

Blue vs Gray

THE CIVIL WAR CARD GAME



日本語版ルール第1版

1. 前書き

Blue vs Grayは南北戦争の最初から最後までをカバーした師団／軍団レベルの二人プレイヤーカードゲームです。北軍が勝つために、重要な拠点を支配しなければならない。南軍が勝つためには、北部に侵攻するか北軍の猛攻撃をしのがなければならない。両陣営は概略的に勝つチャンスは等しい。

ゲームは2つの戦域、東と西に分割される。東は大西洋地域、アパラチア山脈の東、シェナンドー川とサヴァンナ川を含んでいる。西はあらゆるその他が含まれる。ジョージア州に沿って黒い線のある地図盤を確認しろ。

Blue vs Gray のコンポーネンツ：

2 個のダイス

2 個のデッキカード（南軍と北軍）

1 枚のプレイ台紙

2 4 個の南軍駒と 6 個の南軍駒

1 枚のプレイヤー補助カード

ルールブック

GMTバージョン：このバージョンはプレイ台紙、ダイスとルールブックを含んだオリジナルから異なっている。オリジナルゲームの全てのルールは同じままである。

2. ゲームのセットアップ

誰が北軍（北側）がプレイするか、誰が南軍（南側）をプレイするか決める。

2.1 デッキと最初の手札の準備

北軍：デッキから（Do Not Play）と表記のある2枚の地図盤カードと全てのルールカードを取り除く（それぞれのプレイヤーが全部の地図盤を見れる様にオリジナルゲームに含まれている）。これらのカードはゲームで使用しないので脇において置く。あなたは今、76枚のデッキカードを持っている。（AT START）と表記のあるカード5枚を探し出しなさい。これらのカードの2枚は地図盤カードである：プレイ台紙にこれらを表にしておく。その他の3枚のカードは手札として持っている。残った71枚のカードをよくシャッフルし、敵にカットさせ、地図盤の自分の脇に裏返しておいて置く。その後、デッキの上から4枚引き、手札に加える。補給トラックの1の数字の場所に駒を置き、1補給ポイントでゲームを始める。

南軍：デッキから（Do Not Play）と表記のある3枚の地図盤カードと全てのルールカードを取り除く。これらのカードはゲームで使用しないので脇において置く。あなたは今、80枚のデッキカードを持っている。（AT START）と表記のあるカード4枚を探し出しなさい。これらのカードの2枚は地図盤カードである：プレイ台紙にこれらを表にしておく。その他の2枚のカードは手札として持っている。残った76枚のカードをよくシャッフルし、敵にカットさせ、地図盤の自分の脇に裏返しておいて置く。その後、デッキの上から6枚引き、手札に加える。補給トラックの0の数字の場所に駒を置き、0補給ポイントでゲームを始める。Late-War：もし南軍が北軍が（Late-War）の表記のあるいずれかのカードを引いてきたら、これらのカードは自分のデッキのそこに入れる（最初のカードは表で、他は裏にして）、そしてこれらに置き換える新しいカード

を引く（17.1）。あなたは、まっ先に表に返して自分の選択でどのような順番でこれらのカードを置くことができる（1864年の選挙カードは表に返されこのときに引かれたら横向きに回転させる）。

2.2 地図盤カードの配置

4枚の（AT START）地図盤カードを北軍プレイヤーのA、Bカードを上以下のように配置する（もしプレイ台紙でプレイするなら重要ではない）。

注記：地図盤はエリアの地形を示すのに使用し、それぞれの都市がどちらの陣営に支配されているか示す。特別のユニットと司令官の位置は示さない。これらは単に1つの戦域か他の戦域にいる、そしていずれかの都市に戦闘できる（補給線のルールに従う [11.1]）。

2.3 総司令部パイル

それぞれのプレイヤーはカードパイルのためにスペースを用意する。これはデッキからのカードを戻す捨て札の場所である。最後のステップを失ったユニットか、いずれかの負傷した、免職された、解任された司令官は総司令部に置かれる。

2.4 南軍の初動アクション

ゲームの最初のターンの前に、南軍プレイヤーは可能な北軍の攻撃に反応するため位置しているユニットに対し地図盤に手札からいく枚かのカードをプレイできる。

あなたはゲームを始める準備ができた。北軍プレイヤーが最初のターンである。

3. カードのタイプ

3.1 カードの種類

このゲームには6種類のカードがある。

- ・地図盤カード（3.2）
- ・指揮官（3.3）
- ・歩兵ユニット（3.4）
- ・騎兵ユニット（3.5）
- ・海軍小艦隊（3.6）
- ・エニグマカード（3.7）

3.2 地図盤カード

戦争は地図盤で行なわれ、ゲームスタート時に4枚の地図盤カードが置かれている。追加の地図盤カードはゲーム中にプレイヤーにより地図盤が追加される。完全な地図盤は11枚のカードで成り立つ。

3.21 都市：港、要塞そして野営地は都市である。このルールで都市と言うときには、これらのことを含む。カードEの地図盤キーを参照。

3.22 道路と鉄道：都市は道路（赤い点線）、鉄道（赤い実線）、河（青い線）で接続されている。道路と鉄道はこのゲームで同じものとして扱い、「鉄道」として共通に参照される。

3.23 隣接した都市：もし何も邪魔の入らないで河か鉄道で接続されていたら、都市は隣接しているとする。西部（9.5）に北軍が海軍小艦隊を配置するやいなや、その後河でのみ接続した2つの都市はもはや南軍のために隣接しているとしな（たとえまだ北軍が河の一部に接続を持っていた）。

3.24 戦域：地図盤は東と西、作戦の2つの戦域に分かれる。戦域の境界は北にあるアパラチア山脈と南のEAST/WESTの

表記のある線である。東の戦域の最西端にある都市は、Harrisburg、Hapers'Ferry、Shenandoah Valley、Lynchburg、Greensboro、Columbia、Savannahである。

3.25 山岳の範囲：山岳はNO ATTACKと表記のある山脈を越える鉄道、これはこの線に沿って攻撃できない例外で、これを除いてプレイに影響を与えない。州の境界（緑色の線）と湿地（灰色のエリア）はプレイに影響はない。

3.26 自国の都市：青い文字で書かれた都市名は北軍が最初から支配している、これは北軍の自国都市とする。茶色の文字で書かれた都市名は南軍が最初から支配している、これは南軍の自国都市とする。

3.27 中立の都市：白い背景で黒文字の名前の都市は初期には中立である。中立都市はいずれかのプレイヤーにより攻撃される。プレイヤーが中立都市を攻撃することを宣言するとすぐに、敵はその都市に敵の駒を置き、直ちに防御する。

3.28 同じ地図盤カードの異なる種類

4枚の始めに配置されるカードを除いて、それぞれの地図盤カードには異なる2つのカードがある（Cのカードだけは3種類）。最初にプレイされた以外の同じ種類のカードはこのゲームでの終了まで使用されないで残るだろう。他の同じ地図盤カードは無用で、手札から捨てなければならない（ゲームから取り除く）。自分のデッキから交換のカードを引く。

プレイ注記：自身の地図盤カードの種類は自身で最初にカードを置き利益を得ると、常に敵の種類より最も優位になる。

3.3 司令官カード

攻撃力：指揮官の攻撃力は彼の指揮しているユニットと一緒に戦闘で使用する。

イニシアチブ：司令官のイニシアチブは戦闘で使用する。いくつかの指揮官は、1個数字があり、2個の数字がある。上部にある数字は攻撃で使用し、下の数字は防御で使用する。

能力：司令官の能力は有効な指揮ができる師団（xx）、軍団（xxx）、軍（xxxx）の数字である。例題の司令官は2つの異なる能力がある。1つのカードの上にある（5xxx）は司令官（上級司令官ではない）で活動するとき5個の軍団を指揮できる。カードの指揮官他にある（2xxx）は下位の司令官であるとき2個の軍団を指揮できる。

指揮レベル：司令官は軍団司令官（南軍のみ）、軍司令官、か軍集団司令官（北軍のみ）がある。

特別：司令官の命令と特別なルールは（もし所持してたら）、いずれかの特別な制限か司令官の持つ能力を示している。

政治的な司令官：いくつかの司令官は政治的支持か政治的冷遇のマークがある。政治的冷遇は司令官が解雇された場合に重要である。政治的支持は選択ルール6でプレイする場合のみ関連がある。

カード番号：カード番号は歴史シナリオをプレイする場合のみ使用する。

歴史：司令官の歴史は関心がある場合のみ使用し、ゲームでは影響ない。

3.4 歩兵ユニット（軍団と師団）カード

全ての北軍兵士ユニットは軍団規模である、全ての南軍歩兵ユニットは師団規模である。これらのカードにはvの名前で書かれ識別できる。歩兵ユニットは司令官に所属でき、または自身で作戦を行なえる。単独でいる歩兵ユニットは攻撃できない、イニシアチブ値0で防御する。

攻撃力：歩兵ユニットの主たる特性は自身の攻撃力です（弾丸マークを参照）。

命令系統：歩兵ユニットは命令系統を持つ（配置制限か他の特別ルールのような）。2.1、7.3と選択ルール#1を参照。

伝記の情報：カードは誰により指揮されたかの伝記の情報が書いてある。これは趣味的なもので、ゲームでは影響はない。

2ステップ：歩兵ユニットは2「ステップ」を有する。この意味は、戦闘で1ステップロスを受けた後で、これは消耗したことを示す。第2回目のステップロス後、総司令部（2.3）に置く。消耗戦闘力：消耗した北軍の軍団は2戦闘力を持つ。消耗した南軍の師団は完全戦闘力が1の場合を除いて、このような場合消耗した攻撃力は0である（でも攻撃はできる）、1攻撃力を持つ。

