘクス 2615 からバフィンントンまで又は逆も同様に移動するため、2MPs のみがかかります。
- ・ニュー・マドリッド内の南部連合国軍の砦壕は、ミシシッピー川上の連邦軍の水上支配を妨害しません。
- ・航行可能河川を越えるための移動コストはありません (5.8.4)。
- ・南部連合国軍の陸上ユニットは、連邦軍の水上ユニットのみによって占められていたら、通過して進入できます。

**ニュー・オリンズ (4814) [New Orleans]** : ポンチャートレイン [Pontchartrain] 湖内へ又は通過しての水上移動と強襲上陸は、認められないことに注意してください。海洋輸送は、ニュー・オリンズで停止しなければなりません。そこから更に河川を遡るため、河川輸送のみが SPs を運ぶことができます (19.3.5)。

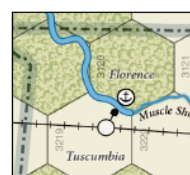
**ノーフォーク (2449) [Norfolk]** : フォート・モンロー [Fort Monroe] の連邦軍支配は、封鎖突破港としてのノーフォーク [Norfolk] を妨害します。ノーフォーク内の南部連合国軍水上ユニットは、航行してジェームズ川を遡るか又はフォート・モンロー北のチェサピーク湾の部分に進入するためフォート・モンローを強行突破できます。

**プロクターヴィル (4915) [Proctorville]** : このエリア内の浅海のため、ここは海洋港ではなく河川港です。加えて、点線の潮流河川路によってのみ到達可能なので、そこでは連邦軍の外洋航行 NSPs は認められません。水上支配は決して潮流河川路を妨害又は無効にできないため、CSA の限定補給はパーリントン [Pearlington] とプロクターヴィル [Proctorville] の両方が南部連合国軍の水上支配下にあるという条件で、パーリントンからプロクターヴィルまでたどることができます。

**ロアノーク・アイランド [Roanoke Island]** : 14.4.7 を参照。

**シップ・アイランド [Ship Island]** : 13.3.3 を参照。

**シムズポート (4509) [Simmesport]** : この町は、レッド [Red] 川への重要地点です。この町が南部連合国軍の支配下にあると、連邦軍の水上支配はレッド川を遡ることアチャファラヤ川を下ることを妨害します。ここに砦が構築されたら、いずれにしてもヘクスのミシシッピー川ヘクスサイドの水上支配に影響しないことになります。



**タスカンビア (3219) [Tuscumbia]** : フローレンス (3120) [Florence] の港は、タスカンビア [Tuscumbia] で鉄道網に連結します。これは、南部連合国軍が連邦軍の水上支配を掃討すれば、テネシー川を補給線として使用することを認めます。同様に、連邦軍プレイヤーは、フローレンスとタスカンビアの両方を支配する限り、タスカンビアで河川補給を鉄道線へ連結するために使用できます。

**ヴィックスバーグ (4011) [Vicksburg]** : マップの注釈-ヴィックスバーグの防衛を参照。



**ワシントン DC (1647) [Washington]** : 南から航行可能ヘクスサイドによって防護されているため、1南部連合国軍 SP のみはその方向から攻撃できます。連邦軍の水上支配の範囲は妨害されず、連邦軍のワシントンからの河川輸送 (と河川強襲上陸) は、ノーフォークと同じ南まで到達でき、ジェームズ川を遡ってリッチモンド [Richmond] へとつながります。

**ウェインズヴィル (4436) [Waynesville]** : このヘクスは、沿岸ヘクスではありません。

**ウィルミントン (3345) [Wilmington]** : ウィルミントンとフォート・フィッシャー [Fort Fisher] は、他の大部分の沿岸砦とその付随港と同様に直接連結します。これらの間で移動や河川輸送がそれぞれ可能です。

# マップの注釈 [MAP NOTES]

## テキサス [Texas]



**連邦軍の強襲上陸 [Union Amphibious Assault] :** 海洋を通しての強襲上陸は、海洋港で開始して終了しなければならないので、ヒューストン [Houston] とヘクス A~D は海洋強襲上陸の目標になり得ません。ガルベストン [Galveston]、サビン・シティ [Sabine City]、ブラウンズヴィル [Brownsville] / マタモロス [Matamoros] のみが目標になり得ます。ただし、侵攻部隊がガルベストンで開始すると河川強襲と見なされ、SPs と将軍はヒューストン又はヘクス A~D に上陸できます。

**南部連合国軍の強襲上陸 [Confederate Amphibious Assault] :** マグルーダーは、「Any」の特別アクション・カードが使用されると、ガルベストン [Galveston] に対して強襲上陸を行うことができます。そこは防御されていないため、自動的に成功することになります。

