

For the People 2 0 0 6 年版ルール

目次

- 1 . はじめに
- 2 . ゲームの初期配置
- 3 . ゲーム手順
- 4 . 戦略カード
- 5 . 陸上移動
- 6 . 陸海共同作戦
- 7 . 戦闘
- 8 . 補給
- 9 . 消耗
- 10 . 増援
- 11 . 政治支配
- 12 . 国家戦意
- 13 . 1861年シナリオ
- 14 . 1862年シナリオ
- 15 . 1863年シナリオ
- 16 . 1864年シナリオ
- 17 . キャンペーンゲーム
- 18 . デザイナー後記

1 . はじめに

For the People は、米国南北戦争（1861～1865年）を再現するゲームである。プレイヤーは、エーブラハム・リンカーンまたはジェファソン・デービスの立場で、戦略カードと戦闘ユニットを使って政治と軍事の指揮を執る。敵の国家戦意（Strategic Will）を挫き、自らの政治目標を達成するのが唯一の目的である。

1 . 1 戦争への道

南北戦争は、1861年4月のサウスカロライナ州軍によるサムター要塞への砲撃で始まった。戦争の直接の引き金はサムター要塞砲撃だったが、開戦の背景には、奴隷制問題をめぐる一連の政治危機があった。最大の焦点は、奴隷制を将来、新たに昇格する州や準州にも拡大するかどうかにあった。

準州への奴隷制拡大問題は、幾度も政治危機を招いた。問題が紛糾するたび、奴隷制廃止を恐れる南部諸州を懐柔するために妥協的な法律が成立した。こうした妥協は、上院で南部諸州との均衡を維持するために図られた。南部は、議席のバランスさえ保てれば、奴隷解放を法的に妨げる力を保持できると信じていた。

こうした政治的妥協や国民的議論を重ねる中、意見は大きく4つに集約されてきた。南部の強硬派の見解は、奴隷制の無制限な拡大を認めるべきだという

もの。スティーブン・ダグラスが提唱した「住民自決」論者は、各州の住民が奴隷州か自由州かを決定すべきだとの立場だった。エーブラハム・リンカーンが率いる共和党は、現在奴隷制が存在する州での継続は認めるが、準州への拡大は容認できないと党綱領に明記した。4番目の奴隷制廃止論者は、制度の即時廃止を求めた。これら4つの基本的な立場の進展により、二大政党制は行き詰まり、1850年代にはホイッグ党が分裂した。

ホイッグ党出身者が立ち上げた共和党は、奴隷制を南北地域間の問題に関連付ける政策に特化して国民に訴えた。1860年の大統領選は、4人の立候補者が、奴隷制廃止論を除くそれぞれの立場を代表する形になった。共和党の穏健的主張が北部で大幅に支持され、エーブラハム・リンカーンが新大統領に選ばれた。リンカーン当選に反発したサウスカロライナ州はアメリカ合衆国（北部）からの脱退を宣言、国家分裂の危機が迫った。リンカーンが新大統領に就任するまで、現職のブキャナン大統領は他のいくつかの州がサウスカロライナ州に追随するのを押さえきれず、アメリカ連合国（南部）が誕生した。大統領就任後のリンカーンは、物事を慎重に進めようと、すぐに南部を復帰させる行動に乗り出さず、中立的な境界州を北部に引き留めようと努力した。この間に南部は北部への敵意を強め、反乱を決意した。サムター要塞砲撃でリンカーンは開戦に必要な大義名分を得て、反乱鎮圧のために志願兵を招集した。この志願兵招集で、鍵を握るいくつかの境界州（バージニア州を含む）は北部を離れ、南北戦争が始まった。For the People はこの時点から始まるのである。

血みどろの内戦が2年を過ぎたころ、リンカーンは激戦地となったゲティスバーグの国立墓地献納式典で演説し、最後を有名な言葉で締めくくった。「人民の、人民による、人民のための政府を、この地上から消滅させてはならないのです」。しかし、彼の演説で次の部分は誤りとなった。「私たちがここで話すことは世界から注目もされず、長く記憶にも残らないでしょう」。

<<リンカーンのゲティスバーグ演説>>

八十七年前、私たちの父祖は、この大陸に新たな国を打ち立てました。自由の理念に基づき、人はみな生まれながらに平等であるという思想に捧げられた国です。

今、私たちは激しい内戦の最中にいます。この国が、すなわち自由の理念に基づき、人はみな生まれながらに平等だとの思想に捧げられた国が、永続す

るかどうかを試されているのです。私たちは、この戦争の激戦地に集まっています。その国家が生き長らえるために、この地で命を擲（なげう）った人々の最後の安息の地として、戦場の一角を捧げるために私たちは来ました。私たちにとって誠にふさわしく、適切な行いであります。

しかし、より大きな意味で言えば、私たちがこの土地を捧げることはできません。この地を聖別したり、神に捧げたりすることはできません。この地で奮闘した勇敢な人々が、生きていた方も戦死した方も、既にこの地を聖別しているのです。それに付け加えたり、差し引いたりするのは私たちの微力の及ぶところではないのです。私たちがここで話すことは世界から注目もされず、長く記憶にも残らないでしょう。しかし、勇敢な人々がこの地でなしたことは、永遠に忘れ去られません。この地で戦った人々がこれまで気高く進めてきた未完の事業を完遂するため、むしろ私たち生きていた者が、自らの身を捧げるべきなのです。私たちの前には大いなる責務が残されています。それは、名誉ある戦死者たちが最後まで完全に身を捧げた大義のために、私たちも一層の献身をもってあたることです。これらの戦死者たちの死を無駄にしないと高らかに決意することです。神の導きのもと、この国に自由の新たな誕生をもたらすことです。そして、人民の、人民による、人民のための政府を、この地上から消滅させてはならないということなのです。

ユニットの例（ 英文3ページ上段）略

1.2 用語集

軍 (Army): 「軍」という用語が指すのは単に軍マーカーだけでなく、共に移動する軍所属の將軍、戦力ポイント (SP) も含む。

戦闘修正値 (Battle Rating): 戦闘や戦闘前退却、迎撃などを行う將軍の能力。各將軍は、攻撃修正値と防御修正値を持つ。將軍を活性化して移動している場合は常に攻撃修正値を使用する。將軍が活性化状態でなく、移動していない場合、特に迎撃や戦闘前退却の判定には、防御修正値を使用する。戦闘で、攻撃側は攻撃修正値を使用し、防御側は防御修正値を使用する。これは迎撃が成功した場合の戦闘でも適用される（迎撃したプレイヤーが防御側）。

騎兵旅団 (Cavalry Brigade): 騎兵旅団は1人の騎兵將軍と1SPからなる部隊である。戦闘では1SPとみなし、指揮や戦闘修正には騎兵將軍の能力値を使用する。騎兵將軍は従属將軍として扱う。騎兵旅団は、騎兵將軍が増援でゲームに登場すると同時に創設される。ゲームターン記録トラック上を除

き、騎兵將軍が単独で地図上に存在するケースはない。

部隊 (Force): 軍マーカーや將軍とスタックしているかどうかに関わらず、一般的に戦力ポイント (SP) を指す用語。

要塞 (Forts): このゲームでは2種類が登場する。「沿岸要塞」は地図に印刷されている。「要塞」カウンターは構築可能で、敵の行動で除去される場合もある。SPが存在しない要塞は守備隊がいないと見なす。しかし実際の要塞には、重砲やそれを扱う砲兵隊が2500人程度いたので、守備隊を持たない要塞は0SP扱いだが、敵増援の配置を妨げたり、連絡線を遮断したり、戦闘への影響を判定する場合はSPが存在するとみなす。要塞は、イベントまたは作戦カードをプレイして自軍支配スペースに構築できる。まれな状況では、敵支配スペースで要塞を構築したために、政治支配マーカーが取り除かれる場合もある。この場合、要塞の能力に影響はなく、構築した要塞もスペースに残り続ける。

將軍 (General): このゲームで將軍は、指揮官の中でも特に重要な人物で、戦争中に大きな独立権限を与えられた人を指す。そのため登場するのは際立った指揮官だけだが、重要な將軍はすべて網羅している。著名でも戦場での役割が小さかった將軍は、イベントカードで表現される。將軍を表すユニットには、名前と戦略値、攻撃修正値、防御修正値、政治値が記されている。戦争が進んで軍司令官を担う時期まで登場しない將軍もいる。

海戦 (Naval Conflict): 南北戦争で行われた海戦は「海上封鎖」と「北軍の陸海共同作戦」の2種類に分けられる。海上封鎖は、南軍の増援手順で抽象的に扱われる。北軍の水上移動または陸海共同作戦は、北軍の河川支配の拡大や、上陸戦闘の実施などの手段で表現される。南軍の要塞や甲鉄艦、その他の防御手段は、南部の河川（特にミシシッピ河）や重要な港湾の防衛で活用される。

政治支配 (Political Control): 北部にとってこの戦争は、合衆国憲法を守り、南部を敗北に追い込むためのものだった。南部にとっては、主権と領土を守り、独立を達成するためのものだった。両陣営にとって、南北戦争は相手の国家戦意を打ち砕く戦いだった。このゲームの戦況は、自軍の「戦意」が敵軍を上回っているかどうかで示される（政治支配「PC」マーカーで表す）。政治支配は、軍の移動や政治イベントの発動により、自陣営の戦略的優位を拡大して獲得する。PCマーカーは連絡線としての役割も果たす。ゲーム開始時に自軍支配下のスペースは、

敵軍 P C マーカーが配置されるまでは、自軍 P C マーカーがあるとみなす。これは P C マーカーを節約するための処置である。ルールで P C マーカーの存在が必要とされた場合、こうしたスペースにはマーカーが存在していなくても、要件は満たされているものとして扱う。境界州 (M O 、 W V 、 K Y) の全スペースは、ゲーム開始時には中立である。部隊が存在するだけではスペースの支配を変更できない。P C マーカーがあるかどうかで支配を判定する。

スペース (Space) : 地図上の位置はスペースで表される。各スペースには次の情報が記載されている。スペースが所属する州、港湾があるかどうか (港の記号で表す) S W ポイントを持つ南部の資源集積スペースかどうか、など。スペースは互いに線で結ばれている。線には道路、鉄道、河川の 3 種類がある。鉄道があれば道路も並行して走っているとみなす。將軍や戦闘ユニットはこの線をたどって移動する。線で結ばれているスペースは、互いに隣接しているとみなす。沿岸の港湾は、他の港湾と結ばれ (河川港湾とも) 外郭の沿岸要塞とも結ばれているとみなす。これは戦略移動の際に重要である。

州の略号

A R : アーカンソー
A L : アラバマ
D E : デラウェア
F L : フロリダ
G A : ジョージア
I L : イリノイ
I N : インディアナ
K Y : ケンタッキー
L A : ルイジアナ
M D : メリーランド
M I : ミシシッピ
M O : ミズーリ
N C : ノースカロライナ
N J : ニュージャージー
O H : オハイオ
P A : ペンシルベニア
S C : サウスカロライナ
T N : テネシー
T X : テキサス
V A : バージニア
W V : ウェストバージニア

州の支配 (State Control) : 北軍が、ある南部の州で、必要な数のスペース (地図に記されている) を支配 (政治支配を参照) し、資源集積スペースをすべて破壊、開放状態の封鎖突破船港湾もない場合、北軍はその州を支配し、国家戦意 (S W) が上昇する。いったん北軍が支配した南部州は、ゲーム終了まで

北軍支配となる。境界州 (M O 、 W V 、 K Y) は、1861 年シナリオとキャンペーンシナリオでは、中立状態から始まる。いったん北軍が支配した境界州は、ゲーム終了まで北軍支配となる。南軍が先に境界州を支配した場合でも、北軍が後で奪回すれば北軍支配となる。

戦略カード (Strategy Card) : 戦略カードには、1 ~ 3 の作戦値とイベントが記載されている。戦略カードは 作戦カードまたはイベントカードとして使用できる。作戦カードとして使うと、カードの作戦値を使用できる。イベントカードとして使うと、イベントが発動する。プレイヤーは作戦カードを使って、要塞構築、戦力ポイント (S P) の移動 (將軍や軍マーカーと共に動く場合もそうでない場合も) 軍の創設、P C マーカーの配置、軍司令官の解任などを行う。特定の戦略カードのイベントは、一方の軍しかプレイできないが、作戦カードとしては常に使用できる。Emancipation Proclamation (奴隷解放宣言) と Foreign Intervention (外国の介入) は特殊イベントで、可能なら必ず発動しなくてはならない。

戦略値 (Strategy Rating) : あるラウンドで將軍が移動するのに必要な作戦カードの値。

国家戦意 (Strategic Will) : 両軍の政治的体力 (政治目標を追求し続ける能力) は国家戦意 (S W) の値で示される。さまざまなイベント (ルールで要約されている) により、両軍の S W はプラスにもマイナスにも変化する。S W は勝利判定や特定の政治イベントの発動など、ゲーム中さまざまな場面で使われる。

戦力ポイント (S P) : 歩兵の描かれているユニットを、戦力ポイント (S P) と呼ぶ。ルールブックでは以下、歩兵 S P または非騎兵 S P などとも呼ぶ。S P カウンターに示された数値が、現在の S P の数である。1 S P は師団 (約 6 0 0 0 人) 規模を表す。全ての歩兵 S P は、色で陣営が区別される。騎兵將軍を 1 歩兵 S P と共に地図上に配置した場合、騎兵旅団ユニットと交換する。このユニットは、騎兵將軍と 1 騎兵 S P を表す。騎兵 S P は騎兵旅団の一部で、単独では存在できない。歩兵 S P は、その場所での合計が変わらなければ、使い勝手がいいようにいつでも複数のユニットに分割できる。

1.3 詳細なプレイの例

デザイナーの注釈 : このプレイの例は、1861 年シナリオの全体を収録している。南北戦争初年の史実を *For the People* で再現しようという試みである。

多くの場合は最善のプレイと言えないが、歴史の当事者は、後智恵で行動できる後世の私たちと違うので仕方がない。

南部の初期戦略は、防衛的かつ受動的だった。北部の力では広大な南部の領土を制圧できないという考えに基づいた戦略である。さらに南部は「綿花は王様」理論を信奉していた。つまり南部が綿の輸出を禁止すれば、欧州諸国から政治支援を得られるとの見方である。南部の綿がなければ国民生活に支障を来す欧州が仲立ちとなり、戦争は南部の満足する形で終結できると期待していたのだ。実際には、海上封鎖が不完全だった戦争初期に、南部が諸外国と信頼関係を築く機会を逸してしまった。一方の北部は、境界州のミズーリ、ケンタッキー両州の引き留めに全力を挙げる一方、ウェストバージニア、テネシーの両州で親北部勢力を支援した。このシナリオは、北部が境界州の確保に成功し、南部がテネシー州の北半分を失った時点で終了する。初期配置はキャンペーンゲームと1861年シナリオに順ずる。

北軍の最初の手札：

- ・ Crittenden Compromise (2 9)
- ・ Kansas (4 3)
- ・ Western Virginia (4 4)
- ・ Lincoln Declares a Blockade (6 8)

南軍の最初の手札：

- ・ Letters of Marque (9 1)
- ・ CSS Sumter:Commerce Raider (5 0)
- ・ Kentucky Anarchy (4 2)
- ・ Cabinet Intrigue (1 2)

1861年春季

第1ゲームターンは増援フェイズを実施しないので、ルール3.22項(戦略カードを配る)からプレイする。ゲームターン記録トラックには、各プレイヤーに4枚ずつカードを配ると記載されている。3.31項に基づき南軍は Campaign (戦役) カードを使用しないと宣言したので、北軍が先攻となる。

北軍第1戦略ラウンド

北軍は Crittenden Compromise をイベント使用して、K Y に2 S P を配置(Lexington と Louisville)。カードをゲームから取り除く。北軍 S W 1 0 0 (-)、南軍 S W 1 0 0 (+)

南軍第1戦略ラウンド

Letters of Marque をイベント使用して+1 S W。S W は(+)なので、戦局の潮目の変化による効果はない。カードをゲームから取り除く。北軍 S W 1 0 0 (-)、南軍 S W 1 0 1 (+)

北軍第2戦略ラウンド

Kansas が北部に加入し、M O に1 S P を配置できる。Kansas City に1 S P を置く。Kansas カードをゲームから取り除く。北軍 S W 1 0 0 (-)、南軍 S W 1 0 1 (+)

南軍第2戦略ラウンド

CSS Sumter をイベント使用して通商破壊を行う。北軍の S W を - 1。北軍 S W 9 9 ()、南軍 S W 1 0 1 (+)

北軍第3戦略ラウンド

Western Virginia をイベント使用。Parkersburg、Grafton、Weston に P C マーカーを配置する。カードをゲームから取り除く。北軍 S W 9 9 (-)、南軍 S W 1 0 1 (+)

南軍第3戦略ラウンド

Kentucky Anarchy をイベント使用し、K Y の Lexington と Louisville から北軍 P C マーカーを取り除く。南部も Columbus, K Y の P C マーカーを取り除かなければならないが、北軍が Columbus を占領しない限り、政治支配フェイズには再び南軍の P C マーカーが配置される。北軍 S W 9 9 (-)、南軍 S W 1 0 1 (+)

北軍第4戦略ラウンド

Lincoln Declares a Blockade をイベント使用。北軍の海上封鎖レベルを+1。カードをゲームから取り除く。北軍 S W 9 9 (-)、南軍 S W 1 0 1 (+)

南軍第4戦略ラウンド

戦争の初期、国務長官シュワードはリンカーン大統領を操縦できると信じていた。彼の内閣での陰謀の集大成が、リンカーン宛に書いた書簡である。リンカーンはこの問題を上手に処理したが、北部の新聞は、政府は無策でリンカーンは大統領にふさわしくないとの批判を繰り返した。Cabinet Intrigue をイベント使用し、北軍の S W を - 3。史実では他にサーモン・チェースによる陰謀もあった(このカードは取り除かれない)。北軍 S W 9 6 (-)、南軍 S W 1 0 1 (+)

カードをすべて使い切ったので、このターンの戦略ラウンドは終了し、政治支配フェイズに入る。騎兵以外の補給下の S P があるスペースに、P C マーカーを配置する。この条件を満たすスペースは、Columbus, K Y (南軍 P C マーカーを配置) と Kansas City, M O (北軍 P C マーカーを配置) だけである。P C マーカーを置いた後で、州の支配を判定する。北軍はウェストバージニアに3個の P C マ

ーカーを持っているが、州を支配するには1個足りない。MOに2個(St Louis と Kansas City) KYにはない。南軍はKYに1個のPCマーカーを持っている(Columbus)。

英文ルール6 ページ左中段の例

北軍はウェストバージニアに3個のPCマーカーを持っているが、州を支配するには1個足りない。

消耗フェイズで、北軍は1SPを失い(Washington DC) 南軍も1SPを失う(Manassas, VA)。

ターン終了フェイズ。シナリオの勝利条件は満たされていないので、次のターンが始まる。

1861年 夏季

増援フェイズで、北軍はWashington DCに8SP、Cincinnati, OHに6SP、St. Louis, MOに4SPを配置する。南軍は、4つの海上封鎖ゾーンごとにダイスを振る。North Atlantic Zone は1、South Atlantic Zone は2、Western Gulf は3、Eastern Gulf は6の目が出た。North Atlantic Zone では、ダイス目が北軍の海上封鎖レベル1以下なので、増援は登場しない。南軍のSWは5低下する(封鎖レベルより高いダイス目が出なかったので - 2、戦局の潮目の変化で - 3) 封鎖突破船による増援はNew Orleans, LA*, Mobile, AL*, Savannah, GAに配置する。南部州の増援(9SP)は以下の場所に1SPずつ置く。

Nashville, TN、Fayetteville, AK、Pensacola, FL*, Wilmington, NC*, Manassas, VA、Charleston, SC*, Monroe, LA*, Fort Morgan, AL、Atlanta, GA*

* 戦略移動を使う予定のSP

戦略移動ステップで、北軍は次のように移動した(合計10SP。上限は15SP)。

- 1) 2SPをDCからFort Monroe, VAに(水上移動)
- 2) 1SPをSpringfield, ILからCairo, ILに
- 3) 3SPをDCからCairo, ILに
- 4) 2SPをPittsburg, PAからColumbus, OHに
- 5) 1SPをPhiladelphia, PAからCairo, ILに
- 6) 1SPをCincinnati, OHからCairo, ILに

戦略移動ステップで、南軍は次のように移動した(合計7SP。上限も7SP)。

- 1) 1SPをWilmington, NCからManassas, VA

に

- 2) 1SPをCharleston, SCからManassas, VAに
- 3) 1SPをMonroe, LAからNashville, TNに
- 4) 1SPをPensacola, FLからColumbus, KYに
- 5) 1SPをMobile, ALからColumbus, KYに
- 6) 1SPをNew Orleans からManassas, TNに
- 7) 1SPをAtlanta, GAからKnoxville, TNに(注意: 南軍のSPは、親北部スペースに置けないので、Knoxville, TNのようなスペースにSPを配置するには、戦略移動を使用するか、Southern Religious Revival のカードを使うか、戦略ラウンドで通常に移動させるしかない)。

次に新たに登場する将軍を地図上に配置する。先に北軍が、将軍を裏向きにして置く。表返すのは両軍同時である。Buell と Rosecrans が Cincinnati, OHに、Halleck と Pope が Cairo, ILに、McClellan が Frederick, MDに、Banks が Harper's Ferry, VAに、Burnside が DCに配置された。南軍も裏向きで将軍を配置した後、表返した。Stuart が Manassas, VAに、Smith が Knoxville, TNに、Bragg が Nashville, TNに置かれた。Manassas には6SPが存在するので、Stuart を直ちに地図から取り除き、Stuart の騎兵旅団ユニットと置き換える。

英文ルール6 ページ右下段の例

1861年夏季ターン増援フェイズ終了時のユニット配置

増援フェイズはこれで終了である。ゲームターン記録トラックの記載にしたがって、両軍に5枚ずつ戦略カードを配る。

北軍の手札

- Nathaniel Lyon (11)
- Major Campaign × 2 (83・84)
- CSS Hunley (56)
- The Anaconda Plan (71)

南軍の手札

- Minor Campaign (88)
- Tennessee Confederate (41)
- USS Monitor (60)
- First Manassas (102)
- Foreign Intervention (82)

南軍がMinor Campaignの実施を宣言し、先攻を選んだ。

南軍第1戦略ラウンド

最初にPriceをLittle Rock, AKに移動。ここで1SPを拾い上げ、3SPを伴ってFayetteville, AKを

通り Springfield, MO に移動する(英文ルール 7 ページ右上の図を参照)。次に Polk と 1 S P を Memphis, TN から New Madrid, MO まで移動させる。北軍 SW 9 6 (-) 南軍 SW 9 6 (-)

北軍第 1 戦略ラウンド

Nathaniel Lyon をイベント使用し、Irnton、Lexington、St. Joseph, MO に P C マーカーを置く (St. Louis と Kansas City を合わせ、MO には 5 個の P C マーカーがある)。北軍 SW 9 6 (-) 南軍 SW 9 6 (-)

南軍第 2 戦略ラウンド

Tennessee Confederate をイベント使用して 2 S P を獲得。これを Nashville, TN に配置して 5 S P に強化する。北軍 SW 9 6 (-) 南軍 SW 9 6 (-)

北軍第 2 戦略ラウンド

Major Campaign をイベント使用。最初に Fremont が 4 S P を伴って St. Louis, MO を出発。Kansas City, MO で S P を拾い上げ、Jefferson City (2 S P 後置) Rolla (2 S P 後置) Irnton (1 S P 後置) を経由、2 S P と共に St. Louis で移動を終える。次に Columbus, OH の 3 S P が、Wheeling, WV に 1 S P を後置して (師団移動は S P を後置できる。拾い上げは不可) Lewisburg, WV に移動する。最後は水上移動 (1 枚の Campaign カードで 1 回だけ行える)。Fort Monroe, VA から 2 S P が出発し、Fort Pulaski, GA に移動する。上陸攻撃は、2 S P と守備隊のいない要塞との戦闘になる (合計 2 S P なので小規模戦闘)。まず、上陸作戦のダイス修正を計算する。北軍の上陸戦闘修正は 0、南軍はダイス修正 + 2 だが、部隊比で北軍はダイス修正 + 4。北軍のダイス目は 1 (+ 4) で結果は 5。南軍のダイス目は 2 (+ 2) で結果は 4 である。戦闘結果表を見ると、両軍とも 1 S P の損害だが、守備隊のいない要塞なので、生き残った S P があれば攻撃側 (北軍) の勝利となる。北軍が戦闘に勝って Fort Pulaski を占領する。北軍 SW 9 6 (-) 南軍 SW 9 6 (-)

南軍第 3 戦略ラウンド

USS Monitor を作戦値 2 のカードとしてプレイ。Nashville, TN に A.S. Johnston を司令官とするテネシー軍を創設する。A.S. Johnston は地図上で最大の政治値を持っているので、SW ペナルティは発生しない。テネシー軍のマーカーを Nashville に置き、A.S. Johnston と Bragg をテネシー軍のボックスに配置、S P マーカーを軍戦力トラックの 5 の位置に置く。北軍 SW 9 6 (-) 南軍 SW 9 6 (-)

北軍第 3 戦略ラウンド

2 枚目の Major Campaign をプレイ (注意 : 2 枚の

Major Campaign を手札に持つ例は珍しいが、可能性はある)。最初に、6 S P を持つ Washington DC のポトマック軍を活性化させ (1 S P は要塞守備隊として後置)、Frederick, MD を経由して、Beauregard と Stuart が守る Manassas, VA への進入を試みた。ここで南軍は妨害カードとして First Manassas を使用。2 つ離れたスペースから迎撃を行えるイベントである。Winchester, VA の Joe Johnston が Manassas, VA まで 2 スペースの迎撃を実施、中規模戦闘が発生する (北軍 6 S P、南軍 7 S P)。北軍はダイス修正 + 1 (McDowell の攻撃修正値 1) 南軍はダイス修正 + 4 (Joe Johnston の防御修正値 + 2 と迎撃の + 2) である。Johnston の政治値が Beauregard より大きいので、Johnston の修正を使用する。北軍のダイス目は 5 (+ 1) で結果は 6、南軍のダイス目は 3 (+ 4) で結果は 7 となる。修正後の値が 10 以上でないので、將軍の戦死チェックは行わない。双方が 2 S P を失う。アスタリスクのない引き分けなので、防御側の南軍が勝利。ポトマック軍は進入直前のスペースの Frederick, MD に退却する。移動終了時に、軍は同一スペースにいる軍団などの部隊を吸収するため、ポトマック軍は McClellan と 1 S P を吸収した (移動終了時のポトマック軍は 5 S P。南軍は Stuart の騎兵旅団を含め 5 S P)

次に、Banks が 2 S P を率いて Harpar's Ferry, VA から Winchester, VA に移動。最後に、Buell が 6 S P (と Rosecrans) を伴って Cincinnati, OH を出発、Falmouth、Lexington、Somerset と移動してから Lexington に後戻りして Frankfort、Louisville を通り、Lebanon, KY で移動を終了する。Buell は各スペースに 1 S P を後置したので、残ったのは 1 S P と Rosecrans だけになる。北軍 SW 9 6 (-) 南軍 SW 9 6 (-)

