

Glory I Scenario Book

以下のルール以外は第2版(Across the Rappahannock)のルールを適用します。

10.5 長射程の DRM

10.5.1

砲兵ユニットには、2つのタイプがあります:野戦[Field] (F)と軽[Light](L)です。各タイプは、1ヘクスを超えて離れた目標を射撃する能力を持ちます。野戦砲兵についての最大射程は6ヘクスで、軽砲兵についてのそれは4ヘクスです。

10.5.2

1ヘクスの射程で射撃する時の砲兵射撃の DRM はありません。2ヘクス以上離れた目標に対しての射撃については、その射撃の射程ヘクス数に相当する負の DRM があります(例えば、3ヘクス離れた目標への射撃には - 3の DRM)。

15.0 夜間

夜間ターンの間には、以下の点が変更されます。:

- ・ 強行軍はできません。
- ・ 混乱したユニットは、敵のユニットに隣接するようには移動できません。
- ・ 砲兵は1ヘクスを越える射撃はできません。
- ・ 全ての射撃 DR に - 2の修正が適用されます。
- ・ 全ての CCDR に + 2の修正が適用されます。
- ・ 何も行わない混乱したユニットは、回復フェイズで自動的に回復します。
- ・ 撤退したユニットの復帰 DR に(通常の + 1でなく)3を差し引き(- 3)ます。
- ・ 敵のユニットに隣接させるように移動するためには、+ 2がかかります。

その他

- ・ 地形効果チャートは Across the Rappahannock で用意されているものと差し替えて使用します。
- ・ Glory I での指揮官、AM、下馬騎兵(チカモーガ)のカウンターは Across the Rappahannock のカウンターのうちから提供されます。
- ・ 歩兵において、もし2つの戦力値がある場合、大きい方の戦力値を使用します。小さい方の戦力値は無視します。
例: 第1次マナサスでの *Sherman* の旅団は戦力値“8”に変更されます。
- ・ 下馬騎兵のカウンターはチカモーガにのみ提供されます。
下馬ルールは第1次/第2次マナサスでは使用されません。

第1次マナサス;1861年7月21日

ゲームの長さ

この戦いは(7月21日)0900 ゲーム・ターンに開始し、同日の 1900 ゲーム・ターンの終結時に終了します。プレイには、約3時間を要するでしょう。

北軍の初期配置

(ユニットは、望む方向に向けることができます。)

ヘクス ユニット

4011-13 Schenck 歩兵 + E,2US 砲兵
(ヘクス毎に1ユニット)

4009-10 Sherman 旅団

4010 E,3US 砲兵

2502,

2602, Burnside 旅団及び 2RI 砲兵

2603

使用可能 AM:

Tyler(下記の特別ルールを参照)、Hunter、Cavalry

北軍の増援スケジュール

ターン 登場ヘクス ユニット

0900 2700 Porter 旅団;D,5US 砲兵;
Palmer 騎兵

1015 2700 Franklin 旅団;I,1US 砲兵
Heintzleman AM

イニシアティブ DR への + 1を開始

1130 4211 Keyes 旅団

1245 2700 Willcox 旅団;D,2US 砲兵

イニシアティブ DR への + 1を終了

1400 2700 Howard 旅団;M,2US 砲兵 [a]

[a]: この砲兵中隊は、Centreville に戻った Richardson 旅団からの借り物でした。

南軍の初期配置

(ユニットは、望む方向に向けることができます。)

ヘクス ユニット

3617、3816、4121

Cocke VA 旅団

3616 Loudon 砲兵

3009 Latham 砲兵

3109 特別 LA (Evans)

3711 LA (Evans)

3832 Hampton Legion

使用可能 AM:

2つの Beauregard (Cocke、Early、KBBH)

2つの Johnston (Jackson、Bee、Smith)

(AtR から供給される AM)

南軍の増援スケジュール

ターン 登場ヘクス ユニット

0900 4229 Ala/NC (Bee)、Miss (Bee)、
Staunton 及び Washington 砲兵

1015 4229 Bartow (KBBH);
VA (Jackson)‘a’、‘b’、‘c’;
Stannard 及び Rockbridge 砲兵;
Radford 騎兵
Cavalry AM