**ガルベストン外部への陸上移動 [Land Movement out of Galveston] :** ガルベストン [Galveston] の支配を持つプレイヤーは、本土と島を分割する鉄道橋と浅い湾を支配します。敵の水上支配は、決してこれに影響しません。それ故、ガルベストンからヘクス A への移動は、常に 1 MP がかかります。ガルベストンからヘクス A への攻撃は、友軍支配下の航行可能河川を越えての攻撃と同じこととなります。

**ガルベストン内部への陸上移動 [Land Movement into Galveston] :** ガルベストン [Galveston] とヘクス A が両方とも友軍支配下であると、ガルベストンへ進入するために 1MP のみかかることになります。ガルベストンが敵支配下だったら、ヘクス A からガルベストンへの進入は、敵支配下の航行可能河川ヘクスサイドを越えて移動していることと同じです (+2 MP と最大 1 SP)。

**ブラウンズヴィル / マタモロス [Brownsville / Matamoros] :** 連邦軍プレイヤーは、陸上又は水上を介してこの港ボックスへ進入できます。南部連合国軍プレイヤーは、陸上を介してのみそこへ進入できます。このボックスは、メキシコの港を経由して南部連合国へ流入している密輸をあらわします。

**テキサスのマップ外資源ポイント [Texas OFF-Map Resource Points] :** これらは、テキサスの畜牛と南部連合国を支援していた西部からの補給をあらわします。どちらのプレイヤーもこれらのヘクスへ進入できません。

**上級ゲーム [ADVANCED GAME] :** マグルーダーが綿甲艦を使用してガルベストン [Galveston] に対して強襲上陸を行うと、水上戦闘は 0 NSP の綿甲艦対 0 NSP の連邦軍支配下海洋港となり、両軍が 0 のコラムを使用することになります。バンクスは、砲艦を使用してサビン川を遡って強襲上陸を行うことができますが、最初にオレンジ [Orange] の港の支配を奪取しなければなりません。連邦軍プレイヤーは、強襲上陸中にタイプ 1 河川上の南部連合国軍支配下の港を迂回できません。

## ニュー・オリンズ [New Orleans]



海上からニュー・オリンズ [New Orleans] を奪取するための 3 つの方法があります。各方法は、連邦軍プレイヤーがファラガット、5 NSPs、3 SPs、バーンサイドを持つと仮定します。南部連合国軍プレイヤーは、上図に表示されたユニットを持ち、フォート・セント・フィリップ [Forts St. Philip] とジャクソン [Jackson] よりも北の全航行可能河川の支配を持ちます。

**A. ブラシアー・シティ [Brashear City] :** 連邦軍プレイヤーは、海洋強襲上陸でアチャファアラヤ湾 [Atchafalaya Bay] に上陸し、次いで続くアクション・フェイズに 3 SPs とバーンサイドでそこからブラシアー・シティ [Brashear City] へ河川強襲上陸を実施します。そこからバーンサイドは、A1 又は A2 を介してニュー・オリンズ [New Orleans] へ行軍できます。A1 を超えるのに +2 MPs かかり、同時に 1 SP のみによって実施できるので、ニュー・オリンズが守備隊を持たなければ唯一の良い選択です。A2 を介しての他のアプローチは、なお悪いです。それはティボドー [Thibodaux] で橋梁なしでバイユー・ラフォーシェ [Bayou Lafourche] を越えることを要求します。なぜならば、鉄道橋を使用するためには、河川の支配が要求されるからです。バーンサイドは、ティボドーで塹壕を構築するために 2 MPs を消費でき、それは全 3 SPs がバイユー・ラフォーシェへ渡ることを認めます。いったんバイユー [bayou] 川を越えたら、彼はミシシッピ川を越えてニュー・オリンズの強襲を直視し、最大 1 SP によってのみ実施できます。ブラシアー・シティ自体は、河川補給を介してアチャファアラヤ湾から完全補給下にある一方、そのメキシコ湾側が港でないため、メキシコ湾から内陸へ完全補給を及ぼせないことに注意してください。LOC は、集積所として機能するための SP 又は砦がそこに残されているという条件で、メキシコ湾から限定補給を提供するため、ブラシアー・シティへ戻ってたどることができます。概して、ブラシアー・シティを介してのニュー・オリンズ攻撃は非常に困難です。

**B. フォート・セント・フィリップとジャクソン [Forts St. Philip and Jackson] :** これは、歴史的なアプローチです。バーンサイドと 3 SPs が沿岸砦に強襲上陸を実施すると、成功の確率は 67% です (3 SPs + 1 DRM 対 0 SP + 2 DRM)。