南軍第 4 戦略ラウンド

最後のカードは、特別イベントカードの Foreign Intervention である。南軍の SW が 110 以下で、最後の手札のため、作戦カードとして使用できる。南軍は、このカードを使って北バージニア軍を創設する。歴史上の注釈 : 攻撃的なプレイヤーなら、ケンタッキーで攻勢に出るかもしれない。しかし、政治的または兵站面の理由により、この時期の南軍は非常に消極的だった。將軍と騎兵旅団を軍記録トラックに移す。司令官は Joe Johnston である (地図上で他に政治値が大きい將軍は A.S. Johnston しかいないが、彼は既に別の軍の司令官なので、SW ペナルティは発生しない)。北バージニア軍マーカーを地図に配置する。北軍 SW 9 6 (-) 南軍 SW 9 6 (-)

北軍第 4 戦略ラウンド

北軍は2枚のカードを持っているが、南軍は既に使い果たしているので、北軍は残りのカードを邪魔されずに使用できる。Hunley を作戦値1のカードとして使用し、McDowell を解任する。McDowell は(大規模でなく)中規模戦闘に敗北しただけなので、北軍のSWを-6。ポトマック軍はMcClellan が新司令官となる。McClellan の政治値はBurnside よりも大きい(SWペナルティなし)。McDowell を取り除き、ゲームターン記録トラックに置く。McDowell は次の増援フェイズに復帰する。北軍SW90(-)、南軍SW96(-)

北軍第5戦略ラウンド

Anaconda Plan をイベント使用。海上封鎖レベルを1から2に上げる。このカードのプレイで戦略ラウンドは終了する。北軍SW90(-)、南軍SW96(-)

政治支配フェイズに、補給下で騎兵旅団以外のSPがあるスペースにPCマーカーを配置する(あるいは裏返す)。南軍はSpringfield,MOを支配。北軍は以下のスペースを支配している。

MO: Jefferson City、Rolla (北軍はMOに7個のPCマーカー)

WV: Wheeling、Lewisburg (北軍はWVに5個のPCマーカー)

KY: Falmouth、Lexington、Frankfort、Louisville、Somerset、Lebanon (北軍はKYに6PCマーカー)

VA: Winchester

GA: Fort Pulaski

ここで州の支配とFort Pulaskiの影響を判断する。北軍はWVとMOの支配を確立、Fort Pulaskiの占領で+1SW。北軍のSWは90から108に上がる(WVで+5、MOで+10、Fort Pulaskiで+1、戦局の潮目の変化で+2)。WVが北軍支配下に入ったので、Franklin と Charleston にもPCマーカーを置く。また、MOも北軍支配になったので、Greenville,MOにPCマーカーを置く。Springfield と New Madrid,MOには、南軍SPが存在するので配置できない。北軍の支配を示すため、地図上の州支配ボックスに、北軍PCマーカーを置く。南軍はFort Pulaskiの陥落で-1SWとなり、南軍SWは95(-)に減る。

消耗フェイズで、北軍は3SPを失う(Frederick, MDのポトマック軍から1SP、7SPが存在するCairo, ILから2SP)。南軍は4SPを失う(Nashville, TN、Manassas, VA、Springfield, MO、Columbus, KYから1SPずつ)。第2ターン終了時のSWは、北軍108(+)南軍95(-)で

ある。Foreign Intervention が作戦カードとしてプレイされたので、第3ターンの開始前に山札を切り直す。ゲームから取り除いたカードを加えてはならない。

1861年秋季

第3ターンの増援フェイズは、ステップBとCのみを実施する。戦略移動ステップで、北軍は次の移動を行う(合計12SP。上限は15SP)。

1) Lexington、Falmouth、Louisville、Frankfort から1SPずつ計4SPをLebanon, KYに

2) 1SPをSt.Louis, ILからCairo, ILに

3) 2SPをJefferson City, MOからCairo, ILに

4) 2SPをRolla, MOからCairo, ILに

5) 1SPをIndianapolis, INからLebanon, KYに

6) 1SPをWheeling, WVからLebanon, KYに

7) 1SPをIrnton, MOからCairo, ILに

戦略移動ステップで、南軍は次の移動を実施(合計3SP。上限は7SP)。

1) 1SPをNashville, TNからDover, TNに

2) 1SPをManassas, VAからStrasburg, VAに

3) 1SPをMobile, ALからColumbus, KYに

ステップ3で、到着した将軍を地図上に配置する。北軍将軍のMcDowell はFrederick, MDのポトマック軍に置く。南軍の将軍を表返すと、Van Dorn はSpringfield, MOに、Pemberton はFort Sumter, SCに登場。

これで増援フェイズは終了し、次に戦略カードを配る。ゲームターン記録トラックの記載にしたがって、両軍は6枚ずつカードを受け取る。

北軍の手札

- ・ Cotton is King (26)
- ・ Copperheads (2)
- ・ Riverine Ironcrads (67)
- ・ Admiral Foote (59)
- ・ Major Campaign (83)
- ・ Missouri Guerrilla Raids (13)

南軍の手札

- ・ Pre-War Trechery (24)
- ・ Trent Affair (52)
- ・ Major Campaign (84)
- ・ Ball's Bluff (73)
- ・ Brazil Recognizes the Confederacy (48)
- ・ CSA Recognizes KY, MO, MD and DE

(4 7)

3 . 3 1 に従って先攻を決めるが、南軍は Campaign カードを使用しないと宣言。北軍が先攻となる。

北軍第 1 戦略ラウンド

Cotton is King をイベント使用し、南軍の SW を - 2。北軍 SW 1 0 8 (+) 南軍 SW 9 3 (-)

南軍第 1 戦略ラウンド

Pre-War Trechery をイベント使用し、New Madrid, MO と Manassas, VA に要塞を置く。カードをゲームから取り除く。北軍 SW 1 0 8 (+) 南軍 SW 9 3 (-)

北軍第 2 戦略ラウンド

Copperheads を作戦値 2 のカードとしてプレイし、Lebanon, KY に 7 SP を持つカンバーランド軍を創設する。Buell が司令官となるため、北軍は - 5 SW (Butler と Fremont の政治値が共に Buell より大きいので - 2、戦局の潮目の変化で - 3) 北軍 SW 1 0 3 (-) 南軍 SW 9 3 (-)

英文ルール 9 ページ右上の図

北軍第 3 戦略ラウンド : McDowell のポトマック軍が Manassas に移動。J. Johnston がシェナンドー渓谷から迎撃する (戦略カード 1 0 2 を使用)

南軍第 2 戦略ラウンド

Brazil Recognizes the Confederacy をイベント使用して + 5 SW (イベントで + 3、戦局の潮目の変化で + 2) カードをゲームから取り除く。北軍 SW 1 0 3 (-) 南軍 SW 9 8 (+)

北軍第 3 戦略ラウンド

Riverine Ironcrads をイベント使用し、上陸作戦修正を 0 から 2 に上昇させる。北軍 SW 1 0 3 (-) 南 9 8 (+)

南軍第 3 戦略ラウンド

The CSA Recognizes KY , MO , MD and DE をイベント使用し、Springfield, MO に 2 SP を配置する。カードをゲームから取り除く。北軍 SW 1 0 3 (-) 南軍 SW 9 8 (+)

北軍第 4 戦略ラウンド

Admiral Foote をイベント使用し、上陸作戦を実施。Cairo, IL の 3 SP を Dover, TN に移動させて要塞を攻撃する。戦闘は小規模 (北軍 3 SP 対南軍 2 SP) 最初に上陸戦闘のダイス修正を計算する。北軍はダイス修正 + 4 (上陸攻撃修正 + 2 と Foote イベントの + 2) で、南軍は要塞でダイス修正 + 2。相

殺して北軍がダイス修正 + 2 を得る。部隊比の修正はなく、将軍もいない。両軍がダイスを振る。北軍のダイス目は 5 (+ 2) で結果は 7、南軍のダイス目は 3 (修正なし) 双方 1 SP の損害だが、北軍の結果にアスタリスク (*) が付いているので、北軍の勝利。残った南軍 SP は Franklin, TN に退却する。北軍の 2 SP は Dover, TN に残って移動終了。南軍の要塞マーカーは地図上から取り除かれるが、再使用は可能である。北軍は + 3 SW (南軍要塞の除去で + 1、戦局の潮目の変化で + 2) 南軍は - 4 SW (南軍要塞の除去で - 1、戦局の潮目の変化で - 3) 北軍 SW 1 0 6 (+) 南軍 SW 9 4 (-)

南軍第 4 戦略ラウンド

Major Campaign をプレイして撤退する。現状では西部戦線が崩壊している。Nashville のテネシー軍は Decatur, AL 経由で Franklin, TN の SP を拾い上げ、Corinth, MS まで移動。New Madrid, MO の Polk は、1 SP を後置して Columbus, KY に移動、3 SP を拾い上げて Corinth, MS まで動く。北バージニア軍は Manassas の要塞を放棄して Fredericksburg, VA に移動。Manassas は守備隊のいない要塞となる。北軍 SW 1 0 6 (+) 南軍 SW 9 4 (-)

北軍第 5 戦略ラウンド

Major Campaign を使用して、西部戦線でさらに攻勢に出る。Frederick, MD からポトマック軍が移動し、Manassas, VA の守備隊不在の要塞を除去。さらに 1 移動力を消費して PC マーカーを置く。Halleck は 4 SP と共に軍団移動で Cairo, IL から Paducah, KY に入り (1 SP を後置) Columbus を通過して要塞を除去。さらに Dover を通って (ここで 2 SP のうち 1 SP を拾い上げる) TN の Franklin、Columbia、Waynesboro を経由し、Pittsburg Landing, TN で移動を終える (合計 8 スペース移動) 南軍のテネシー軍が迎撃を試みるが、ダイス目 6 で失敗。カンバーランド軍は、Bowling Green, KY に移動して PC マーカーを置き (1 移動力を消費) 次に Nashville, TN に進入して PC マーカーを置き (1 移動力を消費) 資源集積スペースを破壊する。これで北軍は + 7 SW (Nashville 破壊で + 5、戦局の潮目の変化で + 2) 南軍は - 8 SW (Nashville の - 5 SW と戦局の潮目の変化で - 3 SW) 北軍 SW 1 1 3 (+) 南軍 SW 8 7 (-)

南軍第 5 戦略ラウンド

Ball's Bluff をイベント使用。ポトマック軍から 1 SP を取り除く。北軍 SW 1 1 3 (+) 南軍 SW 8 7 (-)

北軍第 6 戦略ラウンド

Missouri Guerrilla Raids を作戦値 2 のカードとし

て使用。K Y の Columbus と Paducah に P C マーカーを置く。北軍 S W 1 1 3 (+) 南軍 S W 8 7 (-)

南軍第 6 戦略ラウンド

ターン最後のカードで Trent Affair をイベント使用。南軍の S W を + 7 (イベントで + 5、戦局の潮目の変化で + 2)。カードをゲームから取り除く。北軍 S W 1 1 3 (+) 南軍 S W 9 4 (+)

政治支配フェイズで、補給下で騎兵旅団以外の S P があるスペースに P C マーカーを配置する (あるいは裏返す)。南軍が新たに支配したスペースはない。北軍は以下のスペースを支配。

K Y : Bowling Green (北軍は K Y に 7 個の P C マーカー)

T N : Dover、Pittsburg Landing

ここで州支配を判定する。北軍が K Y を支配。北軍の S W は 1 1 3 から 1 2 3 に上昇する (K Y の + 1 0)。北軍が K Y を支配したので、K Y の州支配ボックスに P C マーカーを置き、政治支配フェイズが終了する。

英文ルール 10 ページ右上の図

この例は南軍の第 4 戦略ラウンドと、北軍の第 5 戦略ラウンド終了時の状況を示している。3 S P を率いた Polk が Nashville から移動して来たテネシー軍と合流。Halleck は 4 S P を伴って Cairo を出発、Dover で 1 S P を拾い上げて Pittsburg Landing で移動を終了する。Buell は、カンバーランド軍を Nashville に進軍させ、それぞれ 1 移動力を消費して Bowling Green と Nashville に P C マーカーを配置する。

各秋季ターンには厭戦機運で北軍が S W を失う (1 2 . 9)。Emancipation Proclamation (奴隷解放宣言) が発令されている場合は、南軍に戦争責任の S W ペナルティが課せられる。まだ Emancipation Proclamation イベントが起きていないので、今回は北軍だけが - 5 S W。北軍の S W は 1 2 3 (+) から 1 1 5 (-) に下がる (厭戦機運で - 5、戦局の潮目の変化で - 3)。

消耗フェイズで、北軍は 5 S P を失う (Pittsburg Landing, T N、Cairo, I L、Manassas, V A で各 1 S P。Nashville, T N で 2 S P)。南軍は 4 S P を失う (Corinth, M S で 2 S P、Fredericksburg, V A と Springfield, M O で各 1 S P)。第 3 ターン終了時の S W は北軍 1 1 5 (-) に対し南軍 9 4 (+)。1 8 6 1 年シナリオの最終ターンなので、北軍が勝者となる。

プレイヤー：この時点から 1 8 6 2 年シナリオの初期配置を行う場合は、両軍が自由に再配置移動を行って、將軍を正しい位置に動かし、北軍のカンバーランド軍を創設し、増援を加えなくてはならないだろう。

1 . 4 ルールで不明確な部分の解釈

イベントや状況の組み合わせによっては、ルール(注釈を含む) で明確に説明されていないケースも起こり得るが、その場合は「行えない」と解釈する。

2 . ゲームの初期配置

2 . 1 シナリオの選択

プレイしたいシナリオを決める。キャンペーンゲームと 1 8 6 1 年シナリオの初期配置は、この項で説明する通りで、地図にも印刷されている。1 8 6 2 年、1 8 6 3 年、1 8 6 4 年シナリオは、ルール 1 4 ~ 1 6 項を参照のこと。いずれのシナリオも、毎年の秋季ターン(各シナリオの勝利条件を適用)か、1 8 6 5 年春季ターン (キャンペーンゲームの勝利条件を適用) にゲームを終了できる。

2 . 2 初期配置

ゲーム開始前に、戦略カードをよく切っておく。次に、以下のリストに従ってユニットを初期配置する。南軍ユニットを先に置く。ターンマーカーを、ゲームターン記録トラック上のシナリオ開始ターンに配置し、プレイを始める。

2 . 3 南軍の初期配置

以下の通り。V A、N C、S C、G A、T N、F L、A L、M S、L A、A R、T X の全スペースは、開始時に北軍 P C マーカーが置かれていない限り (2 . 4) 南軍支配下とみなす。

スペース (將軍) S P (その他)
Fayettevill, A R (Price) 1
Little Rock, A R 1
Mobile, A L 1
Columbus, K Y 1 (要塞、P C)
Ft.Sumter, S C 1
Dover, T N 1 (要塞)
Memphis, T N (Polk) 1
Nashville, T N (A.S.Johnston) 1
Winchester, V A (J.Johnston) 1
Manassas, V A (Beauregard) 3
Richmond, V A 1 (要塞、首都)
New Madrid, M O 0 (P C)

2 . 4 北軍の初期配置

以下の通り。I L、I N、O H、M D、P A、N J、

D E の全スペースは、北軍支配下である。

スペース (将軍) S P (その他)

Washington D C (McDowell) 5 (首都、要塞、ボ
トマック軍)

Ft.Pickens, F L 0 (P C)

Springfield, I L 1

Cairo, I L 1

Indianapolis, I N 1

Frederick, M D 1

St.Louis, M O (Fremont) 2 (P C)

Cincinnati, O H 1

Columbus, O H 1

Pittsburg, P A 2

Philadelphia, P A 1

Harpers Ferry, V A 2 (P C)

Ft.Monroe, V A (Butler) 1 (P C)

2.5 マーカー

1861年春季が第1ターンである。ゲームターン
記録マーカーは No Emancipation Proclamation(奴
隷解放宣言発令前) を表にして配置する。海上封鎖
(Blockade) マーカーを海上封鎖レベル記録トラッ
クの「0」のスペースに置く。Amphibious Assault
(上陸戦闘) マーカーを、上陸戦闘修正トラックの
「0」のスペースに配置する。シナリオの勝利条件
は、1861年シナリオまたはキャンペーンシナリ
オの項目を参照。

2.6 境界州

K Y、W V、M Oの全てのスペースは、ゲーム開始
時は中立で、どちらの陣営も支配していない。例外：
St.Louis のスペースは北軍支配、Columbus, K Yと
New Madrid, M Oは南軍支配で始まる。両軍ともゲ
ーム開始後は、自由に P C マーカーを配置し、境界
州に進入できる。

2.7 国家戦意 (S W)

両軍とも100 S Wから開始する。北軍は (-) 南
軍は (+) を表にする。

2.8 増援フェイズ

1861年シナリオまたはキャンペーンゲームでは、
第1ターンの増援フェイズを実施しない。また第3
ターンは、ステップBとCだけを行う。

3. ゲーム手順

このゲームで、プレイヤーは南軍か北軍のどちらか
の役割を演じる。北軍は、南軍を打ち負かして、南
部を合衆国に呼び戻そうとする。南軍は、北軍を打
倒して、南部の独立を勝ち取るべく努力する。プレ
イヤーは敵の「国家戦意 (S W)」を、勝利条件を満

たすレベルまで下げれば勝利となる (シナリオごと
の勝利条件については、13 ~ 17 を参照) 。プレイ
ヤーは、大規模戦闘での勝利や、州の支配、資源集
積スペースの破壊、イベントカードのプレイなどで、
敵の S W に影響を与える。最終ターンまでプレイす
るか、自動的勝利条件を満たせばゲームは終了する。
各ターンは以下の手順で行われる。ターンはステッ
プとフェイズで構成される。

3.1 増援フェイズ

ステップA：地図上に増援を配置する (先に北軍、
次に南軍) 。北軍は定められたスケジュールに従って
増援を受け取る (10 . 3) 。南軍の州都支配や、外
国の介入で減少する場合もある。南軍の増援は、北
軍による南部州支配 (10 . 4) や、ミシシッピ川
支配、海上封鎖 (10 . 5) などの影響で減少する
場合がある。増援は北軍が先に配置する。

ステップB：戦略移動を実施する (先に北軍、次に
南軍) 。

ステップC：登場可能なすべての将軍 (10 . 6)
を地図上に配置する (先に北軍、次に南軍) 。ゲーム
ターン記録トラックに示されている新しい将軍や、
軍の全滅でゲームから取り除かれていた将軍も、こ
の時点で登場する。騎兵旅団の除去で取り除かれて
いた騎兵将軍も登場する。北軍がすべての将軍を配
置した後、南軍が配置する。両軍がすべての将軍を
配置すると増援フェイズは終了する。例外：キャン
ペーンゲーム、または1861年シナリオの第1ター
ンは、増援フェイズを実施しない。この2つのシ
ナリオでは、第3ターンにステップBとCだけを実
施する。1862年、1863年、1864年の各
シナリオの第1ターンではステップCだけを実施す
る。

3.2 戦略カードの分配

両軍は毎ターン、戦略カードを受け取る。第1ター
ンは4枚、第2ターンは5枚、第3ターンは6枚、
第4 ~ 13ターンは7枚である (ゲームターン記録
トラックに記載されている) 。山札がなくなるか、特
殊なイベントカードが発動した場合 (4 . 4 参照)
は、カードを切り直してゲームを続行する。カード
を切り直すときは、捨て札と山札と一緒に切り直す。
ただし、プレイから除外されたカードを加えてはい
けない。

3.3 戦略ラウンド

3.3.1 最初にプレイするのは？：南軍プレイヤー
は、Major/Minor Campaign (大 / 小戦役) の戦略
カードを持っていれば先攻を選ぶが、その場合は
戦役カードをイベント使用しなければならない。南

軍が先攻を望まなければ、北軍が先攻となり、最初に戦略カードを使用する。

訳注：3.31について。南軍は戦役カードの有無を公開する必要はない。単に「戦役カードを使わない」と宣言すれば北軍先攻となる。

3.32 手順：先攻プレイヤーが戦略カードをプレイした後、後攻プレイヤーが戦略カードをプレイする。両軍がすべてのカードをプレイするまで、これを繰り返す。一方のプレイヤーが先に戦略カードを使い切る場合もありうる。この場合、戦略カードを余分に持っているプレイヤーが、自分のカードを使い切るまで1枚ずつ使用していく。両プレイヤーがすべてのカードを使用すると、戦略ラウンドは終了する。1回の戦略ラウンドでは1枚のカードしかプレイできない。2枚のカードを連続してプレイできない。

戦略カードをプレイした際に、敵プレイヤーは「妨害カード」で妨害できる。「妨害カード」を使用したプレイヤーは、手元にカードが残っていれば通常に戦略ラウンドを実施できる。

例：北軍は1個軍団を動かすために、作戦カードをプレイした。南軍はこの移動を無効とするためにQuaker Guns（クウェーカー砲）を使用した。南軍は、他の戦略カードを次の戦略ラウンドでプレイできる。

3.4 政治支配フェイズ

このフェイズは2つのセグメントで構成される。首都マーカーの配置と政治支配の判定である。

3.41 首都移転セグメント：首都が敵ユニットに占領されている場合、首都を他の自軍支配スペースに移転させなくてはならない（11.22）。首都移転を強制されたプレイヤーは、SWを失う（12.6）。首都の移転先によっては、SWを余分に失う場合もある（11.23）。

3.42 政治支配判定セグメント

ステップ1：両プレイヤーは、自軍の政治支配（PC）マーカーを、補給下の歩兵SPがあるスペースに配置する。そのスペースに敵軍のPCマーカーがある場合は、直ちにマーカーを裏返す。南部州にある南軍SP、あるいは北部州にある北軍SPがPCマーカーを裏返す場合は、PCマーカーを取り除いて自軍のスペース支配を再確立したとみなす（11.1）。北軍PCマーカーが、未破壊の南軍資源集積スペースに置かれた場合、その資源集積スペースは破壊される（SWを適切に修正する：12.2）。

ステップ2：次に両プレイヤーは州の支配を判定する（南部と境界州の支配状況を調べる）。南軍のPCマーカーが北部の州に置かれている場合、北軍はSWを失う（12.1）。地図に記載されている州支配に必要な数のPCマーカーが存在する場合、その州がいずれかの陣営に支配されていると判定する。さらに北軍がミシシッピ川を水上支配している場合、北軍は一時的な特典を得る（12.8）。

ステップ3：最後に、北部の厭戦気運と南部の開戦責任によってSWを修正する（12.9）。ゲームターン記録トラックにある要塞を使用できるようになる（6.8）。

3.5 消耗フェイズ

3SP以上が存在するスペースでは消耗が発生する。

3.6 ターン終了

消耗判定を解決したら、そのターンは終了する。シナリオの最終ターンか、あるいはどちらかのプレイヤーが自動的勝利条件を満たした場合、ゲームは終了する（17.2）。それ以外の場合、ゲームは継続し、新たなターンに入る。

4. 戦略カード

デザイナーの注釈：戦略カードは、ゲームを動かすエンジンにあたる。プレイヤーはカードによって政治・軍事の選択肢を与えられる。カードを政治的手段に使用すれば、軍事作戦のテンポは遅れてしまうが、逆もまた真なり、と言える。両軍とも最初の1861年は兵力の動員と編成に費やすだろう。

4.1 作戦カード

戦略ラウンドで、戦略カードは作戦カードかイベントカードのどちらかの目的でプレイする。両方の目的には使えない。作戦カードとしてプレイする場合は、カードに記された数値（1～3）を使用する。戦略カードを作戦カードとして使う場合、以下のいずれか1つを実行できる。

A. 部隊の移動（SP、将軍、軍など）。ルール5と6を参照。

B. 軍の創設：作戦値2または3のカードをプレイすると、少なくとも将軍1人と5SP以上が存在する補給下の自軍支配スペースに軍マーカーを配置できる（5.2）。

C. 軍司令官の解任（5.6）

D. 軍司令官の任命（5.6）

E. 要塞の構築：南軍は作戦値3の作戦カードを、北軍は作戦値1～3の作戦カードを使用して、自軍支配下のスペースに要塞を構築できる（6.8）

E . P C マーカーの配置：戦略カードを使って、地図上に P C マーカーを配置できる（11 . 3）

詳細はルールの各章で説明されている。

4 . 2 イベントカード

4 . 2 1 手順：すべての戦略カードは、イベントカードとしてプレイされる可能性がある。イベントカードを使用すると戦略全体に重要な影響を及ぼすイベントを起こせる。戦略カードにはそれぞれ、イベントをプレイできる陣営、時期、影響などが記載されている。イベント使用でゲームから取り除かれるのは「イベント使用後にゲームから除去」と明記された戦略カードだけである。

4 . 2 2 敵陣営のイベントカード：敵陣営のイベントが記載された戦略カードは、作戦カードとしてプレイできる。作戦カードとして使用したイベントカードは効力を発しない。

4 . 2 3 捨て札：少なくとも1枚の戦略カードを持っているプレイヤーが手番を迎えた場合、カードをプレイするか、捨て札するかを選ばなくてはならない。捨て札もカードのプレイとみなすが、イベントは発動しない。両プレイヤーとも、特別イベントカードは自発的に捨て札できない。北軍は Red River Campaign(レッド川戦役)カードを捨て札できない。

4 . 2 4 S P 除去イベント：地図上の歩兵 S P（騎兵 S P ではない）を取り除くカード。

- ・南軍が使用：Balls Bluff(ボールズ・ブラフ) Union Arms Production Delay（北部の武器生産の遅延）
- ・北軍が使用：Union 90 Day Enlistment's Expire（北軍志願兵の90日期限終了）Draft Riots in NY（ニューヨークで徴兵暴動）Contraband of War(戦時禁制品)
- ・両軍とも使用可：Dysentery（赤痢）

注意：軍に所属する最後の歩兵 S P を取り除いてもよい。

4 . 2 5 妨害カード：敵プレイヤーの行動を妨害するカード。例：Quaker Guns（クウェーカー砲）。この種のカードを使用して敵のカードプレイを妨害すると、カードの効果を打ち消したり、効果を弱めたりできる場合がある。妨害手順が終わったら、「妨害カード」を使用したプレイヤーが、通常の戦略ラウンドを実施する。妨害カードで Campaign（戦役）カードによる移動の一つを妨げた場合、残りの移動をすべて実施した後で、妨害カードを使用したプレイヤーが戦略ラウンドを行う。Campaign（戦役）カードによるそれぞれの移動は、この方法で別々に妨

害される可能性がある。

4 . 2 6 抜き取りカード：敵の手札を抜き取るカード。例：Confederate Railroad Degradation（南部の鉄道劣化）。抜き取ったカードを捨て札した後で、カードを失ったプレイヤーは通常の戦略ラウンドを実施する。例外：南軍プレイヤーが北軍の手札から Forward to Richmond（進め！リッチモンドへ）を抜き取った場合、北軍プレイヤーは次の戦略ラウンドで Forward to Richmond をプレイしたものと扱う。

