

Burnside Takes Command

1862年、Fredericksburg戦役

1.0 はじめに

Burnside Takes Command: The Fredericksburg Campaignは、1862年11月と12月にVirginia州でおこなわれたアメリカ南北戦争の戦役をシミュレートするゲームモジュールである。

このモジュールはthe Great Campaigns of the American Civil War (GCACW)のルールシステムを用いる。これまでこのシステムは7作において用いられており、そのうちの6作(Stonewall Jackson's Way、Here Come the Rebels、Roads to Gettysburg、Stonewall in the Valley、Stonewall's last Battle、及びOn to Richmond)がThe Avalon Hill Game Companyにより、1作(Grant Takes Command)がMulti-Man Publishingにより制作されている。最後発の作品には、このシリーズのすべてのゲームのための基本ゲームルールを統合した標準ルールブックが含まれている。このモジュールはこの標準ルールを使用する。後述されているのはこのルールに追加されるルールである。GCACWに慣れているプレイヤーが注意すべきいくつかの変更点も存在する。その最たるものが、このモジュールが「大師団」(混乱状態に直面した北軍司令官による編成上の発明)のルールと霧のルールを導入していることである。

このモジュールは、シリーズの過去の作品に含まれているマップを使用する必要がある。Stonewall Jackson's Wayの南マップ、そしてStonewall's Last Battleの唯一のマップとして、シリーズにおいて2度登場したマップを、基本ゲームシナリオ1及び上級ゲームにおいて使用する。Grant Takes Command (GTC)の北マップをシナリオ2、3、及び上級ゲームにおいて使用する。

またこのモジュールは、シリーズのいずれかのゲームに含まれている情報マーカーの多くを使用する。戦力カウンターや、軍力カウンター、疲労力カウンター、「代用ユニット」カウンターなどの他、プレイヤーが便利に感じるものを用いる。代用力カウンターはGTCから用いるべきである。

これは、このモジュールのためにGCACW標準基本ゲームルールにおこなう追加と修正である。優先して適用される旨の説明が以下においてなされていない限り、標準基本ゲームルールのすべてのルールが適用される。例えば行軍及び司令官の活性化アクションにおける移動力は標準基本ゲームルールに明記されているとおりであり、Stonewall in the ValleyやOn To Richmondにおいて使用される変則の移動力ではない。

10.1 浮橋

このモジュールでは、GCACW標準基本ゲームルールの浮橋ルールを、Stonewall's Last Battleで用いられるルールに似た形に修正して使用する。この修正については後述される。

ノート:このシナリオの開始時より前においてStonewall's Last Battleマップの4328と4427の間にある「Chatham Bridge」は南軍によって焼き払われており、ゲームのすべての目的において使用することができない。これを修理することはできない。北軍プレイヤーは後述されるとおり、このヘクスサイドを渡る浮橋を架設することができることに注意すること。[ノート:この橋はGrant Takes Commandの北マップには印刷されていないので、GTCマップを使用するシナリオにはこの変更は適用しない。]

浮橋の架設

このモジュールにおける北軍プレイヤーの大河川橋の数は、最大5個である。シナリオ1及び2において、この制限はシナリオの特別ルールによって、より少ない数に変更される。南軍プレイヤーは大河川橋を架設することができない。上級ゲームにおいて北軍プレイヤーが浮橋を使用できるかどうかは、16.1に記述されているとおりに制限される。

浮橋の制限

GCACW標準基本ゲームルールにある次の制限は、このモジュールにおいては太字で書かれているとおりに修正される。

橋で繋がれる2つのヘクスの1つに、1つまたは複数の敵軍ユニットが存在し、その(塹壕の効果を用いる前の)戦闘力の合計が5以上である場合、橋を架設することはできない。その戦闘力が4以下の敵軍ユニットが存在しているヘクスには、橋を架設することができる。例外:ランダムイベントの霧が有効であるターンの間は、どの2ヘクスの間にも橋を架設することができる。

浮橋の架設

この手順はGCACW標準ルールと異なり、北軍プレイヤーがいつでも浮橋を架設することができる。このモジュールにおいて、大河川または小河川を渡る浮橋を架設する北軍の試みは、自動的に成功する。ダイスをふる必要はない。