**上級ゲーム [ADVANCED GAME] :** 連邦軍艦隊が沿岸砦を通り過ぎて強行突破すると、ニュー・オリンズ [New Orleans] の未成装甲艦を攻撃できます。連邦軍がプロクターヴィル [Proctorville] への上陸を組み合わせると、沿岸砦は孤立して降伏のサイを振らなければなりません。ニュー・オリンズ内の艦隊は、バーンサイドが A2 から 3 SPs でニュー・オリンズを攻撃することも認めます。強行突破はリスクが高過ぎるのであれば、連邦軍の外洋航行装甲艦戦力並びに水上戦闘と陸上戦闘のために 2 枚の特別アクション・カードを使用しての強襲上陸を考慮します。



**C. プロクターヴィル [Proctorville] :** このアプローチは、1812 年戦争で使用されました。このエリアは浅海のため、プロクターヴィル [Proctorville] は、河川港として指定されます。結果として、このヘクスへの強襲上陸はパーリントン [Pearlington]、シップ・アイランド [Ship Island]、ビロキシ [Biloxi]、パスカグーラ [Pascagoula] からの河川強襲上陸として実行されなければなりません。南部連合国軍プレイヤーがこの港を防護することに失敗すると、上陸は抵抗を受けません。続くアクション・フェイズに、部隊はプロクターヴィルからニュー・オリンズへ行軍できます。このアプローチの問題点は、連邦軍プレイヤーが SPs をシップ・アイランドへ送るとき、南部連合国軍プレイヤーが予め警戒することです。

#### モービル湾 [Mobile Bay]



**§ フォート・モーガン [Fort Morgan] :** 連邦軍プレイヤーは、モービル [Mobile] 又はブレイクリー [Blakeley] の町を強襲上陸できるよう、最初に沿岸砦を占領しなければなりません。南部連合国軍のモービル又はブレイクリーからフォート・モーガン [Fort Morgan] 内外への陸上移動は、1 MP がかります。ただし、上級ゲームでは、ブレイクリー又はモービルのどちらかに連邦軍の外洋航行 SP がいるとき、フォート・モーガン内外への陸上移動、自動的迎撃、戦闘回避 (10.3.2) は認められません。陸上移動が不可能か又は望まなければ、代わりに SP は河川又は海洋 (連邦軍のみ) 輸送で砦の内外へ航行できます。フォート・モーガンとモービル間又はフォート・モーガンとブレイクリー間で、陸上戦闘は認められません。それらの間では、強襲上陸のみが認められます。

**モービルーブレイクリー・フェリー [Mobile-Blakeley Ferry] :** モービル [Mobile] とブレイクリー [Blakeley] 間のフェリーは、南部連合国軍プレイヤーに戦略鉄道移動と 12MP の鉄道移動ボーナスを認める鉄道フェ

#### 沿岸砦情報ボックス [Coastal Fort Information Box]

南部連合国軍支配下であると、連邦軍の水上支配と連邦軍の強襲上陸から防護するもの。

**Fort Monroe :** Hampton ヘクス (2349) を防護します。

**Fort Macon :** 海上からの強襲上陸から Beaufort ヘクス (3148) を防護しますが、ヘクスの北 (ヌース [Neuse] 川入江) からは防護しません。

**Fort Johnson/Fisher :** Wilmington (3345) を防護します。

**Fort Sumter :** Charleston (3839) を防護します。

**Fort Pulaski :** Savannah (4137) を防護し、サヴァンナ川への連邦軍のアクセスを防ぎます。

**Fort Pickens :** Pensacola (4722) を防護します。

**Fort Morgan :** Mobile Bay (4619) と Blakeley (4602) を防護し、モービル川への連邦軍のアクセスを防ぎます。

**Fort St. Philip & Jackson :** ミシシッピ川を防護し、したがってメキシコ湾方向から New Orleans への連邦軍のアクセスを防ぎます。

リーと見なされます。鉄道フェリーを使用してヘクスサイドを越える通常の陸上移動は、+1 MP がかります。この鉄道の使用は、プレイヤーが両岸にプラスしてフォート・モーガン [Fort Morgan] の支配とそれを越える水上支配を持つ場合にのみ認められます。