4 . 3 Major/Minor Campaign（大／小戦役）カード

4 . 3 1 Major/Minor Campaign（大／小戦役）カード：この種のカードは、1枚をイベント使用するだけで、2～3個の軍、軍団、師団、騎兵旅団の移動を行える。ある将軍や部隊を移動させて戦闘を解決した後で、次の将軍や部隊を移動できる。ただし1枚の Campaign（戦役）カードで、同じ S P、将軍、軍マーカーは2回動かせない。移動ごとに異なる部隊を動かす必要がある。活性化後に妨害カードで移動を取り消された部隊（軍、将軍、S P）は、その Campaign（戦役）イベント中に再度活性化できない。Campaign（戦役）カードは、1ターンに何枚でも使用できる。可能性は低いが、同じターンに2枚の大戦役カードと5枚の小戦役カードを使ってもよい。

4 . 3 2 水上移動：Campaign（戦役）イベントでは、水上移動を1回だけ行える（ルール6を参照）。北軍プレイヤーは Campaign（戦役）カードを使用して、1回の特別な軍移動を行える（6 . 15）。

4 . 4 特別イベントカード

このゲームには2枚の特別イベントカードがある。Emancipation Proclamation（奴隷解放宣言）と Foreign Intervention（外国の介入）である。これらのイベントが発動したら、カードをゲームから取り除く。Choctaw Indians（チョクトーインディアン）などの捨て札イベントで特別イベントカードが捨て札された場合でも、条件を満たせばイベントが発動する。

例：南軍が Choctaw Indians（チョクトーインディアン）をプレイして、北軍が無作為に Foreign Intervention（外国の介入）を捨て札した。南軍の S W が 110 以上だった場合、イベント発動の条件を満たしているので、Foreign Intervention（外国の介入）イベントが直ちに発動する。

4 . 4 1 Emancipation Proclamation（奴隷解放宣

言): どちらのプレイヤーの手札にあっても、使用条件が満たされ次第、戦略ラウンドの一番早い機会イベント使用しなくてはならない。カードの使用条件が満たされたら、ターンマーカーを裏返して「奴隷解放宣言発令」の面を表にする。以後、南軍の「戦争責任」によるSWペナルティが適用される(12.9)。

例外: カードを引いたターンに使用条件が満たされなかった場合、最後の戦略ラウンドに作戦カードとしてプレイできる。このカードを作戦カードとして使用して中規模以上の戦闘で勝利を得た場合でも、Emancipation Proclamation (奴隷解放宣言) イベントは発生しない。このカードを捨て札するか、単に作戦カードとして使用した場合、次のターンに入る前に山札と捨て札を合わせて切り直さなければならない。可能性は低いが、Emancipation Proclamation (奴隷解放宣言) と Foreign Intervention (外国の介入) が両方とも同じプレイヤーの手札にあり、そのターン中に Emancipation Proclamation (奴隷解放宣言) の使用条件が満たされない場合は、Emancipation カードの方を最後に使用する。

4.42 Foreign Intervention (外国の介入): 条件が満たされたら、必ず戦略ラウンド中にイベント使用しなければならない。しかし、直ちにプレイする必要はなく、最後の戦略ラウンドまで使わなくても構わない。

例外: このカードの使用条件が満たされず、イベント使用できない場合は、プレイヤーの手札に最後まで残しておかなければならない。この場合は、作戦カードとしてプレイできる(Emancipation が手札にある場合は、最終より一つ前のラウンドで作戦カードとして使用する)。このカードを作戦カードとしてプレイするか捨て札した場合、次ターンの前に山札と捨て札を合わせて切り直す。

Foreign Intervention (外国の介入) が発動すると、ゲーム終了まで以下の影響を及ぼす。

1) 北軍の海上封鎖レベルが直ちに1レベル低下し、ゲーム終了まで5以上にならない。北軍海上封鎖マーカーを裏返し、この状態を表示する。

2) 北軍はゲーム終了まで、毎ターンの増援フェイズに受け取るSPが2つ減少する(減少させる対象は北軍が選択)。

3) 北軍のSWを-10する(一度だけ)。

4.5 戦略、作戦集中カード

戦略的または作戦的に兵力を集中させるカードが5枚ある。活性化した1人の将軍の下に部隊を集め、敵部隊を攻撃しなくてはならない(守備隊不在の敵要塞も敵部隊とみなす)。

4.51 部隊の集中: 移動する全SPは鉄道しか使用できず、道路移動はできない。SPを集める際に将軍は移動できない。したがって、集結するスペースは、他のスペースと鉄道で結ばれ、開戦時に南部の州でなくてはならない。これは北軍が Seven Days (七日戦争) や Chattanooga (チャタヌーガ) をイベント発動した際にも適用される。SPを移動せずに、将軍だけを活性化させて敵部隊を攻撃してもよい。この場合、そのスペースに鉄道がつながってなくてもよい。北軍は Chattanooga (チャタヌーガ) の作戦集中カードをイベント使用する場合、B & O鉄道を使用できる。

4.52 部隊の活性化: 集結するスペースにいる将軍は、必ず活性化して敵部隊(守備隊不在の要塞を含む)を攻撃しなければならない。陸上移動に関するすべてのルールが適用される。集結スペースの全SPが移動する必要はない。プレイヤーは敵部隊を攻撃するため、どの部隊を動かすかを選択できる。活性化した将軍が敵スペースに進入する際に敵部隊が戦闘前退却に成功した場合、攻撃義務は履行されたとみなし、制限なくさらに移動を継続できる。注: 妨害カードで部隊の活性化を妨げたり、移動を制限したりもできる。これによって部隊の攻撃義務はなくなるが、活性化前の部隊の集結は妨げられない。

4.6 Forward to Richmond (進め! リッチモンドへ)

デザイナーの注釈: このカードは、北軍プレイヤーが通常はやりたくない行動を強制的に行わせるためにある。史実で北軍は、南部の首都陥落を求めるリンカーンと世論から絶え間ない圧力を受けていた。このカードは、こうした歴史的状況を反映し、北軍が史実の圧力を無視できないようにしている。プレイヤー諸兄は何年も知恵を絞って様々な方法を考え、Forward to Richmond (進め! リッチモンドへ) イベントの影響をできる限り軽減しようとしてきた。この項のルールは、このカードの戦略的意図をさらに史実に近づけようとするものである。

4.61 戦略的意図

北軍は、リッチモンドを陥落させるため、必ず1つの軍を活性化しなくてはならない。

プレイ上の注意: 北軍がワシントンに1個軍しか配置していない場合、このイベントでゲームの流れが変わるかもしれない。つまり、このカードがどこに

あるか（山札にあるか相手が持っているか）分からない限り、北軍は常にリスクを抱えるわけである。Seven Days Campaign（七日戦争）を行って（特別水上移動で Fort Monroe に McClellan が率いる 1 個軍を配置する）このイベントの悪影響を緩和する方法もある。

4.62 Forward to Richmond（進め！リッチモンドへ）イベント

北軍は Forward to Richmond（進め！リッチモンドへ）イベントの条件を満たすため、1つの軍をリッチモンドに向けて最短距離で移動させ、陥落させるよう試みなくてはならない。2つ以上の進撃路が存在する場合はどちらを選んでも良い。途中で S P を拾ったり後置したりしてはいけない。ただし要塞スペースから移動を開始する場合は、1 S P をその要塞に残してもよい。途中で将軍を拾ったり後置したりしてもいけない。リッチモンドに向かう途中で、南軍支配スペースを北軍支配に変換してもよい。これによりリッチモンド到達前に移動力が足りなくなるかもしれないが、北軍は可能な限り、リッチモンドを攻撃して陥落させるよう試みなくてはならない。軍がリッチモンドに入城しスペースの支配を変更（可能ならば）したら、その軍の移動は完了する。

4.63 指揮官不在の軍の場合

指揮官不在の軍（5.28）は、このイベントの影響を受けない。

4.64 リッチモンドが既に北軍支配下にある場合

デザイナーの注釈：この場合は北軍がリッチモンドで起きた反乱の鎮圧に向かうとみなす。

すべて 4.62 の条件に従って処理する。

5. 陸上移動

デザイナーの注釈：南北戦争は基本的に機動戦だった。このゲームでは様々な規模の陸上作戦が見られるだろう。作戦のテンポは、作戦カードのプレイの仕方で行き渡る。作戦規模が大きくなれば、政治的、軍事的状況に与える影響も大きくなる。軍は兵站組織が大きく、高い能力があるため、移動で通過した経路に P C マーカーを後置できる。同じ理由で、少数の例外を除き、軍は水上移動できない。対照的に南軍の騎兵旅団は独立して行動し、敵の連絡線を遮断して大軍の移動を止められる。

5.1 陸上移動の概要

5.11 手順：陸上移動はスペース間を結ぶ道路と鉄道を利用して行う。道路と鉄道のどちらを使っても、隣接スペースに移動するには 1 移動力を必要とする。敵の占めるスペースに進入したユニットは停

止して（5.7）戦闘を行わなければならない（7.0）。1 スペースに同時に存在できる S P の数に制限はない。

5.12 4 種類の陸上移動：S P は、軍、軍団、師団、騎兵旅団のいずれかとして移動する。軍移動は、作戦カードで活性化した軍司令官が、軍マーカーと軍所属の全 S P を率いて動く。軍団移動は、作戦カードで活性化した将軍が、1～6 S P を率いて動く。師団移動は、1～3 S P が将軍または軍を伴わずに動く。騎兵旅団の移動は、騎兵旅団ユニットが単独で移動する（騎兵旅団は騎兵将軍と 1 S P で構成され、1 ユニットとみなされる）。注：軍、軍団、師団という用語は便宜的に使用しており、史実の組織とは異なる。

5.13 移動力：活性化時の移動距離は次の通り。軍は 15 以下の S P と他の将軍（5.29）を伴って 6 スペースまで移動できる（騎兵旅団の S P は 15 以下の制限に入る）。軍団は、6 以下の S P と軍団を指揮する将軍、さらに 1 人の将軍または騎兵旅団を伴って 8 スペースまで移動できる（騎兵旅団の S P は 6 以下の制限に入る。他の将軍がいる場合に騎兵旅団は随行できない）。師団は将軍を伴わずに 1～3 S P を 5 スペースまで移動できる。騎兵旅団は 10 スペースまで移動できるが、他の将軍は随行できない。

5.14 活性化：将軍を活性化するには、その将軍の戦略値以上の作戦値を持つ作戦カードをプレイしなくてはならない。通常は 1 枚の戦略カードで 1 人の将軍だけを活性化できる。Major/Minor Campaign（大/小戦役）カードをプレイした場合は例外。同じ将軍は各ラウンドで 1 回だけ活性化できる。

例：戦略値 3 の将軍は、作戦値 3 の作戦カードをプレイすれば動かせる。戦略値 2 の将軍は、作戦値 2 または 3 の作戦カードで動かせる。戦略値 1 の将軍は、作戦値 1～3 の作戦カードで動かせる。

5.15 S P の拾い上げと後置：軍または軍団は、上限 S P を超えない限り、移動途中で自由に S P を拾ったり落としたりできる。師団は S P を後置できるが、拾い上げはできない。騎兵旅団は後置も拾い上げもできない。S P と同様に将軍の後置や拾い上げも可能だが、いくつかの制限がある（5.29、5.34 を参照）。移動のため活性化した将軍は後置できない（5.6）。

移動の要約

組織（最大 S P）移動力（他の将軍）

軍 (1 5 S P) 6 スペース (ルール 5 . 2 9 参照)
軍団 (6 S P) 8 スペース (ルール 5 . 3 4 参照)
師団 (3 S P) 5 スペース (随行できず)
騎兵旅団 (1 S P) 1 0 スペース (指揮官の将軍のみ)

5 . 2 軍

5 . 2 1 軍の創設と消滅

創設：少なくとも 1 人の将軍と補給下の 5 S P 以上が存在し、L O C を引ける自軍支配下のスペースに対し、作戦値 2 または 3 の作戦カードを使用すれば、そのスペースに軍マーカーを配置できる。騎兵旅団の S P も、この要件を満たす S P に加えてよい。軍を創設したら、将軍と騎兵旅団、所属する全 S P を地図上の軍戦力記録トラック (Army Strength Track) に移す。対応する軍 S P マーカーを使用して、現在の軍戦力を表す (騎兵も含める) 。軍の位置を示す軍マーカーを地図上に配置する。

消滅：S P がゼロになった軍は消滅する (要塞にいる場合でも) 。この判定は、戦闘前退却より先に行うので、軍が自軍 S P のある場所に退却できないと、消滅を回避できない。消滅した軍に属していた将軍はすべてゲームターン記録トラックに置かれ (死傷する可能性のある将軍は除く) 次のターンに戻ってくる。ただし南軍の騎兵将軍は 3 ターン後まで戻らない。軍が消滅すると直ちに S W のペナルティ (1 2 . 7) が適用される。

5 . 2 2 軍司令官の任命：二人以上の将軍が存在する場合、政治値が最も高い将軍が司令官となる。最大の数値を持つ将軍が 2 人以上いる場合は、その陣営のプレイヤーが決めてよい。軍の創設時に、新司令官より大きな政治値を持つ将軍が地図上 (軍表示トラックではない) にいた場合、その陣営の S W を - 2 する (該当する将軍が複数いても累積しない) 。

例：1 8 6 1 年に北軍がカンバーランド軍を創設した。そのスペースには Buell と Rosecran がいる。Buell の政治値が大きいので、軍司令官となった。しかし、地図上には政治値「8」の Fremont と Butler がいた。北軍は Buell を司令官に任命してカンバーランド軍を創設したペナルティとして 2 S W を失う。

軍司令官に任命した将軍を他の将軍と交代させるには、解任する以外に方法がない (5 . 6 1) 。軍に所属して指揮権を持たない最高位の将軍は、後置や軍団移動などの手段で軍を離れてはならない。このような将軍を軍から離すには、イベントカードを使うか、将軍が負傷した場合しかない。しかし、軍司令官に新しい将軍を任命した場合や、司令官を解任した場合は、軍の指揮権を持たない最高位の将軍を交代できるケースもある。

5 . 2 3 軍移動の手順：軍司令官を活性化すれば、軍マーカーを移動できる (5 . 1 4) 。軍移動では、軍司令官、他の将軍、騎兵旅団も含め 1 5 S P まで動かせる。注意：騎兵旅団の S P も 1 5 S P の制限に入る。

5 . 2 4 1 スペースに存在できる軍：軍は、味方の別の軍が存在するスペースを通過して移動できる。移動や迎撃、退却の結果、移動終了時に 1 スペースに複数の味方の軍が存在する場合、どちらかの軍を除去しなくてはならない (戦闘前に) 。除去された軍の将軍は次のターンにプレイに復帰する。ただし南軍の騎兵将軍は例外で 3 ターン後に戻る。こうした事態で軍が除去された場合、通常の S W ペナルティが適用され (北軍は - 1 0 S W 、南軍は - 5 S W 。 1 2 . 7 を参照) さらに、その軍の司令官の政治値に相当する S W ペナルティが加算される (5 . 6 1) 。S P はすべて、残った方の軍に合流する (上限 1 5 S P 。超過分はスペース内に配置) 。

プレイ上の注意：無能な司令官を排除するには上手な方法と言えない。他の方法は 5 . 6 を参照。

5 . 2 5 移動の制限：軍移動には以下の制限がある。では

- ・鉄道移動の特典を受けられない (5 . 9)
- ・水上移動を行えない。ただし、特殊な軍規模の水上移動 (6 . 1 5) または水上退却 (7 . 6 2) は行える。

5 . 2 6 移動と政治支配：歩兵 1 S P 以上を含む軍は、中立スペースまたは敵支配スペースに入った際に、追加 1 移動力を消費して、敵軍 P C マーカーを自軍 P C マーカーに置き換えられる。歩兵 S P を持たない軍 (騎兵旅団の S P だけで構成される軍) では行えない。敵支配スペースで活性化した軍は、移動前に 1 移動力を使って支配を変更してから移動できる。この支配変更は、Mud March (泥中行軍) カードを使用した場合には最初のスペースの移動とみなす。1 8 6 1 ~ 6 3 年に、こうした支配変更を行う軍は、補給下になければならない。この制限は 1 8 6 4 年以降、両軍とも取り払われる。

例：北軍の 1 個軍が中立スペースの Bowling Green, K Y に進入して追加 1 移動力を消費すれば、Bowling Green に P C マーカーを配置できる (合わせて 2 スペース分の移動力を消費) 。この軍が Clarksville, T N に進入して、さらに 1 移動力を消費すれば、Clarksville にも P C マーカーを置ける (合計 4 移動力を使用) 。この軍はさらに Nashville, T N に進入できるが、南軍の S P がいたので戦闘になる (合計 5

移動力を使用)。戦闘に勝利すると、この軍は6移動力目を使って隣接スペースに移動するか、NashvilleにPCマーカーを配置できる。

デザイナーの注釈：このようにルールを変更したのは、軍とは歩兵が大部分を占め、騎兵は少数しか伴わない組織だからである。多くのプレイヤーは攻撃的なプレイをするため、この史実を離れて軍の規模を小さくし、歩兵SPを含めない1~2騎兵SPだけの軍(1~2個の騎兵旅団だけの軍)をつくっていた。プレイヤー諸氏は「モンゴル軍」(騎兵SPだけの軍)では、適正に組織された軍のように移動時にスペースの支配変更をできない点に注意すべきである。

5.27 戦闘と移動：軍は戦闘解決後も移動を継続できる(5.73)。

5.28 司令官不在の軍：軍マーカーが司令官を失った場合、その軍で最大の政治値を持つ将軍が直ちに司令官となる。政治値が同じ将軍が複数いる場合は、その陣営のプレイヤーが選ぶ。軍マーカーが一時的に司令官を失って、直ちに代理となる将軍がない場合、その軍は司令官不在となる。この状態の軍は戦略値3で、攻撃と防御の戦闘修正値はゼロとなる。また、別の司令官が任命されるまで自発的に移動できない。司令官不在の軍をForward to Richmond(進め！リッチモンドへ)イベントで移動させる軍に選べない。

5.29 軍に所属する将軍の数：各戦略ラウンドの開始時と終了時に、1つの軍に所属する将軍の数は、スペース内にあるSPの数より4以上多くてはならない(SP+3までの将軍が存在できる)。軍にいる将軍の数がSPより少ないのは一向に構わない。騎兵旅団はこの制限に関して将軍1人分として計算する。戦略ラウンド終了時にこの制限が守れなかった場合、騎兵旅団以外の超過分の将軍は増援トラックに置かれ(敵プレイヤーが選択)次のターンに復帰する。

例：軍が1SPにまで減少すると、その軍には4人までしか将軍が存在できない。

デザイナーの注釈：このゲームでは軍の組織構造を抽象的に再現している。軍に属する将軍はそれぞれ、現在ある部隊の一部を指揮していると考え。部隊が小規模で、すべての将軍を割り振る必要がなければ、余った将軍は別の任務を授かるだろう。史実を見ても、優れた将軍は昇進と解任を重ねているのが普通である(常にそうとは限らないが)。敵プレイヤーが相手を利するとは思えないので、超過した将軍

の解任は敵プレイヤーに委ねた。

5.3 軍団

デザイナーの注釈：中小規模の独立部隊を指すときに、軍団という用語は便利である。このゲームに登場するすべての将軍は、独立した部隊の指揮官としても、軍組織の一員としても、十分な能力を備えている。将軍はそれぞれ、戦略ラウンドの開始時と終了時に、どこかの部隊の司令官になっているか、他の将軍の指揮下に入るようになっている。さらに、これらの独立した司令官には、なるべく単純な組織的枠組みを与えるようにした。そのため、無能な将軍にわざと1SPだけを指揮させるのを認めていない。無能な将軍の使用を避ける行動は、いくらかは大目に見るが、プレイヤーがいかなる抜け穴を見つけたとしても、ルール違反である。実際のゲームで無能な将軍を適切に扱うには、戦略ラウンドの最初と最後に、軍に所属させるか、多数のSPが存在するスペースに他の多くの将軍と一緒に配置するか、どちらかの状態でなければならない。史実を再現する観点では、こうした将軍は師団を指揮していたとみなすべきだろう。

5.31 軍団の司令官：将軍とSPがあっても、軍マーカーが存在しないスペースには、軍団が存在するとみなす。活性化した将軍(移動途中であっても)がスペースにいる場合、その将軍が軍団の司令官となる。活性化した将軍がいないときは、政治値が最も大きい将軍が司令官となる。値が同じ将軍が複数いる場合は、所属する陣営のプレイヤーが選ぶ。非活性化状態でどの将軍が司令官であるかは、迎撃や戦闘前退却、戦闘で重要になる。プレイ中に、スペース内の部隊構成は、移動や迎撃、退却などで変化する。したがって、最も政治値が大きい将軍がターン中に変わる場合もある。

5.32 軍団移動の手順：活性化した将軍が1人でもいれば、軍団は移動できる(5.14)。軍団移動では活性化した将軍の戦略値で作戦カードのコストを判定する。政治値の大きさと関係なく、スペース内のどの将軍を活性化しても構わないが、活性化したスペースから軍団と共に移動する将軍の政治値は、司令官となった将軍の政治値以下でなければならない。いったん軍団が活性化したスペースを離れると、活性化した司令官より政治値が大きな将軍を拾い上げたり、落としたりできるが、活性化した将軍は司令官でありつづける。また活性化した軍団は、途中でSPや他の将軍を落としたり拾い上げたりできるが、5.34の組織的制限を戦略ラウンドの最後に満たしていなければならない。騎兵旅団の一部である騎兵将軍は、司令官の役割を果たせない。

例：Fremont（政治値 8）と Burnside（政治値 6）と 1 S P からなる軍団がある。北軍は Burnside を作戦値 2 の作戦カードで活性化し、隣の自軍スペースに単独で移動した後、元のスペースに戻って Fremont と 1 S P を拾い上げた。Burnside が活性化した司令官である。Burnside の活性化が終了すると、Fremont が直ちに司令官となる。部隊が活性化していないときは政治値の大きい将軍が司令官となるためだ。

5.3.3 軍団移動の規模制限：1 つの軍団は、6 S P と将軍 1 人を伴って移動できる。騎兵旅団は 1 S P および将軍 1 人として、この制限に数える。つまり騎兵旅団を含む軍団は、他の将軍を随行させられない。軍団は、鉄道移動や水上移動を使用できる。軍団移動は、戦闘後に終了する必要はない（5.7）。何らかの理由で、移動中の軍団の S P が騎兵旅団だけになった場合（つまり騎兵将軍ではない司令官が騎兵旅団と移動する）引き続き通常の軍団として移動する（騎兵旅団の移動力を発揮できない）。

5.3.4 軍団の組織的制限：活性化していない将軍は、S P を伴わず単独で後置できない。注意：要塞は 0 S P が存在するとみなし、S P 不在とは扱わない。さらに、各戦略ラウンドの開始時と終了時に、将軍は以下の 2 つの基準のうち 1 つを満たさなければならない。

1) 軍の一部として、軍記録トラック上に置かれている（5.2.9）

2) 「スペースに存在する S P の数」+「1」を超えない人数の将軍として存在する。同一スペースに存在できるのは「S P の数 + 1」人の将軍である。S P より将軍の数が少なくても構わない。

注意：要塞は 0 S P なので将軍 1 人を置けるが、空のスペースには将軍を一人も置けない。

例：2 S P が存在するスペースには、3 人まで将軍がいてもよい。

騎兵旅団は、この制限に関して 1 S P と将軍 1 人とみなすので、騎兵旅団を含む軍団には他の将軍を配置できない。

各戦略ラウンド終了時にこの制限が満たされていない場合、騎兵旅団以外の超過分の将軍は、ゲームターン記録トラックに置かれ、次のターンに復帰する（取り除く将軍は敵プレイヤーが選択する）。戦略ラウンドの進行中は、この制限がしばしば破られるが、その戦略ラウンド終了時に条件が満たされていればよい。いかなる場合でも、5.3.4 の制限を守れな

かった将軍は取り除かれる。

プレイ上の注意：非常に熱心なプレイヤー諸氏はしばしば、ルール抜け穴を見つけて優位に立とうとするので、ここでは常識的な記述以上にルールを細かく書く必要があった。この条件、あるいは 5.2.9 が満たされたかどうかを判定する際、熱心なプレイヤーは、S W ペナルティを受けたり他のゲーム上の優位を失ったりしたくないがために、ルールの欠陥だと言って明確化を求めるか、あるいはすべての戦略ラウンドをプレイし終えるまで判定しなくて良いと主張する可能性があるため、わざわざ詳細に説明したのである。

5.3.5 軍団と他の組織の混在：軍団は、味方の将軍、S P、軍マーカーなどが存在するスペースを通過できる。味方の軍マーカーが占めるスペースで移動や退却を終えた場合、軍団は直ちにその軍に統合される。軍マーカーが占めるスペースを通り過ぎるだけなら、このような統合は起こらない。

5.3.6 軍から分遣された軍団：軍から軍団を分遣してもよい。唯一の制限は、軍から派遣されて移動する軍団の司令官は、その軍の司令官であったり、軍司令官に次いで政治値が最も大きい将軍であってはならないという点だけだ。使用する作戦カードの作戦値は、軍団を活性化させる将軍の戦略値で判定する。軍団を派遣して軍の S P がゼロになった場合、その軍は消滅し、S W ペナルティを受ける。

5.3.7 戦闘と移動：軍団は戦闘解決後も移動を継続できる（5.7.3）

5.4 師団移動

5.4.1 手順：同一スペースにある 1 ~ 3 S P は、1 枚の作戦カードまたは Campaign（戦役）カードのプレイで活性化できる。1 枚の作戦カードで移動できる S P の数は、そのカードの作戦値に等しい。Campaign（戦役）カードを活性化して行う師団移動には、1 ~ 3 S P が参加できる。師団移動は戦闘が行われると終了する。師団移動の終了時には、5.2.9 と 5.3.4 の条件をすべて適用しなくてはならない。

5.4.2 移動の制限：師団移動では、途中で S P を後置できるが、拾い上げはできない。敵が支配する州の敵支配スペース、または中立の境界州の敵支配スペースにも入れない。

例：師団移動を行う北軍 S P は、テネシー州が南軍の支配下にある場合、テネシー州内の南軍支配スペースには進入できないが、北軍 P C マーカーが置か

れているスペースには入れる。テネシー州が北軍の支配下にある場合は、テネシー州内の敵支配スペースにも進入できる。

プレイ上の注意：開戦時に北部の州は北軍支配から変わらないので、南軍 P C マーカーが置かれたスペースにも、北軍は常に師団移動で進入できる。南軍は師団移動で、開戦時に北部の州で北軍 P C マーカーがあるスペースには入れない。両軍とも師団移動を使って、自軍が支配する境界州または南部の州で敵 P C のあるスペースに進入できる。南軍は師団移動を使って、北軍が新たに支配した開戦時に南部の州で北軍 P C マーカーのあるスペースには入れない。

5.43 水上移動：将軍が随行しない S P 単独の水上移動は、軍団移動とみなす。つまり、将軍を伴わない師団移動でも敵支配の港湾スペースに入れる。これは海軍が司令官の役割を果たすためである。しかし、敵支配下の港湾スペースに進入した後は、師団移動の制限が適用される。水上移動の場合は師団移動を行う S P の数に関わらず、作戦値 3 の作戦カードまたは水上移動のイベントカードが必要である。