10.2 浮橋の破壊

このルールは、敵軍ユニットが橋に隣接して移動を終えたのが以下のターンである場合には浮橋が破壊されないことを除き、GCACW標準ルールと同じである。

- ・そのターンにおいて、ランダムイベントの霧が有効である。
- ・ランダムイベントの霧が有効であったターンの直後のターンである。

13.0 大師団

ヒストリカルノート: BurnsideはPotomac軍の司令官に就任した際、彼が多大な数の軍団長たちの行動を調整するだろうと期待されていることに畏れを感じた。指揮システムを簡略化し、彼が命令を与えなければならない人物の数を減らすため、Burnsideは既存の命令システムを「大師団」のシステムに置き換えることにした。Potomac軍はLeft、Center、及びRightの3個大師団によって構成されることとなり、そのそれぞれはWilliam B. Franklin、Joseph Hooker、そしてEdwin Sumnerによって指揮された。大師団はそれぞれ2個軍団で構成され、各軍団は3個師団で構成された。

ゲームにおいて北軍歩兵ユニットそれぞれは、いずれかの軍団(第1、第2、第3、第5、第6、または第9)の一員であり、なおかついずれかの大師団(L、C、またはR)の一員である。大師団の仕組みがプレイに及ぼす影響(肯定的なものと否定的なもの)は次のとおりである。

13.1 大師団司令官の活性化

ユニット1個を活性化して行軍したり、軍団司令官1人を活性化することに加えて、北軍プレイヤーは大師団司令官の活性

化アクションという3番目の選択肢を持つ。大師団1個は、それぞれが3個師団を擁する軍団2個で編成されるため、1回のアクションフェイズにおいて最大6個の師団規模のユニットを(またはより小規模なユニットをより多く)活性化することができる。

1回の活性化において選ぶことができる大師団司令官は1人だけである。両方の軍団司令官が大師団司令官の指揮範囲内に存在する場合にのみ、大師団司令官は活性化される資格を持つ。また、その大師団のユニット1個以上が、自らの軍団司令官の指揮範囲内に存在し、かつその疲労レベルが3以下でなければならない。大師団司令官の活性化アクションは、次のようにおこなわれる。

イニシアティブを有するプレイヤーはマップ上の資格のある大師団司令官を1人選ぶ。

イニシアティブを有するプレイヤーは、活性化されている司令官の指揮下にあり、自らの軍団司令官の指揮範囲内に存在するユニット1個以上を選ばなければならない(自らの軍団司令官が大師団司令官の指揮範囲内に存在すれば、ユニットは大師団司令官の指揮範囲内に存在する必要はないことに注意すること)。大師団司令官の活性化参加するために選ばれるすべてのユニットは疲労レベルが3以下でなければならない。プレイヤーは2人の軍団司令官の指揮範囲内にいる、資格のあるすべてのユニットを選ばなければならないわけではないが、そうすることもできる。彼は最低1ユニットを選ばなければならない。指揮下の軍団それぞれから1ユニットを選ぶ必要はない。

活性化されている司令官の移動力は次のように算出される。

11月15日、16日、または17日のターン：
北軍プレイヤーはダイスを1個ふる。その結果に2を足す。この修正後のダイスがその司令官の移動力となる。

その他のターン：
北軍プレイヤーはダイスを1個ふる。その結果に1を足す。この修正後のダイスがその司令官の移動力となる。

手番プレイヤーは通常の司令官の活性化アクション(標準基本ゲームルールの5.2)のステップ4から9をおこなう。ステップ5において、ステップ2において選ばれた指揮下のユニットに移送されるのは大師団司令官のみであり、軍団司令官は移送されることができない。大師団司令官の活性化アクションはこの手順が完了した時点で終了し、新しいアクションフェイズを始める。