**モービル湾 [Mobile Bay] :** 連邦軍プレイヤーがフォート・モーガン [Fort Morgan] を無視し、モービル [Mobile] とブレイクリー [Blakeley] の両方を陸上によって占領したら、砦はモントゴメリー [Montgomery] を介していまだに補給下です。なぜならば、南部連合国軍プレイヤーはいまだにモービル湾の支配を持つからです。モービル湾は、4519 の湿地ヘクス内に伸びていると見なされます。結果として、モービル又はブレイクリーの港内の砦又は水上砲台は、そのヘクス内の航行可能河川にアクセスするためのその他の港の能力に影響しません。

**ビロキシとパスカグーラ [Biloxi and Pascagoula] :** これらは、パーリントン [Pearlington] やプロクターヴィル [Proctorville] と同様に河川港です。結果として、これらに到達するために海洋輸送と海洋強襲上陸は使用できません。外洋航行 NAPs は、実線の潮流河川路 (21.2.5) へ進入できるため、シップ・アイランド [Ship Island] からビロキシ [Biloxi] 又はパスカグーラ [Pascagoula] へ河川強襲上陸のために SPs を運べることに注意してください。ただし、ビロキシ又はパスカグーラの港はどちらも海洋港 (19.3.5) ではないため、航行 NSPs はどちらかに海洋強襲上陸するために SPs を運べません。

**上級ゲーム [ADVANCED GAME] :** 連邦軍プレイヤーは、外洋航行 NSPs を航行させて沿岸砦を通り過ぎ (強行突破)、モービル [Mobile] に投錨できます (そのスペース内で完全補給下でなければ、石炭欠乏マークを取り上げます)。次いでフォート・モーガン [Fort Morgan] は孤立し (モービル内の外洋航行 NSP がブレイクリーのヘクス内へ ZOI を及ぼすため)、降伏についてサイを振らなければならないことになります。いったん、南部連合国軍プレイヤーがモービル内に砦を構築したら、この選択肢はもはや不可能です (外洋航行 NSP は、モービルのヘクス内に留まることができないため)。

モービルは、パスカグーラを介しての陸上攻撃に脆弱です。南部連合国軍プレイヤーは、モービルを無防備にすべきではありません。

#### フォート・ガスデン・エリア [The Fort Gadsden Area]



**塩田 [Salt] :** 南北戦争中のフロリダは、南部連合国にとって重要な塩の産出源でした。これは沿岸全体にわたって生産されましたが、このゲームではセント・アンドリュース湾 [St. Andrews Bay] とセント・マークス [St. Marks] によってあらわされます。

**フォート・ガスデン [Fort Gadsden] :** 第一次セミノール戦争中に構築された旧式のガスデン [Gadsden] 陣地以外に、この砦マークは河川を防護する多数の砲台もあらわします。

**移動 [Movement] :** A から B へ移動している連邦軍部隊は、道路について 1 MP にプラスして、航行可能河川を越えるため (最大 1 SP) 2 MPs を消費します。A から E の移動は不可です。C から D 又は D から C へ渡河するためのコストは、誰がその河川の支配を持つかに依存



します。連邦軍プレイヤーについては+2MPsがかかり、1SPに限定されることになります(アパラチコラ [Apalachicola] の港を占領してフォート・ガズデン [Fort Gadsden] を掃討するまで)。

**強襲上陸 [Amphibious Assault]** : 連邦軍プレイヤーは、海洋から、上記の例に表示された3つの沿岸港のいずれかへ強襲上陸できます。

**上級ゲーム [ADVANCED GAME]** : アパラチコラ [Apalachicola] で開始し、砲艦を使用している連邦軍部隊は、フォート・ガズデン [Fort Gadsden] が破壊されて河川が敵NSPsから解放されると、フロリダ州チャタフーチー [Chattahoochee] まで航行できます(水上輸送/強襲上陸によって運ばれているSPsは、決して「強行突破」できないことを忘れないください)。

#### ノース・カロライナの潮流水路 [The North Carolina Tide Water]



基本ゲームにおいて、水上ユニットは無視します。上記は、1862年開始時の典型的な状況です。いくつかの点を解説します。:

1. 大西洋からパムリコ湾内への連邦軍の入口は、ハッテラス [Hatteras] 入江が連邦軍の支配下である場合にのみ可能です。ロアノーク [Roanoke] 島は、その封鎖突破 DRM に関してを除き、外海への直接アクセスを持たず、連邦軍はロアノーク島内に海洋強襲上陸を行うため、ハッテラス入江を支配しなければなりません。

2. ビューフォート [Beaufort] は、フォート・メイコン [Ft. Macon] が占領されるまで大西洋から侵攻できません。ただし、バーンサイドは、ハッテラス [Hatteras] 入江から河川輸送/強襲上陸を実施して、パルミコ湾 [Pamlico Sound] からビューフォートのヘクスへ上陸できます。次いで沿岸砦は孤立し、各南部連合国軍アクション・フェイズ終了時に降伏についてサイを振る必要があります。史実では、いったんハッテラスが陥落したら、フォート・メイコンは南部連合国軍によって放棄されました。