5.44 軍または軍団からの師団分遣

軍または軍団のあるスペースからも師団移動を行える。師団移動で軍の最後の S P が移動する場合、その軍は直ちに消滅する。師団移動で軍団の最後の S P が移動する場合、その移動終了時に何らかの対応をしておかないとルール 5.34 を満たさないで、ルール違反の移動となる。

プレイ上の注意：師団移動では戦闘後に移動を継続できないので、ルール 5.34 を免れて、軍団から師団を分遣する移動はきわめて稀な場合だけだろう。

英文 19 ページ下の例：北軍は Major Campaign (大戦役) カードをプレイしたので、3 つの移動ができる。初めに師団移動で 2 S P を Somerset に送った。この 2 S P は Clinton, TN に入れないので注意。師団移動では、自軍支配下でない州の敵支配スペースには進入できない。次は軍団移動で、McClellan と 5 S P を活性化する。Jackson の軍が迎撃に成功したため (ダイス 1 ~ 3 で成功)、McClellan の移動は Clarksville で停止する。次の移動を行う前に、この戦闘を解決する。第 3 の移動では、テネシー軍を活性化して McKenzie まで動かす。軍は 6 スペースまで移動できるので、北軍は追加 3 移動力を消費して、Paducah、Columbus、McKenzie に P C マーカーを置いた。テネシー軍は 6.24 の制限 (河川を渡って敵要塞スペースに入れられない) により、Dover に進入できないので注意。

5.5 騎兵旅団

デザイナーの注釈：騎兵旅団は敵の連絡線 (ルール 8 で詳述) 遮断を任務とする襲撃部隊である。軍団移動より機動力はあるが、領域確保は行えない。このゲームで騎兵旅団は乗馬騎兵を表している。騎兵将軍は史実の人物を表しているだけでなく、騎兵ユニットの訓練や徴兵コストも表現している。そのため騎兵将軍はゲームに登場した時点で、1 S P と合体して直ちに騎兵旅団ユニットに置き換える。騎兵旅団ユニットはゲーム中のいかなる状況でも、1 S P と将軍 1 人の組み合わせ構成される。このユニットがどちらかを失ったときは (騎兵将軍が死ぬか、あるいは S P が失われた場合) 騎兵旅団としての機能を失う。つまり騎兵旅団は、騎兵の襲撃制限ルール (5.53) の裏をかいて、敵地に進入した後で歩兵には化けられないのである。

5.51 騎兵旅団の創設：騎兵将軍を地図上に配置すると同時に騎兵旅団が創設される。スペースに置かれた騎兵将軍と 1 S P を直に取り除き、適切な名前の騎兵旅団ユニットと交換する。一度創設した騎兵旅団は、将軍か S P のどちらかが除去されない限り、二つに分割されない。騎兵旅団は常に将軍 1 人と 1 S P からなる単一ユニットとして扱われる (将軍は負傷する可能性があり、組織的な制限も受ける。S P は移動の制限があり、戦闘で除去される場合もある)。

プレイ上の注意：騎兵旅団ユニットは必ず使用しなくてはならない。騎兵将軍は単独で軍に配置できない。他に騎兵将軍が存在できる場所はゲームターン記録トラックだけである。

5.52 移動の手順：騎兵旅団は、司令官の騎兵将軍を活性化すれば移動できる (5.14)。将軍の戦略値はユニットに記されている。騎兵旅団は 10 スペースまで移動できる (鉄道移動の特典を用いていれば 12 スペースまで移動可能)。騎兵旅団は、移動の途中で将軍と S P に分割できない。騎兵旅団の移動は、戦闘が起きた時点で終了する。

5.53 騎兵襲撃の制限：戦略ラウンドで作戦カードをプレイすると、騎兵旅団は北部州 (自軍の色が印刷されているスペース) または境界州のスペースにある敵 P C マーカーを除去できる。騎兵旅団自身は P C マーカーを配置できない。騎兵旅団は、政治支配フェイズに P C マーカーを置いたり (または裏返したり) できないが、敵 P C マーカーを取り除くのは可能だ (11.1)。

プレイ上の注意：騎兵旅団は、進駐してもすぐに出て行くと地元民に思われているため、政治能力は限

定的である。開戦時からの自軍スペースでは自由に行動できるが、境界州や敵の州を移動で離れると、すぐに忘れ去られる部隊に過ぎない。

5.5.4 騎兵旅団の全滅：騎兵将軍が戦闘やイベントカードで死亡した場合、騎兵旅団ユニットを取り除き、ゲームターン記録トラックに1SPを置く。この1SPは次のターンの増援フェイズに戻ってくる。このSPが軍の最後のSPだった場合、軍は直ちに消滅する。「戦死」した騎兵将軍は、南軍の場合は3ターン後、北軍の場合は次のターンに復帰するので、該当するゲームターン記録トラックの欄に置いておく（第4ターンに南軍の騎兵将軍が「戦死」した場合、その将軍は第7ターンに復帰する）。騎兵旅団のSPが戦闘で除去された場合、その旅団の騎兵将軍は、南軍の場合は3ターン後、北軍の場合は次のターンに復帰するので、該当するゲームターン記録トラックの欄に置いておく。戦闘で受けた損害を歩兵SPと騎兵SPのどちらでも吸収できる場合は、その陣営のプレイヤーがどちらを取り除くか選択する。騎兵将軍が戦死した場合、その陣営のプレイヤーは戦闘の損害を吸収するために騎兵旅団の騎兵SPを使用して良い。

デザイナーの注釈：北軍は戦争中のほとんどの期間、南軍より多くの騎兵を持っていた。騎兵旅団は、実際の兵員がどれだけいるかより、その存在自体が戦争に影響を与えた。北軍騎兵が各戦線で偵察役と連絡役を果たしていたので、北軍は複数の攻勢を同時に行えた。この攻勢限界を維持するために騎兵旅団は再登場するのである。

5.5.5 SPとスタックした騎兵旅団：騎兵旅団が将軍を伴わない歩兵SPとスタックしている場合、その騎兵旅団はその歩兵SPと共に移動や迎撃を行えない。そのスペースが攻撃を受けた場合、他に将軍がいなければ、騎兵将軍の防御修正値を使用できる。将軍を伴わない歩兵SPとスタックしている騎兵旅団は7.2.3の任意退却を試みられる。成功すれば部隊全体が退却する。

[選択ルール] 騎兵将軍の後任

このゲームでは騎兵将軍が死亡した場合の後任が選択ルールとして用意されている。騎兵将軍が戦闘またはイベントで死亡した場合は永久除去となり、指定された後任の将軍をゲームターン記録トラックに置く（ただしSheridanは後任がいらないため死亡しても除去されず、ゲームターン記録トラックに置く）。後任の騎兵将軍は死傷してもゲームから除去されず、ゲームターン記録トラックに置いて将軍の増援として復帰する。

騎兵将軍（後任）

南軍

Forrest(Pegram)

Morgan(Armstrong)

Stuart(F.Lee)

Van Dorn(後任なし。永久除去)

Wheeler(Wharton)

北軍

Pleasanton(Kilpatrick)

Sheridan(Sheridan - 後任なし)

Stoneman(Mitchell)

5.6 将軍

将軍は、ゲームターン記録トラックに示されたスケジュールで増援フェイズに登場する（10.6）。指揮下の部隊が戦闘で除去されると、地図上から取り除かれ、次ターン以降の増援フェイズに再登場する。解任（5.6.1）やイベントカードで取り除かれる場合もある。

5.6.1 将軍の解任：軍司令官の将軍は、解任によってしか他の将軍と交替できない。軍司令官を解任するには、その軍に騎兵将軍以外の将軍が最低1人はいなくてはならない。騎兵将軍は、決して軍司令官にはなれない。軍司令官を解任するには、任意の作戦値の作戦カードを1枚プレイして、その旨を宣言すればよい。1枚の作戦カードのプレイで解任できるのは1人の軍司令官だけだが、その将軍を別の軍に転任させる場合は、別の軍の司令官も解任される（5.6.2）。解任した将軍は、転任、降格（5.6.3）、永久除去（5.6.4）のいずれかの処分を実施できる。将軍を解任すると、将軍の政治値と同数のSWを失う。ただし直前の戦略ラウンド（前のターンのラウンドでも良い）で大規模戦闘に敗れた軍の将軍を解任する場合は、解任で失うSWを半減（端数切り上げ）にできる。その軍に既にいた将軍を、新しい軍の司令官に任命できる。この新たな軍司令官が、スタック内で前将軍の次に政治値が大きな将軍でなかった場合、新司令官よりも政治値が大きな将軍1人につき2SWを失う。

SWペナルティの要約

- ・ 解任する将軍の政治値と同じSWを失う（大規模戦闘で敗北した場合は半減。端数切り上げ）。
- ・ 同スペースで、新司令官よりも政治値の大きな将軍1人につき - 2SW。
- ・ 新たに軍を創設した（軍司令官の解任でなく）際に、新司令官よりも大きな政治値を持つ将軍が地図上に存在する（軍表示トラックは除く。該当する将軍が複数いても累積しない）場合、 - 2SW。

例) Fremont はポトマック軍司令官である。ポトマック軍には他に McClellan、Butler、Grant がいる。北軍は作戦値 1 の作戦カードを使って、Fremont を Grant と交代させると宣言した。Fremont は取り除かれ、Grant がポトマック軍の新司令官になった。McClellan、Butler は部下である。北軍は 10 SW を喪失する (Fremont の政治値で - 8、McClellan の政治値が 10 なのでさらに - 2。Butler は Grant と政治値が同じなので、彼に関しては SW を失わない)。

5.62 将軍の転任：軍司令官を解任した将軍を、直ちに別の軍の司令官に転任させてもよい。ただし双方の軍が共に補給下で、相互に連絡線 (LOC) を引けなくてはならない。この方法で指揮系統を再編する場合、転任した将軍を直ちに新たな軍司令官として配置し、転任先の軍で生じる解任のペナルティを清算しなくてはならない (5.61)。

例) Grant はカンバーランド軍の司令官で、Sherman、Thomas が部下である (McClellan は地図上にいない)。北軍は作戦カードを使って Grant を解任して 8 SW を失い、Sherman をカンバーランド軍の新司令官に昇進させた。Sherman の政治値は Thomas より大きいので、追加の SW ペナルティは発生しない。Grant は、Meade が司令官を務めるポトマック軍の新司令官に転任させる。ポトマック軍には Burnside がいる。Meade 解任で 5 SW のペナルティが発生するが、Grant の政治値は Burnside よりも大きいので、追加の SW ペナルティは発生しない。この転任で合計 13 SW が失われた。これで Grant はポトマック軍の司令官、Sherman はカンバーランド軍の司令官となった。歴史上の注釈：1864 年夏の出来事である。

5.63 降格：解任した軍司令官は降格できる。降格した将軍は、次の増援フェイズに再登場するので、ゲームターン記録トラックに配置する。

例：5.62 の続き。Grant にポトマック軍の司令官を奪われた Meade は、ゲームターン記録トラックに置かれ、次ターンに再登場する。歴史上の注釈：ワシントンに戻った Halleck が大統領に助言したおかげで、Meade は Grant の部下としてポトマック軍に復帰した (Meade の防御の才能を生かす狙いもあった)。

5.64 除去：解任した軍司令官を、プレイヤーの判断でゲームから取り除いてもよい。将軍の除去を認めるイベントカードもある。

5.65 再配置移動：将軍は、作戦カードをプレイ

して単独で移動できる。作戦値に関係なく、1 枚の作戦カードを使えば、SP を伴わない将軍を何人でも移動できる。唯一の例外として、軍司令官は単独で移動できない。また、軍司令官でなくても、その軍の存在するスペースで最も政治値が大きな将軍は、単独で移動できない (この基準を満たす将軍が複数いる場合、その陣営のプレイヤーがどの将軍を残すか決める)。騎兵将軍は再配置移動を行えない。(歴史上の注釈：大規模な騎兵部隊は、通常、道路を利用して展開しなければならなかった)。将軍は単独で騎兵と同様 10 スペースまで移動できる。鉄道沿いならば無制限に移動できる。港湾スペースから港湾スペースへ水上移動もできる。ただし、同じ再配置移動で、鉄道、道路、水上のうち、2 つ以上を組み合わせた移動はできない。

5.66 将軍の移動：軍は、移動中に将軍を後置してもよい。SP を同時に後置する必要はないが、5.34 の制限は満たさなければならない。軍は移動中に、5.29 の制限を満たせば、将軍の拾い上げもできる。軍団移動では、将軍を落としたり拾い上げたりできるが、5.34 の制限は守らねばならない。師団移動では、将軍のいるスペースから移動を始められるが、5.29 の制限は守らなければならない。騎兵旅団は、将軍の後置も拾い上げもできない。SP を伴わずに移動する将軍は、敵支配下のスペースに進入できない (その州が敵軍支配、自軍支配、中立のいずれであっても)。そのスペースに自軍の SP または要塞があったとしても進入不可。SP を伴わずに移動する将軍は、自軍支配下のスペースであっても、敵の SP または要塞のあるスペースには入れない (北軍の将軍が、北軍の水上支配する河川に沿って水上移動する場合でも)。

デザイナーの注釈：SP を伴わない将軍の移動は厳しく制限した。したがって 5.66 で明確に言及していない移動を行えるかどうか問われた場合、答えはノーである。

5.67 将軍の特殊能力 (選択ルール)：史実をできる限り反映したいと望むプレイヤーは、一部の将軍について以下の特別ルールを使用しても良いだろう。

A. McClellan

デザイナーの注釈：McClellan に関する問題の 1 つは、他に大軍を率いられる有能な将軍がいるのに、彼を使う正当な理由を探さなくてはならない点だ。史実では、McClellan は有能なオルガナイザーであり、北軍の象徴であり、ポトマック軍の創設者であった。こうした微妙な問題を再現するために以下の選択ルールを導入すれば、McClellan の謎をよりよ

く表現できるだろう。

北軍は、McClellan の水上移動の特殊能力 (6 . 1 5 a : 選択ルールではない) に加え、次の 2 つの特典を与えられる。

1 . McClellan が北部の首都から 4 スペース以内にある軍の司令官に任命されると、北軍は直ちに 5 S W を得る (一度限り)

2 . McClellan を司令官とする軍が、北部の首都または隣接スペースにいる場合、北軍は増援フェイズで 1 S P を余分に受け取れる。この 1 S P は McClellan の軍に置かなくてはならない。

B . Van Dorn

デザイナーの注釈: Pea Ridge の戦いなど、Van Dorn は長期間、独立部隊の指揮官として活動していた。Vicksburg 戦役で不名誉な不慮の死を遂げる前には、騎兵将軍を務めた時期もある。こうした役割の変化を再現するため、Van Dorn を騎兵将軍と軍団長のどちらでも活動できるようにする。

Van Dorn には選択ルール用の騎兵旅団ユニットが用意されている。Van Dorn が活性化して 1 S P だけを伴って移動している場合、南軍プレイヤーの判断で、Van Dorn を騎兵旅団ユニットに置き換えられる。騎兵将軍に任命した後は、ゲーム終了まで騎兵旅団のルールに従う。例外：戦死したらプレイから永久に除去される。他の騎兵将軍のように復帰できない。選択ルールにある騎兵将軍の後任もない。

C . Forrest

デザイナーの注釈: Forrest は戦争末期、独立部隊の指揮官として行動し、通常の騎兵旅団よりも大きな兵力を率いていた。これを再現するため、Forrest の騎兵旅団は 2 S P まで増強できるようにする。

Forrest の騎兵旅団を編成した後、この部隊が自軍 S P の存在するスペースにいるときは、いつでも兵力を増やして 2 S P の旅団にできる。ただし一度 2 S P の旅団にすると、自発的には戦力を減らせない。Forrest の騎兵旅団は、戦闘で 1 S P を失っても部隊は全滅せず、普通の 1 S P の騎兵旅団として行動を継続できる。可能ならいつでも 2 S P に戻してよい。Forrest の騎兵旅団が全滅して、後にゲームに復帰した際にも、2 S P まで増強できる能力は失われない。

プレイ上の注意：選択ルールの騎兵将軍の後任のユニットを使う場合、Forrest が戦死した後に登場する Pegram のユニットは、この能力を持たない。

D . Sheridan

デザイナーの注釈: Sheridan は Van Dorn と似た役

割を果たした。戦争中の一時期は軍団長を務めたが、大規模な騎兵旅団を指揮していた時期もあった。Sheridan には Van Dorn と Forrest を合わせた能力を与えた。

Sheridan には騎兵旅団ユニットが用意されている。ルールの例外として、Sheridan は (騎兵将軍に任命した後) 地図上に置いて政治値 1 の軍団長として使用できる (特別なユニットを使用) 。活性化して 1 S P だけを伴って移動しているときはいつでも、北軍プレイヤーの判断で、Sheridan を騎兵旅団ユニットに置き換えられる。騎兵将軍任命後は、ゲーム終了まで騎兵旅団のルールに従う。Sheridan の騎兵旅団を編成した後、この部隊が自軍 S P の存在するスペースにいるときは、いつでも兵力を増強して 2 S P の旅団にできる。ただし一度 2 S P の旅団にすると、自発的には戦力を減らせない。Sheridan の騎兵旅団は、戦闘で 1 S P を失っても部隊は全滅せず、普通の 1 S P の騎兵旅団として行動を継続できる。可能ならいつでも 2 S P に戻してよい。Sheridan は騎兵旅団全滅がしてもゲームに復帰できる。

プレイ上の注意：選択ルールの騎兵将軍の後任のユニットを使う場合、Sheridan は自らが後任として再登場するため、ゲームに復帰した後も上記の能力を失わない。

5 . 7 敵スペースへの移動

5 . 7 1 進入できるユニットは？：少なくとも 1 S P を持つ軍、軍団、師団、騎兵旅団は、移動で敵 S P のあるスペースへの進入を試みられる。S P を伴わない単独の将軍は、敵の将軍や S P、要塞が存在するスペースに入れない。

5 . 7 2 オーバーラン：戦力比が 1 0 : 1 以上で、要塞のないスペースならば、進入しても戦闘は発生しない。ただし戦闘前退却は行える。戦力の小さい軍は除去されて、戦力の大きい軍は移動を継続してよい。移動中の部隊が守備側の 1 0 倍以上の戦力を持っていたとしても、そのスペースに要塞が存在する場合は戦闘が発生する。要塞が守備隊不在の場合 (沿岸要塞でも要塞マーカーでも) 戦闘は起こらずに要塞マーカーが除去され、移動中の部隊はさらに移動を継続できる。オーバーランによって守備隊不在の要塞を陥落または除去した場合でも、Emancipation (奴隷解放宣言) の条件は満たされる。

デザイナーの注釈: 要塞の陥落は (守備隊の存在に関わらず) 新聞の一面で報じられる大戦果で、奴隷解放宣言の発令にかなった良いニュースとなる。このルールにより、オーバーランで奴隷解放宣言が発令されるのを避けようと、南軍プレイヤーが要塞か

ら守備隊をわざと引き抜いて空にするというゲームテクニックは使えなくなる。

5.73 戦闘後前進：軍または軍団の移動では、戦闘後に移動を終了する必要はない。移動中の軍または軍団が、戦闘前に防御側の2倍以上の戦力を持ち、戦闘に勝利した場合は、さらに移動を継続できる。あまり現実的でないが、軍または軍団は、移動するスペースごとに戦闘を行っても構わない。

5.74 SPを伴わない将軍：敵の将軍が単独で存在するスペースに自軍部隊が進入した場合、この将軍はゲームターン記録トラックに置かれ、次の増援フェイズに復帰する。

プレイ上の注意：将軍は自軍SPを伴わずに単独でスペースにいてはならないので、これは「万が一」の場合のルールである。

5.8 迎撃

5.81 迎撃の手順：将軍がいる部隊は、迎撃を試みられる（将軍単独では不可）。敵部隊が、敵のSPまたは要塞が存在しない隣接スペースに進入してきた場合は、常に迎撃を行える。ただし、迎撃部隊のいるスペースは、隣接スペースと道路または鉄道で結ばれていなくてはならない。迎撃を行う将軍の防御修正値以下のダイス目が出れば、迎撃は成功する。騎兵旅団単独、あるいは騎兵旅団を持つ軍や軍団が迎撃する場合、ダイス目を-2修正する。迎撃に成功すると、迎撃部隊は敵部隊より先に隣接スペースに進入したとみなし、直ちに戦闘が発生する。迎撃が失敗した場合、戦闘前退却を試みられる。迎撃が成功すると戦闘前退却は行えない。迎撃が失敗した場合、敵部隊は移動を継続する。迎撃が成功した場合、一部だけでなく全部隊が迎撃に参加しなくてはならない。例外：（迎撃部隊の移動タイプに応じて）移動制限を超過するSPは後置しなくてはならない。迎撃部隊のいるスペースが要塞の場合は1SPを後置しなければならない。5.29または5.34が守られない場合は、1SPを後置してもよい。1SPしかない要塞から迎撃を行った場合、要塞を空にしなければならない。騎兵旅団が歩兵SPとスタックしている場合は、騎兵旅団が単独で迎撃を行う。

プレイ上の注意：迎撃と戦闘前退却のタイミングの区別は重要である。迎撃が成功すると、戦闘前退却は行えないので、直ちに戦闘が起こる。戦闘前退却が失敗すると、戦闘より先に迎撃は行えないので、直ちに戦闘が起こる。しかし、迎撃が失敗した場合、戦闘前退却の試みは妨げられない。戦闘前退却に成功した部隊が、その後に迎撃する能力を失ったわけではないので注意。

5.82 迎撃を行える回数：敵の1回の移動に対し、迎撃は1度しか試みられない。1度迎撃を試みたプレイヤーは、敵の移動中にそれ以上迎撃を行えない。Campagin（戦役）カードイベントの最中は、敵が移動を行うたびに1回ずつ迎撃を試みられる（小戦役なら2回、大戦役なら3回）。プレイヤーは戦闘に負けても、敵の移動ごとに1回という迎撃能力は失わず、敵が戦闘後に移動する際に迎撃を試みられる（敵が戦闘に勝った後に移動を継続した場合）。戦闘前退却を1回以上行った後でも迎撃を行える。ある敵部隊から戦闘前退却した自軍部隊が、後でその敵部隊に対し迎撃を行ってもよい。

例：南軍部隊が北軍の軍または軍団の隣接スペースに侵入した場合、北軍は1度だけ迎撃を試みられる。南軍の移動がMajor Campaign（大戦役）イベントカードの一部として行われる場合、北軍はプレイヤーはまず1度迎撃を行えるが、南軍が後で2回行う部隊の移動に対しても、それぞれ1度ずつ迎撃を実施できる。

プレイ上の注意：プレイヤーは敵の移動1回につき1度だけ迎撃を試みられる。他に様々な事象が発生しても、この機会は失われない。

5.83 戦闘時のダイス修正：迎撃に成功したプレイヤーは、続く戦闘でダイス修正+2を受ける。迎撃した部隊が防御側である。

5.9 鉄道移動の特典

5.91 手順：軍団、師団、騎兵旅団（つまり軍以外）は、（敵支配スペースや中立スペースを除く）自軍支配スペース間の鉄道だけを利用して移動すると、2スペース分の追加移動力を得る。つまり、自軍支配下スペースを通る鉄道だけを利用して（道路は使用しない）移動する部隊は、さらに自軍支配スペースを結ぶ鉄道に沿って、2スペース余分に移動できるのである。SPを伴わない単独の将軍は、鉄道を使って何スペースでも無制限に移動できる。この鉄道移動の特典は、戦略移動とは異なる。戦略移動は、増援フェイズに実施する（ルール10を参照）。

5.92 制限：鉄道移動の特典を使った部隊は、たとえ味方のPCマーカーが置かれていても、敵部隊が占めるスペースに進入できない。

5.93 南部の鉄道建設：ゲーム開始時に、Meridan, MSとDemopolis, ALの間、Greensboro, NCとDanville, VAの間は、それぞれ道路で結ばれている。1864年春季ターンの開始時に、自動的に両スペース間の鉄道建設は完了する（カードプレイの必要

はない)。以後は鉄道で結ばれているものとして扱う。

デザイナーの注釈：南北両軍のどちらがスペースを支配しているかに関係なく、この鉄道は自動的に完成する。

5.10 アラバマ北東部

Jacksonville, AL から Decatur と Kingston に伸びる2本の点線は、軍事作戦が困難な地形を示している。南軍の将軍（SPを伴うかどうかに関係なく）だけが、作戦値3の作戦カードまたは Campaign（戦役）カードを使って、この点線を移動できる。この点線を通じてLOCは引けず、南軍部隊は退却や迎撃を行えない。

6. 陸海共同作戦

デザイナーの注釈：南北戦争で行われた海戦は「海上封鎖」と「北軍の陸海共同作戦」の2種類に分けられる。海上封鎖は、南軍の増援手順で抽象的に扱われる。北軍の水上移動または陸海共同作戦は、北軍の河川支配の拡大や、上陸戦闘の実施などの手段で表現される。南軍の要塞や甲鉄艦、その他の防御手段は、南部の河川（特にミシシッピ河）や重要な港湾の防衛で活用される。

6.1 水上移動の手順

6.11 手順：基本的には、北軍だけが水上移動を行える。しかし、南軍も限定的な能力を持っている（6.5）。水上移動とは、北軍支配下の港湾や沿岸要塞（港湾にLOCが引けなくてもよい）のスペースを起点として、別の港湾や沿岸要塞（支配陣営は関係ない）に進入する移動を指す。河川の港湾スペースも、この定義に従う。水上移動で部隊を動かすために、北軍は水上移動のイベントカードか作戦値3の作戦カードをプレイしなければならない。北軍部隊は、起点の港湾で拾い上げられ、目的地の港湾に配置される。移動の一部を河川沿いに行う場合は、さらに別の条件があるので、6.22河川移動の項を参照。北軍部隊が上陸戦闘で敗北した場合、その部隊は起点の港湾に戻される。目的地のスペースに到着して初めて北軍部隊の移動は完了する。1度の活性化で、陸上移動と水上移動の両方はできない。

6.12 規模：1度の水上移動では、北軍の3SPと将軍1人までを輸送できる（例外：6.15を参照）。騎兵旅団が水上移動する場合は、1SPと将軍1人で計算する。移動の際に将軍がいなくても構わない。将軍なしで水上移動する部隊は、海軍の指揮官（ゲームには明示的に登場しないが）によって、上陸作戦を実施できる（6.4）。

6.13 南軍の沿岸要塞：水上移動では、南軍の沿

岸要塞を通過して内部港湾に進入できない（Farragut イベントは除く）。南軍の沿岸要塞には進入できる。沿岸要塞に北軍PCマーカーが置かれている場合は、その要塞を通過して、内部港湾に移動できる。南軍PCマーカーのある沿岸要塞に北軍SPが存在しても、水上移動で沿岸要塞は通過できない。