大師団活性化の制限

大師団司令官の活性化アクションのステップ2において選ばれたすべてのユニットは、その活動を次のとおり制限される。

- ・ 行軍をおこなっているユニットは、その行軍において攻撃をおこなうことができない。大師団司令官の活性化において、すべての種類の攻撃は禁止される。
- ・ 行軍をおこなっているユニットは、その行軍において敵軍ZOC(限定ZOCを含む)に進入することができない(例外：あるヘクスから退出する場合に、敵軍ZOCに進入する他に選択肢がない場合には、そうすることができる)。大師団司令官の活性化アクションにおいて、ユニットは通常の移動ペナルティを課された上で、敵軍ZOCから退出することができる。

大師団司令官と突撃

大師団司令官は突撃アクションをおこなうことができない。その代わりに、彼らの指揮値は指揮下にある軍団司令官に

よって開始された総突撃の成功を判定するために使用される。

13.2 総突撃

大師団によって、軍の総司令部と実際に攻撃を命じられている将校との間に、もう一段階の指揮が追加されることとなった。これにより、北軍の総突撃はこのモジュールにおいて特に成功しにくくなっている。この効果をシミュレートするため、北軍プレイヤーは総突撃を成功させるために、指揮のダイスをさらにもう1回おこなわなければならない。

北軍プレイヤーが総突撃を試みる際に満たさなければならない条件として、次の1個が追加される。

大師団司令官：関連している大師団司令官は活性化されている司令官のヘクスの指揮範囲内に存在していなければならない(これは軍司令官が指揮範囲内に存在する条件に追加されるものである)。

例：第3軍団司令官のStonemanは突撃を命じることに成功した。Hooker(Center大師団司令官)とBurnside(Potomac軍司令官)がStonemanの指揮範囲内に存在する場合、総突撃を命じることができる。指揮範囲内にいずれかの司令官が存在しない場合、この総突撃を試みることはできない。

通常の総突撃の手順のステップ1を次のように置き換える。

指揮のダイス：手番プレイヤーはダイスを1個ふる。結果が(修正前に)6だった場合、その総突撃はおこなわれない。その総突撃は終了し、突撃の手順のステップ7に戻る。

結果が5以下だった場合、ダイスの結果をその大師団司令官の指揮値から引く。この結果が「総突撃ナンバー」である。総突撃ナンバーが0以下の場合、総突撃はおこなわれない。突撃の手順のステップ7に戻る。総突撃ナンバーが1以上の場合、(この時点で軍司令官の許可を得るために)さらにダイスを1個ふる。この追加のダイスが軍司令官の指揮値以上である場合(つまり、Burnsideが指揮を執っている場合はダイスが4から6である場合)、その総突撃はおこなわれない。突撃の手順のステップ7に戻る。この追加のダイスが軍司令官の指揮値未満である場合、その突撃がおこなわれる。総突撃の手順のステップ2に進み、ステップ1の最初のダイスから算出された総突撃ナンバーを用いる。

14.0 砲兵司令官Henry Hunt

北軍の砲兵Henry Huntは敵軍戦線の特定のポイントに射撃をおこなうエキスパートであった。このモジュールではHenry Huntの司令官カウンターを用いてこの効果を再現する。

移動へのHuntの効果

Huntは軍団司令官でも師団司令官でもない。彼は司令官の活性化アクションをおこなうことができない。彼のカウンターは(軍司令官のように)編入先の指揮下のユニットと共に移動する。

戦闘へのHuntの効果

Huntと同じヘクスに存在するいずれかのユニットは戦闘に参加する場合、それが攻撃でも防御でも、+1のダイス修正を常に受ける。この修正は防御側の存在する地形が市街地、森、沼地、または山である場合には使用されない。

Huntの司令官移送

Huntの司令官カウンターは軍司令官カウンターと同様に別の指揮下の歩兵ユニットに移送されることができる(6.3を参照)。

Huntにはさらに、砲兵値が0のユニットに移送されることができないという制限がある。

Burnside Takes Commandに含まれる色々な種類の司令官が、司令官の活性化アクションにおいて活性化されている司令官と共に移送されることができる状況は、後述の表にまとめられている。すべての場合においてその司令官は、司令官の活性化アクションをおこなっている司令官と同じヘクスでアクションを開始していなければならない、かつ活性化されている司令官と同じユニットに移送され、編入されなければならない。大師団司令官は、自らの直接の指揮下にある軍団司令官による軍団司令官の活性化アクションにおいてのみ移送されることができる。

移送がおこなわれる司令官の活性化をおこなっている司令官...