3. ハッテラス [Hatteras] 入江が連邦軍の支配下であるという条件で、連邦軍プレイヤーは海上封鎖されたアクセスを持たない連邦軍支配下の海洋港から、ニュー・バーン [New Bern] 又はロアノーク [Roanoke] 島内へ直接海洋強襲上陸を行うことができます(ハッテラス入江で停止することなく)。ワシントン [Washington] (NC) は河川港なので、海洋強襲上陸を受けることができません。

4. **上級ゲーム [ADVANCED GAME]** : ファラガットとその5NSPsは、ハッテラス入江 [Hatteras Inlet] にバーンサイドと共にあります。連邦軍プレイヤーがロアノーク [Roanoke] 島に強襲上陸を実施すると、水上戦闘は5NSPs対3NSPsでファラガットについての+1DRMです。陸上戦闘は、3SPs(+1バーンサイド、+1水上支援)対0SP(砦の+2DRM)です。

#### ヴィックスバーグの防衛 [Defending Vicksburg]



メンフィス [Memphis] が連邦軍プレイヤーの手に落ちた後、南部連合国軍プレイヤーは、ヴィックスバーグ [Vicksburg] の防御施設をレベル F3 に増強しているものとします。2SPsを持つ+1将軍と F3 砦は、強襲上陸から砦が陥落しないことを保証します。

**ヤズー川 [The Yazoo River]** : ヴィックスバーグ [Vicksburg] 内の砦と水上砲台は、ヘクス A 内の河川移動に影響しないことに注意してください。ヘクス A とヴィックスバーグ間の移動と戦闘は禁じられます。連邦軍プレイヤーは、ヤズー川内へ自由に航行できます。今日と異なり、1863年にヤズー川はヴィックスバーグを通過して流れていませんでした。

**チカソー・ブラフス [Chickasaw Bluffs]** : ヴィックスバーグ [Vicksburg] は、チカソー・ブラフス [Chickasaw Bluffs] の険しい場所であるヘクス B から攻撃されやすくなっています。南部連合国軍プレイヤーがそれを許すことができると、そこへの上陸で連邦軍プレイヤーに闘わせるため、このヘクス内に塹壕化 SP を持つことになります。ヘクス B 内の連邦軍 SP は、完全補給下(河川補給)で、限定補給のために LOC をたどっている他のユニットのための集積所になります。

#### カイロは無事なのか? [How Safe is Cairo?]



基本ゲームにおいて、この例の全水上ユニットは無視します。あなたが南部連合国軍プレイヤーで、カイロ [Cairo] を奪取しようとしていたら、いくつかの方法があります。:

1. その後モーガンを送る。例の彼の位置から、R2 でオハイオ川を越えるために2MPsを消費して、7MPsでカイロへ到達できます。南部連合国軍プレイヤーは1のコラムで+2DRMのサイを振り、連邦軍プレイヤーは0のコラムで+2DRMで振ります。モーガンが町を奪取できる確率は50%です。

2. 強襲上陸を実施するため「Any」の特別アクション・カードを使用します。1SP対0SPと砦の+2DRMの成功確率は22%です。+



2 DRM で確率を 50%に上げるため、別の特別アクション・カードを使用します。

3. 砦を直接攻撃するため、ポークの部隊を送ります。航行可能河川が敵支配下なので、1 SP のみが攻撃に使用できます。河川を越えて攻撃しているため、この状況では砦は+2 DRM ではなく+3 DRM を獲得することに注意してください。

**上級ゲーム [ADVANCED GAME]**：連邦軍の艦隊は、ナッシュヴィル [Nashville] でグラントを支援することに忙しく、連邦軍プレイヤーはカイロ [Cairo] 内に砦のみを残したと仮定します。上級ルールと2つの南部連合国軍河川小艦隊（2 NSPs）で、状況は以下のごとく変化します。：

1. 変化なし。
2. 2 NSPs が強襲上陸に随伴し、1 SP が上陸できる前に砦に対して水上戦闘に勝利しなければなりません。\*
3. 2 NSPs が砦に対する水上戦闘に勝利すると、ポークのスタックからの3 SPs がオハイオ川を越えて攻撃に使用できます。\*