3.5 騎兵カード

騎兵ユニットは歩兵ユニットと同様の特徴を持つ、しかし騎兵は重要な相違がある（10.0）。騎兵ユニットは名前の下に騎兵と表記があり、交差したサーベルの絵がある。

3.6 海軍小艦隊カード

海軍小艦隊カードは名前の下に小艦隊と書かれ、錨のマークで識別できる。北軍のみが海軍小艦隊を持つ。海軍小艦隊は多くの使用方法がある（9.0）。

3.7 エニグマカード

エニグマカードは独特な政治、社会と技術イベントを表している。それぞれの1枚は特別なルールで記述され、異なる効果がある。エニグマカードは、カードのルールが異なっていない限り、敵のターンを含んで、いつでもプレイできる。時々エニグマカードの効果は多くのターンに影響を与える。地図盤の都合の良い場所にこれらのカードを置き、そしてなお効果があることを示すため自分の駒を上置く。

いくつかのエニグマカードは「予備の様にプレイする」と書かれている。これらは、追加する予備カードの代わりに戦闘で使用する。

特別ルール：多くのカードはカード上に特別ルールがある。これらのルールが通常のルールと衝突した時、特別ルールを優先する。

捨て札：エニグマカードが捨てられたとき、ゲームから取り除く。

4.0 統率力

4.1 部隊

プレイされているそれぞれのユニットと指揮官は部隊の一部でなければならない。部隊はグループとして一緒に攻撃や防御を行なう、1つ以上のユニットカードと／か指揮官カードから成り立つ。地図盤上に、カードは司令官を頂点に、これらを一緒に、重ねあわせることで同じ指揮内にあることになる。4つの異なる部隊の仕組みが可能である。

・単独のユニット：単独の歩兵か騎兵ユニットは単独である。ユニットは他のユニットに配属できない（例外：一対の騎兵）。

・一人の指揮官：指揮官は彼の指揮下に1つ以上のユニットを持たなければならない（彼に所属させる）。彼は司令官と呼ばれる。

・複数の指揮官：一人の指揮官は司令官である。彼には一人以上の下位指揮官を所属させ、それぞれの下位指揮官には1つ以

上のユニットを持たせる。ユニットは1つの下位の部隊に所属させ、下位指揮官と一緒に、下位部隊と呼ばれる。

・ 一対の騎兵 (10.2)

部下：部下は司令官とは考えない。部下の指揮官は他の部下となる指揮官を所属させられない、高いレベルの指揮官だけが部下となる指揮官を所属させられる (4.2)。

4.2 高位レベルの指揮官と低位レベルの指揮官

高位：北軍において、高いレベルの指揮官は「軍集団司令官」と分類する。南軍では、高いレベルの指揮官は「軍司令官」と分類する。

低位：北軍において、低いレベルの指揮官は「軍司令官」と分類する。南軍では、低いレベルの指揮官は「軍団司令官」と分類する。

4.3 北軍の指揮官

北軍プレイヤーは軍集団指揮官と軍指揮官がある。彼の個々のユニットは軍団である。

軍規模：軍規模は指揮官と1つ以上の軍団から成る（ひょっとしたら騎兵ユニット）。軍規模は独立した指揮官か下位指揮官が軍集団司令官に所属していることである（司令官のカードに WON'T SUBORDINATE と記載されていない）。北軍軍規模は高位か下位の指揮官を指揮される。

軍集団：軍集団は軍集団司令官と1つ以上の軍規模（下位指揮官）、軍団と／か騎兵ユニットで構成される。軍集団司令官のみが軍集団を指揮できる。軍集団司令官は、司令官のカードに WON'T SUBORDINATE と記載されていない、下位の指揮官の様に活動できる。下位の指揮官として活動する時、軍集団司令官は軍司令官として扱う（彼自身が自分の下位指揮官を持ってない）。

4.4 南軍指揮官

南軍プレイヤーは軍か軍団司令官を持つ。個々のユニットは師団規模である。

軍団規模：軍団は指揮官と1つ以上の軍団から成る（ひょっとしたら騎兵ユニット）。軍団規模は独立した指揮官か下位指揮官が軍集団司令官に所属していることである。軍団規模は高位か下位の指揮官を指揮される。

軍規模：軍は軍司令官と1つ以上の軍団（下位指揮官）、師団と／か騎兵ユニットから成る。軍司令官は下位指揮官として活動でき、司令官のカードに WON'T SUBORDINATE と記載されていない。下位の指揮官として活動する時、軍司令官は軍団司令官として扱う（彼自身が自分の下位指揮官を持ってない）。

4.5 統率力の力量

それぞれの指揮官は自身のカードの旗の中に力量が記載されている。これは指揮することのできる最大の部隊数である。指揮官は自由に力量を超えることができる、しかし、戦闘開始時に、超えたカードは裏返され、戦闘の一部ではなくなる。

部隊：可能な部隊は師団 (xx)、軍団 (xxx)、軍 (xxxx) である。

司令官／下位指揮官：指揮官の力量はカードの2つの場所にかかれ、これらは時々異なっている。自身が司令官であるとき、カードの上方にある数字を使用する。自身が下位指揮官のときは、カードの底辺にある数字を使用する。

直属：個々のユニットカードは直接高位の指揮官に所属するとき、もし大規模な部隊であるなら、彼の力量に照らして数える。

騎兵の所属：司令官（下位指揮官でない）は自由に1つの騎兵

ユニットを所属させられる（自身の力量には数えない）。高位の指揮官は追加の騎兵ユニットを持って、もし軍（北軍）か軍団（南軍）なら、自身の力量内でそれぞれ1つとして数える。

4.6 部隊のない指揮官

指揮官は決して単独ではいられない、指揮官は常にユニットを所属させている。ユニットが所属していない指揮官は解雇される (8.6)。

5. ターンシーケンス

プレイヤーはターンを交互に行ない、北軍から開始する。それぞれのプレイヤーのターンは5つのステップから成る。

5.1 北軍プレイヤーターン

1：カード引き／再配置ステップ

北軍プレイヤーは好きな順番で次のことが行なえる。

- ・ カードを引く (6.2)
- ・ 補給ポイントを得る (6.3)
- ・ 総司令部からカードを得る (6.4)
- ・ 補給ポイントを換金 (6.5)
- ・ 損害ユニットを再建 (6.6)
- ・ 使用できない地図盤カードの交換 (6.7)

このステップ終了時、総司令部のカードを裏返す (6.8)

2：配置／移動ステップ

北軍プレイヤーは好きな順番で次のことが行なえる。

- ・ 地図盤カードをプレイ (7.2)
- ・ ユニット、指揮官と海軍小艦隊を手札から配置 (7.3)
- ・ 部隊内でユニットを移送 (7.4)
- ・ 下位部隊と個々のユニットの所属と分離 (7.5)
- ・ 指揮官の解雇と再配置 (7.6)
- ・ 鉄道移動による戦力の移動 (7.7)
- ・ 戦域間の海軍の移動 (7.8)

3：戦闘ステップ

北軍プレイヤーは好きな順番で次のことが行なえる。

- ・ 攻撃を行なう (8.2)
- ・ 騎兵襲撃を行なう (10.3)
- ・ 自動降伏のチェック (8.8)

4：再編成ステップ

これは、補給ポイントを使用する、そして同じターンに攻撃か襲撃ができない。自由にプレイ内のカードのどれでも再編成できる。

5：再グループステップ

北軍プレイヤーはカード引き／再配置ステップと同じ様に損害ユニットを再建できる (6.6) - 1 補給ポイントで3ユニット。北軍のプレイヤーターンは今終了する。敵のターンで次のことのみができる。

- ・ 敵の攻撃と騎兵襲撃に対して防御できる。
- ・ もし適切なら、エニグマカードをプレイする。

5.2 南軍ターン

南軍のために北軍の部分を変える以外、北軍プレイヤーターンと同じに行なう。

6. カード引き／再配置ステップ

6.1 概要

カード引き／再配置ステップで、一定の数のカードを引くこと

ができる。北軍は5枚引ける（これは鉄道の切断で減少する[14.3]）。南軍は4枚引ける（これは生産地の損失で減少する）。プレイヤーは、カードを引かないで、1つの補給ポイントを追加するかそれぞれのカードのために自身の総司令部から1枚のカードを取れる。しかし、北軍は常に2枚のカードは引かなければならない。南軍は1枚のカードは引かなければならない（例外、もちろん、プレイヤーのデッキがなくなったら）。サマリー：

- ・カードを引く
- もしくは
- ・1つの補給ポイントを追加する
- もしくは
- ・自身の総司令部から表になつた1枚のカードを取る

6.2 カードを引く

それぞれのカードを引いた後で、プレイヤーはもっとカードを引くかどうか決める前に、カードをよく確認する。

デッキの枯渇：プレイヤーのデッキが枯渇した後で、補給ポイントの様に全て彼の引く資格を取らなければならない、そして／もしくは総司令部からのカードを取らなければならない。

6.3 追加の補給ポイント

追加の補給ポイントを得るためにカードを費やすと、補給トラック上の駒を右へ1つ動かす。これらは貯える補給ポイントの数には制限がない。

自由な補給：

- ・南軍プレイヤーは海上封鎖(9.7)がないときにカード引き／再配置ステップで1個の自由な補給ポイントを得る。
- ・北軍のLate Warで、北軍は1個の追加の補給ポイントを得る(17.3)

6.4 総司令部のカードを引くために、自分の総司令部からのいずれかのカードを表にするそして自分の手札に加える。

6.5 補給ポイントの換金

貯えてある補給ポイント、1ポイントで追加のカードを得れ、換金することでデッキか総司令部から追加のカードを得る。

6.6 戦力ダウンしたユニットの再編

それぞれ3ユニットを再編する毎に1補給ポイントを使用し完全戦力へ再編できる。予備は正しくない：もしあなたの自由に3つの戦力ダウンしたユニットを再編する権利があるなら、補給ポイントかカードを代わりに得ることができない。