1130 4229 Wise 砲兵

1245	4229	Tenn (Smith)、VA/MD (Smith)、 SC (Krshw/KBBH) [a]; Alexandria 及び Culpepper 砲兵; Stuart 騎兵;
1400	4229	Miss (Early)、VA/LA (Early)
1515	4229	AK/Tenn (Hlms/KBBH)

[a]: これは、実際には Kershaw 大佐の臨時の指揮下にある Bonham 旅団からの2つの SC 連隊です。Bonham は、東側の浅瀬を警備するために引き返していました。

両軍の指揮官はスタート時(あるいは到着時)彼らのコマンドのいずれかのユニットとスタックしています。

イニシアティブ

北軍プレイヤーは、自動的に 0900 ターンについてのイニシアティブを得ます。

北軍プレイヤーは、1015と1130ターンにのみ、自身のイニシアティブの DR に1を加えます。(McDowell は、Beauregard や Johnston よりも前に到着しました。)

複合活性化

複合活性化(4.25 項)は使用しません。いかなる旅団も共同行動を行えません。

特別ルール

南軍の KBBH グループ及び両軍の騎兵には指揮官が存在しません。それぞれの旅団はその点で独立しており常に指揮下にあるとみなします。(Radford の両ユニットは同じ旅団に属します。)しかしながら、彼らは決して複合活性化を行いません;その点でそれぞれのユニットは他のユニットの行動の前に自らの行動を完了せねばなりません。

特別ルール: Tyler 師団

北軍第1師団の司令官 Tyler は、7月18日に Blackburn の浅瀬で酷い目に会っていました。その結果として彼は前進する自信が持てるようになるまで、部下を戦闘に投入することを渋っていました。これを反映するために、以下のルールが効力を発します。:

1. 0900 ターンについては、1枚のみの Tyler の AM が使用されます。その後には両方が使用されます。
2. Tyler の部隊は、各 AM が引かれる時のサイの目の範囲内を通して完全に活性化されるまでは移動できません。もしも活性化すると、師団はもはやダイスを振る必要なしにだちに移動できます。

0900: 0 - 1の DR で活性化する

1015: 最初の AM が引かれると、0 - 2の DR で活性化する
二番目の AM が引かれると、0 - 3の DR で活性化する

1130: 最初の AM が引かれると、0 - 5の DR で活性化する
二番目の AM が引かれると、0 - 7の DR で活性化する

1245: 自動的に活性化する

加えて、自身の初期セットアップ・ヘクスから移動してしまっている Cocke 旅団からの各歩兵ユニットについては、北軍プレイヤーは各活性化の DR から1を差し引き(-1)ます。Tyler の砲兵は、たとえ Tyler が活性化されていなくても、自身の AM が引かれる時に常に射撃できます。

もしも Tyler の部隊のいずれかが射撃又は襲撃されると、彼の全ての部隊は(自身の次の AM が引かれる時に)自動的に活性化されます。

Jackson の AM (選択)

多少の歴史的な風味を望むプレイヤー諸氏のために、この戦いについての Jackson の AM が用意されています。南軍プレイヤーがいずれかの1ターンの間に(特別/自動)AM の使用を選択できます。彼は、いつそれを使用するのかを北軍プレイヤーに告げる必要はなく、すぐに十分に明らかになります。いったん使用されると、脇に置かれます。ただし、南軍プレイヤーは歩兵ユニットのためにのみ、使用できます。

勝利

ゲームは、最も多く勝利ポイントを上げたプレイヤーが勝利します。VP は、一定の地理的目標 - そのヘクスを最後に占めたプレイヤー - を獲得することとゲーム終了時に敵のユニットを除去又は撤退させていることによって得点されます。:

目標	北軍 VP	南軍 VP
3711	1	1
3812	0	2
2914	2	2
2017	1	1
3223	3	0
3635	5	0
2504	0	3
2405	0	3
3115	2	2
除去した敵ユニット	2	2
撤退した敵ユニット	1	1