\*#2 と #3 の場合、少なくとも1つの戦隊が生き残ると、それは南部連合国軍プレイヤーに水上支援についての+1を提供します。

**ワシントンは無事なのか？ [How Safe is Washington?]**



ワシントン [Washington] DC をレベル3の砦に増強することは常に良策ですが、強力な南部連合国軍の攻撃にはそれでも脆弱です。上の例では、リーがワシントンを攻撃する間、マクレランは渓谷で忙殺されています。ポトマック川を越えるために+1 MP かかるため、フレデリックスバーグ [Fredericksburg] から DC に到達するため、リーは5 MPs を費やします。そこに航行可能河川ヘクスサイドがあるため、南部連合国軍プレイヤーはアレクサンドリア [Alexandria] からの直接攻撃を避けます。

攻撃の戦闘比は、11 SPs 対 5 SPs です。CSA プレイヤーは、+2 DRM のために特別アクション・カードを使用するので、彼の合計 DRM はいまや+6 です（リーとジャクソンを含みます）。連邦軍プレイヤーは、+8 DRM を持ちます（マクドウェル、河川、砦）。両プレイヤーについて、平均的なサイの目と仮定します。：南部連合国軍は7、連邦軍は4を振ります。CSA：7+6=13=3の結果です。連邦軍：4+8=最大=2\*の結果です。南部連合国軍プレイヤーが勝利し、ワシントン DC を奪取します。

## プレイのヒント [HINTS ON PLAY]

### 連邦軍 [Union]

これは消耗戦です。あなたは、可及的速やかに、南部連合国軍の増援率を、ターン毎に9又は10SPsに減少させなければなりません。これは、突破封鎖港、ナッシュヴィル [Nashville]、メンフィス [Memphis]、全ての低い位置に実った果実を占領することによって行います。損耗が相手を弱体化させ、あなたが優れた将軍を手にするまで、南部奥地の奪取を望んではなりません。あなたが1862年にできる最良の事は、相手を境界州の外に置き、南部連合国軍のVPs からゲームに敗北することを回避することです。

**西部 [THE WEST]**：ナッシュヴィル [Nashville] は極めて重要です。一奪取して要塞化してください。次いで、メンフィス [Memphis] へ向かいます。

**ウェスト・ヴァージニア [WEST VIRGINIA]**：可及的速やかに、ウェスト・ヴァージニア内の3つの南部連合国資源ヘクスを占領します。

**種々雑多 [MISCELLANEOUS]**：フロリダ又はテキサスへ侵攻し、ニュー・オリンズ [New Orleans] 又はフォート・セント・フィリップ [Fort St. Philip] とジャクソン [Jackson] の奪取を注視してください。塩田ルールでプレイしているのであれば、塩田に進撃してください。それは、真に値打ちがあります。

**注意すること [BE CAREFUL]**：多数のSPを沿岸作戦へ送ることにより、ワシントン [Washington] DC 近郊の部隊を弱体化させないようにしてください。さもなければ、リーの北部侵攻を受けることになります。可及的速やかに、ワシントンの砦を F3 まで増強し、常時4〜7SPsの守備隊を置いてください。

### 南部連合国軍 [Confederate]

ミシシッピ川上に砦を構築してください！ 基本ゲームでは、1862年シナリオをプレイしているとき、南部連合国軍プレイヤーは、いったんコロンバス [Columbus] の砦とヘクス 2814 が陥落したら、ミシシッピ川全体が連邦軍河川強襲上陸に開かれることに注意してください。それ故、南部連合国軍プレイヤーは、メンフィス [Memphis] 又はヴィックスバーグ [Vicksburg]、あるいは両方に後方支援砦を構築しなければなりません。

**ケンタッキー [KENTUCKY]**：あなたは、ターン3にケンタッキーに侵攻した方がよいでしょう。なぜならば、そこはターン4に連邦州になるからです。コロンバス [Columbus] とボーリング・グリーン [Bowling Green] は、あなたに容易に6BPを与えます。

ゲームに勝利するための近道は北部へ侵攻することですが、それはゲームに敗北する近道でもあります。リーを北進させると、リッチモンド [Richmond] に F2 又は F3 の砦と4以上のSPsを持つようにしてください。連邦軍がリッチモンドと共に1つ又は2つの兵器工場を焼討したら、再起不能となり得ます。

**注意すること [BE CAREFUL]**：ニュー・オリンズ [New Orleans] はプロクターヴィル [Proctorville] からの陸上攻撃に脆弱で、モービル [Mobile] はパスカグーラ [Pascagoula] を介して脆弱です。増強する兵器工場は、連邦軍の襲撃から防護するため各州の1ヘクス内にまとめ、そのヘクス内に砦を構築します。

(翻訳：松谷 健三 2022.4.12 3rd Edition)