自由な再編：

- ・北軍プレイヤーは常にそれぞれのターンに自由に完全戦力にするために1個の戦力ダウンした軍団を再編できる。
- ・南軍プレイヤーは不完全な海上封鎖で1個の自由な再編ができる(9.7)。
- ・南軍プレイヤーは生産拠点を失ったとき1個か2個の自由な再編ができる（しかし補給は失う、15.3も参照）。

6.7 無用なカードの置き換え

もし無用地図盤カードを引いてきたら、なぜなら同じカードの他のタイプが既にプレイされていたら、プレイからこのカードを取り除かなければならない。このカードに代わる他のカードを引く。

6.8 カードを裏返す

カード引き／再配置ステップが終了したら、総司令部のカードを裏返しにする。

7. 配置／移動ステップ

7.1 概要

配置／移動ステップで、次のアクションのいくつか全てを行なうことができる。好きな順番で、それぞれのアクションが適切である限り、これらのアクションの好きな数を行なえる。

7.2 地図盤カードのプレイ

存在する地図盤に置けるなら、地図盤カードのみプレイできる。南軍は手札から全てプレイできる地図盤カードをプレイしなければならない、北軍では、地図盤カードのプレイは任意である。

7.3 配置

いづれかの戦域に置くために手札からユニット、指揮官か海軍小艦隊を配置する。ここカードは新しい部隊で配置する（海軍小艦隊を除いて、指揮の一部には決してならない）。もし存在する部隊に追加することを望んだら、最初にこれを配置しなければならない、そしてその後これを配属する（以下参照）。

重要：選択ルール1をプレイしようとして関係なく、Western Theater OnlyかEastern Theater Onlyとあるカードは示されている戦域に配置し残らなければならない。

7.4 部隊内でのユニットの移送

与えられた部隊内で、ユニットは上か下へ移送できる、しかし同じ配置／移動ステップで両方はできない。言い換えれば、下位指揮官から上位の指揮官へユニットを移送できる、もしくは、上位指揮官から下位の指揮官へ移送できる。ユニットは1つの下位指揮官から他の下位指揮官へ移送できないし、もしくは、1つの指揮官の部隊から他の指揮官の部隊へも移送できない。

7.5 配属／分割

デザインノート：1つの部隊から他の部隊へユニットか下位指揮官を移動することを望むなら、基本的に次の選択を使用する：自由に移送する(7.51)を使用する、しかしこれはターンで1つのユニットか1つの下位指揮官しか移送できない；もしくは1つのターンで分割し次のターンで配属する、しかし、これは2ターンが必要でユニットはしばらくの間四散した状態になる。

次に配属と分割の規定をする。

- ・独立した部隊からユニットか下位指揮官を分割する。
- ・同じ戦域の指揮官に配属できる。1つの指揮官が他の指揮官に配属するとき（下位指揮官とした）、新しく配属した指揮官は同じ部隊の他の下位指揮官からユニットを吸収できる。

制限：

- ・下位指揮官という指揮官は他の指揮官に配属できない。
- ・自由移送(7.51)を使用する場合を除き、部隊は同じ配置／移動ステップで分割しその後配属はできない（逆も）。

7.51 自由移送：上記ルールの例外として、それぞれの配置／移動ステップで、1つのユニットか1つの下位指揮官が分割しその後再び配属する（逆も）。こゑは1つの戦域で分割し、鉄道移動で他の戦域に移動し、そしてその後他の指揮官に配属する。

7.52 騎兵：もし騎兵ユニットという指揮官が他の指揮官に配属したら、騎兵ユニットは自動的に部隊の指揮官に移送しなければならない（たとえこの指揮官がすでに他の下位指揮官にユ

ニットを移送していても)。

7.6 指揮官の解雇

解雇された指揮官は総司令部に置かれる(裏返しに)。次の方法の1つで、指揮官の以前の部隊が下位指揮官で処理しなければならない。

- ・手札から彼を置き換える。置き換えた指揮官は、元々の指揮官の様に全てのユニットと／か下位指揮官を指揮する。カードは配属か分割したとは考えないし、部隊は以前より同じ1つであると考え、新しいものとは考えない。

- ・同じ戦域から他の指揮官に彼を置き換える(あるいはもし適任なら、彼自身の下位指揮官の一人になる)。これは、彼も解雇するかの様に、その指揮官の以前の部隊が下位指揮官を今処理する必要を除いて、上記と同じである。

- ・彼を置き換えない。もし彼が司令官なら、彼の部隊は解散する。彼の配下にあるユニットか／と下位指揮官は独立した部隊になる。もし解雇された司令官が下位指揮官なら、彼のユニットは同じ部隊の指揮官に転送しなければならない。この方法のため、ユニットは他の下位指揮官へ直接転送する(通常の転送ルールに反して)。いずれの場合でも、カードは配属させたり分離したとは考えない。

強制解雇：配置／移動ステップで、指揮官は一時的にカードが何も所属してないで残っている。しかし、このステップの終了時に、カードが所属していない指揮官は自動的に解雇される(総司令部に裏返して置く)。

7.7 鉄道移動

指揮官とユニットは鉄道移動で1つの戦域から他の戦域へ移動できる。配置／移動ステップで、鉄道移動のため一つの部隊を選択できる。部隊と／かそれから続いて分離したいいずれかのカードはその後鉄道で移動できる。

影響：鉄道移動したカードは直ちに到着し、しかし同じターンに攻撃はできない。もしこれらが新しい戦域で指揮官に配属するなら、次の戦闘ステップ終了時まで非活性であることを示すため裏返しておく。

7.8 海軍小艦隊の移動(北軍のみ)

海軍小艦隊は戦域間を制限なくいくつでも移動できる。ミシシッピー河を支配することは要求されない。これらの海軍小艦隊はその後非活性(裏返し)になり、次の戦闘ステップ終了時までプレイに影響を与えない。

8. 戦闘

8.1 戦闘ステップで、敵都市を奪取することを試みるため1つ以上の敵都市に攻撃ができる。それぞれの攻撃は次の基本シークエンスで行なう。

ステップ1：攻撃側は補給ポイントを消費し、攻撃する部隊を宣言し、目標となる敵都市を宣言する(8.2)。

ステップ2：防御側は都市を防衛する予定の部隊を宣言する(8.3)。

ステップ3：両プレイヤーは撤退するユニットと／か予備になれる機会がある(8.4)。

ステップ4：戦闘を解決する(8.5)。

ステップ5：指揮官の損失を調べる(8.6)。

ステップ6：もし攻撃側が目標都市を奪取したら、防御側は後退しなければならない。もし後退できないなら、部隊は除去さ

れる(8.7)。

ステップ7：当てはまるなら、非活性のカードを表にする。

8.2 攻撃開始

それぞれの攻撃は目標都市を奪取する目的で、1つの部隊対1つの都市で起こる。それぞれの攻撃は起点となる都市を持つ(攻撃をするために来る友軍の都市)。しかし、攻撃側は起点となる都市の名前は必要としない、もし防御側が攻撃側に尋ねたら答えなければならない。

攻撃を行なう部隊の攻撃を決めるため補給を確認する(11.0)。通常、西戦域で都市を攻撃(防御)する部隊は西戦域から来る、しかしこれにも例外がある(戦域間攻撃／防御、11.4&11.5、海軍侵攻、9.6)。

イニシアチブ：もし攻撃側司令官が0か1のイニシアチブであつたら、目標都市は起点都市に隣接(3.23)していなければならない。もし攻撃側司令官が2のイニシアチブを持っていたら、1つの介在する敵都市で攻撃できる。例外：介在する都市は南軍の支配した野営地ではない(北軍の攻撃のみ)。

プレイノート：部隊は司令官のイニシアチブ値を使用して攻撃か防御する。いづれかの下位指揮官のイニシアチブは無意味である。

制限：

- ・1つの部隊はターンで1回のみ攻撃できる、そしてユニットか指揮官はターンい1回以上の攻撃を解決できない。

- ・攻撃は起点都市と目標都市の間に「NO ATTACK」と表記があつたら行なえない。

- ・補給線：攻撃側は起点都市から補給基地(11.2)まで補給線(11.3)を設定できなければならない。攻撃部隊は補給基地のある同じ戦域にいないなければならない。

補給コスト：それぞれの攻撃は攻撃側で1補給ポイントを使用する。もし補給ポイントがないなら、攻撃はできない。

複数の攻撃：補給ポイントか部隊がなくなる限り攻撃ができる。同じ都市はターンで1回以上攻撃できる(異なる部隊で)。

戦闘ステップでの再編不可：攻撃側は戦闘ステップで、指揮官の損失を要求されたのを除いて、部隊を分割か、さもなければ再編を行なうことはできない。もし、例えば、海軍侵攻(9.6)で行なうことを望んだら、必要な条件を整えた部隊を配置／移動ステップで確保しなければならない(最大2個軍団と一人の指揮官)。

8.3 防御

見捨てられた都市：防御側は防御しないで都市を放棄することを選択できる。この場合、攻撃側は直ちに目標都市を奪取できる、そして攻撃は終了する。攻撃側は1補給ポイントを消費する。

防御：もし防御側は都市を放棄しないなら、攻撃に対して反応する既存の部隊を宣言する、もしくは手札から1ユニット(歩兵か騎兵)をプレイして部隊を形成する。もし既存の部隊が防衛するなら、この部隊から1つ以上のユニットか／と下位指揮官を分割できる。ユニットは指揮官からか／と下位指揮官から分割できる。他の修正(配属か移送)は行なえない。防御側は防御でその後それらの新しく分割した部隊の1つを選択しなければならない、もしくは元々の部隊の残りから選ばなければならない。