エラッタ

マップ: Sudley Mill 至近の Catharpin Run を越える2つの橋 - 2404 と 2503 - は浅瀬でした。プレイ時はそれらを浅瀬として扱うこと。

明確化

- ・ Warrenton Pike は移動における小川の効果を打ち消しますが、突撃では効果を打ち消しません。
- ・ ヘクス 3635 は南軍の進入ヘクスではありません。

第2次マナサス;1862 年 8 月 28-30 日

ゲームの長さ

この戦いは、8 月 28 日の 1745 ゲーム・ターンに開始し 8 月 30 日の 1900 ゲーム・ターンの終結時又はそれ以前に一方の陣営が自動的勝利を獲得すると終了します。戦いにはかなりの長時間を要し、おそらく7時間以上かかります。

北軍の初期配置

(ユニットは、望む方向に向けることができます。)

ヘクス ユニット

3214	Stahel/I 歩兵 (Sigel)
2918	McLean/I 歩兵 (Sigel)
3116	Koltes/I 歩兵 (Sigel) [a]
3115	Schmmlfnnig/I 歩兵 (Sigel)、 第 I 軍団 'b' 砲兵
3215	Krzyznwski/I 歩兵 (Sigel)
2815	Milroy/I 歩兵 (Sigel)、
2816	第 I 軍団 'c' 砲兵
3315	第 I 軍団 'a' 砲兵
1917	* Hatch/IIIv 歩兵 (McDwell)、 第 IIIv 軍団 'a' 砲兵 [b]
1618	* Gibbon/IIIv 'a' 歩兵 (McDowell) [c]
1519	* Gibbon/IIIv 'b' 歩兵 (McDowell) [c]
1318	* Doubleday1/IIIv 歩兵 (McDowell)
1020	* Patrick/IIIv 歩兵 (McDowell)

* : これらのユニットは、道路に沿って西を向いています。

使用可能な AM:

第 IIIv 軍団 - McDowell; 第 I 軍団 - Sigel (最初のターンについては1つのみ - “0 ~ 2”; 1900 ターンから2つで開始できます。)

[a]: Koltes 旅団は、実際には von Steinwheer の第2師団の一部でしたが、その師団からの他のユニットが存在しなかったため、1/2/I は Schurz の第3師団に付属させられました。

[b]: 第 III 軍団は2つ存在します。: McDowell のヴァージニア軍 (IIIv) からの軍団と、Heintzleman のポトマック軍 (IIIP) からの軍団です。

[c]: 鋼鉄旅団の「起源」です。

北軍の増援スケジュール

ターン 登場ヘクス ユニット

1745/28	3635	Meade/IIIv、Seymour/IIIv、 Jackson/IIIv 歩兵 (McDowell); 第 IIIv 軍団 'b' 及び 'c' 砲兵
0630/29	4211	Beardsley 騎兵、 Cavalry AM

0745/29	4211	Robinson/IIIP、Birney/IIIP、 Poe/IIIP 歩兵 (Heintzleman); 第 IIIP 軍団 'a' 砲兵 Hntzlmn - 第 IIIP 軍団 AM
1015/29	4211	Grover/IIIP、Taylor/IIIP、 Carr/IIIP 歩兵(Heintzleman); 第 IIIP 軍団 'b' 砲兵
1130/29	4211	第 IX 軍団の全てのユニット (Reno) IX - Reno AM
	2735	第 V 軍団の全てのユニット (Porter)、 ただし Piatt 旅団を除く; 1st US SS 歩兵; V - Porter AM
	3635	Bayard 騎兵
1245/29	2735	Piatt 旅団 (Porter) は、0又は1の DR で登場する;もしも登場しなければ 1515 ターンを参照。
1400/29	2735	Buford 騎兵
1515/29	2725	Piatt 旅団 (Porter)、もしもいまだに 登場していなければ。
1630/29	3635	Duryee/IIIv、Thoburn/IIIv 歩兵 (McDwell); 第 IIIv 軍団 'd' 砲兵
1745/29	3635	Stiles/IIIv 歩兵 (McDwell)
1900/29	3635	Tower/IIIv 歩兵 (McDwell); 第 IIIv 軍団 'e' 砲兵