6.14 南軍の要塞：沿岸にない南軍の要塞は、強行突破（Running the Guns：6.3）を行えば通過できる。

6.15 軍規模の海軍移動：南北戦争では2回、軍規模の部隊と海軍による共同作戦が行われた。McClellan の半島戦役と、ミシシッピ流域の西部河川戦役である。こうした大規模作戦を再現するために、北軍は軍ユニットによる水上移動を限定的に行える。Major / Minor Campaign（大 / 小戦役）カードをプレイして、水上移動以外の行動を一切実施しない場合に限り、以下の2種類の軍規模の水上移動を実施できる。

a) McClellan, Grant, Sherman の3人いずれかの将軍が指揮する軍は、Washington DC、Aquia Creek, VA、Urbanna, VA、Fort Monroe, VA の4スペースの間で水上移動を実施できる。

b) Grant または Sherman のいずれかの将軍が率いる9SP以下の軍は、河川移動（6.2）を実施できる。移動の起点と終点は共に河川港湾スペースでなければならない。水上移動が可能な河川に沿ってしか移動できない。この移動で強行突破は1度しか実施できない。

歴史上の注釈：この特別な軍移動は、McClellan の半島戦役と、Grant の Vicksburg 周辺での大規模な迂回作戦を再現するものである。

6.16 水上移動での退却：北軍は水上移動を使って港湾スペースから退却できる。その条件と方法は6.32と7.62で説明されている。

6.2 河川港湾と河川移動

地図上のスペースにアルファベットの小さな文字が記載された港湾は「河川港湾」である。さらに各河川には、下流方向を示す矢印がある。河川スペースの辺には青帯が記されている。河川港湾スペースに出入りする際に、その港湾スペースの青帯を横切って移動する部隊は、「渡河」としているとみなす。要塞がある河川港湾スペースの青帯を横切って、その港湾スペースに進入することはできない。北軍が河川を支配している場合、南軍部隊は、その河川の青帯

を横切って河川港湾スペースに進入できず、そのスペースから退出もできない。注意：青帯のないスペースへの進入は、河川を渡るとみなさない。スペースに記された記号は、次の河川を示す。

A：アーカンザス川
C：カンバーランド川
M：ミシシッピ川
O：オハイオ川
P：ポトマック川
R：レッド川
T：テネシー川
W：ワバッシュ川
Y：ヤズー川

英文ルール 24 ページ右下の例：北軍がオハイオ川を水上支配している。Frankfort の南軍部隊は、Louisville でオハイオ川を渡れる(自軍要塞があるため)が、川を渡って敵要塞スペースには入れないので、Cincinnati ではオハイオ川を渡れない(6.25)。同様に、北軍部隊は南軍要塞がある Louisville には進入できないが、Falmouth は攻撃できる。Falmouth のスペースには青帯がないので、河川を渡るとみなされない。

6.21 河川港湾：河川港湾は、水上移動に関しては海岸の港湾と同様に扱う。唯一の違いは、水上移動可能な河川の経路に沿って移動しなくてはならず、目的地に至る途中で河川港湾を何回通過しても構わないという点である。

6.22 河川移動：河川移動は水上移動の一種である。河川移動を行う際、SP は水上移動可能な河川に沿って動く。途中で通過するスペースの数に制限はない。目的地に到達するか、南軍の沿岸要塞や甲鉄艦のあるスペースに進入すると移動は終了する。移動中の部隊が、沿岸要塞でない要塞マーカーのあるスペースを通過して移動を継続する場合は、強行突破(6.3)を実施する。南軍の SP、PC マーカー、水雷マーカー(強行突破修正は除く)は、北軍の河川移動に何の影響も与えない。北軍の河川移動は、北軍が水上支配できないスペース、あるいは北軍の水上支配が及ばないスペースを通じても行える。

6.23 南軍の甲鉄艦と沿岸要塞：北軍は河川移動で、南軍の甲鉄艦または沿岸要塞のあるスペースを通過できないが、進入は可能。沿岸要塞スペースに甲鉄艦が存在する場合でも効果は変わらない。

6.24 北軍の渡河能力：北軍部隊は、南軍の要塞が存在しないスペースに対して自由に渡河を実施で

きる。北軍の水上支配が及んでいない場合や、南軍の甲鉄艦が存在する場合でも、北軍の渡河は阻止できない。

6.25 南軍の渡河能力：南軍は、北軍の水上支配が及ばず、北軍の要塞が存在していないスペースに対して、渡河を実施できる。そのスペースが北軍の水上支配下(6.6)にあるか、要塞が存在している場合、南軍は渡河を行えない。プレイ上の注意：敵の要塞がある場合は、両軍とも渡河を行えない。したがって、Dover, TN (Fort Henry と Fort Donaldson)は、TN の Franklin または Clarksville から上陸作戦を実施しない限り、難攻不落である。同様に、北部の首都の Washington DC に要塞が存在している限り、南軍は Manassas から Washington DC に渡河できない。

6.26 Paducah, KY と Dover, TN

デザイナーの注釈：このエリアの河川の仕組みは言葉ではイメージが難しい。特別ルールがあるわけではないが、二つのスペースに既存のルールがどう適用されるかを説明しておく。

A. Cairo と Paducah の連絡

説明：Paducah, KY と Cairo, IL は二つの経路で結ばれている。以後は「北ルート」「南ルート」と呼ぶ。北ルートは Cairo を出発して(河川を渡らず) Paducah に入る(河川を渡る)。南ルートは Cairo を出発して(河川を渡る) Paducah に入る(河川を渡らない)。河川が影響を与えるのは、河川を渡って移動する部隊に対してだけである。河川を渡るという行動が起きるのは、河川港湾に進入するか退出する場合だけである。南軍は、北軍が河川を支配している場合、その流域の河川港湾には渡河で進入できないし、退出もできない。北軍は河川支配に関係なく常に渡河できる。河川を渡って要塞のある河川港湾には進入できないが、要塞のある河川港湾からの退出は可能である。両軍とも、河川を渡って要塞のある河川港湾には進入できない(退出はできる)。つまり北軍は常に陸路で、南軍要塞のない河川港湾に進入できる。

Cairo に北軍要塞があつて Paducah に南軍要塞がある場合、北軍は北ルートで移動できない。南軍要塞がある場合は部隊が河川を渡れないからだ。しかし、南ルートを使えば北軍は河川を渡らずに Paducah に進入できる(河川を渡って Cairo を退出する際には何の影響も受けない)。したがって、北軍はいかなる場合でも、Cairo から Paducah に進入できる(反対方向の移動も可能)。常に渡河せずに河川港湾に進入するルートを使用できるからである。

Cairo に北軍要塞がある場合でも、北軍の水上支配が及んでいなければ、南軍は河川を渡らずに Cairo に行けるので、南軍は Paducah から北ルートで Cairo に進入できる。しかし、南軍は南ルートでは Cairo に進入できない。北軍要塞のある河川港湾 Cairo には渡河して入れないため。また、河川港湾に南軍要塞がある場合、北軍は常にその河川港湾の青い帯(河川)を水上支配できない。早い話が、南軍は北軍の河川支配が及ぶ河川を渡れない(6.6)ので、南軍要塞が Paducah に存在する場合、すなわち Paducah のスペースに北軍の水上支配が及ばない場合は、南軍部隊は常に河川を渡って Cairo に進入できる。Paducah に北軍の水上支配が及ぶ場合、南軍は河川を渡って Paducah から Cairo に移動できない。

結論：Cairo と Paducah の間を、北軍は常に河川を渡って移動できるが、南軍は要塞がある場合、すなわち北軍の水上支配が及ばない場合だけ河川を渡って移動できる。

B . Dover

デザイナーの注釈：Dover は Fort Henry and Donaldson (ヘンリー砦とドネルソン砦)に最も近い街である。Dover と Clarkesville, TN 両スペースの複合部分が史実の要塞にあたり、ゲームでは抽象的に表現されている。Dover は左側の辺で McKenzie, TN とつながっている。

説明：Dover はテネシー川とカンバーランド川の両方に接している。Dover のスペースの西側の辺の青帯はテネシー川だけを表している。南軍要塞または甲鉄艦が Dover に存在する場合、南軍プレイヤーは自由にこのスペースと両河川のすべての上流スペースを移動できる。Dover に南軍要塞がある場合、北軍は Paducah または McKenzie からテネシー川を渡って Dover に入れない。ただし、北軍は常に Clarksville または Frankilin から Dover に進入できるので注意。

南軍要塞または甲鉄艦が Dover に存在しない場合、状況は複雑になる。南軍プレイヤーがオハイオ川の大部分で北軍の水上支配を妨げているという通常あまりあり得ない場合を除き、カンバーランド川には北軍の水上支配が及ぶ。これにより南軍プレイヤーは Dover と Clarksville の間、Nashville と Clarksville の間、Nashville と Bowling Green の間を渡河できない。さらに Dover のスペースはカンバーランド川から北軍の水上支配が及んでいるとみなされる。これにより、Dover の北軍部隊は補給下となり、河川に基づく LOC を確保し、北軍水上支配による港湾関連のすべての他の機能を利用できる。

Paducah にも Dover にも南軍要塞または甲鉄艦が存在しない場合は、テネシー川も同様に北軍の水上支配下となる(Paducah を含むオハイオ川を勇敢な南軍が支配している場合を除く)。ただし上流の Pittsburg Landing、Tuscumbia、Decatur で支配が妨げられる可能性はある。

Paducah に南軍要塞または甲鉄艦が存在しているが Dover には存在しないという場合、北軍はテネシー川を水上支配できない。この場合、Dover は北軍が水上支配を続ける。スペースの西側の青帯だけが北軍の水上支配を妨げている。したがって、南軍部隊は Paducah と Dover の間、McKenzie と Dover の間を移動できる(北軍は、敵要塞のあるスペースに青帯を横切って進入しようとししない限り、常に渡河できる)。同様に南軍は、Pittsburg Landing と Waynesboro の間を上流に移動できる。南軍がテネシー川を渡河できる能力を持っているのを除き、Dover は北軍水上支配下の港湾スペースとみなす。

6.3 強行突破

6.3.1 手順：河川移動する北軍部隊は、強行突破を実施して、南軍要塞のあるスペースの通過を試みられる。強行突破を試みる際にはダイスを1個振り、1～3なら失敗、4～6で成功する。成功した場合、部隊は目的地に向けて移動を継続する。失敗した場合、部隊は移動を開始したスペースに戻される。部隊は1回の移動で1度しか強行突破を行えない。水雷マーカーのある要塞スペースを通過しようとする水上移動の場合は、強行突破判定のダイス目から-1する。この水上移動が Foote、Porter、Farragut などのイベントで実施される場合は、強行突破判定のダイス目に+2する。強行突破判定のダイス修正は累積する。

6.3.2 南軍要塞を通過する退却：北軍部隊が強行突破または Farragut カードを使って南軍要塞の通過に成功したにも関わらず、直後の目的地での上陸戦闘に敗北した場合、残存部隊は移動開始スペースに戻され、さらに1SPを失う。

6.4 上陸戦闘

6.4.1 手順：水上移動で敵支配スペースに侵入すると上陸戦闘が発生する。そのスペースに甲鉄艦、要塞、水雷、ハンレー潜水艇が存在する場合、上陸戦闘で防御側となる南軍部隊は、戦闘時のダイス修正を受けられる。北軍も上陸戦闘トラックに示された上陸戦闘修正(ゼロから始まり、特定のイベントカードのプレイによって増加する)を受ける。Admiral Foote(フート提督)や Admiral Porter(ポーター提督)などのイベントカードを使用して攻撃した場合、ダイス修正+2を得る。両軍ともダイス

修正を受ける場合、ダイス修正の大きい方から小さい方の値を引き、その差をダイス修正が大きい方の軍に適用する。上陸戦闘時のダイス修正は最大でも + 3 とする（ただし、戦闘修正値や戦闘比などのダイス修正は + 3 を越えて適用される）。

上陸戦闘時の防御側ダイス修正（ 6 . 7 と 6 . 8 ）
+ 2 甲鉄艦が存在（複数いても効果は累積しない）
+ 2 要塞が存在
+ 1 ハンレー潜水艇が存在
+ 1 水雷が存在

例：北軍の上陸戦闘ダイス修正は + 1 で、南軍は甲鉄艦、要塞、水雷、ハンレー潜水艇により + 6 修正がある。上陸戦闘に関する最終的なダイス修正は、南軍の + 3 となる。これ以外の修正がさらに上乗せされる。

6 . 4 2 移動に関する影響：北軍が戦闘に勝利して S P が残っている場合、移動は完了し、部隊は目的地のスペースに残る。北軍が戦闘に敗北した場合は、南軍の S P が残っているかどうかに関係なく、部隊は移動開始時のスペースに戻される。このルールは 7 . 3 3 の例外である。

6 . 5 南軍の河川移動

6 . 5 1 南軍の制限：南軍部隊は、北軍が水上支配している河川を渡れない（ 6 . 6 ）。北軍が支配していない河川ならば、南軍は任意の作戦値の作戦カードをプレイし、河川移動を使った 1 回の師団移動で 1 S P を動せる（ 6 . 2 2 ）。南軍は、これ以外のいかなる種類の水上移動も実施できない。

6 . 5 2 南軍の手順：南軍の河川移動を使った師団移動では、以下のいずれかが存在するスペースには進入できず、通過もできない。

1) 北軍 S P（つまり南軍は上陸戦闘を一切実施できない）

2) 北軍要塞（南軍は強行突破も行えない）

しかしながら、南軍の河川移動は迎撃の対象となり、上陸戦闘と同様に解決される。南軍の河川移動による師団移動は、目的のスペースに到達した時点で終了する。

6 . 5 3 南軍プレイヤーは河川移動を使って、1 S P を外郭の沿岸要塞から内部港湾に移動できる。反対方向の移動も可能。

プレイ上の注釈：南軍の河川移動は、任意の作戦値

の作戦カードをプレイして実施する。北軍の水上移動のように、作戦値 3 の作戦カードは必要ない。つまり南軍が河川移動を行う場合は、作戦値 1 のカードを使った方がいい。

例 A . Paducah, K Y の南軍要塞は Pittsburg Landing, T N と Tuscumbia, Decatur, A L の北軍河川支配を妨げているが、Dover、Clarksville、Nashville, T N の支配は妨げていない（後者の 3 スペースはカンバーランド川に接しているが、Paducah はテネシー川とオハイオ川にしか接していない）。Paducah, K Y の南軍要塞はテネシー川の北軍水上支配を妨げている（Pittsburg Landing、Tuscumbia、Decatur）。Dover、Clarksville、Nashville は、カンバーランド川の北軍支配下にある。しかし、Dover の青帯はテネシー川なので、Dover が北軍水上支配下でも、南軍部隊は Paducah と McKenzie から河川を渡って Dover に進入できる（反対方向の移動も可能）。

6 . 6 北軍の水上支配

デザイナーの注釈：北軍の水上支配は、北部の水上移動可能な河川を通じて下流に向かう圧力と、南部の海上にある沿岸要塞スペースから上流にさかのぼる圧力のせめぎあいを表現している。南軍が要塞や甲鉄艦で北軍の圧力を阻止しない限り、北軍は徐々に水上支配を広げていく。北軍の水上支配は、地図北端（水上移動可能な場所ではないが）から流れるオハイオ川（ 2 カ所）、ワバシュ川、ミシシッピ川に端を発すると考えればよい。キャンペーンゲームの開始時、Cairo には、ミシシッピ川、オハイオ川、カンバーランド川、テネシー川が流れ込み、北軍の水上支配圧力の結節点となっている。Dover, T N にある南軍要塞（史実の Henry 砦と Donaldson 砦）は、Nashville, T N に対する北軍の水上支配圧力をブロックしている。Columbus, K Y の南軍要塞も、ミシシッピ川沿いに南下する圧力を抑えている。

6 . 6 1 北軍の水上支配の影響：南軍が河川の途中に要塞や甲鉄艦を配置して妨害しなければ、北軍はすべての港湾スペースを水上支配できる。南軍の沿岸要塞が占領（ 6 . 8 ）されていない場合、北軍はその内部港湾スペースに水上支配を及ぼせない。北軍が水上支配する河川で、南軍は渡河（ 6 . 5 1 ）や河川移動（ 6 . 5 2 ）を行わず、南軍の後方連絡線（ L O C ）も遮断される。北軍が支配する港湾スペースは、北軍の補給源となる（ 8 . 1 ）。

例 B . Dover, T N に南軍要塞がある場合、北軍の水上支配は T N の Dover、Clarksville、Nashville（カンバーランド川）、Pittsburg Landing, T N、Tuscumbia, A L、Decatur, A L に及ばない。

28ページ左の例：キャンペーンゲーム開始時、南部の領域内を流れるミシシッピ、テネシー、カンバーランド、ヤズー、アーカンザス、レッドの各河川の全地点で、南軍は北軍の水上支配を妨害している。北軍が Columbus, KY または Fort Phillip/Jackson のどちらかを占領すると、Dover の要塞でテネシーとカンバーランドの両河川を妨害しているのを除き、一帯は北軍の水上支配下となる。南軍がその後で New Madrid に要塞を構築する（Columbus, KY で失った要塞の代わりに）か、New Orleans に要塞を構築する（Fort Phillip/Jackson で失った要塞の代わりに）と、状況はゲーム開始時とほぼ同じ程度まで戻る。Dover, TN を失うと、テネシーとカンバーランドの両河川に北軍の水上支配が及び、他の場所で妨害するのが非常に難しくなる。これより状況が複雑になったとしても、ゲーム開始時の基本的な支配状況に戻って考えれば、十分に支配状況を判断できる。

6.62 北軍の水上支配の妨害：北軍の水上支配は、南軍の要塞や甲鉄艦で妨害される。基本的には4つの場合がある。これらは、1つだけでなく複数の組み合わせが起きる場合もある。

1．要塞または甲鉄艦のあるスペースには、北軍の水上支配が及ばない。この場合、南軍は河川（青色の帯）を渡ってそのスペースに進入できる。例：Vicksburg, MS には南軍要塞があれば、南軍は Monroe, LA に移動できる。

2．源流が南部州にある河川では、要塞や甲鉄艦のあるスペースと、その上流域の全スペースで、北軍の水上支配を妨げる。以下の例A、Bを参照。

3．要塞または甲鉄艦のあるスペースが2カ所にある場合、その間のスペースに北軍の水上支配は及ばない。この状態を判定するには、下流側のスペースからさかぼのり、要塞または甲鉄艦のある最上流のスペースまでたどる。この間の全スペースで北軍の水上支配が妨げられる。これは上記2の状態と重複する場合もある。

例A：New Orleans が北軍支配下で、Vicksburg, MS と Columbus, KY に南軍の要塞がある場合、Columbus, KY、New Madrid, MO、Memphis, TN、Yazoo City, MS、Arkansas Post, AR、Little Rock, AR に、北軍の水上支配は及ばない（最後の2つのスペースでは上記2の状態も当てはまる）。もし Vicksburg の要塞が Port Hudson にあったとすれば、レッド川流域のすべての南軍支配スペースに北軍の水上支配が及ばない。

例B：Fort Phillip-Jackson が南軍支配下にあり、南軍要塞が St. Louis, MO、Vincennes, IL、Louisville, KY に置かれている場合、南軍は Cairo, IL の北軍水上支配を妨害できる（要塞のあるスペース間もすべて）。さらに、南軍は Paducah から Cairo への移動も可能となる。

4．南軍支配下の沿岸要塞の内部港湾スペース（地図に記載）に、北軍の水上支配は及ばない。以下の沿岸要塞は、右側に記した内部港湾を防衛し、北軍の水上支配を妨げている。

Ft. Morgan (Mobile, AL)
Ft. Phillip-Jackson (New Orleans, LA)
Ft. Pickens (Pensacola, FL)
Ft. Gadson (Columbus, GA)
Ft. Pulaski (Savannah, GA)
Ft. Sumter (Charleston, SC)
Ft. Fisher (Wilmington, NC)
Ft. Monroe (Norfolk, VA)

6.63 ポトマック川：ポトマック川には2つのスペースしかない（Washington DC と Aquia Creek, VA）。Washington DC に要塞がある場合、南軍は Manassas, VA から川を渡って進入できない（6.25）。Aquia Creek に南軍要塞がある場合は、以下のルールが適用される。

A．北軍が Washington DC から上陸戦闘を行う場合、あるいは Washington DC に進入する場合、最初に強行突破（6.3）行わなくてはならない。

B．Washington DC は最終補給源になれない（自由に海にアクセスできないため。8.2）。したがって、南軍が Aquia Creek に要塞を構築し、MD の Baltimore、Annapolis、Frederick を占領すると、LOC を失った Washington DC にいる北軍部隊は消耗の対象となる。

C．Washington DC から海へ（その反対も）の戦略移動を行えない。

6.7 南軍の甲鉄艦、水雷、ハンレー潜水艇：これらの南軍の水上兵器は、イベントカードで登場する。これらのカードは、ゲーム中に何回でも使用できる（甲鉄艦のカードを使う場合、カードに示された名前の甲鉄艦を使用する必要はないが、同時に4隻以上を登場させられない）。これらの水上兵器は南軍支配下の任意の港湾または沿岸要塞に配置できるが、一度置いたらゲーム終了まで移動できない。同一スペースには甲鉄艦マーカー1個と水雷マーカー1個

までしか配置できない。南軍の甲鉄艦がいるスペースは、上陸作戦に対してダイス修正 + 2 を受け、北軍の河川移動を妨げる。水雷があるスペースは、上陸作戦に対してダイス修正 + 1 を受け、強行突破に対してはダイス修正 - 1 を得る（同時に盤上に登場できるのは 6 個まで）。ハンレー潜水艇は、上陸作戦に対してダイス修正 + 1 を受け、使用後に取り去られる（同時に盤上に登場できるのは 1 隻だけ）。1 S P 以上の北軍が、これらの兵器のあるスペースで移動を終了するか（戦闘のない上陸作戦であっても）、これらの水上兵器のある沿岸要塞に P C マーカーを置いた場合、その兵器は除去される。南軍の甲鉄艦は、北軍がモニター艦のイベントカードをプレイした場合にも除去される。

6.8 要塞

6.8.1 概要：このゲームでは、要塞（カウンター）と沿岸要塞（地図に記載）の 2 種類の要塞がある。要塞は、守備隊がいる場合と、いない場合がある。守備隊のいる要塞とは、1 S P 以上が存在する要塞である。守備隊のいない要塞とは、S P が存在しない要塞である。守備隊のいない要塞は、陸上から（水上移動ではない）進入されて除去（カウンター）されるか占領（沿岸要塞）される。守備隊のいない要塞または沿岸要塞が上陸戦闘を受けた場合は、0 S P として戦闘を実施する。損害を適用した後に攻撃側の S P が残っている場合は、引き分けでも自動的に敗北する。守備隊のいない要塞に対し、攻撃側は常にダイス修正 + 4 を得る。

プレイ上の注釈：守備隊のいない要塞に北軍が 2 S P 以上で上陸戦闘を仕掛けた場合は、自動的に勝利する。守備隊のいる要塞に対する北軍の上陸戦闘では、通常は C R T 上で星付きの結果が必要である。北軍が 1 S P で要塞に上陸戦闘を行う場合（守備隊の有無に関わらず）ほとんどと言っていいほど失敗するだろう。

6.8.2 沿岸要塞：沿岸要塞は、それぞれ南部の特定の港湾を守っている。沿岸要塞は、そのスペースに P C マーカーのある陣営が支配する。沿岸要塞は決して破壊されない。北軍が内部港湾を守る外郭要塞を支配すると、北軍部隊は水上移動を使って内部港湾に移動できるようになる。南軍 P C マーカーのある南軍要塞に北軍 S P があっても、北軍は水上移動を使って内部港湾に入れないが、その北軍 S P は戦闘で要塞効果を得る（Fort Monroe で可能）。南軍が沿岸要塞を支配している場合、北軍はその内部港湾に水上移動できないが（例外：Farragut イベント）上陸攻撃を直接行える。注意：南軍は上陸戦闘を実施できないので、陥落した沿岸要塞を奪回できない（例外：Fort Monroe は陸上から攻撃できる。

Galveston カードも使用可能）。

カードの注釈：Ball's Bluff イベントで沿岸要塞から北軍 S P を取り除いてもよい。

6.8.3 沿岸要塞の守備隊上限：南軍が沿岸要塞に置けるのは 1 S P まで。北軍が沿岸要塞に置く S P の数に制限はない（例外：Fort Monroe はスタック制限に関しては他のスペースと同様に扱うので、南軍が置く S P に制限はない）。

6.8.4 守備隊のない沿岸要塞の支配：守備隊のない南部の沿岸要塞は、内部港湾が北軍支配に変わると、要塞の支配も変更される（P C マーカーを置く）。

例：Charleston, S C が陸上から攻撃されて北軍支配となり、Sumter 要塞が守備隊のいない状態で南軍支配下にある場合、Sumter 要塞も自動的に北軍支配となり、北軍 P C マーカーを置く。

6.8.5 St.Phillip-Jackson 要塞：北軍が Ship Island / Key West のイベントカードをプレイした時点で、Phillip-Jackson 沿岸要塞に南軍の S P または甲鉄艦が存在しない場合、直ちにそのスペースに北軍 P C マーカーが置かれる。

6.8.6 要塞の構築：南軍は作戦値 3、北軍は作戦値 1 ~ 3 の作戦カードをプレイすれば、自軍支配スペースに要塞を配置できる。そのスペースは補給下（8.1）でなければならず、敵 S P が存在してはならない。要塞は 1 スペースに 1 つしか置けない。北軍は同時に 1 2 個まで、南軍は 6 個までの要塞を配置できる。一度建設した要塞は、自発的に除去できない。除去された要塞はゲームターン記録トラック上に置かれ、次の増援フェイズの終了時に使用可能となる。南軍要塞を除去または占領すると国家戦意が増減する。12.11 を参照。

6.8.7 要塞での戦闘：守備隊のいる要塞は、陸上戦闘でダイス修正 + 2 を受ける。守備隊の有無に関わらず、要塞は上陸戦闘に対しダイス修正 + 2 を受ける。南軍 P C マーカーのある沿岸要塞にいる北軍部隊でも、陸上戦闘ではダイス修正 + 2 を得る。

7. 戦闘

デザイナーの注釈：多くの南北戦争の史書は、戦役中の大規模戦闘に力点を置き過ぎている。実際には、兵站戦に持ち込んだ北軍の戦略が徐々に効果を現し、最終的に南軍を屈服に導いたのである。戦略的には大胆な機動を、戦術的には防御を重視するのが、当時の軍事芸術とも言える重要な活動だった。基本的には、河川や敵部隊で退路をふさがれているような

状況（前者は Vicksburg、後者は Appomattox の戦闘）でなければ、軍が全滅するような事態にはならなかった。この事実、軍が一度でも敗北すると、再び戦闘に参加するのが非常に困難になるゲームシステムとして組み込まれている（7.22）。

死傷者に関しては、史実で失われた将兵の数と、このゲームで一方の陣営が失う可能性があるSPを比較すると、一見、ゲームの方が史実より多くの死傷者を出すように見えるだろう。その理由は、このゲームの1SPは、北軍の1個師団または南軍の1個旅団を表しており、他の戦略級の南北戦争ゲームのように兵士の集団を表しているわけではないからである。Pickettの師団はGettysburgで最後の兵まで掃討されたのではなく、3SPが撃退されて「戦闘不能」になったのである。戦闘結果表は、戦闘での死傷者ではなく、SPが使用不能となった状態を表している。そのため、史実の戦闘での死傷者よりもSPの損失が多く見えてしまうのだ。