制限：

・1つの部隊はそれぞれの攻撃に対して防御のみできる。部隊は適切な戦域にいないといけない(11.5)。

複数戦闘:現在のターンですでに防御したユニットか指揮官は他の攻撃に対して防御できる。次の規定の1つを規定する。

・目標都市は同じターンで始めに防御側が防御した1つである。もしくは

・攻撃の起点都市は同じターンの以前に防御側が防御した1つである。もしくは

・攻撃側の補給線は同じターンで防御側が以前に防御した都市にか都市を通過して設定できる(補給線のルール参照)。

補給コスト:防御側は決して補給ポイントを使用しない。

8.4 予備と撤退

8.41 追加の予備:両陣営は戦闘に彼等の手札からカードを追加して「ターンを取る」ことができる。プレイヤーは交互に、一度に1枚のカードをプレイし、攻撃側で始め、両プレイヤーがパスするまで続ける。追加カードは統率力のルールに従わなければならない、指揮官の能力は超えられない。指揮官は予備にできない。

騎兵ユニットは、単独の騎兵ユニット、騎兵ベアー(10.2)から他の部隊に予備として加えることができる。例外:これは現在の攻撃に対して防御するため手札からプレイされたばかりなら、予備として部隊に加えることはできない。

8.42 撤退:敵がカードをプレイしたとき、裏返しにすることにより、自分の部隊からユニットを代わりに撤退できる。撤退するユニットはいくつかの統率力を解放でき、そしてもっと予備を追加できる。これはまた自身の戦力の損害を減らすことができる。

1回撤退したユニットは、戦闘が終了するまで裏返しで残る。この裏返った部隊に追加はできない。

もし、いつでも、下位指揮官は彼に非活性化ユニットを配属でき、彼は裏返しになる。

常に部隊内には少なくとも1ユニットは活性化したユニットを残さなければならない。

8.5 戦闘の解決

それぞれの陣営の戦闘に関係する全てのユニットと指揮官(下位指揮官も含む)の攻撃力を加える。南軍はもし野営地で防御していたら、5戦闘力を加える。北軍は支援する海軍小艦隊の攻撃力を加える。

赤いダイスの修正:

全ての修正は累積する。

-1:もし防御側が要塞にいたら。

+/-:いずれかの適用できるエニグマカードがある。

+1:攻撃側が防御側より10ポイント以上大きい毎に。

-1:防御側が攻撃側より10ポイント以上大きい毎に。

プレイノート:1回カードはプレイでき、いずれかの示された修正は使用しなければならない;これらを見捨てる様な選択はできない。また、もしダイスに影響を及ぼすことを望んだら、ダイスを振る前にカードをプレイしなければならない。

手順:2個ダイスを振る(赤いダイスと白いダイス)と戦闘表を参照する。上記4つの示す様に赤いダイスを修正する。もし修正したダイスが6以上なら、6として扱う。もし1以下なら、1として扱う。全ての適切なダイス修正は自動的に追加する;これらを見捨てる様な選択はできない。

赤いダイス:赤いダイスは戦闘での勝者を決める(相手を打破するか敗走させた側が勝者)。将軍の戦闘か兵士の戦闘の場合、結果は引き分けになる(勝者はいない)。

白いダイス:白いダイスは両プレイヤーに適用する一般的な損害レベル(軽、普通、重)を決める。それぞれのプレイヤーはその後自分が正確にステップロスしなければならない数字を見つけるため、自主的に損害表で確認する。

ステップロスの適用:それぞれのプレイヤーは自身のユニットがどの程度ステップロスしたか決める(攻撃側が最初)。ステップロスは最初に活性化ユニットからステップロスしなければならない。ステップロスは「ステップ」で行なう。歩兵ユニットは2ステップ持つ;騎兵は1ステップである。1ステップした2ステップユニットは「大損害」とする。これはカードを90度回転させ表示する。ステップロスを受けた1ステップユニットか大損害を受けた2ステップユニットは自身の総司令部に置かれる。2ステップユニットは1回の戦闘で2ステップロスすることがある。もし戦闘に関係した全ての活性化ユニットが失われたら、その後残っているステップロスは部隊内の非活性化ユニット(裏返しのユニット)からステップロスしなければならない(もしあるなら)。

8.6 指揮官の死亡

もし両プレイヤーは戦闘で少なくとも一人の活性化しがいたら、指揮官は死亡、負傷、解雇が起こる(もし片側のプレイヤーのみに指揮官がいる場合、指揮官死亡表は使用しない)。もしダイスの目が7(赤いダイス+白いダイス)なら、北軍指揮官は影響を受ける;もしダイスが同じ目(赤いダイス=白いダイス)なら、南軍指揮官が影響を受ける。この方法で、ダイス修正は無視する。いずれかの場合、再びダイスを1個振る、そして指揮官が死亡、負傷、解雇かどうかを確認するため指揮官死亡表を参照する、そして影響のある指揮官を選択する(もし部隊から選択するため1つ以上あるなら)。

死亡:ゲームから指揮官を取り除く。

負傷:総司令部に裏返して置く*。

解雇:総司令部に裏返して置く*。もしpolitically disfavoredの指揮官なら、ゲームから取り除く。指揮官(司令官か下位指揮官)は戦闘終了時に彼の下にユニットか指揮官がいなければなら、解雇される。

*プレイヤーノート:表になったカードはカード引き/再配置ステップでのみ自分の総司令部から引ける。裏返しのカードはこのステップの終了時に表にされる。この方法は次のターンに指揮官が引けないことを示している、しかしその後は引くことができる。

不名誉:Political Disfavorとある指揮官はもし司令官として敗走したか、もしいつでも解雇されたらゲームから取り除かれる。

再配置指揮官:もし指揮官が死亡、負傷、解雇、不名誉でいなくなったら、部隊は解散(7.6)として扱う。部隊が解散することで生じた新しい部隊は同じ戦域の他の指揮官に直ちに所属しなければならない。この場合、これらは非活性化になり(裏返し)、現在のターンでそれ以上戦闘に関与できない。それらが今所属した部隊の残りが、そうするために適格であるなら、まだ攻撃か防御ができる。

非活性指揮官:非活性指揮官は騎兵ユニットや海軍小艦隊の様に、指揮官の死亡の決定するときには無視する(彼等の統率力

能力に関わらず)。

プレイノート: 指揮官は全て所属するカードの損失することで解雇される、もしくは、なお指揮官損失表を使用しないとき、敗走のため罷免する。

8.7 都市の奪取と退去

攻撃側はもし戦闘で勝利するかもし防御側の部隊が消滅したら、目標都市を奪取できる(例えば、損害適用後、防御部隊、活性化部隊か非活性化部隊が残っていない)。

例外:

- ・都市はもし攻撃側司令官が、たとえ戦闘に勝利しても、死亡、負傷、解雇されたら、奪取できない。(しかし指揮しているユニットが総司令部に行ったものも騎兵ペアーはまだ都市を奪取できる)。

- ・都市はもし攻撃部隊が全滅したら、たとえ攻撃側が勝ち防御側が全滅しても、都市を奪取できない。

都市の支配: 奪取した都市は今攻撃側により支配できる。支配者の駒を1個置く。これは同じターンに以前に攻撃のため起点都市の様に使用できる。

退去のための除去: 都市が占領されたとき、防御側は退去しなければならない。退去は移動とは関係ない。しかし、もし防御側は退去(1.4)できないなら、全部の部隊は除去される: 全てのユニットは総司令部に行き指揮官は解雇される(例外; 野営地)。攻撃部隊は退去を決して要求されない。

野営地: 野営地から退去する南軍は退去進路がないことで決して除去されない。

8.8 自動降伏

もし都市が部隊の2移動以内に他の友軍都市がないなら、直ちに降伏する。

2つの都市は、1つ以上の邪魔をする都市がなく、もし都市間に道路か/と河で接続可能なら、お互いに2移動以内であると考え。この方法でのみ、南軍は河川移動禁止を無視できる。また、これはもしいずれかの都市が補給線が設置できないなら、重要ではない、両方とも友軍の指揮官は以下にある限り、これらはお互いに精神的な支援を供給する。

このルールは北軍の支配する港、南軍の支配する野営地か中立の都市には適用しない。

8.9 非活性のカード

カード(ユニットか指揮官)は裏返しになったとき非活性になる。これは以下のいずれかの理由で起こる。

A. もし指揮官が彼が戦闘に参加したときに彼の統率能力を超えていたら、超過ユニットは裏返し(4.5)にしなければならない(所有者が選択)。

B. 鉄道移動し彼等の新しい戦域で指揮官に所属したカードは同じターンで攻撃できないことを示すため裏返しにする(7.7)。

C. 戦域を変更した海軍は次の戦闘ステップでプレイに影響がないことを示すために、裏返しにする(7.8)。

D. 彼のターンで予備でプレイされていたとき、プレイヤーはもし裏返しににするなら(8.42)、代わりに部隊からユニットを撤退させる選択ができる。

E. 戦闘で指揮官を失った(死亡、負傷、解雇)とき、これは1つの部隊から他の部隊へ移動させるカードでの結果である。もしいずれかのこのようなカードが攻撃か防御で使用されたら、これらは同じターン(8.6)で攻撃か防御ができないこと

を示すために裏返しにする。

AとDの場合、カードは現在の攻撃が終了したら表にする。他の場合には、戦闘ステップの終了するまで表にはできない。

戦闘のステップロスと非活性ユニット: 非活性のカードは戦闘の解決には無視される。しかし: もし活性化ユニットで超えたステップロスがあるなら、超過分は非活性ユニットから取らなければならない(しかし非活性指揮官は指揮官損失の解決には常に関係ない)。

その他:

- ・もしいつでも指揮官は彼に非活性カードのみを所属させることができる、指揮官も非活性になる。

- ・もし指揮官が非活性になったら、その後彼に所属するカードも非活性になる(8.42、8.6)。

- ・非活性カードは同じターン(8.3)で再び攻撃か防御でどうかを決める方法で、攻撃か防御の一部であると考え。

- ・もし防御部隊は要求されたときに退去できないなら、非活性ユニットは総司令部へ行き、非活性の指揮官は解雇される(8.6)。

- ・ルールが攻撃あるいは防衛で使用する部隊の大きさを制限する時はいつでも、限界は非活性カードを含む。

9. 海軍作戦

9.1 海軍小艦隊

海軍小艦隊はユニットではない、そして決して部隊の一部にはならない。海軍小艦隊は決してステップロス、総司令部、除去されない。海軍小艦隊は海軍支援(9.3、9.4)、河川阻止(9.5)、侵攻(9.6)、部分か完全妨害(9.7)に使用できる。