司令官の種類	軍団司令官	大師団司令官
軍	あり	あり
Hunt	あり*	あり*
大師団	あり	不可
軍団	不可	なし

* 砲兵値が1以上のユニットに編入されなければならない。

15.0 基本ゲームシナリオ

このモジュールには3つの基本ゲームシナリオが含まれている。各シナリオにおいて、プレイヤーは敵軍が支配している目標ヘクスに自軍歩兵(騎兵でも砲兵でもない)ユニットを進入させた時点で、そのヘクスの支配を獲得する。

リンカーン・スタントン計画

THE LINCOLN-STANTON PLAN

シナリオ1

ノート：Lincoln政権はLongstreet軍団がJacksonの翼部隊と離れている間に攻撃してしまう戦略を強く支持した。Potomac軍はCulpeperに進撃した後、Orange & Alexandria鉄道に沿ってGordonsvilleにある連結点に向けて前進するのである。北軍の攻勢が成功すれば、南軍の翼部隊2個の間に楔を打ち込み、Leeに不利な条件での戦闘を強要することができる。Jackson軍団は約3日を要する距離にあるFront RoyalとWinchesterに位置していた。BurnsideはこのときLongstreetに対して自由に行動することができたが、彼は自らが前進した際の鉄道補給路をJacksonから守らなければならなかった。

マップ：SLBのマップのみを使用する。

ゲームの長さ：1862年11月15日から11月17日、3ターン。

北軍セットアップ：英文ルールブック12ページの「UNION SET-UP」を参照。

* 開始時の疲労レベルは1である。第1ターンに移動することができず、第2ターンの回復フェイズになるまで回復することもできない。

南軍セットアップ：英文ルールブック12ページの「CONFEDERATE SET-UP」を参照。

(シナリオ4でもこのセットアップを用い、SLBのマップの上にGTCのマップを配置する。)

+ Hoodはゲーム開始時に混乱状態である。

^ Militiaはゲーム開始時に胸壁の下にある。

* Ransomのゲーム開始時の疲労レベルは1である。彼は第1ターンに移動することができず、第2ターンの回復フェイズになるまで回復することもできない。

特別ルール

- 1 ランダムイベント：このシナリオにランダムイベントはない。
- 2 大河川橋使用せず：このシナリオにおいては、北軍プレイヤーは大河川橋を使用することができない。
- 3 北軍移動制限：Brooks、Howe、及びNewtonは第1ターンに移動することができない。ゲーム開始時におけるこれらのユニットの疲労レベルは1で、第2ターンの回復フェイズになるまで回復しない。
- 4 南軍移動制限：Ransomは第1ターンに移動することができない。ゲーム開始時におけるこのユニットの疲労レベルは1で、第2ターンの回復フェイズになるまで回復しない。
- 5 南軍代用ユニット：南軍プレイヤー(のみ)は20.0に書かれているとおりに代用ユニットを使用することができる。これにより、このシナリオの各ターンにおいて、ゲームの手順の司令官移送フェイズの後に編入フェイズが追加される。

勝利条件

北軍プレイヤーは以下の事柄によって勝利ポイントを得点そして失点する。

VP 理由

- +4* 北軍歩兵ユニットがゲーム終了時にOrange Courthouse (0832)に存在している。
- +3* 北軍歩兵ユニットがゲーム終了時にRapidan Station (1128)に存在している。
- +2* 北軍歩兵ユニットがゲーム終了時にMitchell's Station (1324)に存在している。
- +3* 北軍歩兵ユニットがゲーム終了時にCulpeper (1418)に存在している。
- +1* 北軍歩兵ユニットがゲーム終了時にBrandy Station (1916)に存在している。
- +2 北軍歩兵ユニットがゲーム終了時にRappahannock Station (2414)に存在している。
- +2 北軍歩兵ユニットがゲーム終了時にBeaeton Station (2612)に存在している。
- +2 北軍歩兵ユニットがゲーム終了時にWarrenton Junction (3108)に存在している。
- +1 戦闘、退却、または騎兵退却(延長行軍、強行軍、または敵軍ZOCから敵軍ZOCへの移動ではない)において失われた南軍兵力1ポイントにつき。
- 1 戦闘、退却、または騎兵退却(延長行軍、強行軍、または敵軍ZOCから敵軍ZOCへの移動ではない)において失われた北軍兵力1ポイントにつき。
- * シナリオの終了時において、北軍がこの目標からRappahannock Station (2414)までの連続した鉄道ヘクスの経路を設定できる場合には、この目標について得点されるVPは2倍になる。この経路に1個以上の南軍歩兵ユニットが存在しているヘクスがあってはならない。この鉄道線が南軍のZOCにある(または南軍騎兵ユニットが存在している)場合には、この倍加は適用される。