7.1 戦闘の定義

戦闘が起きるのは、軍、軍団、師団、騎兵旅団が敵の占めるスペースに侵入し、防御側がオーバーラン（5.72）されず、戦闘前退却（7.2）を選択しない（あるいは行えない）場合である。将軍だけが存在するスペースで戦闘は発生しない（5.74）。戦闘が起きた場合は、直ちに解決する。全体の戦略的状况に関係なく、移動中の部隊が常に攻撃側で、移動していない部隊が常に防御側である。迎撃の場合は、常に迎撃した方が防御側となる。

7.2 戦闘前退却

7.21 騎兵退却：軍、軍団、師団、騎兵旅団が、敵の騎兵旅団だけが存在するスペースに進入した場合、その騎兵旅団は自動的に戦闘前退却を行える（退却しなくてもよい）。これは移動側の部隊に騎兵旅団が含まれていても可能。騎兵旅団が歩兵SPとスタックしている場合は、この退却能力を失うが、任意退却は行える。

7.22 軍と軍団の退却：軍または軍団が移動中の敵部隊と戦闘して敗北した場合、その敵部隊の移動が終了するまで、その軍または軍団は自動的に戦闘前退却を行える。この条件を満たす軍または軍団が、より高い政治値の将軍を含む他の自軍部隊のいるスペースに合流した場合、この一時的な退却能力は失われる。それ以外の場合、この退却能力は現在の敵部隊の移動終了まで失われない。戦役カードを使用した場合、この退却能力は、戦いに敗れた敵部隊の移動途中にだけ適用され、その次の敵部隊の移動には持ち越されない。

7.23 任意退却：移動中の敵部隊と直前の戦闘で敗北しなかった軍または軍団は、戦闘前退却を試みられる。ダイスを1つ振り、その目が司令官の将軍の防御修正値以下の場合、退却は成功する。この戦闘前退却では迎撃と同様、その軍または軍団に騎兵旅団が存在していれば、ダイス修正-2する。歩兵SPとスタックしている騎兵旅団は、騎兵将軍の防御修正値を使って任意退却を試みられ、ダイス修正-2も得る。騎兵旅団とスタックしているのが防御修正値0の将軍でも任意退却を試みられる。この場合は、ダイス目で1か2が出れば、ダイス修正を加えて成功となる。

例：Shermanがジョージア州北部にいた南軍のテネシー軍に向かって移動する。テネシー軍はJ. Johnston（防御修正値2）に率いられ、騎兵旅団（Wheeler）が傘下にいる。テネシー軍の戦闘前退却の試みはダイス目1～4で成功する。

7.24 戦闘前退却の手順：防御側は、部隊全体を、敵SPのいない隣接の自軍支配スペースまたは中立スペースに移動させる。敵部隊が移動で入ってくるスペースには退却できない。条件を満たすスペースが存在しない場合、あるいは戦闘前退却のダイス判定に失敗した場合は、戦闘が発生する。つまり騎兵旅団であっても、敵地に深く進入して周囲が敵PCマーカーだらけになった場合は、戦闘に巻き込まれてしまうのである。北軍は戦闘前に港湾から退却できる（7.62）。

7.25 SPとスタックしていない将軍：SPを持たない敵の将軍だけで占められているスペースに自軍部隊が進入した場合、その将軍はゲームターン記録トラックに置かれ、次の増援フェイズに登場する。

7.3 戦闘の解決

7.31 手順：

A）戦闘に参加する（両陣営の）SPの合計を数える。その合計数で戦闘規模（大、中、小）が決まる。5SP以下は小規模戦闘。6～19SPは中規模戦闘。20SP以上は大規模戦闘。

B）両軍はそれぞれ自軍のダイス修正値を累計する（7.5）。

C）両軍がそれぞれダイスを1つ振り（Bの修正を加える）戦闘結果表（CRT）で敵の損害を判定する。攻撃側は、防御側の欄から防御側の損害を判定し、防御側は、攻撃側の欄から攻撃側の損害を判定する。ダイス目は適切な項目（大規模・中規模・小規模）と交差照合する。両軍はCRTで示された数のSPを失う。両軍とも、自軍戦力の2倍を超える

損害を敵に与えられない。例外：守備隊のいない沿岸要塞は0SPとみなすが、最大1SPの損害を敵に与えられるものとする。

7.3.2 戦闘解決後の手順：CRTでより大きな損害を受けた側が、その戦闘の敗者となる。損害同数の場合は、守備隊のいない要塞（6.81）でない限り、防御側の勝利となる。ただし、損害結果にアスタリスク（*）が付いている場合は引き分けでも攻撃側勝利となる。戦闘の敗者は退却する（7.6）。勝者だけが戦闘の行われたスペースを占める。防御側が勝った場合は、そのスペースにとどまる。攻撃側が勝利し、しかも戦闘開始時に敗者の2倍以上の戦力があつた場合は、攻撃側は移動を継続できる（軍移動または軍団移動の場合のみ）。攻撃側が戦闘に勝っても、戦力が敵の2倍未満だった場合は、戦闘があつたスペースで移動を終了する。

7.3.3 勝者が全滅した場合：たとえ部隊が全滅しても、戦闘の勝者は変わらない。攻撃側が戦闘に勝って全滅した場合、防御側は退却せずそのスペースにとどまる。守備隊のいない南軍の沿岸要塞に対する北軍の上陸戦闘で、北軍部隊が全滅した場合、南軍が要塞の支配権を持ち続ける。防御側が戦闘で勝利して全滅した場合は、次の手順に従う。

- A) そのスペースに要塞または沿岸要塞がある場合、防御側が勝利して攻撃側が退却する。
- B) そのスペースに要塞または沿岸要塞がなく、防御部隊に将軍が存在していた場合、攻撃側がスペースに入れるが、移動はそこで終了する。
- C) そのスペースに要塞または沿岸要塞がなく、防御側部隊に将軍が存在しなかった場合、攻撃側は、戦闘開始前に防御側の2倍以上の戦力があれば移動を継続できる。なければ攻撃側の移動は終了する。

例外：北軍が要塞のないスペースに上陸戦闘を行って敗北し、南軍部隊が全滅した場合、北軍部隊は退却し、そのスペースを占領できない。

7.3.4 両軍とも全滅した場合：中小規模の戦闘では、両軍部隊が共に全滅する可能性がある。この場合、CRTでより大きい損害を相手に与えた方が勝者となり、戦闘結果に関係なく1SPを残す。CRTでアスタリスク（*）付きの戦闘結果が出た場合は、攻撃側の犠牲が少なかったという意味なので、同数の損害で引き分けても攻撃側が勝者となる。アスタリスクなしの結果で引き分けた場合は、両軍とも1SPを残すが、攻撃側が敗者となる。

7.3.5 軍マーカーの除去と将軍：軍が除去された場合、地図上から軍マーカーを取り去り、ゲームタ

ーン記録トラックに置く。次の増援フェイズから使用可能となる（12.7）。軍または軍団が戦闘で除去された場合、すべての将軍（死傷チェックで失った将軍を除く）はゲームターン記録トラックに置かれ、次の増援フェイズで復帰する（例外：南軍の騎兵将軍は3ターン後に復帰する）。

7.4 戦闘修正値

7.4.1 概説：各将軍は攻撃修正値と防御修正値を持つ。この修正値は、戦闘解決時のダイス修正に使用する。それぞれの戦闘で、両軍はそれぞれの司令官の修正値を使用する。攻撃側の将軍は攻撃修正値を、防御側の将軍は防御修正値を使用する（迎撃部隊は防御修正値を使う）。軍司令官の場合、従属している将軍2人までの戦闘修正値を加算できる（7.4.2）。部隊が軍でない場合、攻撃側は、政治値に関わらず活性化した将軍が司令官となる。防御側は、スタック内で最大の政治値を持つ将軍が、司令官となる（値が同じときは防御側プレイヤーが選ぶ）。軍では、最大の政治値を持つ将軍が、必ずしも司令官とならないので注意。

7.4.2 軍同士の戦闘：2つの軍の間で戦闘が発生したとき、それぞれの軍は司令官と従属将軍の両方からダイス修正を得る。その際の条件は以下の通り（注意：使用する従属将軍は、常に各陣営のプレイヤーが選ぶ）。

A) 北軍の軍司令官の戦闘修正値が、南軍の軍司令官と同じかそれ以上の場合（両軍とも「7.5.2 騎兵の偵察情報」の効果を計算した後で）、北軍のダイス修正は、軍司令官の戦闘修正値と、従属将軍2人（うち騎兵将軍は1人まで）の戦闘修正値の合計になる。

B) 北軍の軍司令官の戦闘修正値が、南軍の軍司令官より低い場合（両軍とも「7.5.2 騎兵の偵察情報」の効果を計算した後で）、北軍のダイス修正は、軍司令官の戦闘修正値と、従属将軍1人の戦闘修正値の合計になる。

C) 南軍のダイス修正は常に、軍司令官の戦闘修正値と、従属将軍2人（うち騎兵将軍は1人まで）の戦闘修正値の合計である。

7.4.3 軍と他部隊の戦闘：軍が、軍以外の部隊と戦うときは、その軍司令官の戦闘修正値と、従属将軍2人（うち騎兵将軍は1人まで）の戦闘修正値の合計をダイス修正として使う。使用する従属将軍は、軍側のプレイヤーが選ぶ。

7.4.4 軍以外の部隊の戦闘：戦闘する部隊が軍で

ない場合、司令官の戦闘修正値のみを使用する。騎兵將軍の戦闘修正値は、他の將軍が同じスペースにいない場合だけ使用できる。

7.5 戦闘解決のダイス修正

- + 2 迎撃した側 (5.8)
- + 2 要塞で防御 (6.87)
- + ? 司令官の戦闘修正値 (7.4)
- + ? 軍の従属將軍(1人か2人)の戦闘修正値(7.42)
- + 1 投入した精鋭部隊ごとに (7.51)
- 2 騎兵の偵察情報の欠如(軍対軍の戦闘のみ: 7.52)
- + ? 部隊比 (7.53)
- + 2 敵部隊が非補給 (8.3) 注: 補給線は攻撃側が戦闘直前にいたスペースを通過したくない。

注: すべてのダイス修正は累積する。ダイス修正は、精鋭部隊を除き、故意に低く抑えてはならない。(將軍の死傷チェックに影響を与えるため)

7.51 精鋭部隊 (Elite Unit): 精鋭部隊は、3枚ある精鋭部隊の戦略カードで登場する。両陣営とも2ユニットの精鋭部隊を持っており、これが同時に使用できる上限である。精鋭部隊ごとにダイス修正+1を得る。精鋭部隊のダイス修正を使用するかどうかは任意である。いったん精鋭部隊を軍に配置したら、別の軍への配置換えはできない。1ユニット以上の精鋭部隊のダイス修正を使用し、部隊が2SP以上の損害を受けた場合、精鋭部隊の1つを取り除く(注意: SPの損失数にカウントしない)。除去された精鋭部隊は、精鋭部隊の戦略カードを再度使用してプレイに復帰できる。

7.52 騎兵の偵察情報: 軍対軍の戦闘で、騎兵ユニットが存在しない側の軍は、軍司令官の戦闘修正値が2減少する(ゼロ未満にはならない)。このペナルティは、軍対軍以外の戦闘では適用されない(7.43、7.44)。

7.53 部隊比: 部隊比とは、規模の大きな部隊と小さな部隊の相対比である。戦闘で部隊比が5:1以上となった側はダイス修正+4を得る。5:1未満で4:1以上の場合はダイス修正+3、3:1の場合はダイス修正+2となる。3:1未満の場合、戦闘で部隊比のダイス修正はない。守備隊のない南軍沿岸要塞に対して北軍が上陸戦闘を行う場合、その北軍部隊は自動的にダイス修正+4を得る。

7.6 退却

7.61 手順: 退却はすべての戦闘損害を適用した後に起こる。敵軍PCマーカーのあるスペースへの

退却で受ける損失は、退却の完了後に適用される。戦闘の敗者は1スペース退却しなければならない。退却する部隊は分割できず、將軍とSPも分割できない。上陸戦闘が失敗した場合は、特別退却のルールに従う(6.32と6.34を参照)。退却後の移動については5.73を参照。敗北した部隊の任意退却については7.22を参照。

攻撃側: 攻撃側は常に戦闘直前にいたスペースに退却しなければならない。このスペースが敵支配下の場合、攻撃側は退却後にさらに1SPを失う。上陸戦闘の場合、部隊は移動開始スペースに戻される。

防御側: 防御側は、攻撃側が戦闘直前にいたスペース、敵のSPまたは要塞のあるスペースには退却できない。この制限を守れない場合、防御側は以下の優先順位に従って退却先を判定しなければならない。条件を満たすスペースが複数あり、優先順位5または6が適用される場合、戦闘の勝者が退却スペースを選択する。それ以外は敗者が選ぶ。南軍は、北軍が支配する水上移動可能な河川を渡って退却できない。退却路を確保できない部隊は降伏する(7.63)。LOCの判定方法は8.1を参照。

1. LOCを引ける自軍支配スペース
2. LOCを引ける中立スペース
3. LOCを引けない自軍支配スペース
4. LOCを引けない中立スペース
5. LOCを引ける敵軍支配スペース
6. LOCを引けない敵軍支配スペース

敵PCマーカーのあるスペースで退却を終えた場合、部隊は退却完了時にさらに1SPを失う。別のSPまたは軍のあるスペースに退却した場合、部隊はこのペナルティで1SPを失わず、そのSPまたは軍と合流する。これは合流できない部隊は全滅するという意味である。ある軍が別の軍のいるスペースに退却を強制された場合、1SPの損失を適用する前に、ルール5.24を適用する。1SPの損失後、そのスペースに多数の將軍がいる場合は、將軍を取り除く必要が生じるケースもある(5.29、5.34)。この場合、戦闘に参加していなくても、スペース内のすべての將軍が除去の対象となる。

7.62 水上退却: 北軍部隊は、状況によっては水上退却を行える。上陸戦闘の失敗による退却の場合、ルール6.32または6.42が適用され、この項より優先する。それ以外の場合、水上退却を使って、部隊の占める港湾から、開戦時に北部州でLOCを引ける北軍支配下の港湾に退却できる。退却を開始する港湾と退却先の港湾のいずれか、または両方が河川港湾の場合、河川移動が行える経路で退却しな

ければならない(6 . 2)。それ以外の場合、6 . 1 と同じ条項を使って移動を実行できる限り、退却路に制限はない。退却路は北軍の水上支配の及ぶ河川に沿って引ける限り、途中で南軍支配スペースや南軍 S P のあるスペースを通過してもよい。

デザイナーの注釈：現実に海上経由の退却は戦闘後に起こる。こうした状況は「七日戦争」の後に起きた。

北軍が水上移動を使用して退却するときは常に、開戦時に北部州で L O C を引ける北軍支配下の港湾に退却しなければならない。水上退却では甲鉄艦または要塞のあるスペースを通過できない。水上退却は常に優先順位 1 にあたるスペースでしか終了できないので、他の優先順位が低い退却路を選択する前に、水上退却を選ばなければならない(7 . 6 1 を参照)。北軍は、他に優先順位 1 の退却スペースがある場合のみ、水上退却を選ばない自由がある。これらの制限を満たす限り、北軍部隊は水上退却の手順を使って、いかなる種類の戦闘前退却でも行える。

南軍が水上移動を試みた結果(6 . 5 2)、予期せぬ上陸戦闘が起こり、南軍が敗北して 1 S P が残っている場合、その南軍部隊は 6 . 4 2 に従って退却する。それ以外の場合、南軍部隊は水上移動を使って退却できない。

7 . 6 3 降伏：7 . 6 1 と 7 . 6 2 のすべての要件を満たせず、退却を行えない部隊は降伏してゲームから取り除かれる。将軍は、ゲームターン記録トラック上に置かれ、次のターンの増援として復帰する。南軍の騎兵将軍は 3 ターン後に登場する(5 . 5 4)。

7 . 7 将軍の戦死

一方または両方のプレイヤーが、戦闘解決のダイス目で修正後に 1 0 以上を出した場合、将軍の戦死チェックを行う。イベントで除外された場合と軍司令官を除き(例外は Chickamauga と Shiloh のカードを使用した場合)、すべての将軍(騎兵将軍を含む) が将軍戦死チェックの対象となる(戦闘で修正値を使用していない将軍も含む)。

7 . 7 1 低部隊比攻撃：部隊比が 1 : 3 以下、あるいは非補給下で攻撃した場合、防御側は将軍の戦死チェックを行わない。攻撃側は行う。

7 . 7 2 高部隊比攻撃：部隊比が 3 : 1 以上、あるいは非補給下の防御側を攻撃した場合、攻撃側は将軍の戦死チェックを行わない。防御側は行う。

7 . 7 3 手順：将軍の戦死チェックを行うプレイヤ

ーは、ダイスを 1 つ振って将軍が戦死するかどうかを判定する。戦闘のダイス目が修正後に 1 0 以上だったプレイヤーは、ダイス目 1 ~ 3 で将軍 1 人を失う。修正後のダイス目が 1 0 未満だったプレイヤーは、ダイス目 1 で将軍を失う。軍(軍団ではない) の司令官は、その戦闘に参加した将軍が他にいない場合か、戦略的集中のイベントカードを使用した場合以外は戦死しない。戦死する可能性のある将軍が複数いる場合(軍司令官を除く)、戦死者は無作為に決める。両プレイヤーのダイス目が修正後に 1 0 以上だった場合でも戦死チェックはそれぞれ 1 回で、両軍ともダイス目 1 ~ 3 で将軍 1 人を失う。

7 . 7 4 軍司令官が死亡した場合：その軍は退却を行った後、移動を終了する。軍団を活性化した将軍が戦死した場合も、退却後に移動を終了する。

英文 3 3 ページ下の例

プレイの例：この例は史実におけるゲティスバーグの戦いを基にしている。北バージニア軍が Chambersburg, P A のスペースにいる。ポトマック軍は Frederick, M D のスペースにいる。北バージニア軍の司令官は Robert E. Lee で、従属将軍は Ewell, Hill, Longstreet、戦力は 1 2 S P である。騎兵将軍はいない。ポトマック軍の司令官は George Meade で、Pleasanton の騎兵旅団があり、従属将軍には Hancock と Reynolds。戦力は 1 4 S P で、精鋭部隊が 1 つある(Iron Brigade)。南軍プレイヤーは作戦値 1 のカードを使って北バージニア軍を移動させ、Gettysburg, P A に進入した。北軍は迎撃を試みる。ダイス目 1 ~ 4 で成功(Meade の防御修正値 2 と、Pleasanton の騎兵旅団で - 2)。ダイス目は 2 だったので、ポトマック軍も Gettysburg のスペースに置かれ、戦闘が始まる。北バージニア軍のダイス修正は + 4。これは Lee の攻撃修正値 1(通常は 3 だが、騎兵旅団がいないので - 2)に、Longstreet の + 2、Ewell(または Hill) の + 1 を加えたもの。ポトマック軍のダイス修正は + 8。Meade の + 2、迎撃の + 2、Pleasanton で + 2、Reynolds(または Hancock) の + 1、精鋭部隊で + 1。Lee の攻撃修正値が騎兵の欠如で Meade の防御修正値を下回っているため、北軍プレイヤーが従属将軍 2 人の修正値を使用するのに注意。戦闘に参加した両軍の S P が 2 6 なので、大規模戦闘となる。南軍プレイヤーはダイスを 1 つ振り、結果に + 4 し、防御側の戦闘結果を見る。南軍のダイス目は 4 で、修正で 8、「4 *」の結果となった。北軍プレイヤーのダイス目は 2、修正で 1 0 となるため、結果は「6」。南軍の損害が北軍より多いので、戦闘は南軍の負け。北軍がダイス修正で 1 0 を出したので、将軍戦死チェックを行う。北軍は 5 0 % の確率で騎兵将軍が従属将軍の 1 人を失うが、南軍の将軍が戦死する確率は 1 6 % しかない。

チェックの結果 Reynolds が戦死。Reynolds はゲームから取り除かれ、両軍とも軍記録トラック上で失った S P の数を減らす（北軍は 2 S P 以上を失ったので Iron Brigade も除去する）。南軍プレイヤーは軍を Chambersburg, P A のスペースに退却させる。

7.8 戦闘の損害

7.8.1 手順：C R T に示されているのは、戦闘で敵部隊が失う S P の数である。C R T の結果にかかわらず、敵部隊には、自軍部隊の戦力の 2 倍を超える損害を与えられない。

例外：上陸攻撃を受けた守備隊のいない沿岸要塞のように、S P ゼロの部隊でも、C R T で 1 以上の損害結果が出た場合は、敵部隊に 1 S P の損害を与える。

7.8.2 精鋭部隊の損害：戦闘で 1 つ以上の精鋭部隊のダイス修正を使用し、部隊が 2 S P 以上の損害を受けた場合、精鋭部隊の 1 つを取り除く（7.5.1）。精鋭部隊を除去しても、S P の損失数にカウントしない。

7.9 戦闘結果

プレイヤーはそれぞれ、ダイス修正を計算し、戦闘規模に応じた欄を見て、ダイスを 1 個振る。

7.10 戦闘結果表（C R T）

注意：攻撃側は、Def の縦列を見てダイスを振り、防御側の損害を判定する。防御側は Att の縦列を見てダイスを振り、攻撃側の損害を判定する。

ダイス（1 d 6）

合計 SP	大規模 (20 以上)		中規模 (6 - 19)		小規模 (5 以下)	
	Att	Def	Att	Def	Att	Def
1	1	1	1	0	0	0
2	2	2	1	1	1	0
3	3	2	1	1	1	0
4	3	3	1	1	1	1
5	3	3	1	1	1	1
6	4	3	1	2	1	1
7	4	4 *	2	2 *	1	1 *
8	4	4 *	3	2 *	1	1 *
9	5	5 *	3	2 *	1	1 *
10	6	5 *	3	3 *	2	1 *

数字：失う S P の数

*：資源集積スペース / 首都スペース以外で引き分けだった場合、防御側が戦闘の敗者となる。破壊された資源集積スペースの場合でも、防御側が勝者となる。北部の州都も首都スペースとみなす。

例 1：Thomas（攻撃修正値 2）の率いる 3 S P の北軍部隊が、Longstreet（防御修正値 3）の率いる 6 S P の南軍部隊を攻撃する。合計 9 S P が参加するので、C R T の中規模戦闘の縦列を使用する。適用できるダイス修正は戦闘修正値だけである。北軍はダイス目 6 を出して修正後に 8 となり、結果は「2 *」。南軍は 4 を出して修正後に 7 となり、結果は「2」。双方とも 2 損害なので、2 のアスタリスクが引き分けを打ち消し、防御側（Longstreet）が「4 S P となって退却しなければならない。Thomas と北軍 1 S P が「勝者」となり、戦闘のあったスペースに残る。

例 2：Sharman（攻撃修正値 3）に率いられた 2 S P の北軍部隊が、Little Rock, A R（資源集積スペース）にある要塞の南軍 1 S P を攻撃する。合計 3 S P が参加するので、C R T の小規模戦闘の縦列を使用する。北軍は 4 を出して修正後に 7 となり、結果は「1 *」。南軍は 3 を出し、結果は「1」。両軍とも 1 S P を失う。アスタリスク付きの結果なので、本来は北軍が戦闘に勝利するが、Little Rock がアスタリスクを無効にする資源集積スペースであるため、南軍が勝利する。Sharman は 1 S P と共に退却するが、Little Rock の要塞は守備隊不在となる。

8. 兵站

デザイナーの注釈：このゲームの兵站システムは、つまらない計算をしなくて良いように、最も重要な後方連絡線（LOC）の特徴に着目してデザインした。多くの將軍の戦略値は、移動前に必要な兵站支援の状態に関する理解度に基づいて決めた。戦略値の高い將軍は、攻勢に出る前に完璧な兵站準備を必要とした人たちだ。Grant の優れた点の 1 つは、兵站の危険を省みずに Vicksburg 攻略を行うなど、同時代のほとんどの將軍が持ち得ない大胆な能力にあった。

8.1 後方連絡線（LOC）

ユニットは、後方連絡線（LOC）を引ければ「補給下」にあるとみなす。最終補給源までスペースの経路を引ける部隊は LOC を持っている。経路の全スペース（部隊が存在するスペースは除く）は、自軍支配または中立でなくてはならず、敵の S P や要塞が存在してはならない（例外：北軍水上支配下の河川スペース）。LOC を引けないユニットは非補給となり、消耗フェイズで徴発を実施しなければならない。

8.1 南軍 LOC の特殊条件

南軍の LOC の経路は、北軍支配下の河川を通れない。南軍は、北軍の支配が及ばない水上移動可能な

河川に沿った自軍支配スペースまたは中立スペースを通じて L O C を引ける。ただし、そのスペースに北軍の S P または要塞が存在してはならない。

8 . 2 北軍 L O C の特殊条件

北軍は、自軍支配スペースまたは中立スペースを通る水上移動可能な河川に沿って L O C を引ける。この場合、それらのスペースに北軍の水上支配が及んでいるかどうかは関係ない。また北軍は、敵軍支配スペース（歩兵 S P や騎兵 S P の存在に関係なく）を通る水上移動可能な河川に沿って L O C を引ける。この場合は、それらのスペースに北軍の水上支配が及んでいなくてはならない。しかし北軍は、南軍の要塞または甲鉄艦が存在するスペースを通る水上移動可能な河川に沿っては L O C を引けない。南軍の水雷は北軍の L O C に影響を与えない。L O C を引ける北軍部隊が上陸攻撃を行う場合、その上陸攻撃で起きる戦闘に関しては補給下である。L O C を引けない北軍部隊は、他のすべての条件を満たせば上陸攻撃を行えるが、その上陸攻撃で起きる戦闘では非補給となる。

8 . 2 最終補給源

北軍の最終補給源は：

- 1) 地図北端につながる北部の鉄道
- 2) 北軍支配下の沿岸港湾スペース（外郭要塞も北軍支配下でなくてはならない）
- 3) 北軍が水上支配を持つすべての港湾スペース

注意：北軍支配マークのない港湾は、そのスペースにいる部隊の補給源にはなれるが、そこから外部の補給源にはなれない。

南軍の最終補給源は、

- 1) 破壊されていない南軍の資源集積スペース
- 2) 開放状態の封鎖突破船港湾（10 . 52）

さらに、南軍の最終補給源は、別の破壊されていない資源集積スペースまたは開放状態の封鎖突破船港湾に L O C を引けなければならない。例えば、Richmond は Wilmington または Fayetteville, N C に L O C を引ければ最終補給源になれる。南軍の資源集積スペースと封鎖突破船港湾がすべて破壊された場合、あるいは閉鎖状態となった場合、北軍の自動的勝利となる。

例：北軍が Vicksburg を水上支配している場合、北軍 P C マーカーが置かれている Vicksburg にいる北軍部隊は補給下となる。水上支配が及ぶ自軍支配下の港湾スペースだからである。この場合、Meridian, M S の北軍部隊は、Forest と Jackson, M S を経由して Vicksburg まで自軍スペースの経路を確保できれ