2015.11.8

Revised 2015.12.24

2016.3.12

2019.10.14

# 索引

1864年の大統領選挙 [1864 Presidential Election] ...S4.3  
アクション・サイクル [Action Cycle].....4.1  
アクション・フェイズ [Action Phases].....4.0、S1.3.4  
維持CSA [Maintenance-CSA] .....14.3.4  
インフレーション-CSA [Inflation-CSA].....14.4.5  
ウェスト・ヴァージニア [West Virginia]  
.....14.3.2、17.1.1、17.1.2、17.1.6  
影響ゾーン (ZOI) [Zone of Influence] .....9.1  
SPsの分散 [Disperse SPs] .....4.3  
沿岸砦 [Coastal Forts] .....防御施設を参照  
沿岸ヘクス [Coastal Hex].....2.1.8  
沿岸砲撃 [Shore Bombardment] .....19.6、S1.3.3  
塩田ヘクス [Salt Hexes] .....選択ルール#2  
回復 [Rally] .....3.5.B、4.3、12.5、20.2  
河川 [Rivers] .....5.8  
    航行可能河川 .....5.8.1、5.8.3  
    越えて移動 .....5.8.2、5.8.3  
    越えて攻撃 .....10.3.4、10.3.5、11.5  
    小河川 .....5.8.2  
    水上支援 (渡河) .....19.6  
    タイプ1とタイプ2 .....5.8.1  
    ヘクス内の河川 .....2.1.6、5.8.4  
    ミシシッピー川とオハイオ川 ..2.1.7、5.8.1、19.1.4  
機動対応 [Maneuver Reaction] .....選択ルール#5  
騎兵 [Cavalry] .....8.0、9.2.2  
    シェリダン、ヴァン・ドーン、ブライス.....8.6  
境界州 [Border States] .....17.1、17.4  
強襲上陸 [Amphibious Assaults] .....19.5  
軍の士気 [Army Morale].....選択ルール#4  
軍マーカー [Army Markers].....選択ルール#3  
訓練 (増援) [Training (Reinforcements)] .....4.3、17.3  
迎撃 [Interception] .....7.6、7.8、8.2、9.2、12.4  
    1861年の鉄道迎撃 .....S1.3.5  
    沿岸砦-自動的 .....10.3.2  
ケンタッキー [Kentucky] .....14.3.3、17.1、20.3.1  
航行可能河川 [Navigable Rivers].....河川を参照  
航行可能水路 [Navigable Waterways] .....19.1.2  
降伏 [Surrender] .....11.6.6、13.6  
孤立と降伏 [Isolation and Surrender] .....13.6、17.2.3  
最初のプレイヤー [First Player] .....4.1、4.2  
サイの目差 [Dice Differential]  
.....4.1.1~4.1.4、選択ルール#1  
塹壕 [Entrenchments] .....防御施設を参照  
士気阻喪 [Demoralization] .....12.1~12.4  
資源ヘクス [Resource Hexes]  
.....21.4、14.3.2、14.3.3、17.1.6  
自動的勝利 [Automatic Victory].....3.5.C、20.3  
自動的転置 [Automatic Displacement].....11.1.2  
支配 [Control] .....3.5.A、6.0、20.1  
    州の支配 .....2.1.2、6.1.1、17.1、20.1.3  
    鉄道支配 .....6.5  
    北部のCSA支配 .....20.1.2  
    ヘクスの支配 .....2.1.2、6.3  
    USAの目標ヘクス復帰 .....6.6