ゲーム終了時に北軍のVPの合計を計算し、プレイヤーは以下の表を参照して勝者を定める。

北軍VP	勝者
22以上	北軍決定的勝利
18から21	北軍実質的勝利
14から17	北軍最低限の勝利
10から13	南軍最低限の勝利
6から9	南軍実質的勝利
5以下	南軍決定的勝利

浮橋到着

THE PONTOONS ARRIVE

シナリオ2

ノート：Burnsideの1個目の浮橋は11月25日に、2個目は11月26日に到着した。Burnsideは数的圧倒と、自軍の渡河点を選択できる機会とをもって、JacksonがShenandoah溪谷から到着できない間に、Longstreetを陣地から押し出す絶好の機会を有していた。

マップ：GTCの北マップを使用する。

ゲームの長さ：1862年11月25日から11月28日、4ターン。

北軍セットアップ：英文ルールブック13ページの「UNION SET-UP」を参照。

* 開始時の疲労レベルは1である。第1ターンに移動することはできず、第2ターンの回復フェイズになるまでは回復もおこなえない。

南軍セットアップ：英文ルールブック14ページの「CONFEDERATE SET-UP」を参照。

* 開始時においてBarksdale、AP Hill、Taliaferro、Farly、及びDH Hillは疲弊である。

特別ルール

- ランダムイベント：このシナリオにランダムイベントはない。
- 第1ターン：北軍プレイヤーは第1ターンにおける1回目のイニシアティブのダイスに自動的に勝つ。
- 浮橋：北軍プレイヤーは使用することのできる大河川橋マーカーを1個持っている。北軍プレイヤーが望む場合、この橋をゲーム開始前に、4213と4214の間に配置することができる。北軍プレイヤーがこの初期配置をおこなわなかった場合、この橋はいずれかの回復フェイズに、10.1にしたがって配置されることができる。第2ターン(11月26日)の回復フェイズの間に、北軍プレイヤーは2個目の大河川橋マーカーを受け取る。この2番目の橋は、第2または第3ターンの回復フェイズに配置されることができる。浮橋は破壊された場合でも、ゲームのある時点における大河川橋の総数が2を超えない限り、より後の回復フェイズに新しい橋を架設するために使用されることができる。
- 川の増水：度重なる雨のため、Rappahannock川の大河川部分(GTCのN3311から東側の部分)はこのシナリオにおいては増水しているとして扱われる。歩兵及び砲兵ユニットは、Rappahannock川のこの部分を浅瀬において渡ることができない。騎兵ユニットは浅瀬において渡ることができるが、これをおこなう場合には追加1移動ポイントのペナルティを支払う。歩兵及び砲兵はRappahannock川のこの部分を浮橋を用いるか、Scott's Dam Ford (3312と3411の間)においてのみ渡ることができる。