ば、補給下である。

8 . 3 非補給下の影響

L O C を引けない軍は、増援や将軍を受け取れない。L O C を引けずに戦闘に参加する部隊（戦闘時に判定）は、敵にダイス修正 + 2 を与える。両軍とも戦闘で非補給によるダイス修正を受ける可能性がある。攻撃側の L O C は、戦闘直前に進入してきたスペースで判定する（Humboldt, T N（P C マーカーなし）の北軍部隊は、New Madrid, M O を通して L O C を引けるので補給下にある。この北軍部隊が Grand Jct, T N に進入して攻撃した場合は非補給となる）。防御側の部隊は、攻撃側が直前にいたスペースを通して L O C を引けない。単独で移動している騎兵旅団と沿岸要塞の S P は、非補給の影響を受けない。L O C を引けないユニットは徴発を行うとみなされ、消耗を受ける（9 . 2）。補給下の港湾から上陸攻撃を行う場合、攻撃するスペースに要塞または甲鉄艦が存在するために L O C を引けなくても、その戦闘は補給下と扱う。

8 . 4 シェナンドー渓谷（Shenandoah Valley）

デザイナーの注釈：シェナンドー渓谷は、北バージニア軍の攻勢で重要な補給源となった。このルールは、この渓谷が補給面で果たした役割を再現するものである。

8 . 4 1 定義：シェナンドー渓谷は、V A の Winchester、Staunton、Strasburg の 3 スペースで構成される。

8 . 4 2 補給源：南軍がこの 3 スペースを支配している場合、いずれかのスペースに L O C を引ける軍または軍団の 1 つに限り、消耗に関してのみ補給下と扱う。シェナンドー渓谷は戦闘時の補給源には使えない。

8 . 4 3 州支配への影響：シェナンドー渓谷の各スペースは、北軍のバージニア州支配を判定する場合についてのみに、2 スペース分として計算する（12 . 11）。注意：このルールを適用しても、Richmond が破壊され、Norfolk が閉鎖状態の封鎖船港湾となっていない場合、北軍はバージニア州を支配できない。

例：北軍がシェナンドー渓谷の 3 スペースをすべて支配した場合、北軍はバージニア州の 6 スペース分を占領したと計算される。州全体の支配権を得るには、さらに 8 つ以上の州内のスペースの支配が必要である。

9 . 消耗

デザイナーの注釈：南北戦争では、戦闘よりも疾病で多数の兵士が死亡した。北軍は、戦闘で93,400人、疾病で210,900人を失った。これに対し南軍は戦死者94,000人、病死者164,000人だった。たとえ戦闘が起きない通常のゲームターンでも、驚くほどの兵士が消耗しているのがある。

9.1 通常の消耗

消耗フェイズでは、地図上の全スペースの消耗を判定する。1～2SPが存在するスペースは、消耗を被らない。3～6SPが存在する場合、1SPを失う。7SP以上の場合は2SPを失う。消耗の後、LOCを引けないユニットは、徴発を実施しなくてはならない(9.2)。

9.2 徴発

LOCを引けないユニットは、徴発を実施したとみなされる。消耗フェイズで徴発を行うユニットはすべて、その時点の規模に応じて2度目の消耗を被る。

例1：3SPのユニットが徴発を行う必要がある場合、通常の消耗で1SPを失うが、それにより規模が2SPとなるため、徴発による消耗は起きない。

例2：LOCを引けない7SPの部隊は、まず2SPを消耗して5SPとなり、徴発でさらに1SPを消耗する。

10. 増援

デザイナーの注釈：両軍は、それぞれ異なる方法で増援を受け取る。北軍の増援のペースは安定しているが、南軍の増援のペースは軍需品の生産能力の影響を受ける。つまり、南軍の増援は、州の支配、武器調達のための海上封鎖の突破などに左右され、地域によって偏りがある。何枚かのイベントカードは、増援に影響を与える。戦闘に関するデザイナーの注釈で述べたように、SPは単なる兵員の集団ではなく、1つの部隊を表している。南軍は、現在の部隊に新兵を組み込むという優れた補充の仕組みを持っていた。北軍は、徴集した新兵で新しい連隊を編成し、現在の部隊は消耗して解散するまで酷使する方式だった。この史実は、増援システムに反映されている。南部は、効率的な補充システムにより、北部より人口基盤が小さいにも関わらずより多くの兵員を集められるのだ。

10.1 概要：各ゲームターンの増援フェイズに、両軍は新たなSPと將軍を受け取る。増援のSPはLOCの引ける自軍支配のスペースにのみ配置できる。最初に、SPを地図上に配置する(北軍が先)。次に戦略移動を実施する(北軍が先)。次に將軍を地

図上に配置する(北軍が先)。ただし、ゲームターンやシナリオによっては、増援フェイズが実施されない場合もある。それは、

A. キャンペーンゲームまたは1861年シナリオでは、第1ターンの増援フェイズは実施されない。

B. キャンペーンゲームまたは1861年シナリオでは、第3ターンの増援フェイズでステップBとCだけを実施する。ステップAは行わない(10.7)。

C. 1862年、1863年、1864年のシナリオでは、第1ターンの増援フェイズでステップCだけを実施する。ステップAとBは行わない。

10.2 増援の戦略移動

10.2.1 手順：すべての増援を盤上に置いた後、各プレイヤーは補給下の歩兵SPを(すでに登場しているSPも含め)戦略移動制限(10.2.2)以内で、鉄道がつながる任意のスペースに移動できる。鉄道経路は全スペースとも自軍支配下でなければならず、中立スペースは使えない。1個軍は、1SPを受け取れる。ただし、その軍は補給下で、SPのあるスペースまで直接LOCを引けなくてはならない(鉄道がつながっている必要はないが、軍に直接送られる増援は、そのプレイヤーの戦略移動制限に数える)。このSPが、今回の増援フェイズに登場したかどうか不明確な場合でも戦略移動は行える。將軍と騎兵旅団は戦略移動を使えない(10.6)。

10.2.2 戦略移動制限：各ゲームターンの北軍の戦略移動制限は15SPで、南軍の戦略移動制限は7SPである。両軍とも各ターンの制限を超して移動できず、未使用分は次ターン以降に持ち越せない。戦略ラウンド中に鉄道移動の特典(5.9)を使用しても、この制限には数えない。戦略移動の使用状況を記録するために、軍戦力記録トラック上で使用するカウンターが用意されている。

10.2.3 水上移動の利用：北軍は、北軍の港湾にいるSPを水上経由で別の自軍支配港湾に移動できるが、強行突破の手順を使った敵要塞の通過はできない。水上移動で移動した北軍SPは、北軍の戦略移動制限に数える。軍は戦略移動に関して港湾間でLOCを引ける。

10.2.4 B&O鉄道：B&O鉄道は次の目的で戦略移動に使用できる。Washington DCと地図北端の連絡(10.31東部)の判定、北軍のLOCの判定、Chattanooga Operational Concentration(チャタヌーガ：作戦的集中)のカードイベント。B&O鉄道は戦略ラウンドで移動に使えない。例外は

Chattanooga Operational Concentration カードイベントだけである。北軍だけが B & O 鉄道を利用できる。

10.3 北軍の増援

10.3.1 手順: 増援は北軍が常に最初に受け取る。南軍が支配する北部の州都ごとに (南軍 S P の存在だけでは支配にならない) 北軍の増援 S P 総計を 1 つ (北軍が選択) 減らす (11.23)。北軍は、各ゲームターンの増援フェイズに以下の増援を受け取る。

東部 : 北軍が Washington を確保し、鉄道経由で地図北端に L O C を引ける場合、北軍は Washington に 8 S P を配置できる。条件を満たせない場合、北軍は、南軍 S P が存在しない P A、D E、N J の任意の自軍支配スペースに 4 S P を配置する。この条件を満たすスペースも存在しない場合、この増援 S P は失われる。

中部 : 北軍は、南軍 S P が存在しない O H、I N の任意の自軍支配スペースに 6 S P を配置する。そのスペースは、道路または鉄道経由で地図北端に L O C を引けなければならない。条件を満たすスペースがない場合、この増援 S P は失われる。

西部 : 北軍は、南軍 S P が存在しない I L または St Louis, M O の任意の自軍支配スペースに 4 S P を配置する。そのスペースは、道路または鉄道経由で地図北端に L O C を引けなければならない。条件を満たすスペースがない場合、この増援 S P は失われる。

10.4 南軍の増援

10.4.1 概要: 南軍は、各ゲームターンに最大 15 S P を増援として受け取れる。内訳は南部州で最大 9 S P (10.4.2)、境界州の M O と K Y で各 1 S P (10.4.3)、封鎖突破船の活動で最大 4 S P (10.5) である。

10.4.2 南部州: 南軍は南部州で各ターン 9 S P を受け取るとともに、ゲームターン記録トラック上にある騎兵旅団 S P を受け取る。南軍の増援は、北軍が支配する南部州 1 つにつき (境界州は含まない) 1 S P 減少する。北軍がミシシッピ川全域の水上支配権を握っている場合も 1 S P 減少する。南部州の増援は 0 S P 未満にならない。

10.4.3 配置: これらの増援は、11 の南部州の任意のスペースに配置できる (州ごとに 1 S P)。そのスペースは、南部支配下で L O C が引けなければならない。北軍の S P、要塞、P C マーカーがあってはならない。増援 (カードプレイによるものを含む)

は、親北部スペースに配置できない。例外 : Southern Religious Revival (南部の信仰復興運動)。南軍の増援は直接、沿岸要塞に配置できる。例外 : 騎兵将軍の戦死 (5.5.4) で取り除かれた騎兵旅団の S P が復帰する場合も、「州ごとに 1 S P」の制限の対象になるが、この制限を守れないときは、L O C を引ける任意の南軍支配スペースに配置してよい。

10.4.4 境界州: 南軍が M O を支配している場合、追加で 1 S P を得る。南軍が K Y を支配している場合、追加で 1 S P を得る。これらの S P は、各境界州の自軍支配スペースに配置しなければならない (L O C は引けなくてもよい)。

10.5 海上封鎖突破活動

10.5.1 海上封鎖ゾーン: 海上封鎖ゾーンは 4 つある。北大西洋 (North Atlantic)、南大西洋 (South Atlantic)、メキシコ湾東部 (East Gulf)、メキシコ湾西部 (West Gulf) である。各ゾーンにはいくつかの関連港湾がある。あるゾーンに少なくとも 1 つの封鎖突破船港湾が存在する場合、南軍はそのゾーンで海上封鎖突破チェックを行える。注意 : 各シナリオの最初のターンと、第 3 ターンは、海上封鎖突破チェックを行わない。ゾーン内のすべての海上封鎖突破港湾が閉鎖状態になった場合、海上封鎖突破チェックは行えなくなり、南軍は - 2 S W のペナルティを受ける。

10.5.2 封鎖突破船港湾: 封鎖突破船港湾は、封鎖突破船のシンボルが描かれた南部の港湾で、海上封鎖突破による増援を受け取れる。封鎖突破船港湾は、「開放」か「閉鎖」のいずれかの状態にある。開放状態の港湾は、南軍支配下で、外郭の沿岸要塞も南軍支配下になくなくてはならず、別の資源集積スペースに L O C を引けなければならない。この 3 条件を満たさない港湾は、閉鎖状態である。以下の港湾は (北東から南東の順) 4 つの海上封鎖ゾーンの関連港湾である。

北大西洋 : Norfolk, V A、Morehead City, N C、Wilmington, N C

南大西洋 : Charleston, S C、Savannah, G A、Fernandina, F L、Jacksonville, F L

メキシコ湾東部 : Columbus, G A、Pensacola, F L、St Marks, F L (カード 117 が必要)、Mobile, A L

メキシコ湾西部 : New Orleans, L A、Sabine City, T X

注意 : Fort Pickens, F L は、すべてのシナリオで開始時に北軍支配下にあるため、Pensacola は実際には封鎖突破船港湾として使用できない。

10.5.3 海上封鎖レベル: 北軍の海上封鎖レベル

は、戦略カードのイベントで決められる。北軍は、地図盤上の海上封鎖レベル記録トラックで現在の海上封鎖レベルを管理する。海上封鎖レベルは、キャンペーンゲームと1861年シナリオではゼロから始まり、決して5を超えない。ただし、Foreign Intervention（外国の介入）のイベントが起きた場合は4が上限となり、0未満になるケースもある。以下のカードは海上封鎖レベルに影響を与える。

- ・ Ship Island / Key West *
- ・ Beaufort / Port Royal Captured *
- ・ Lincoln Declares Southern Blockade
- ・ Gideon Welles, The Naval Program
- ・ General Scott, The Anaconda Plan
- ・ Brooklyn Navy Yard Conversions
- ・ Union Naval Supply Shrotage
- ・ Hatteras Operations *

* 史実では、Beaufort / Port Royal、Hatteras Operations、Ship Island / Key West のカードの挿絵に描かれているように、前線兵站基地の占領によって北軍の海上封鎖艦隊の長期滞在が可能になり、海上封鎖の効果を劇的に増大させた。

10.54 増援の決定：海上封鎖ゾーンごとに、南軍はダイスを1つ振る。ダイス目が現在の北軍の海上封鎖レベルより大きい場合、南軍はそのゾーン内にある任意の開放状態の封鎖突破船港湾に1SPを配置できる。ダイス目が封鎖レベル以下の場合、南軍はそのゾーンでSPを得られず、-2SWのペナルティを受ける（12.5）。

例：北軍の海上封鎖レベルは3である。ダイス目はメキシコ湾西部が2、メキシコ湾東部が3、南大西洋が4、北大西洋が5だった。この結果、メキシコ湾の2つのゾーンでは増援なし（-4SWのペナルティ）大西洋の2つのゾーンでは各1SPの増援が登場する。SPは、そのゾーン内にある開放状態の封鎖突破船港湾に配置しなくてはならない。

10.6 将軍の登場方法

10.61 手順：増援フェイズで新しく登場した将軍は裏向きで地図上に置く。将軍は戦略移動後に配置する。将軍は無作為に選んで地図上に置くが、その前にプレイヤーは、どのスペースにどの将軍を配置するか宣言しなくてはならない。将軍は、LOCを引けないスペースや自軍SPのないスペースには置けない。同一スペースに裏向きの複数の将軍を配置する場合、少なくとも将軍ごとに1SPが存在しなくてはならない。すでにそのスペースにいる将軍も、この制限の対象となる。両軍が裏向きで将軍を盤上に配置した後、同時に全将軍を表向きにする。

10.62 司令官不在の軍を優先：補給下にありながら、そのスペースに将軍がいない軍には、他のスペースを選択する前に将軍を配置しなければならない。政治値に関係なく、最初にそのスペースに置かれた将軍が軍司令官となる。その軍にLOCを引けないために将軍を配置できない場合、将軍は別のスペースに自由に配置してよい。

10.63 軍司令官となる将軍：軍司令官不在の軍があるスペースに最初に配置された将軍が、自動的に軍司令官となる（SWペナルティは発生しない。5.22の例外）。

10.64 騎兵将軍：表向きにした将軍が騎兵将軍だった場合は、直ちに1SPを吸収して適切な騎兵旅団ユニットに置き換える。（5.5）

10.7 90日間志願兵

両軍とも1861年秋ターンには増援を受け取れない。これは志願兵の90日間の兵役服務期限切れを反映している。ただし将軍の増援は登場し、戦略移動も使用できる。

11. 政治支配

デザイナーの注釈：このゲームの勝敗は、北軍が南部の政治体制を揺さぶり、兵站基盤を破壊できたかどうかで決まる。その過程はPCマーカーの広がりで見られる。

11.1 占領による政治支配の変更

各ターンの政治支配フェイズで、LOCを引ける補給下の歩兵SPが1つ以上存在するスペースには、自軍PCマーカーを配置しなくてはならない。騎兵SPのみで構成される軍は、政治支配フェイズでPCマーカーを置けないので注意。SPを数珠つなぎに配置すると、それに沿ってLOCを延長できる。敵軍のPCマーカーがある場合は、マーカーを裏返す。騎兵旅団は、政治支配フェイズにPCマーカーを配置できないが、取り除くのは可能である。

新版の注釈：上記は初版からの大きな変更点である。

例1：あるターンの5SPが軍団移動で Cincinnati を出発し、Knoxville, TNまでの5スペースに1SPずつ後置しながら移動した。政治支配フェイズで、Falmouth, KYのSPは Cincinnati にLOCを引けるので、支配を変更する。次に Lexington, KYも Falmouth にLOCを引けるので、順番に Knoxville までの全スペースにPCマーカーを配置できる。LOCがつながるように移動していなければ、スペースの支配はまったく変わらない。

例 2 : Forrest と Morgan の騎兵旅団がケンタッキー州に進入した。Forrest は北軍 P C マーカーのあるスペースで、Morgan は中立スペースでそれぞれ移動を終了した。政治支配フェイズで、Forrest は北軍 P C マーカーを取り除けるが、Morgan は P C マーカーを配置できない。

例 3 : Stoneman の騎兵旅団が Atlanta でターンの移動を終えた。政治支配フェイズに P C マーカーを置けないので、Atlanta の資源集積センターとしての機能は失われない。

1 1 . 2 首都

1 1 . 2 1 目的 : ゲーム開始時に、Washington D C は北部の首都で、Richmond, V A は南部の首都である。首都マーカーが地図上にない場合、作戦カードを使った P C マーカーの配置はできない。ただし P C マーカーを置くイベントまたは軍を使った配置は例外。首都は自発的に再配置できない。

1 1 . 2 2 政府退避の強制 : 部隊が敵の首都のスペースに進入した場合、直ちに首都マーカーを取り除き、地図上にある指定の待機ボックスに置く。首都のあるスペースへの移動で戦闘が起きた場合、戦闘で敵が勝利しても、首都マーカーだけは取り除かれる。政治支配フェイズまで、首都マーカーは指定のボックスに置かれたままとなる。首都の移転を余儀なくされた場合は厳しい S W ペナルティがある (1 2 . 6)。

1 1 . 2 3 首都の再設置 : 首都マーカーが指定のボックスにある場合、(同じターンの) 政治支配フェイズに、L O C を引ける自軍支配スペースに再配置しなくてはならない。キャンペーンゲーム開始時に自軍が支配していた州内にある任意の支配下スペースに置いてよい。南軍が首都を再設置するスペースが、資源集積スペースまたは封鎖突破船港湾スペースでない場合、直ちに - 1 0 S W のペナルティを受ける。北軍は以下のスペースに首都を再配置できないと - 1 0 S W のペナルティを受ける。Harrisburg (P A)、Trenton (N J)、Dover (D E)、Annapolis (M D)、Columbus (O H)、Indianapolis (I N)、Springfield (I L)、Philadelphia (P A)。これらのスペースには青星 (各州都) または白星 (Philadelphia) が付いている。(1 0 . 3 増援への影響を参照)

1 1 . 3 戦略ラウンドでの P C マーカーの配置 : 戦略カードを使っても盤上に P C マーカーを配置できる。戦略カードをイベント使用した場合、カードに記載のある範囲で P C マーカーを置ける。戦略カードを作戦カードとして使った場合は、作戦値と同数

の P C マーカーを配置できる。

例 : 作戦値 3 の戦略カードをプレイすると、3 個の P C マーカーを配置できる。

制限事項 :

A) 補給下の自軍歩兵 S P が存在するスペース、あるいは中立状態の境界州 (P C マーカー、敵軍の S P または要塞が存在しない状態。境界州は北軍支配、南軍支配に加えて中立状態がありうる) のスペースには、P C マーカーを配置できる。

B) 首都が陥落したターンは、作戦カードを使って P C マーカーを配置できない。首都を再配置する場合でも、イベントカードまたは軍を使った P C マーカーの配置は可能。

C) 1 スペースには 1 個の P C マーカーしか配置できない。

D) イベントカードを使って、資源集積スペースの破壊、首都の再配置 (北部の州都への)、沿岸要塞の陥落 (直接支配か内部港湾の支配変更かは関係ない)、要塞マーカーの破壊などを実施した場合は P C マーカーを置けない。例外 : Farragut (ファラガット) と Wilson's Raid (ウィルソンの襲撃) の両カード。

1 2 . 0 国家戦意

デザイナーの注釈 : このゲームでは国家戦意の動きがプレイヤーの行動に影響を与えるので、どういう場合に国家戦意が変動するのかは熟知しておく必要がある。両軍の国家戦意の絶対値と相対関係で、現在の戦況が判定される。プレイヤーは、大規模な戦闘を行うかどうかという現実的なリスクを負うだけでなく、「戦局の潮目」も考慮しなければならない。世論の流れを変えられれば、予想以上の成果をあげられる。良いニュースから悪いニュースに、悪いニュースから良いニュースに、戦局の潮目の変化を読む能力は、重要な戦略的要素だと考えゲームに盛り込んだ。戦局の潮目の変化で受けるボーナスポイントは、しばしば勝敗を左右するだろう。

両軍のキャンペーンゲーム開始時の国家戦意 (S W) は 1 0 0 ポイントである (北軍マーカーはマイナス面を表にし、南軍はプラス面を表にする)。プレイヤーが行う様々な活動で S W は増減する。

1 2 . 1 州の支配

1 2 . 1 1 南部州 : 北軍は政治支配フェイズに、ある南部州の支配値 (地図上に記載) と同数以上のスペースを支配した上で、その州内に未破壊の資源集積スペースまたは開放状態の封鎖突破船港湾がない

場合、その州の支配を獲得する。南部州が北軍支配となると、南軍はその州のSW値（地図上に記載）と同数のSWを失う。北軍支配下に入った南部州は、南軍がその州内の全スペースを再占領しても、南軍の支配下には復帰できない。北軍支配下に入った南部州において、北軍は南軍PCマーカーがあるスペースにも師団移動で入れるようになる。

12.12 北部州：南軍が政治支配フェイズに、ゲーム開始時からの北部州（北軍支配下に入った中立州または南部州は含まない）の3スペース以上の支配を獲得している場合、北軍は5SWを失い、南軍は支配する州ごとに毎ターン5SWを得る。このペナルティは、北軍支配下に入った南部州または境界州には適用されない。北軍は、南軍支配下の州都1つにつき増援1SPを失う（10.31）。

12.13 境界州：境界州は、キャンペーンゲームと1861年シナリオの開始時点では、どちらの陣営にも支配されていない。境界州を最初に支配した側がその州のSW値を獲得し、その境界州にある敵軍のPCマーカーをすべて取り去る（敵軍のSPまたは要塞のあるスペースは除く）。これらのPCマーカーを取り去った後に、その境界州内の空きスペースのすべてに自軍PCマーカーを配置できる。北軍が最初に境界州の支配を獲得した場合、その境界州はゲーム終了まで北軍支配下にとどまる。南軍が最初に境界州の支配を獲得した場合、その境界州はゲーム開始時に南部を構成する11州の1つとみなし、北軍が後で支配できる（その際には、南軍は境界州のSW値を差し引き、北軍はそのSW値を加える）。境界州が北軍支配下に入っても、17.3に関しては北部州とみなさない。

境界州を支配下に入れた場合は、特別な支配マーカー（旗の背景が灰色）を配置する。

12.14 州の支配値：

境界州（SW値）支配に必要なスペース

ミズーリ（10）7

ケンタッキー（10）7

ウェストバージニア（5）4

南部州（SW値）支配に必要なスペース

テネシー（10）13

アーカンソー（5）6

テキサス（7）3

ルイジアナ（7）6

ミシシッピ（7）10

アラバマ（7）9

ジョージア（15）12

フロリダ（5）5

ノースカロライナ（7）10

サウスカロライナ（7）9

バージニア（15）14*

*シェナンドー渓谷ルール（8.4）シェナンドー渓谷の各スペースは、北軍のバージニア州支配を判定する際に2スペース分として数える。支配しているスペースが同数の場合、北軍が州の支配を獲得する。

12.2 南部の資源集積スペース

北軍PCマーカーが南部の資源集積スペースに置かれた場合、そのスペースに破壊マーカーを配置する。騎兵旅団は資源集積スペースにPCマーカーを置けない（5.53）ので、破壊もできない。一度資源スペースが破壊されたら、南軍がそのスペースの支配を回復しても、修復はできない。資源集積スペースが破壊されたときには、南軍はそのSW値（地図上のスペースに記載）と同数のSWを失い、北軍は同数のSWを得る。

12.3 戦闘結果

大規模戦闘（20SW以上が参加）の勝者は+3SW、敗者は-5SW。中小規模の戦闘はSWに影響しない。

12.4 戦局の潮目（Fortunes of War）の変化

SWマーカーが最後に移動した方向で、マーカーの表面の表示を変える。SWが増加した場合は「+」で、SWが減少した場合は「-」。SWマーカーの移動方向がマイナスからプラスに転じた場合、SWを+2する（例えばSWが減少した後に大規模戦闘で勝利すると、SWは+3でなく+5）。SWマーカーの移動方向がプラスからマイナスに転じた場合、SWを-3する（例えばSWが増加した後に大規模戦闘で敗北すると、SWは-5でなく-8）。政治支配フェイズで、複数のSW増減要素の判定する際には、影響を受けるプレイヤーが順番を決める。

12.5 北軍の海上封鎖

南軍が封鎖突破船のダイス判定に失敗するか、あるいは使用可能な封鎖突破船港湾がないためにダイス判定を行えない場合、南軍は2SWを失う（10.54）。

12.6 首都

北軍は首都の移転を強制されるたびに30SWを失う。南軍は首都の移転を強制されるたびに15SWを失う。このペナルティは首都マーカーを取り除いた時点で課せられる（11.22）。首都マーカーを指定の適切な場所に再配置できない場合、さらに追加で-10SWのペナルティを受ける。

12.7 軍マーカー

軍マーカーが戦闘または退却により除去された場合、あるいは別の軍マーカーとのスタックを余儀なくされて除去された場合はSWを失う。北軍は軍マーカーが除去されると-10SWのペナルティを受ける。南軍は軍マーカーが除去されると-5SWのペナルティを受ける。McClellanによる効果も参照(5.67Aと12.10)。軍の最後のSPが騎兵SPで全滅した場合、軍も全滅する。

12.8 ミシシッピ川

北軍が、政治支配フェイズにミシシッピ川流域のすべてのスペースを水上支配している場合は、+10SW(すなわち河川港湾スペースに1つも南軍の要塞または甲鉄艦が存在しない状態。ハンレー潜水艇では支配を妨害できない)。この特典を得られるのは1度だけで、南軍が流域のスペースを再占領しても失われない。

このルール「ミシシッピ川流域」は以下のスペースを指す。

ウェストバージニア州：Wheeling、Parkersburg

オハイオ州：Cincinnati

インディアナ州：Evansville

ケンタッキー州：Louisville、Paducah、Columbus

イリノイ州：Cairo、Alton

テネシー州：Memphis、Clarksville、Dover、Nashville、Pittsburg Landing

ミシシッピ州：Vicksburg、Grand Gulf

ルイジアナ州：Port Hudson、New Orleans、Ft. Phillip-Jackson

アラバマ州：Tuscmibia、Decatur

ミズーリ州：New Madrid、St. Louis

Fort Phillip-Jackson 以外のミシシッピ港湾のスペースは地図上に特別な色のマークが付いている。

12.9 北軍の厭戦気運と南軍の戦争責任

各秋季ターンの政治支配フェイズに、北軍は5SWを失う。奴隷解放宣言(Emancipation Proclamation)の特別イベントが発動した後、各秋季ターンの政治支配フェイズごとに、南軍は5SWを失う。