南軍の初期配置

(ユニットは、望む方向に向けることができます。)

ヘクス ユニット

1415	Baylor 歩兵 (Taliaferro)
1413	Starke 歩兵 (Taliaferro)
1510	A.Taliaferro 歩兵 (Taliaferro)
2011	Johnson 歩兵 (Taliaferro)
2010	Field 歩兵 (Hill)
2207	Branch 歩兵 (Hill)、Walker 'a' 砲兵
2208	Archer 歩兵 (Hill)
2310	Pender 歩兵 (Hill)、Walker 'c' 砲兵
2405	Thomas 歩兵 (Hill)、Walker 'b' 砲兵
2407	Gregg 歩兵 (Hill)
1512	Lawton 'a' 歩兵 (Ewell)
1612	Lawton 'b' 歩兵 (Ewell)
1711	Trimble 歩兵 (Ewell)
1810	Forno 歩兵 (Ewell)
1811	Early 歩兵 (Ewell)
1411	Pelham 騎砲兵
1412	Shumaker 'a' 砲兵
2109	Shumaker 'b' 砲兵
2305	Ewell の砲兵(両方)
2307	Shumaker 'c' 砲兵

使用可能な AM:

2つの Jackson、Stuart (AtR から供給される AM)

1745 ターンに2つめの Jackson の AM が引かれたら Hill と Ewell が活性化されます; Stuart は2つめの騎兵 AM が引かれたら活性化されます。

南軍の砲兵は以下の AM に割り当てられます。
Jackson: Shumaker, Walker
Longstreet: Right Wings, S. Lee, Walton

南軍の増援スケジュール

ターン	登場ヘクス	ユニット
1900/28		イニシアティブ DR への +1 を開始
1015/29 2700		F.Lee 騎兵
1020/29 1020		Hood 'a' 及び 'b' 歩兵、Law 歩兵、 Evans 歩兵 [a] (Hood); Hood 'a' 及び 'b' 砲兵、 Corse 歩兵、Hntn 'a' 及び 'b' 歩兵、 Jenkins 歩兵 (Kemper); Kemper 砲兵; Robertson 騎兵、 Walton 砲兵、Right Wing 砲兵 2つの Longstreet AM (AtR で供給される AM) イニシアティブ DR への +2 を開始
1130/29 1020		Benning 歩兵、Drayton 歩兵、 G.Anderson 'a' 及び 'b' 歩兵 (Jones)
1245/29 1020		Wilcox 歩兵、Pryor 歩兵、 Featherston 歩兵 (Wilcox); Wilcox 砲兵
夜間/29 1020		Armisteds 'a' 及び 'b' 歩兵、 Mahone 'a' 及び 'b' 歩兵、 Wright 歩兵 (Anderson); Anderson 砲兵; S.Lee 'a' 及び 'b' 砲兵

[a]: Evans が先任であったために、名目上の Hood 師団を誰が指揮するのかについてかなり揉めました。

両軍の指揮官はスタート時(あるいは到着時)彼らのコマンドのいずれかのユニットとスタックしています。

第1ターンのイニシアティブ

南軍プレイヤーは、自動的に28日の1745ターンについてのイニシアティブを得ます。AM については、彼が取り出します。

複合活性化

複合活性化(4.25 項)を北軍は使用できません。南軍のみ使用できます。

特別ルール:北軍騎兵の AM

北軍騎兵は、その多くの馬が死にかけているという非常に悲惨な状況にあり、しかも騎兵の使用能力については僅かな評価しか与えられなかった将軍(Pope)の指揮下にあったため、ターン毎に1枚のみの AM を持ちます。

北軍騎兵は指揮官を持ちません;ユニットは独立して行動し、(ただ1つの)騎兵 AM の下で常に指揮下にあります。しかしながら、1つの旅団が他の旅団と共同行動は行えません。