9.2 海軍支援

海軍小艦隊は適切な戦闘で自分の攻撃力を加えることができる、これは海軍支援と呼ぶ。海軍小艦隊は1つのターンで、攻撃か防御の数に海軍支援を与えることができ、そして適切な戦域で全ての海軍小艦隊はそれぞれの攻撃に使用できる。海軍小艦隊はユニットでないので、戦闘でステップロスの算出で数えない。

9.3 海岸地帯の海軍支援

東側の戦域での海軍小艦隊は、メキシコ湾か大西洋で、北軍がどこかの港を攻撃か防御する戦闘内に戦闘力を加えることができる。

例外: 海軍支援はもしモーガン砦が北軍に支配されていたら、Mobileを使用できるだけで、そしてもしピッケンズ砦が北軍に支配されていたら、Pensacolaを使用できるだけである。

9.4 河川海軍支援

西側の戦域にいる海軍小艦隊は、その都市が介在都市か中立都市がない状態で河で北軍本国都市に接続しているなら、北軍が河川上のどこかの都市を攻撃か防御する戦闘で攻撃力を加えることができる。

9.5 河川阻止

もし北軍が西側に海軍小艦隊を持っていたら、河でのみ接続している2つの都市はたとえ北軍が河のその部分につながっていても、南軍には隣接していないとする。これは自動降伏(8.7)を無効にする例外を除いて全ての方法に適用する。

9.6 侵攻

侵攻は通常の起点都市以外で敵の港に攻撃をする(攻撃は海か

ら行なう)。補給線は必要なく、東側戦域にいる全ての海軍は侵攻の海軍支援をできる。

可能な目標：侵攻は、メキシコ湾か大西洋のどこかの、南軍の支配している港に対して行なえる。

例外：Mobileはもしモーガン砦が北軍支配下なら、侵攻できる、そしてPensacolaはもしピッケンズ砦が北軍支配下なら、侵攻できる。

制限：

- ・1回の侵攻がターンで試みれるのみである。
- ・北軍のみが侵攻でき、そして東側戦域に海軍を持っているなら行なえる。
- ・攻撃部隊は目標の港がどこだろうと、東側戦域にいないければならない。
- ・侵攻部隊は一人の指揮官と2個軍団（騎兵ではない）が最大である。

指揮官のいない侵攻：侵攻は指揮官なしで1つの軍団で行なえる—海軍は統率力を提供しているとする。この場合、しづれかのSoldier's BattleかGenerals' Battleは自動的に引き分けになる。

9.7 海軍の封鎖

海軍の封鎖は南軍の補給に影響を与える、そして北軍のために勝利目標である。海軍は、封鎖を実施する間に、他の活動を行うことは自由である。

封鎖なし：これはキャンペーンのスタート時の状態です。もし封鎖がないなら、南軍は1個の自由な補給ポイントを得る。

部分的な封鎖：部分的な封鎖は南軍プレイヤーの自由な補給ポイントを除去する。しかし、南軍プレイヤーは自由な1個の追加の損害を受けたユニットを再建できる。部分的な封鎖はこれら2つの条件の1つを北軍が満たすと自動的に効果がでる。

- ・東側戦域に北軍海軍がいる。
- ・北軍が全ての大西洋岸の港を支配する（Savannah、Charleston/Ft Sumter、Wilmington、New Berne、Norfolk、Ft Monroe、Baltimore）もしくは全てのメキシコ湾の港を支配する（New Orleans、Ft Pickens、pensacola、Ft Morgan、Mobile）。

完全海上封鎖：もし北軍が両方の条件を満たすか、東側に2つの海軍を持つなら、その後完全な海上封鎖になる。完全海上封鎖は部分駅な海上封鎖の自由なユニットの再建を除去する、そして北軍の勝利目標の1つを得る（18.2）。

プレイノート：プレイヤーは封鎖レベルを記録するためにプレイ上の海軍封鎖レベル記録欄を使用する。

10. 騎兵

10.1 騎兵の一般ルール

それぞれの騎兵ユニットは固有の指揮官を持ち、カードは指揮官の後に名前がある。指揮官カードの様に、騎兵ユニットはイニシアチブを持つ。それでも、騎兵カードは指揮官ではなく、死亡、負傷、解雇は起きない。

利用：騎兵ユニットは指揮官に配属する、自身で活動するか他の騎兵とペアーを組む。歩兵と違い、騎兵ユニットは自身だけで攻撃できる（固有の指揮官を持つと考える）。最初の騎兵ユニットは部隊の制限に数えないで司令官に所属できる。いずれかの他の騎兵は軍団（南軍）や軍（北軍）の様に指揮官の部隊

の制限に加える。

下位部隊として配置不可：騎兵ユニットは下位部隊として所属できない。もし騎兵ユニットが決して他の加わるいずれかの指揮官に下位部隊として所属できないなら、騎兵は自動的に上位の司令官に移送される。

所属制限：下位指揮官は1つ以上の騎兵を所属させられない—これらは上位指揮官が持つ（4.2）騎兵ユニットの数の制限はない。

攻撃力：騎兵ユニット（Forrestを除いて）はそれぞれ1ステップだけを持ち、そしてステップロスするとすぐに総司令部に行く。

10.2 騎兵ペアー

2個の騎兵ユニットは独立した部隊からペアーになれば、これは「騎兵ペアー」と呼ぶ。先導する騎兵を1つ示し他の騎兵を所属させる。ペアーの先導騎兵ユニットは指揮官と考え、そして戦闘でのイニシアチブを使用する。

部隊：騎兵ペアーは全部の部隊に含めることができる—騎兵ペアーは指揮官に所属できない。これは部隊が指揮官以外に1つ以上のユニットを含むことのできる唯一の方法である。

騎兵ペアーの解散：騎兵ペアーは所属していたユニットが分離したときにのみ解散するか、どちらカウンターユニットが総司令部に送られたときに解散する。

10.3 騎兵襲撃

騎兵ユニット襲撃の目標は敵補給ポイントの減少である。もし補給ポイントがないなら、襲撃の利益を得れない。騎兵の襲撃は戦闘ではない、そして補給ポイントを使用しない、しかし戦闘ステップでいつでも起きる。ターンで1回だけ襲撃できる—ユニットは襲撃後か襲撃に対し防御後、戦闘ステップ終了時まで裏返しておく。

制限：

- ・騎兵ユニットはもし戦闘ステップの始めに指揮官に所属していないなら、襲撃か襲撃に対する防御のみできる。騎兵ペアーは指揮官に所属しているとは考えない。

- ・同じ戦闘ステップで攻撃に関与するなら、騎兵ユニットは襲撃か襲撃に対し防御ができない。

方法：騎兵襲撃の解決するために、それぞれのプレイヤーは襲撃か襲撃に対し防御にゆだねるか望んだ適切な騎兵ユニットの全ての戦闘力を加える（戦域は無視する）。その後差を決めるため襲撃側騎兵攻撃力から防御側攻撃力を引く。

- ・襲撃プレイヤーは少なくとも1つの自由な騎兵を持ちそして防御側にはない=1個の補給ポイントを破壊。

- ・襲撃プレイヤーは少なくとも合計（両最前線を含む）の4戦闘力優勢であったら

$4 - 7 = 1$ 個の補給ポイントを破壊。

$8 + = 2$ 個の補給ポイントを破壊。

11. 補給線

11.1 方法

攻撃側は起点都市から補給基地まで補給線を引ければ攻撃できる。攻撃は補給基地を含んだ戦域から攻撃しなければならない。多くの場合、補給基地は同じ戦域にあるだろう、しかし常にあるとは限らない。この手順はその戦闘で使用する部隊（東か西）の決定のためにそれぞれの戦闘で使用する。

11.2 補給基地

北軍：北軍のために、補給基地は、Ft Pickens, Pensacola, New Berneを除いて、いずれかの自国北軍都市である。

南軍：南軍のために、補給基地は、他の友軍都市（しかし河川妨害参照）に隣接したいずれかの本国南軍都市（鉄道か河で接続）である。他の友軍都市は本国都市か同じ戦域内か必要ではない。

11.3 補給線の確認

補給線は、鉄道か河により、隣接した友軍都市の連続したネットワークで、友軍都市から後方の補給基地に引く（しかし、9.4）。北軍はまた海により補給線を引くことができる（11.6）。いずれかの戦域からの補給基地を使用できる、しかし友軍の補給基地を通過して引くことはできない。補給線は最初の友軍補給基地にとどいたら停止しなければならない。

注記：これは鉄道か河の同じ長さを使用して戦闘で両陣営が可能である。

補給線の制限：

- ・補給線は敵の支配する都市か占領していない中立都市を通過して引けない。
- ・友軍の補給基地を通過して補給線を引けない。言い換えれば、補給は拒否できないそしてこのように他の戦域へ自分の補給線を伸ばす。
- ・もし起点都市が補給基地なら、その時には自身で補給しなければならない。

11.4 防御側の補給線

一般的に、防御側は補給線を必要とはしない、しかしもし防御側が1つも補給線がないと、退去できない。防御側はもし防御している場所から戦域内の補給基地へ補給線を設定できるなら（戦闘前）、退去のみできる。例外：南軍は常に野営地から撤退できる；北軍は隣接する友軍都市を持つか目標都市が港でない限り北軍の本国都市から撤退できない。

11.5 戦域間攻撃

もし攻撃側はそれぞれの戦域内で補給基地に有効な補給線を設定できるなら、その時、どこかの戦域から攻撃するか選択できる。戦域間で攻撃か防御するとき、攻撃に参加した部隊は常に元々の戦域に残る。部隊は決して戦闘ステップで戦域を変更できない（選択ルール18参照）。