12.10 軍司令官

手順に関しては5.61を参照。

ペナルティの要約

- ・ 解任する将軍の政治値と同じSWを失う(大規模戦闘で敗北した場合は半減。端数切り上げ)
- ・ スペース内で、新司令官よりも政治値の大きな将

軍1人につき2SWを失う。

・ 新たに軍を創設した(軍司令官の解任でなく)場合、新司令官よりも大きな政治値を持つ将軍が地図上に存在している(軍表示トラックは除く。該当する将軍が複数いても累積しない)ときは2SWを失う。

12.11 要塞の除去または占領

南軍の要塞が除去された場合、あるいは沿岸要塞が占領された場合は常に、南軍が1SWを失い、北軍は1SWを得る。

シナリオ集

シナリオ集は以下のように様々な方法でプレイできるようになっている。各シナリオには、ゲーム開始と終了のターンが決められており、勝敗もそれぞれのシナリオの勝利条件で判定する。シナリオ終了は延長できる。これにより、勝敗が決定するまで様々な長さ 3、6、9、12、13 ターン のプレイを楽しめる。

以下はすべてのシナリオに共通する初期配置の説明である。

a) 軍司令官には下線が引かれている。(訳注：テキストファイルでは文字飾りが消えている。軍マーカーのあるスペースで最初に表示されている将軍が軍司令官である)

b) 「PC」の記載があれば自軍PCマーカーを置く。

c) 「要塞」の記載があれば自軍要塞を置く。

d) 軍の名前は史実に従っているが、別の名前の軍を置いてもよい。

e) SWマーカーを(+)か(-)のどちらの面で開始するのかはシナリオごとに決まっている。

f) すべてのシナリオで、Washington DCが北部の首都である。

g) すべてのシナリオで、Richmond, VAが南部の首都である。

h) 1862、1863、1864年の各シナリオの第1ターンでは、増援フェイズにステップCしか実行しない。

i) 初期配置で、騎兵将軍と1SPまたは軍と騎兵将軍を同じスペースに置く場合は、適切な騎兵旅団ユニットと交換して、1SPを取り除く。

13.0 1861年シナリオ

13.1 初期配置

1861年シナリオの初期配置は2.0を参照。

13.2 シナリオ勝利条件

このシナリオは1861年秋季ターンで終了する。

北軍はMO、KY、WVの3州を支配するか、南軍のSWが80未満の場合に勝利。南軍はMO、KYの両州を支配するか、北軍のSWが85未満の場合に勝利。他の結果は引き分け。

14.0 1862年シナリオ

14.1 南軍の初期配置

以下の通り。北軍PCマーカーのあるスペースを除き、TN、VA、NC、SC、GA、FL、AL、MS、LA、AR、TXの全スペースは南軍支配下にある。

スペース（将軍）SP（その他）

Ft.Morgan, AL 1

Springfield, MO (Van Dorn、Price) 3 (PC)

Littke Rock, AR 1

Pensacola, FL 1

Savannah, GA 1

New Madrid, MO 1 (要塞、PC)

Corinth, MS (A.S.Johnston、Polk、Beauregard、Bragg) 5 (テネシー軍)

Wilmington, NC 1

Ft.Sumter, SC (Pemberton) 1

Chattanooga, TN 1

Knoxville, TN (Smith) 1

Strasburg, VA 1

Fredericksburg, VA (J.Johnston、Stuart) 6 (北バージニア軍)

Richmond, VA 2 (要塞)

Williamsburg, VA 1

14.2 北軍の初期配置

以下の通り。IL、IN、OH、MD、PA、NJ、DEの全スペースは北軍支配下にある。New Madrid, MOとSpringfield, MOを除き、MO、KY、WVの境界州の全スペースは北軍支配下にある（以下の初期配置で示されていないがPCマーカーを配置する）。

スペース（将軍）SP（その他）

Washington, DC 3 (要塞)

Ft.Pickens, FL 0 (PC)

Ft.Pulaski, GA 1 (PC)

Springfield, IL 2

Cairo, IL (Pope) 3

Somerset, KY 1

Anapolis, MD (Butler) 3

St.Louis, MO 1

Pittsburg Landing, TN (Halleck*) 5 (テネシー軍、PC)

Nashville, TN (Buell、Rosecrans) 4 (カンバーランド軍、PC)

Dover, TN 0 (PC)

Winchester, VA (Banks) 3 (PC)

Harpers Ferry, VA 0 (PC)

Manassas, VA (McClellan、McDowell、Burnside) 13 (ポトマック軍)

Ft.Monroe, VA 1 (PC)

Lewisburg, WV (Fremont) 2

*実際の軍司令官はGrantだが、名目上はHalleckだった。GrantはShiloh戦後まもなく昇進したが、実際に独立して行動できるようになったのは1863年からである。

14.3 マーカー

1862年春季が第1ターンである。ゲームターン記録マーカーは「奴隷解放宣言前」を表にして配置する。北軍の海上封鎖レベルは2で、上陸戦闘修正も2である。Nashvilleに資源破壊マーカーを置く。

14.4 カード

以下のカードをゲーム開始前に山札から取り除いておく。

24. Pre-War Treachery

26. Cotton is King

29. Crittenden Compromise

42. Kentucky Anarchy

43. Kansas

44. Western Virginia

47. CSA Recognizes KY, MO and DE

48. Brazil Recognizes the Confederacy

52. Trent Affair

91. Letter of Marque

14.5 シナリオ開始時の国家戦意

北軍SW108(-) 南軍SW98(+)

14.6 増援フェイズ

シナリオ開始の第1ターンでは、ステップCのみ実施する。ステップAとBは実施しない。

14.7 勝利条件

1862年秋季ターンで終了する。北軍は、南軍よりSWが多ければ勝利。その他の結果はすべて南軍の勝利。

15.0 1863年シナリオ

15.1 南軍の初期配置

以下の通り。北軍PCマーカーのあるスペースを除く、TN、VA、NC、SC、GA、FL、AL、MS、LA、AR、TXの全スペースは南軍支配下にある。

スペース（将軍）S P（その他）
Little Rock, A R（Price）1
Mobile, A L（J. Johnston）1
Pensacola, F L 1
Savannah, G A 1
Shreveport, L A（Smith）1
Port Hudson, M S 2（要塞）
Vicksburg, M S（Pemberton）5（ミシシッピ軍）
Jackson, M S 1
Tupelo, M S 1
Fayetteville, N C 2
Wilmington, N C 2
Charleston, S C（Beauregard）2
Ft. Sumter, S C 1
Shelbyville, T N（Forrest）1
Tullahoma, T N（Bragg、Polk、Wheeler）7（テネシー軍）
McMinville, T N（Morgan）1
Chattanooga, T N 1
Knoxville, T N 2
Sabine City, T X 1
Fredericksburg, V A（Lee、Jackson、Stuart）1 2（北バージニア軍）
Richmond, V A 3（要塞）
Petersburg, V A（Longstreet）2

除去された将軍：A.S. Johnston、Van Dorn

15.2 北軍の初期配置

以下の通り。I L、I N、O H、M D、P A、N J、D Eの全スペースは北軍支配下にある。M O、K Y、W Vの境界州の全スペースは北軍支配下にある（以下の初期配置で示されていないがP Cマーカーを配置する）。T Nは北軍が支配している。

スペース（将軍）S P（その他）
Washington, D C（Halleck、Butler）8（要塞）
Ft. Pickens, F L 0（P C）
Ft. Philip-Jackson, L A 0（P C）
Jacksonville, F L 1（P C）
Ft. Gadson, F L 0（P C）
Brunswick, G A 1（P C）
Ft. Pulaski, G A 1（P C）
Cairo, I L 2
Louisville, K Y 1
Somerset, K Y（Burnside）5
Baton Rouge, L A（Banks）3（P C）
New Orleans, L A 1（P C）
Baltimore, M D 2
Springfield, M O（Curtis）5（ミズーリ軍、P C）
St. Louis, M O 1（P C）

Corinth, M S 2（要塞、P C）
New Bern, N C 2（P C）
Morehead City, N C 1（P C）
Memphis, T N 6（P C）
McKenzie, T N 0（P C）
Humboldt, T N 0（P C）
Grand Junction, T N 0（P C）
Lexington, T N 0（P C）
Pittsburg Landing, T N 0（P C）
Nashville, T N 4（要塞、P C）
Murfreesboro, T N（Rosecrans、McDowell）1 2（カンバーランド軍、P C）
Dover, T N 0（P C）
Tullahoma, T N 0（P C）
Franklin, T N 0（P C）
Clarksville, T N 0（P C）
Waynesboro, T N 0（P C）
Columbia, T N 0（P C）
Manassas, V A（Hooker、Pleasanton、Stoneman）1 5（ポトマック軍、P C）
Ft. Monroe, V A 2（P C）
Norfolk, V A 2（P C）
Parkersburg, W V 1
Charleston, W V 1
Grafton, W V Fremont 1

除去された将軍：McClellan、Buell、Pope

15.3 マーカー

1863年春季ターンが第1ターンである。ゲームターン記録マーカーは「奴隷解放宣言発令前」を表にして配置する。北軍の海上封鎖レベルは3で、上陸戦闘修正も3である。T NのNashvilleとMemphisに資源破壊マーカーを置く。

以下のカードをゲーム開始前に山札から取り除いておく。

24. Pre-War Treachery
26. Cotton is King
29. Crittenden Compromise
42. Kentucky Anarchy
43. Kansas
44. Western Virginia
47. CSA Recognizes K Y, M O and D E
48. Brazil Recognizes the Confederacy
52. Trent Affair
76. Great Sioux Uprising
81. Emancipation Proclamation
91. Letter of Marque

15.5 シナリオ開始時の国家戦意

北軍 S W 8 5 (+) 南軍 S W 8 0 (-)

1 5 . 6 増援フェイズ

シナリオ開始の第 1 ターンでは、ステップ C のみ実施する。ステップ A と B は実施しない。

1 5 . 7 勝利条件

1 8 6 3 年秋季ターンで終了する。北軍は、南軍より S W が多ければ勝利。その他の結果はすべて南軍の勝利。

1 6 . 0 1 8 6 4 年シナリオ

1 6 . 1 南軍の初期配置

以下の通り。北軍 P C マーカーのあるスペースを除く、T N、V A、N C、S C、G A、F L、A L、M S、L A、A R、T X の全スペースは南軍支配下にある。T N と F L は北軍に支配下にある。

スペース (将軍) S P (その他)

Demopolis, A L (Polk) 3

Mobile, A L 1 (要塞)

Camden, A R (Price) 3

Pensacola, F L 1

Baldwin, F L 1

Atlanta, G A 1 (要塞)

Savannah, G A 1 (要塞)

Dalton, G A (Johnston、Hood、Wheeler) 9 (テネシー軍)

Shreveport, L A (Smith) 1

Alexandria, L A 1

Gainsville Jct, M S (Forrest) 1

Wilmington, N C 1

Weldon, N C 1

Goldsboro, N C 1

Charleston, S C 3

Rodgersville, T N (Longstreet、Morgan) 3

Nacogdoches, T X 1

Strasburg, V A 1

Wilderness, V A (Lee、Ewell、Hill、Stuart) 1 2 (北バージニア軍)

Richmond, V A 2 (要塞)

Petersburg, V A (Beauregard) 1 (要塞)

除去された将軍: Jackson、A.S. Johnston、Van Dorn、Pemberton、Bragg

1 6 . 2 北軍の初期配置

以下の通り。I L、I N、O H、M D、P A、N J、D E の全スペースは北軍支配下にある。M O、K Y、W V の境界州の全スペースは北軍支配下にある (以下の初期配置で示されていないが P C マーカーを配置する)。T N と F L は北軍の支配下にある。

スペース (将軍) S P (その他)

Washington DC (Halleck) 4 (要塞)

Little Rock, A R (Curtis *) 5 (ミズーリ軍、P C)

Arkansas, A R 1 (P C)

Clarksville, A R 0 (P C)

Fayetteville, A R 0 (P C)

Decatur, A L 1 (P C)

Ft. Pickens, F L 1 (P C)

Ft. Gadson, F L 0 (P C)

Tallahassee, F L 1 (P C)

St. Marks, F L 0 (P C)

Jacksonville, F L 1 (P C)

Brunswick, G A 1 (P C)

Ft. Pulaski, G A 1 (P C)

Cairo, I L 1

Lexington, K Y 1

Somerset, K Y 1

New Orleans, L A 1 (P C)

Port Hudson, L A (Banks) 5 (P C)

Baton Rouge, L A 0 (P C)

Baltimore, M D 3

Springfield, M O 1 (P C)

St. Louis, M O (Rosecrans、Pleasanton) 3 (P C)

Grand Gulf, M S 0 (P C)

Forest, M S 0 (P C)

Meridian, M S 0 (P C)

Jackson, M S 0 (P C)

Vicksburg, M S 4 (要塞、P C)

Corinth, M S 1 (要塞、P C)

New Bern, N C 1 (P C)

Morehead City, N C 1 (P C)

Knoxville, T N (McDowell *) 4 (P C)

Memphis, T N 1 (P C)

Cleveland, T N 1 (P C)

Dover, T N 1

Humboldt, T N 0 (P C)

Grand Junction, T N 0 (P C)

Lexington, T N 0 (P C)

Pittsburg Landing, T N 0 (P C)

Franklin, T N 0 (P C)

Clarksville, T N 0 (P C)

Waynesboro, T N 0 (P C)

Columbia, T N 0 (P C)

Mckenzie, T N 0 (P C)

Shelbyville, T N 0 (P C)

Nashville, T N 4 (要塞、P C)

Murfreesboro, T N 2 (P C)

Tullahoma, T N 2 (P C)

Chattanooga, T N (Sherman、Hooker、Stoneman、McPherson、Scofield) 1 5 (カンバーランド軍、P C)

Sabine City, TX 1 (PC)
Winchester, VA 0 (PC)
Manassas, VA (Grant、Meade、Burnside、Hancock) 15 (ポトマック軍、PC)
Ft. Monroe, VA (Butler) 7 (テネシー軍、PC)
**
Harper's Ferry, VA 1 (PC)
Norfolk, VA 2 (PC)
Grafton, WV (Fremont) 1

除去された将軍: McClellan、Buell、Pope、Reynolds

* アスタリスクの付いた将軍は、史実では転任または更迭されているが、他の有名でない将軍の代替として使用している。

** 実質的にはジェームス軍である。

16.3 マーカー

1864年夏季ターンが第1ターンである(春季ではない)。ゲームターン記録マーカーは「奴隷解放宣言発令」を表にして配置する。北軍の海上封鎖レベルは4で、上陸戦闘修正も4である。Nashville, TN、Memphis, TN、Little Rock, AR、Jackson, MSに資源破壊マーカーを置く。

16.4 カード

以下のカードをゲーム開始前に山札から取り除いておく。

24. Pre-War Treachery
26. Cotton is King
29. Crittenden Compromise
42. Kentucky Anarchy
43. Kansas
44. Western Virginia
47. CSA Recognizes KY, MO and DE
48. Brazil Recognizes the Confederacy
52. Trent Affair
76. Great Sioux Uprising
81. Emancipation Proclamation
91. Letter of Marque

16.5 シナリオ開始時のSW

北軍SW 65(+), 南軍SW 50(-)。北軍はすでにミシシッピ川占領によるSWボーナスを受けている。

16.6 増援フェイズ

シナリオ開始の第1ターンでは、ステップCのみ実施する。ステップAとBは実施しない。

16.7 勝利条件

1865年春季が最終ターン。勝利条件はキャンペーンゲームと同じだが、1864年秋季ターン終了時に北軍のSWが50未満の場合、南軍の自動的勝利となる可能性がある(17.2、17.3)。

17.0 キャンペーンゲーム

17.1 初期配置

1861年シナリオ(2.0)と同じ。1861年春季ターンから始まり、1865年春季ターンに終了する。自動的勝利の条件が満たされれば、1865年より前に終了する場合もある。

17.2 自動的勝利の条件

17.21 国家戦意: 南軍のSWがゼロになった場合、その瞬間に北軍が勝利する。1864年秋季ターン終了時に、北軍のSWが50未満であるか、またはあるターンの終了時に、南軍のSWが北軍SWの2倍に達していた場合、南軍が勝利する。両軍のSWが同じフェイズに共にゼロとなった場合は北軍の勝利とする。

17.22 南軍の資源集積スペース: 南軍の資源集積スペースがすべて破壊されて、封鎖船突破港湾をすべて閉鎖された場合、即座に北軍の勝利となる。

17.3 勝利条件

1865年春季ターンの終了時に、北軍が境界州または南部州の10州以上を支配している場合は北軍の勝利。それ以外はすべて南軍の勝利。勝利条件を判定する際に、北部州または最初に北軍が支配した境界州のうち、3個以上の南軍PCマーカーがある州の数を(ただし南部支配の境界州は含まない)北軍が支配する南部州または境界州の数から差し引く。また北軍のSWが南軍より多い場合は、SWの差25ポイントごとに北軍支配州1つとして換算する。例えば、北軍のSWが南軍よりも51ポイント多かった場合、2つの州を支配しているとカウントできる。

18.0 デザイナー後記

このゲームはWe the Peopleのシステムを使った3作目である。デザインにあたって反映させたかった重要な課題の一つは、リンカーンとデービスが戦域間の作戦調整に極めて頭を悩ませたことだ。カードシステムは、こうした問題の解決にはうってつけだったが、テストプレイでは、戦争の初期段階で軍事行動が多くなり過ぎる問題も見つかった。このため1862年以前の戦略カードの枚数を制限する必要が生じたのである。この制限は、戦争が本格化する前に必要な動員や訓練を表している。

両大統領が直面していたもう一つの重要な課題は、

政治的影響力の大きい軍司令官を解任する難しさである。国家戦意のペナルティは、將軍の更迭による政治基盤の弱体化を再現している。ゲームシステムにはもう一つ小さな仕掛けが盛り込んである。それは作戦値3のカードをイベント使用すると、作戦カードとして使えなくなることだ。これにより両軍は、戦略値3の軍司令官を解任して戦略値のより低い將軍に就任させるか、手札が悪いときに移動できる可能性を低下させるかどちらかの決断を迫られる。

このゲームと前2作の最大の変更点の一つは、戦闘カードをやめて、伝統的な戦闘結果表を採用したことだ。これには2つの理由がある。1つには、ゲームの長さ、少なくとも1回は戦略カードの切り直しをする必要があると考え、カードが多すぎではいけないということ。2つ目は、戦闘カードを使うと戦闘が多い場合にゲームが長くなってしまうことである。ゲームに決定的な影響を与えるので、C R Tの作成には熟慮を重ねた。私自身も調査に徹底的に時間をかけたが、戦闘結果は部隊比にあまり関係ないことが分かった。戦闘規模の方が、死傷者の数に大きな影響を与えていたのだ。これはC R Tに戦闘規模による違いを盛り込んで反映させている。

最も改訂を重ねたのは海軍の活動の部分だ。北軍が海上、河川で優位に立つ重要性を、ルールを複雑化せずに再現するのが狙いだった。これまでの改訂版は、ルールを次々と付け加えることで手順が煩雑になっていた。この最新版では、史実への忠実さを保ちながら、目的を果たせたように思う。

南北戦争が機動戦重視だった点に鑑み、地図のスペースは前2作と比べてもかなり増えている。これにより戦争全体を再現できるようになったが、プレイ時間もかかるようになってしまった。各年ごとのシナリオを用意したので、プレイヤーは自分に合った方法でFor the Peopleを楽しめるだろう。

For the People 第2版のデザイナーズノート

For the Peopleは1998年に出版されてから2年間で数奇な運命をたどった。まず、初版が出て間もなく、Monarch Avalon社が傘下のAvalon Hill社をHasbro社に売却すると宣言した。これにより、このゲームのサポートが続けられるかどうか重大な危機に直面した。次に、初刷りの1500部が1カ月ちょっとで売り切れたにも関わらず、版權を得たハスプロ社は版を重ねるのに消極的だった。

賢明なる私の娘(Lara)が、幸いにも私のためにウェブサイトを立ててくれた。このサイトのおかげで、A H社の買収騒動の間も、ゲーム購入者をサポートできた。私の個人的なポリシーの一つは、自

分がデザインしたゲームは可能な限りサポートすることだ。これまではGeneral誌でサポート記事を書いてきたが、幸いにもインターネットの方がはるかに迅速に対応できるのに気付いた。このゲームは、過去に私が行ってきた伝統的な雑誌によるサポートよりも充実したサポートを行えた。おかげで熱心なプレイヤーを獲得し、私はルールに関する質問に答え、修正の必要な小さなルールの穴を直すこともできた。特に、無報酬で私の努力をしっかりと支えてくれたマーク・シモニッチ氏には深く感謝したい。本当に彼はゲーム界の貴重な人材だ。われわれの努力の継続により、For the Peopleのウェブサイト上では、無償でルールを更新できた。こうしたゲーム界の技術進歩の恩恵を受けて、1999年のオリジンズではチャールズ・ロバーツ賞の最優秀賞(第二次世界大戦前部門)を受賞できた。

2000年4月までの長い話を簡単に説明すると、Hasbro社は、このゲームが自社の販売ラインナップに合わないとして正式に判断し、版權を返還してくれた。私はすぐにGMT社に再販を持ち掛けた。寛大かつ迅速に版權を戻してくれたHasbro社のスタッフに感謝したい。今、あなたが手にしているゲームは、こうした長旅を経た成果なのである。では、何が変わったのか？

簡単に答えられるものは多くないが、何を変更したかは重要だ。初版で妥協した点の一つは、難易度を上げないように、We the Peopleから大幅なシステムを変更しないことだった。その状態でも、Avalon Hill社の調査・開発スタッフはデザインが複雑過ぎると考えていた。第2版で実現したかったものの一つは、歴史背景をもっとゲームに盛り込むことだった。

將軍に攻撃修正値と防御修正値を与え、重要な指揮官の能力の違いを際立たせられた。ルールの穴を探して無能な將軍の起用を避けるのではなく、なぜMcClellanを使って軍を率いるべきなのか、プレイヤーはもはや疑問を感じないだろう。また、この2年間の調査研究で能力値の見直した。研究の一環で、私の親友で有名デザイナーのリチャード・バーグ氏と南北戦争のビッグゲームもプレイした。將軍の戦闘修正値だけでなく、政治値をSWシステムと連動させることで、より史実に近い將軍の使い方を反映できるようになった。この問題が私を悩ませてきたものであり、第2版で修正した部分だ。

一石二鳥の効果があったデザイン変更は、要塞が存在すると渡河を妨げられるとした点だ。初版では、緻密にプレイしない限り、Washingtonは簡単に陥落できた。これは東部戦線で、いまだに重要なデザイン上の特徴である。しかし、Washington要塞は、史

実で言われるほど強力でないにしても、渡河を妨げるには十分だった。

初版で渡河が容易だったことの副作用は、南軍が北部侵攻を実行するのにシェナンドー渓谷を使う必要がなかったことだ。北軍が上陸戦闘能力を強化しようとならないのは、ヘンリー砦とドネルソン砦のような要塞を占領するには軍が渡河した方が簡単だったからだ。

この一つの変更で、二つの効果があった。南軍は、シェナンドー渓谷を通して、Washington を脅かす広範囲の側面攻撃を行わなくてはならなくなった。これは史実の作戦行動をより再現するものになる。さらに、北軍は甲鉄艦を多く建造して、上陸戦闘修正を上げる必要が出てきた。これにより北軍は実戦と同様、南軍のミシシッピ川防御線を突破できる。これは私が最も意図していた改善策の一つである。

騎兵旅団は最大の変更だった。騎兵将軍が存在する場合を除き、S PにはP Cマーカーを配置する能力があるという初版のルールは、混乱を招き、ルールの抜け穴となっていた。S Pと将軍を一体化させる方法で、この問題は解決した。それだけでなく、騎兵部隊の史実での使用法をより正確に実証できるようになった。

もちろん新版と言うからには細部にこだわった部分もあり、歴史の細部を探究するために、いくつかの新しい選択ルールを盛り込んだ。私が気に入っているのは南軍の戦力集中カードで、ゲーム展開にさらに意外性をもたらすだろう。

We the People のシステムで私はシミュレーションゲーム界に貢献できたと思う。このシステムにより新しいゲームのジャンルが生まれ、多くのデザイナーがいくつも新しいゲームをつくるようになった。このシステムを採用するのがシミュレーションゲームの主要なジャンルとなることに、私は満足を覚えている。この第2版を、以前に私が作ったものと同様に楽しんでくれると願っている。私は3度もチャンスを得たが、これは以前では起こり得ない、きわめてまれなことなのだから。私がチャンスを最大限に活用したと理解していただければ、これに優る幸いはない。

マーク・ハーマン (Mark Herman)

19.0 作戦集中 (選択ルール)

デザイナーの注釈：このルールを使うと、複数の作戦カードを使用して1人の将軍を活性化できる。これは、兵站が徐々に強化されるのを再現している。

ルール：プレイヤーは1人の将軍を指定して作戦集中を行うと宣言する。一度決定したら変更できない。作戦集中の状態を明示するため、作戦集中マーカーを、指定した将軍のいるスペースに配置し、集中を開始するのに使用した作戦カードの作戦値を表示する。作戦集中が始まったら、その後の戦略ラウンドでは、作戦集中のために作戦カードを順にプレイして作戦値を上げていく。合計値は作戦集中マーカーを調整して表示する。作戦集中に投入した作戦カードの合計値が、指定した将軍の戦略値以上になった場合、その将軍を活性化できる。超過分の作戦値は失われる。将軍の戦略値以上になった際は、将軍を必ず活性化しなければならず、遅らせられない。

プレイヤーが何らかの理由（カードを他の目的に使用した場合など）で、作戦集中にカードを使わないまま手順を中断した場合は、その作戦集中は無効となり、投入されたカードは捨て札される。作戦集中はプレイヤーが意図的または意図的でなくプレイしたカードで中断される場合もある（奴隷解放宣言など）。

ゲームターンの最後に、作戦集中に投入されたすべてのカードは捨て札となり、次のゲームターンには持ち越せない。両軍とも、同時に実施できる作戦集中は1カ所だけである。敵軍ターンに妨害カードや除去カードをプレイしても、作戦集中の手順は中断しない。しかし Forward to Richmond（進め！リッチモンドへ）がプレイされた場合は、手順が中断する。作戦集中に指定した将軍が戦闘に巻き込まれた場合、将軍の戦闘修正値を使用するかしないかに関係なく、その作戦集中は無効となる。

翻訳：西新宿鮫

和訳作成にあたっては宮永忠将氏の初版訳を参考にさせていただきました。

誤訳や誤植などお気づきの点がございましたら、私のブログ「ふかひれすーぶ」の記事のコメント欄に記入していただければ幸いです。ブログのアドレスは以下の通り。

http://blog.livedoor.jp/w_sjk_shark55