プレイノート: "a"と"b"のユニットは同じ旅団です。

特別ルール:北軍の 1st US Sharpshooters

名目上は Morrel 師団(1/V)に属していましたが、1st US Sharpshooters は独立して運用できます。V Corps/Porter の AM が引かれたら活性化されますが、指揮下であるためにいかなるリーダーの指揮範囲内にもいる必要はありません。加えて幾つかの追加の機能を持ちます。

- ・ 防御射撃を行う際、DR に +1 されます。もし他のユニットとスタックしていたら、スタックの上にいる必要があります。
- ・ 単独でヘクスにいる場合、騎兵のごとく戦闘前退却を行えますが1ヘクスのみです。
- ・ 単独でヘクスにいる場合、突撃を行えません。
- ・ もし彼らが同じコマンドであれば V/Porter の軍団のいかなる歩兵ともスタックできます。
- ・ 他の歩兵ユニットとスタックしている場合、突撃に加わることができます。自身の2SP を加え、さらに北軍プレイヤーの突撃の DR に +1 DRM を与えることができます。

勝利

自動的勝利とゲーム終了の2つのタイプの勝利があります。

北軍の自動的勝利

北軍は、もしもいずれかのターンの終了時に以下のヘクスを全て支配(占めているか又は最後に占めた)しているとゲームに勝利します。:2503、2404、3711、2017、1020。

南軍の自動的勝利

南軍は、もしもいずれかのターンの終了時に以下のヘクスを全て支配(占めているか又は最後に占めた)しているとゲームに勝利します。:2503、2404、3711、2017、1020、2914、3223。

ゲーム終了勝利

ゲームは、ゲームの終了時に最も勝利ポイントの多いプレイヤーによって勝利します。ポイントは、占領しているヘクスと除去又は撤退している敵のユニットによって与えられます。

目標	北軍 VP	南軍 VP
2503	3	0
2404	2	0
3711	0	5
2914	1	4
2017	3	3
1020	5	0
3223	0	3
除去した敵ユニット	2	2
撤退した敵ユニット	1	1

チカモーガ: 1863 年 9 月 19-20 日

ゲームの長さ

このかなり長い戦いについての3つのシナリオが用意されています。: 9 月 19 日の戦い、9 月 20 日の戦い、2 日間全体の戦いです。1 日間の戦いは 10 ターンから成り一晩で終わらせることができます。全体の戦いは 21 ターン続き、終わらせるためには8時間以上かかります。

9 月 19 日と全体の戦いのシナリオは、9 月 19 日の 0630 ゲーム・ターンに開始します。

9 月 20 日のシナリオは、その日の 0630 ゲーム・ターンに開始します。

9 月 19 日のシナリオは、その日の 1745 ゲーム・ターンの終結時に終了します。他の2つのシナリオは、20 日の 1745 ゲーム・ターンに終了します。

9 月 19 日開始

北軍の初期配置

(ユニットは、望む方向に向けることができます。)

ヘクス ユニット

2617 の1ヘクス以内

Brannan 師団 (砲兵を含む)

2122 の1ヘクス以内

Baird 師団 (砲兵を含む)

2033 Wilder 旅団 (Reynolds) [a]

1739 の1ヘクス以内

Wood 師団 (砲兵を含む)

2134、2035、2036

Palmer 師団 (砲兵を含む)

2037、1937、1938

Van Cleve 師団 (砲兵を含む)

2603 の5ヘクス以内

Whitaker 旅団/予備 (a、b)、

Mitcell 旅団/予備、全ての予備砲兵 [b]

3316 McCook 旅団/予備

1532、1533

Minty 騎兵 (a、b)

開始時の使用可能 AM:

Granger/Reserve 及び Mitchell/Cavalry AM を除く AtR から供給される AM

[a]: 下記の特別ルールを参照して下さい。名目上は (1/4/XIV として) Reynolds 師団に割り当てましたが、それらは独立して作戦を行い - 戦いを通して圧倒的な効果を発揮しました。私共は、この部隊を AM の目的についてのみ Reynolds に割り当てました。

[b]: これらのユニットは、活性化するまでは移動できません; 下記を参照して下さい。

南軍の初期配置

(ユニットは、望む方向に向けることができます。)