普通は、防御側は目標の都市につながった戦域から防御できる。しかし、防御側は他の戦域から防御できる2つの条件がある。

条件1：もし防御側は、目標の都市から他の戦域の補給基地に有効な補給線を引ければ、その時選択した戦域から防御できる。

条件2：もし攻撃側は戦域間攻撃を行なうなら（たとえば、他の戦域で都市を攻撃するため1つの戦域の部隊を使用する）、その時防御側は、たとえその戦域から補給線が引けなくても、防御側の選択した戦域から防御できる。さらに、退去の方法では、防御側は最初の補給基地に到達し停止した補給線を強制的に押し進め普通のルールを無視する。

上記条件2の例外：もし北軍が西側の侵攻する都市なら、もしくは西側の攻撃都市であり、そして西側の港を通過して海から補給線を設定できるなら、その時南軍は東側から防御できない。

11.6 海からの補給

北軍はいずれかの友軍の港から海を通して補給線を設定できる。補給線は東側のいくつかの地図盤外の補給基地へ行くと仮定する。海により補給を受ける攻撃か防御は、目標都市の位置に関わらず、東側の部隊を使用しなければならない。

海補給の制限：海の補給を受ける攻撃か防御は最大1指揮官と2個軍団（騎兵ではない）までである。例外：Late Warの北軍では、海の補給を受ける攻撃か防御（侵攻ではない）は制限がなくなる。

11.7 港の攻撃

北軍支配の港に攻撃する南軍はもし防御側が海で補給を受けているなら、最大1指揮官である。南軍が港に攻撃することを宣言したときに、北軍は、南軍が攻撃する部隊を宣言する前に、海から補給を受けるかどうか宣言しなければならない。北軍は南軍が攻撃する部隊を宣言した後で、攻撃しないで都市を見捨てる選択ができる。

11.8 モンロー砦

モンロー砦は北軍の補給基地である、海により補給を引けない。従って、モンロー砦から攻撃するかモンロー砦に対して攻撃することは、攻撃部隊の大きさの制限はない。北軍は、もし必要なら、モンロー砦から海で撤退できる。

12. 再編成ステップ

もしこのターンに攻撃か襲撃をしていなかったら、1補給ポイントのコストで、プレイでの全てのカードを再編成できる。性編成で、全ての部隊を自由に再編でき、そして戦域間でいくつでもカードを移動できる。手札からカードをプレイできる。手札にカードを戻せない。

このステップの終了時に、カードのない指揮官は自動的に解雇される（総司令部に裏返しで置かれる）。

13. 再グループステップ

再グループステップで、1補給ポイントで3ユニットを完全に再編成できる（カード引き／再配置ステップと同じに）。

14. 鉄道網

14.1 概要

北軍のカード引きはもし鉄道網が切断されるなら1枚減らされる（14.3）。南軍の鉄道網の切断は南軍カードの引きを減らさない、しかし北軍プレイヤーの勝利条件の1つである（18.2）、そして南軍の食料工場の損失のための条件の1つである（15.2）。

14.2 定義

鉄道網は友軍都市のネットワークであり、隣接友軍都市の鎖によりそれぞれの他を結んでいる。名前に関わらず、都市は鉄道か／と河で接続している（河妨害参照）。

14.3 鉄道網の切断

北軍：北軍の鉄道網は少なくとも9つの北軍本国都市が接続できていないなら、鉄道網が切断されたとする。この方法で、元々の国境の北部12の都市のみが数えられる：Washington, Baltimore, Harper's Ferry, Harrisburg, Pittsburg, Cleveland, Toledo, Columbus, Cincinnati, Indianapolis, Centralia, Cairo。注記、地図盤Cがプレイされるまで、Centralia, Cairoは利用できない、特にこの時北軍の鉄道網が

弱くなる。

南軍：南軍の鉄道網はプレイされた地図盤カードで南軍の本国都市の多数が接続できていないなら、鉄道網が切断されたとする。全ての南軍本国都市はケンタッキー州の南軍都市も含んで、鉄道網で接続されている。

15. 南軍の生産拠点

15.1 概要

カード引き／再配置ステップで南軍プレイヤーに与えられるカードの枚数は南軍の生産拠点と同じである。もし工場を失ったら、カードを失う。

15.2 3つの種類の生産拠点

s 南軍は3つの種類の生産拠点を持つ：食料、工場、密輸。

・食料：もし北軍が Shenandoah Vally 支配し南軍の鉄道網を切断（14.3）をしたら、これを失う。

・産業：もし北軍が Richmond と Atlanta を支配したら、これを失う。

・密輸：北軍がミシシッピ州の全ての都市（Cairo, Memphis, Vicksburg, port Hudson, New Orleans）を支配したら、これを失う。これは地図盤カード C、F、I が全てプレイされたら可能である。

（北軍はこの条件で西側に海軍を必要ない）

15.3 生産拠点の損失の影響

南軍はカード引き／再配置ステップで、もし生産拠点を失っていないなら、4枚のカードを引く資格がある。さもなければ、次が適用される。

1つ失う：いずれか1つの生産拠点を失うと南軍は3枚しかカードを引けない、しかし、南軍プレイヤーは南軍のカード引き／再配置ステップで、追加の1個のユニットを再建できる。

2つ失う：再建できない以外1つ失った場合と同じである（3枚しかカードが引けない）。

3つ失う：3つの生産拠点を失うと南軍は2枚しかカードを引けない、しかし南軍プレイヤーは南軍のカード引き／再配置ステップで、追加の2個のユニットを再建できる。

15.4 生産拠点の奪還

南軍はもはや条件を対処しないですぐに適切な生産拠点を奪取できる。

16. ケンタッキー州

16.1 3枚のケンタッキー州カード

北軍のデッキに地図盤カード C は2種類あり、そして南軍のデッキに1枚ある。3種類は北軍よりケンタッキー州、中立ケンタッキー州、南軍よりケンタッキー州である。

16.2 4つのケンタッキー州の都市

ケンタッキー州には4つの都市がある：Louisville, Lexington, Bowling Gree, Cumberland Gap. 最初の3つの都市は地図盤カード C にあり、そして北軍の本国都市、中立都市、南軍本国都市のどれかである。Cumberland Gap は地図盤カード D にあり、そしてそれゆえゲームスタート時から地図盤上に都合良くある。

16.3 Cumberland Gap

もし Cumberland Gap が地図盤カード C がプレイされた時にまだ中立なら、次の様なことを行なう。

・北軍支配：もし北軍よりの地図盤カード C がプレイされたら、Cumberland Gap に北軍の駒を置く。

・南軍支配：もし南軍よりの地図盤カード C がプレイされたら、Cumberland Gap に南軍の駒を置く。

・中立のケンタッキー州：もし中立の地図盤カード C がプレイされたら、ケンタッキー州は中立である。もし4つの都市のどれかがその後攻撃されたら、攻撃側の敵は全て4つの都市に駒を置く。

地図盤カード C がいない場合：もし Cumberland Gap が地図盤カード C がなくて攻撃を受けたら、攻撃側の敵は Cumberland Gap に駒を置く。もしその後、中立の地図盤カード C がプレイされたら、攻撃側の敵はその他の3つの都市に駒を置く。もし他の条件の地図盤 C のカードのいずれかがプレイされたら、これらの都市はカードに示された側が支配する。

17. Late War とゲームの終了

17.1 自身のデッキの底へ

LATE-WAR とあるカードはゲームの最終段階でのみプレイされる。いつでも Late-War カードを引いてきたら、自身のデッキの一番下へ入れなければならない、そしてそのカードに置き換えるカードを引く。最初の Late-War カードはデッキの底で表にして入れ、残りは裏返しで入れる（例外：1864年野選挙カードは常に表にする）。これは強制で、そして従うための不履行はだますことである。両プレイヤーはデッキの表になったカードを見る資格がある、しかし裏返しカードは見れない。

17.2 Late War の開始

最初に表になったカードが引かれたら、あなたの Late War が始まる。その時上から、Late-War カードはいずれか他のカードの様に扱う、すなわち、これらのカードを引いたとき手札に納める；再びデッキの底へは置かない。それぞれのプレイヤーは、敵から異なる時期にスタートとする自身の Late-War カードを持つ。

17.3 Late War の他の影響

北軍の Late War で、次の特別なルールが適用される：

・北軍は北軍のカード引き／再配置ステップで1個の追加の補給ポイントかカードを得る。

・海より攻撃か防御する北軍は一人の指揮官と2個の軍団の制限はなくなる（侵攻はまだ制限がある）。

17.4 北軍のボーナスターンとゲームの終了

北軍のデッキがなくなったとき、これはゲーム終了の合図である。北軍は彼の現在のターンを終了し、南軍はターンを行ない、そして北軍は1つの最終ターンを行なう。その時ゲームは終了し、そして勝利条件をチェックする。

18. 勝利条件

18.1 勝利するには

目標を達成すると／か敵の目標の達成を妨害すると勝利を得る。北軍の現在の達成した目標の数から南軍の達成した目標の数を引いた数は目標の合計と呼ぶ。プレイヤーは目標の合計を目標の合計記録欄に表示する。

プレイノート：達成した目標とそのとき再び失った目標は数えない。

18.2 北軍の8つの目標

・ミシシッピー河を支配する。ミシシッピー河の支配のため、北軍は、Cairo, Memphis, Vicksburg, Port Hudson, New Orleans の支配と西側に海軍を置かなければならない。これは地図盤カード C、F、I がプレイされるまで起こらない。

- ・完全封鎖にする (9.7)。
- ・Richmond を支配する。
- ・Atlanta を支配する。
- ・Shenandoah Valley を支配する。
- ・南軍の鉄道網を切断する (14.3)。
- ・全ての大西洋岸の港を支配する。
- ・メキシコ湾の港を全て支配する。