指標VP数値 [Benchmark VP Numbers] .....20.3.4  
島スペース [Island Spaces] .....2.1.3、6.2.3、19.1.4  
シムズポート [Simmesport] .....19.17  
州 [States] .....2.1.2、17.1  
集積所 [Depots] .....13.4  
重大損失 (3SP) [Heavy Losses] .....12.3  
小河川 [Minor Rivers] .....河川を参照  
将軍 [Generals] .....7.0、16.0  
    階級 .....7.2、8.4  
    従属者 .....7.2.3、7.4.1、8.5  
    統率限度 .....7.3、8.1  
    統率将軍 .....7.2.2  
勝利 [Victory]  
    1864年の大統領選挙 .....S4.3  
    CSA-色あせる栄光 .....20.3.3  
    CSA-北部侵攻 .....20.3.2  
    CSA-国家恐慌 .....20.3.2  
    自動的勝利 .....20.3  
    南部連合国軍の勝利ポイント .....20.3.2  
    USA-指標数値 .....20.3.4  
    USA-ミシシッピー川の支配 .....20.3.1  
    連邦軍のVPs .....20.3.1  
慎重な将軍 [Cautious Generals] .....7.7  
水上支援 [Naval Assist] .....19.6、S1.3.3  
水上支配 [Naval Control] .....19.1、S1.3.3  
    海軍力の対決/凌駕 10.27、11.5.3、13.3.3、15.4、  
    19.1.3、19.1.5、19.3.3、19.5.5  
水上輸送 [Naval Transport] .....19.3  
スタッキング [Stacking] .....10.3.2  
戦域 [Theaters] .....2.1.1  
戦闘 [Battle] .....11.0  
    沿岸砦.....10.3.3~10.3.5  
    航行可能河川を越える.....11.5.1~11.5.3  
    自動的転置 .....7.7.1、9.3.2、11.1.2、11.5.3  
    戦闘後の移動継続.....11.7  
    戦闘DRMs .....11.4  
    戦闘評価値 .....7.1、8.5、11.3、11.4  
    徴発コラム・シフト.....13.5.5  
    敵部隊の脇へ押し退け.....11.6.5  
戦闘回避 [Avoid Battle].....4.1.4、7.6、7.8、8.2、9.3、  
12.4  
    沿岸砦-自動的.....10.3.2  
    戦闘回避モウメンタム.....9.4.1  
戦略移動 [Strategic Movement] .....3.2、15.0  
戦力ポイント [Strength Points] .....2.2.3  
増援 [Reinforcements] .....3.1、14.0、PAC  
増強ポイント-CSA [Build Points-CSA] .....14.3.1  
損耗 [Attrition].....4.2.B.b、7.6、13.2.3、13.5、17.2.3  
退却 [Retreat] 6.3、7.2.4、9.2.2、11.2.3、11.6、17.2.3  
チェサピーク湾ボックス [Chesapeake Bay Box] 19.2.2  
徴発 [Foraging] .....13.5.5  
潮流河川路 [Tidal River Paths] .....19.4  
テキサスのマップ外資源 [Texas Off-Map  
Resources].....2.1.5、13.2.2

鉄道 [Railroads] .....5.4、6.5  
転置ボックス [Displaced Box].....14.6  
特別アクション・カード [Special Action Cards]  
.....3.1、18.0、19.6  
砦 [Forts] .....防御施設を参照  
ニュー・マドリッド [New Madrid] .....17.1.3  
破壊マーカー [Destroyed Marker] .....6.4.2  
封鎖突破-CSA [Blockade Running - CSA] ....14.4、PAC  
フェイズ毎のアクション [Action Per Phase] .....5.1.2  
部隊 [Force] .....2.2.2  
プレイのシークエンス [Sequence of Play] ....3.0、PAC  
プレイ不能地形 [Non-Playable Terrain] .....2.1.5、5.7  
兵器工場 (軍事工場) [Arsenals].....13.2.2、14.3.1、14.5  
防御施設 [Fortifications] .....10.0  
    沿岸砦 .....10.2.7、10.3、11.1.2  
    塹壕 .....4.3、5.1.2、8.3、10.1  
    砦 .....10.2、11.1.2  
補給 [Supply] .....13.0、PAC  
孤立と降伏 .....13.6、17.2.3  
徴発と損耗 .....13.5.5、13.5.6  
補給源 .....13.2.1、13.2.2  
補給の影響 .....13.5  
補給路 .....13.3  
要塞補給 .....13.2.3  
連絡線 .....13.4  
マップの退出 [Exiting the Map] .....5.1.4  
ミシシッピー川の支配  
[Mississippi River Control].....20.3.1  
ミズーリ [Missouri] .....14.3.3、17.1.1、20.3.1  
港 [Ports] .....19.2  
    海洋港 .....19.2.1  
    河川港 .....19.2.1  
    南部の港 .....19.1.4、19.1.5  
民兵 [Militia] .....17.2  
目標ヘクス [Objective Hexes] .....2.1.4、6.6、17.1.6  
    CSAのVPs .....20.3.2、20.3.3  
    連邦軍目標ヘクスの復帰 .....6.6  
要塞補給 [Fortress Supply] .....13.2.3  
陸上による SPs の移動 [Movement of SPs by Land]  
.....4.3、5.0  
    移動コスト .....5.3、PAC  
    沿岸砦の内/外 .....5.1.4  
    再編移動 .....5.9  
    戦闘後 .....11.7  
    鉄道 .....5.4  
    渡河 .....河川を参照  
    マップの退出 .....5.1.4  
リッチモンドへ! [On to Richmond!] .....4.1.4  
連邦軍の固有守備隊 [Union Intrinsic Garrisons]  
.....2.2.3、17.4  
連絡線 [Line of Communication (LOC)] .....補給を参照



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