ヘクス ユニット

1940、1941、2041

Hindman 師団、Hindman 砲兵

2539-2241 上に隊列を組んで

Cheatham 師団、Cheatham 砲兵 [a]

2939-2739 上に隊列を組んで

Preston 師団、Preston 砲兵 [a]

3234-3035 上に隊列を組んで

Stewart 師団 [b]、Stewart 砲兵

2729、2730、2830

Law 師団

2531-3 Johnson 師団

2731、2632

Johnson 砲兵、予備砲兵 (a、b、c)

3724、3625

Wilson、Ector 旅団 (Gist)

3329 の1ヘクス以内

Wheeler、Dibrell 騎兵旅団;

Armstrong 騎馬砲兵

[a]: これらのユニットは、下記の特別ルールに従って、事前に自身の浅瀬 / 橋梁の渡河点を示されていなければなりません。

[b]: Stewart は、「名無しの」[“unnamed”]浅瀬の地点で渡河するように指示されていました。

開始時の使用可能 AM:

AtR から供給される AM

南軍の予備“a”と“b”の砲兵ユニットは Buckner の軍団に属し、ターン毎に先に引かれた Stewart あるいは Preston の AM によって活性化することができます。予備“c”の砲兵ユニットは Longstreet の軍団に属し、Johnson、Kershaw、あるいは Law の AM によって同じように活性化することができます。

9 月 20 日開始

北軍の初期配置

(ユニットは、望む方向に向けることができます。)

ヘクス ユニット

2324 Scribner (Baird)

2323 Starkweather (Baird); Baird ‘a’ 砲兵

2322 J.King (Baird); Baird ‘b’ 砲兵

2023 の1ヘクス以内

Negley 師団 (XIV) (砲兵を含む)

2024 Connell (Brannan)

2025 Croxton ‘a’ (Brannan)、Brannan ‘b’ 砲兵

2026 Croxton ‘b’ (Brannan)、Brannan ‘a’ 砲兵

2125 van Derveer (Brannan)

1533 Wilder (Reynolds)、Reynolds ‘b’ 砲兵

2021 E.King (Reynolds)

2121 Turchin (Reynolds)、Reynolds ‘a’ 砲兵

1830 Post (Davis)

1730 Carlin (Davis)、Davis 砲兵
 2221 Willich (Johnson)、Johnson ‘b’ 砲兵
 2222 Dodge (Johnson)
 2321 Baldwin (Johnson)、Johnson ‘a’ 砲兵
 1532 Lytle (Sheridan)、Sheridan ‘b’ 砲兵
 1632 Laiboldt (Sheridan)、Sheridan ‘a’ 砲兵
 1731 Bradley (Sheridan)
 1928 Buell (Wood)、Wood 砲兵
 1927 Harker (Wood)
 2223 Cruft (Palmer)、Palmer ‘a’ 砲兵
 2224 Hazen (Palmer)、Palmer ‘b’ 砲兵
 2225 Grose (Palmer)、Palmer ‘c’ 砲兵
 1926 Beatty (v.Cleve)、v.Cleve ‘a’ 砲兵
 1925 Dick (v.Cleve)、v.Cleve ‘b’ 砲兵
 1826 Barnes (v.Cleve)
 2603 の5ヘクス以内
 Granger 予備師団(砲兵を含む);Minty 騎兵

以下のユニットは、混乱状態です。:

J.King (Baird)、Croxtton a、b (Brannan)、
 E.King (Reynolds)

南軍の初期配置

(ユニットは、望む方向に向けることができます。)