18.3 南軍の13個の目標

元々の北軍の本国都市をいずれか1つを支配する (Washington, Baltimore, Harper's Ferry, Harrisburg, Pittsburgh, Cleveland, Toledo, Columbus, Cincinnati, Indianapolis, Centrala か Cairo)。これの都市を占領する毎に1目標として得点する。

- ・北軍の鉄道網を切断する (14.3)。

18.4 自動勝利

北軍：北軍プレイヤーは目標の合計が+6に達したら直ちにゲームが終了し勝利する。もしこれが1864年の選挙以前に起きたら、これは作戦的勝利とする(誰も悪意に向かわないし全て善意に向かう)；もしこれが1864年の選挙以後に起きたら、損耗した勝利である(占領。復興。ジム・クロウ)。

南軍：南軍は以下のことが起きたら、直ちにゲームが終了し勝利する。

- ・南軍プレイヤーは Washington を奪取する(戦略的勝利)。
- ・目標の合計がいつでも-4になる(戦略的勝利)。
- ・目標の合計が Emancipation のカードをプレイされる前に-3になる(外交上の勝利*)

*イギリスが仲裁に入る、海上封鎖がなくなり北軍の港を砲撃すると脅迫する。ブリタニア万歳！

18.5 1864年の選挙

1864年の選挙は通常分岐点である；1864年の選挙のカード(北軍)を慎重に読む。北軍プレイヤーはこのカードを引いたらすぐに明らかにしなければならない。南軍プレイヤーは1864年の選挙カードがプレイされた時に目標の合計が+3以下なら、作戦的勝利で勝利する。(マクレランは「分離の原則上の平和」のプラットフォームで選出される)。

もし目標のごうけいが+4か+5なら戦争は継続する。

18.6 勝利でのゲーム終了

南軍プレイヤーはもし北軍がデッキを使用し終えボーナスターン(17.4)も使用した後で目標の合計が+5以下なら、損耗した勝利で勝利する。

選択ルール

これらのルールはゲームのリアリズムと複雑さの両方に加える。両プレイヤーが了解した場合のみ使用する。(N) = 北軍を優位にする。(S) = 南軍を優位にする。+=もっと優位にする。ゲームは全ての選択ルールを使用するとすばらしくバランスが取れる。デザイナーのストーリーボードでは全ての選択ルールを使用することを仮定している。

1. 戦域の配置

猛烈な推奨：カードの数字の次にある East か West と示された

戦域のみにカードをプレイできる。(East-West のカードはどちらの戦域にもプレイできる) 1回プレイされたら、ユニットは通常通り戦域間を移動できる。総司令部にカードが移動したときに、このルールを無視できる、次のカード引き／再配置ステップで直ちにプレイできると規定する。

2. Cumberland Gap(S)

もし中立のケンタッキー州のいずれかの都市(Cumberland Gapを含む)が攻撃されたら、ダイスを1個振る。1-3：北軍が Cumberland Gap の支配を得る。4-6：南軍が Cumberland Gap の支配を得る。4-6の場合、攻撃側の次のターンのスタート時にダイスを再度振る(2回以上振らない)。どのような結果でもケンタッキー州の他の都市は攻撃側の敵の陣営に参加する。どの程度ケンタッキー州が戦闘に入り込んだかに関わらず、もし Knoxville と Lexington が両方とも敵に支配されたら、Cumberland Gap は常に直ちに降伏する。

3. モンロー砦(S+)

北軍は Washington に隣接する南軍の支配都市がなくなる限り、モンロー砦から攻撃できない。

4. 騎兵のステップロス(N)

Late-War まで、全ての騎兵ユニットは裏返しで総司令部へ行く。自身の次のターンに表に返す。

5. 完全なミシシッピー河(N+)

ミシシッピー河の支配は「完全なミシシッピー河戦域」に南軍は1指揮官と1損害のない歩兵師団を送っていない限り、通常の1つの目標の代わりに、北軍に勝ちのある2つの目標である。南軍はカード引き／再配置ステップでのみ配置を行なえ、そして同時に北軍はミシシッピー河を支配できないだけである。両方の指揮官は攻撃と防御が2のイニシアチブを持つ指揮官でなければならない、しかし、総司令部から引いてくることができる(表になっているなら)。

6. Poritical favor(N+)

推奨。Poritical disfavor のリーダーが同じ戦域で Poritical favor のリーダーの下でいつでもリーダーと比べて同じぐらい多くのカードは持てない。この方法で、活性化か非活性化の、全ての指揮官の下位指揮官とユニット(下位指揮官のユニットも含む)を数える。決して慎重にこの制限で違反できない。自分の管理以外でイベントにより違反でき(すなわち、戦闘により負傷)、その時超過カードは disfavor 指揮官か彼の下位指揮官から直ちに分離しなければならない。[このルールは、ゲームでの石壁ジャクソンの任務を理解しにくくできる。普通は、彼は いずれかの適格な手すきの軍に所属できる、しかしこのルールは多くの場合、参加している disfavor 指揮官からジャクソンを予防できる]

7. 孤立

もし戦闘で防御側は戦域内で補給基地に補給線を確保できないなら、その時彼はいずれかの予備を加えることはできない。もし攻撃側が敵の都市を迂回するなら(イニシアチブ2の司令官を使用する)、その時いずれかの予備を加えることはできない。さらに、北軍は海(侵攻を含む)により補給を受けるいずれかの戦闘(攻撃か防御)で予備を加えることができない、いっそう late-War で、そして手札から防御できない。しかしながら、この様な状況で、プレイヤーはまだカードは撤退でき、あおし

て予備としてプレイしなければならないエニグマカードをプレイできる。

8. 中間部隊 (N)

北軍のLate-warで、北軍VIII軍団、もしDept of Washingtonに所属していないなら、Shenandoah Vallyの防御に対していずれかの部隊の攻撃に攻撃力を加えることができる。VIII軍団は戦闘の期間中部隊に所属でき、そして指揮官の能力に対して数える。戦闘後、VIII軍団は単独ユニットになる。

9. 守備隊 (S)

北軍のVII軍団は攻撃できない。防御のみできる。北軍のIV軍団は北軍のLate-Warになるまで攻撃できない[港の防御にこれらを使用する]。

10. 政治的な将軍 (N)

北軍は北軍ターンの再グループステップで総司令部(それぞれ1補給ポイントで)から軍団を買うことができる、これらの軍団は直ちにMcClellanかBanksに所属できる。この方法で、再グループステップで配置と軍団の所属ができ、通常のターンシーケンスに反して、そして選択ルール1の戦域配置制限を無視する。

11. デスライド

もし戦闘結果が「Defender Routed (防御側敗走)」と攻撃側指揮官が解雇されないなら、攻撃側は、たとえ指揮官が死亡か負傷したとしても、都市を取れる。

12. 大西洋「戦域」(S+)

橋頭堡で海から補給を受け戦闘する部隊は直ちに東側戦域の他の部分に移送できない。

もし北軍の部隊が海により補給を受けて攻撃するなら(もしくはモンロー砦から)、その時、次の南軍ターンに、この部隊は補給を受けていた戦闘からの港(もしくはモンロー砦から)につながる都市で防御できるのみである。

もし北軍が侵攻を成功したら、その時、次の南軍のターンに、その部隊はそれにつながっている侵攻した港か都市で防御できるのみである。もし侵攻が失敗したら、そのとき部隊は少しも防御できない。

もし北軍の部隊が海により補給を受けて防御するなら(もしくはモンロー砦から)、その時、次の北軍ターンに、この部隊は補給を受けていた防御からの港(もしくはモンロー砦から)につながる都市で戦闘できるのみである。

都市はもしターンのスタート時に友軍都市にひと続きで隣接によりつながっているなら、問題の港につながっていると考える。

部隊はこれらの制限の1つを仮定して、これに駒を1つ置くことに注意なさい。

13. 基地の変更 (N)

もし戦域間攻撃を行ないそして都市を奪取したら、他の戦域に勝利した部隊を移送できる、丁度奪取した都市はその戦域内の補給基地に補給を引くができる(海も含む)と規定する。

もし(そして単にもし)移送できるなら、敵はそのうえ他の戦域に防御するためカードを移送できる(戦域ラインを越えて防御できると仮定する)。

14. 北軍の戦略的勝利

もし作戦的勝利がEmancipationカードを使用しないで成し遂

げたら、北軍の作戦的勝利(18.4)を戦略的勝利に引き上げる。賠償ない解放は暴虐な行為である。

15. 西側戦域離散 (N)

南軍は手札から単独で西側戦域の都市を防御できない。

カードの明確化

個々のカードの上にある特別ルールは自己解釈される。しかしここでこれらに必要なこれらのカードに追加の情報がある。

注記: Bragg, Hooker, Grantの特別な能力は指揮官として活動する時のみ使用でき、下位指揮官ではできない。

北軍カード

4. Dept. of Washington: (一時的に)他の1個(適切な)の部隊と攻撃力を一緒にできる。他の部隊はDept. of Washingtonに実際に所属できなくなる(もしくは逆も同様に)。2個の部隊は現在の戦闘でのみこれらの戦闘力を加えることができ、両方ともステップロスすることを条件とする。他の部隊の指揮官は全ての目的で共同部隊の指揮官として扱う(例えば、グラントの特別な能力)。もし他の部隊が既に防御していたら、ともかくワシントンに防御するのに適格である限り、この条件は使用できない。

13. Banks: ターンのステップ1か2で手札に戻すことができる。まるで彼が解雇されたように、彼の部隊を扱う(配置/移動ステップ参照)。次の自分のターンに再び彼をプレイできる。ちょうど次のターンに彼をプレイするために所持はできない。いずれかのサブシーケンスターンで行なえるだろう。