ヘクス ユニット
 2824 の1ヘクス以内
 Cheatham 師団、Cheatham 砲兵
 2623 Wood (Cleburne)
 2523 Polk (Cleburne)
 2624 Deshler (Cleburne); Cleburne 砲兵
 2720 Helm (Breckinridge)
 2718 Adams (Breckinridge)
 2719 Stovall (Breckinridge)
 2819 Breckinridge 砲兵
 3831 Colquitt (Gist)
 3120 の1ヘクス以内
 Lidell 師団;Lidell 砲兵;
 Wilson、Ector (Gist)
 2329 Anderson (Hindman);
 Hindman ‘a’ 砲兵
 2430 Deas (Hindman); 予備 ‘a’ 砲兵
 2330 Manigault (Hindman);
 Hindman ‘b’ 砲兵
 2525 の1ヘクス以内
 Stewart 師団、Stewart 砲兵
 2331 Gracie (Preston)
 2332 Trigg (Preston) ;Preston 砲兵
 2334 Kelly (Preston)
 2529 の1ヘクス以内
 Law 師団; 予備 ‘c’ 砲兵
 2729 の1ヘクス以内
 Kershaw 師団; 予備 ‘b’ 砲兵
 2326 Gregg (Johnston)、Johnston 砲兵
 2327 Fulton (Johnston)
 2427 McNair (Johnston)

2514 の2ヘクス以内
 Forrest 騎兵軍団(砲兵を含む)

以下のユニットは、混乱状態です。:

Smith、Wright、Wood、Brown、Bates、Clayton

北軍の増援スケジュール

ターン	登場ヘクス	ユニット
0630/19	1044	King、Turchin (Rynlds)、 Reynolds 砲兵 Granger (Reserve) (指揮官)
1015/19	1044/1743	Johnson 師団(砲兵を含む)
1130/19	1044/1743	Davis 師団(砲兵を含む)
1245/19	1044/1743	Sheridan 師団(砲兵を含む)
1400/19	1044/1743	Negley 師団(砲兵を含む)
1515/19	1044/1743	Campbell、Ray、Watkin 騎兵旅団
1015	1044/1743	Long 騎兵旅団、騎馬砲兵

1044/1743: 増援はどちらか1方から登場し、分割はできません。

南軍の増援スケジュール

ターン	登場ヘクス	ユニット
1245/19	2244	Cleburne 師団、Cleburne 砲兵 [a]
1400/19	2244	Breckenridge 師団、 Breckenridge 砲兵 [a]
1745/19	3931	Kershaw 師団 [a]
夜間/19	3931	Colquitt 旅団 (Gist) [a]
1245/20	2244	J.Wheeler 騎兵軍団; Wharton、Martin 騎馬砲兵 [a]

[a]: これらのユニットは、下記の特別ルールに従って、事前に自身の浅瀬 / 橋梁の渡河点を示されていなければなりません。

指揮官は北軍の Granger を除きスタート時(あるいは到着時)彼らのコマンドのいずれかのユニットとスタックしていません。Granger (Reserve)は 9/19:0630 ターンに増援としてゲームに登場します。

第1ターンのイニシアティブ

北軍プレイヤーは、自動的に 9 月 19 日の第1ターン開始時(0630) についてのイニシアティブを得ます。

プレイヤー諸氏は、9 月 20 日開始についての第1ターンの主導権のためにサイを振ります。

主導権についての DRM はありません。

特別ルール:南軍の渡河点の指定

いくつかの南軍師団 - マップ上と増援の両方 - は、自身の

渡河点が指定されていなければならないことが([a]として)注記されています。ここでの渡河点とは、それらがどの橋梁又は浅瀬によって Chickamauga 川の渡河を意図しているのかという事を意味します。

いずれかのターンの開始時 - 何も行われる前に - 増援として到着又は9月19日にマップ上で開始したユニットでそのように指定されたものについて、南軍プレイヤーはその師団の全てのユニットがどの浅瀬又は橋梁を使用することになるのかを書き記します。いったんそのように指定されると、ユニットはそこで渡河するために進まなければならない、その命令を変更できません。

この指定は、ユニットが渡河を開始する時に連邦軍プレイヤーに明らかにします。

このルールは、そのように指定されておらずにクリークを再渡河してどこかよそで渡河することを望む南軍ユニット、又は Hindman のようにすでに渡河点に存在していてどこかよそへ移動することを望む南軍ユニットにも適用されます。

特別ルール: 特別な地形の注記

戦場を縦横に走り巡っている小川は、その夏が乾燥しており水位が非常に低かったので、深刻な障害ではありませんでした。したがって、砲兵のみがそれらを渡る時に MP を消費します。道路は小川を打ち消しますが、小道は打ち消さないことを忘れないで下さい。

Alexander 橋梁 (3329/3330) はマップ上に描かれていますが、Wilder 旅団によって (18 日に) 破壊されてしまっており、使用不可能です。

デザインノート: 興味を脇にそらします。Alexander 橋梁の破壊が明白であるにもかかわらず - この戦いについての Cozzens の最近の書物 *No Better Place to Die* の 113 頁を参照して下さい - 以前のこの戦いのゲームはこのことに注目していません。奇妙です。

この戦場での森林は、非常に深く、非常に密生していました。マナッサスよりも進入するために余分にコストがかかるのはこのためです。小道が半減させる効果は、それでも歩兵が小道 / 森林ヘクス等に進入するために 2MP がかかることに注意して下さい。

Missionary Ridge (1302-1306-1209) の周囲のヘクスサイドの大部分は通過不可能 (非常に険しい) で、これらのヘクスサイドを越えることができるユニットはありません。

特別ルール: マップ外移動

2つの最北端のクリークの渡河点 - Ringgold Bridge と Daltern's Ford - に到達するためには、南軍ユニットは退出するヘクス内に表示されている移動ポイントの数で「マップ外」を移動しなければなりません。例えば、4210 から 4204 への移動には 10MP がかかり、4204 から 4216 への直接的な移動には 17MP です。

特別ルール: 北軍予備軍団の制限

北軍予備軍団の個々のユニットは、以下の1つが発生するまでは移動できません。:

- ・ 予備の AM が選択される時に、敵の戦闘ユニットがそのユ

ニットの4ヘクス以内に存在する。

- ・ 南軍が少なくとも3勝利ポイントの価値を持つヘクス (下記を参照) を占めている。これは、全ての予備ユニットについて同時に適用します。
- ・ 南軍ユニットが Ringgold Bridge 又は Daltern's Ford の地点で Chickamauga Creek を渡河する。これは、全ての予備ユニットについて同時に適用します。
- ・ 予備 AM を引くことに加えて、プレイヤーがそのユニットについて「0」の目を出すと。

いったん活性化されると、ユニットはそれ以上の制限を受けません。

これは McCook 旅団には適用されず、この部隊は制限なしで完全に活性化します。

予備の制限は、9/20 のシナリオには適用されません。

特別ルール: Wilder 旅団

Wilder 旅団 (1/4/XIV) - 機動性を得るために乗馬している歩兵ユニット - は、最も破壊的な威力を持つ火器であることがチカモーガで証明されたスペンサー連発銃を装備していました。その威力を表現させるために Wilder 旅団が防御射撃を行う場合、DR に +3 します。

特別ルール: 下馬騎兵

本シナリオには下馬騎兵が存在し、Glory II のルールによりそのように扱います。

勝利

南軍プレイヤーは、一定の地理的目標を獲得することによって勝利します。(Bragg は、最終的にはマップの真西の Chattanooga を手中にすることを試んでいます。) 北軍は、これらの南軍の目標を妨害することによって勝利します。

- ・ 南軍プレイヤーは、シナリオの終了時に支配している - 占めているか又は最後に占める - 各「星」ヘクス (例えば 2108) について 1VP を得ます。
- ・ 南軍プレイヤーは、シナリオの終了時に支配している各退出ヘクス (マップ西端の青い円) について与えられた数の VP を得ます。例えば、Rossville Gap (1000) は、6VP に値します。

いずれかのゲーム・ターンの終了時に、南軍プレイヤーが 15VP 以上を得ると、自動的に勝利します。

さもなければ、南軍プレイヤーは 9月19日のシナリオについてはゲーム終了時に 4VP 以上を得ると勝利します。(南軍プレイヤーは、これを1日シナリオとしてプレイしている時に、1515 ターンの後に 1743 と 1044 から登場できます。)

南軍プレイヤーは、もしも 9月20日に終了するどちらかのシナリオにおいて、ゲーム終了時に 7VP 以上を得ると勝利します。

上記を達成できないと、北軍プレイヤーが勝利します。