16. VIII軍団: Dept of Washingtonに所属するか単独で配置しなければならない。単独でいるなら、海軍から海軍支援を受けることができ、部隊に所属していないので、海軍により先導した侵攻に参加できる。

19. Grant: もし戦闘結果がSoldier's Battleなら、Grantは、たとえ戦闘に勝利しなくても、彼の都市を取ることができる(維持できる)。Grantが攻撃で失われたら(死亡、負傷、解散)、彼は目標都市を取れない、しかし、もし彼を防御で失ったら、Soldier's Battleで都市を維持できる。統率力は、 $2xxx + 1xxx$ である。Grantは2個の軍、1個の軍団と1個の騎兵を指揮できる。k彼は、北軍指揮官野統率力に対し軍として最初に数えた後でそれぞれの騎兵ユニットを数えるので、2個軍+2個騎兵ユニットは指揮できない。

23. Monitor: 南軍のIroncladsで無効にできる。いずれのカードに関わらずIroncladsは最初にプレイできる。Norfolkは自動的に北軍部隊により占領される。単にNorfolkに北軍の駒を置く(もしそこに何もなければ)。妨害できる海軍ユニットの様に使用できる。封鎖のため東側の海軍の様に数える、しかし海軍の他の能力は持っていない。

38. John Brown's Body: いつでもプレイできる。戦闘でプレイでき、しかしダイスが振られるまで単に置かれたままである。

41. Special Order No.191: 南軍が北軍本国の国土に攻撃した後ですぐにプレイできる。これはいずれかの北軍の本国都市に攻撃をしたという意味である。攻撃が完了後プレイする。次のターンに、+1の戦闘修正が占領された北軍の本国都市に対しての1つの攻撃で得ることができる。北軍はもし南軍に支配

されている北軍の本国都市に対する攻撃なら、赤いダイスに＋1を得る。

48. Ols Abe : 西側戦域でのみ使用できる。このカードは、もし、単にもし、目標都市が西側にあるなら、攻撃や防御する部隊がどちらの戦域内にあるか関わらず、プレイできる。

49. XVI軍団 : もし西側の戦域で単独で配置されたら、補給襲撃を防止するために騎兵の様に使用できる。(この役目は、他の1個の騎兵とペアーを組める)

騎兵ペアーでは、XVI軍団はユニットを仕切るステップロスかユニットで所属するどちらでもできる。どちらの場合でも、騎兵の様に行動でき、そして攻撃(イニシアチブ0で)、襲撃等ができる。単独でいるなら、XVI軍団は攻撃と襲撃はできない;これは襲撃の防御を除いて全ての方法で歩兵として扱う。2ステップあるが、もし損害を受けたら、1戦闘値になる。これは損害で1戦闘力になる。

51. 少なくとも5個の関係する北軍の歩兵軍団の戦闘で敵の部隊が破った(か敗走させる)あとでいつでもプレイできる。1回そのような戦闘が起きたら、カードはいつでも後でプレイできる。失ったGenerals'かSoldiers'BattleはDefeatedになる。もし中立なら、WheelingとKentuckyは北軍の支配になる。もしこれが地図盤カードCがプレイされる前に使用されたら、Cumberland Gapは地図盤カードCがプレイされるまで中立状態に残る(攻撃されるまで)。地図盤カードCがその後プレイされたら、北軍はまだ中立のいずれかのKentuckyの都市へ駒を置く。

58, 76. Reserve Copps/Provisional Corps (予備軍団/臨時軍団): 統率力は要求されない。もし指揮官に所属したら、指揮官の統率力に数えない。もし生き残ったら、自分のターンの終了時に3個軍団まで再建できる。もしカードを敵のターンでプレイしたら(予備か手札から防御で)、その時敵のターンの終了時に捨てなければならない、そしていずれかの軍団の再建もできない。

60. Blue Mountain Boys : このカードを引いてきたターンにプレイできる、しかしEmancipationは最後の南軍の戦闘フェイズの終わりより後に起こらない。現在のターンでカードに表記された都市に対しての全ての攻撃に適用する。Freedom Sicknessの様に同じターンにプレイできる。

61. Swamp Angel : Amphibious attack = Invasion

65. Freedom Syckness : 攻撃を宣言する前に、1回プレイできる、そして捨て札になる。現在のターンでいずれかの攻撃を宣言する前にプレイしなければならない。

68. Infernal Machines : さらに、敵は彼の選択した1個の戦闘に参加した師団に損害を与えるか除去しなければならない。完全な攻撃力の師団は損害を与える;損害のある師団は総司令部へ置く。

69. Sheridan : シェリダンは3個の歩兵軍団を指揮できる。この役目では、シェリダンはまだ騎兵ユニットであり、そして指揮官ではない。たとえば、かれは死亡か解雇はされない。歩兵を指揮している限り、彼は騎兵ユニットは彼に所属させることはできない。

南軍カード

6. Beauregard : ターンのステップ1か2で手札に戻すことが

できる。まるで彼が解雇されたように、彼の部隊を扱う(配置/移動ステップ参照)。次の自分のターンに再び彼をプレイできる。ちょうど次のターンに彼をプレイするために所持はできない。いずれかのサブシークエンスタンで行なえるだろう。

19. Ironclads : もしMonitor (北軍)により無効にされたら、捨て札になる。Monitorが最初にプレイされたら、Ironcladsはプレイされたらすぐに捨て札になる、そして南軍は自由のステップを受け取れない。封鎖のための海軍のようになるMonitorを止める効果がある。ターンのいつでも1個の自由なステップを再建できる。ターンのいつでも自由に1個の特別な損害ユニットを再建できる。これは戦闘で行なえる、しかしダイスを振るまで行なえない。

20. The Snow : 北軍が攻撃を宣言したときにいずれかの北軍部隊に対しプレイできる。これはイニシアチブを1つ減らす(戦闘のダイスを振るため、この戦闘でのみ)。言い換えれば、彼のイニシアチブはGeneral's Battlesの解決の目的で減らされる(これはダイスには影響しない)。もし彼のイニシアチブが0以下になったら、攻撃は中止される。この方法のため、侵攻を先導する海軍は0以上のイニシアチブを持つ、すなわち、これは攻撃でき、しかし海軍で先導された侵攻は常にGeneral's BattlesかSoldiers'Battleで引き分けになる。

21. Jackson : 防御のため部隊を再編成できる。ジャクソンは同じ戦域内のいずれかの防御する部隊に配属できる(通常の統率力の制限で)、しかし単にもしかれがまだ目標都市を防御するのに適任であるなら。これは追加する予備の前に起こる。

40. Copperheads : 南軍は自由なターンを得る(攻撃はできない)。南軍は自由なターンで襲撃できない。

44. Forrest : 2ステップの騎兵ユニット(歩兵の様に)。損害を受けたとき、Forrestは南軍師団の様に、1つの攻撃力を持つ。

50. Pemberton : 総司令部から再配置できない。もし彼が総司令部に行ったら、代わりに彼をゲームから取り除く。

61. Draft Riots : 4以上の北軍のステップロスでの戦闘後使用される。これは実際に取り除かれた4以上のステップを意味する。もし戦闘結果が4つのステップロスを必要としたが部隊で3つのステップしかないなら、この条件は満たせない。カードはどちらのプレイヤーターンでも使用できる。北軍は手札か地図盤上からすくなくとも3攻撃力の損害のない軍団を捨て札にしなければならない(選択は北軍がする)。もし北軍はこれが可能でないなら、この指示を無視する。軍団は総司令部からは選択できないし、XXII軍団も選択できない(Dept of Washingtonに所属しなければならない)。

66. Partisan Rangers : 2枚の自由なカードを引き、1個の自由な補給ポイントを得る。いつでもプレイできる。もしデッキが2枚以下になったら、超過分は無駄になる。代わりに総司令部から補給やカードを得ることはできない。

67. Digging For The South : ターンのスタート時に、自由に、1ユニットを再建できる。自分のターン(北軍ターンではない)でのみスタート時に損害を受けたユニットを再建する。まだ自分のターンでスタート時にプレイしていないなら、このカードをプレイして自由なユニットの再建をできない(カードを引く前に)。もしこのカードを使用できないなら、このカードを捨て1枚引き直す。もしFreedom Sicknessが既にプレイされていたら、手札から捨て札し、他のカードを1枚引く; Wheeling

の支配はできない。

71. Degataga: 損害を受けていない1個の北軍の軍団を90度回転させる(選択は北軍が行なう)。軍団はプレイ中の1つでなければならない、XXII 軍団は選択できない(Dept of Washingtonに所属しなければならない)。もし北軍はこれが可能な軍団がないなら、この指示を無視する。

4人プレイルール

3人でプレイができる、同様に、1つの陣営を2人でプレイできる。全て通常のルールは次の例外と共に適用する。

1. 1人のプレイヤーは東側戦域でプレイする、もう1人は西側戦域でプレイする。別々の手札で行なう。
2. 選択ルール1を使用する(戦域配置)。
3. 東側戦域(威信の戦域)プレイヤーはカードを引き、どのくらいの補給を得るか、総司令部からユニットを引くかどうか、そして再建する(もし適切なら)ユニットはどれかを最終的な命令をできる。
4. カードのした側に「WEST」と書かれたいずれかのカードが西側戦域のみ使用できるカードは西側プレイヤーに渡す。
5. 全ての他のカードは(全ての指揮官を含む)東側プレイヤーのものになる、彼の自由裁量で西側プレイヤーにこれらを渡すことができる。
6. 東側プレイヤーは攻撃と損害を受けたユニットの再建のため全ての補給を分配できる。
7. プレイヤーはお互いに自由にカードを与えることができる、しかし1回手札になったらカードをしゅしゅ出さなくても良い。
8. スパイは両方の敵の手札を見れる。

そこにあなたはそれを持っている。西側のプレイヤーは仕事の大部分をする、そして東側プレイヤーは大部分の栄光を得る!。同じく、もしゲームを去ることが分割陣営で1人のプレイヤーのために必要であるなら、彼はパートナーにちょうど彼のカードを委ねる、そしてゲームは継続する。