勝利条件

北軍プレイヤーは以下の事柄によって勝利ポイントを得点そして失点する。

VP 理由

- | VP | 理由 |
|-----|--|
| +12 | 北軍歩兵ユニットがゲーム終了時にFredericksburg (N4114)に存在している。 |
| +8 | 北軍歩兵ユニットがゲーム終了時にStannard Mill (N3924)に存在している。 |
| +6 | 北軍歩兵ユニットがゲーム終了時にMassaponax Church (N4019)に存在している。 |
| +6 | 北軍歩兵ユニットがゲーム終了時にSpotsylvania Court House (N3520)に存在している。 |
| +6 | 北軍歩兵ユニットがゲーム終了時にGuinea Station (N4323)に存在している。 |
| +6 | 北軍歩兵ユニットがゲーム終了時にMilford (N4730)に存在している。 |
| -6 | 南軍歩兵ユニットがゲーム終了時にTabernacle Church (N3614)に存在している。 |
| +1 | 戦闘、退却、または騎兵退却(延長行軍、強行軍、または敵軍ZOCから敵軍ZOCへの移動ではない)において失われた南軍兵力1ポイントにつき。 |
| -1 | 戦闘、退却、または騎兵退却(延長行軍、強行軍、または敵軍ZOCから敵軍ZOCへの移動ではない)において失われた北軍兵力1ポイントにつき。 |

ゲーム終了時に北軍のVPの合計を計算し、プレイヤーは以下の表を参照して勝者を決める。

北軍VP	勝者
48以上	北軍決定的勝利
40から47	北軍実質的勝利
32から39	北軍最低限の勝利
24から31	南軍最低限の勝利
16から23	南軍実質的勝利
15以下	南軍決定的勝利

フレデリクスバーグの戦い

BATTLE OF FREDERICKSBURG

シナリオ3

ノート：このシナリオは12月11日と12月13日の間におこなわれた、Burnsideの歴史上の攻勢をシミュレートする。Jackson軍団は南東の渡河可能地点をカバーできる位置に配置され、Longstreet軍団は数週間保持してきたのと同じ陣地を保っていた。厚い霧が立ち込め、北軍の移動を隠蔽した。川をフェリーで渡って渡河点を切り開くための、強襲部隊が準備された。北軍は川を渡る機会を得ることができ、あるいは南軍をそこから押し出すことすらできたかもしれない。南軍は渡河点を封じることでもでき、北軍兵士たちを川へ追い落とししてしまうこともできた。

マップ：GTCの北マップを使用する。

ゲームの長さ：1862年12月12日から12月13日、2ターン。[デザインノート：実際には12月12日のゲームターンに、史実において12月11日の遅くにおこった出来事と、12月12日まで続いた出来事とが含まれている。]

南軍セットアップ：英文ルールブック15ページの「CONFEDERATE SET-UP」を参照。

* Ransomはゲーム開始時に胸壁の下にある。

北軍セットアップ：英文ルールブック15ページの「UNION SET-UP」を参照。

特別ルール

- ランダムイベント：このシナリオにランダムイベントはない。
- 霧：12月12日、この地域を一面の霧が覆った。これは次の効果を持っている。
 - 12月12日のゲームターンにおいては、16.2に記述されている霧のルールが有効である。12月13日に霧は晴れ、天候は晴天となり霧のルールは無効となる。
 - 霧が戦闘の準備を隠蔽したことにより、北軍プレイヤーは12月12日のターンに1度実行を宣言することができる、特別な優位を得るこの優位により、北軍プレイヤーはイニシアティブのダイスをふらずに、3回の連続したインパルスにおいてイニシアティブに勝つことができる。北軍プレイヤーが勝たないずれかのイニシアティブの後に、彼はこの特殊能力の使用を宣言することができる。そして北軍プレイヤーは続く2回のイニシアティブに自動的に勝利する(合計3回連続のイニシアティブとなる)。このアドバンテージはあるゲームターンから別のゲームターンに取っておくことはできないが、12月12日のゲームターンに使われなければならない。
 - この霧により、Howard師団(及びその他の部隊の一部)は南軍に気づかれることなくフェリーで川を渡ることができた。12月12日のターンにおいて、北軍プレイヤーはフェリーを使ってHoward師団にRappahannock川を渡らせ、奇襲攻撃をおこなうことができる。この移動にダイスをふる必要はないが、北軍はイニシアティブを有していなければならない、かつこの特別な攻撃のために活性化1回を消費する。Howardはこのイニシアティブの開始時において疲労レベル0でなければならない。北軍プレイヤーは単に、Howard師団を(1ユニットのみ、司令官を伴ってはならない)取り上げ、Rappahannock川の南岸にあるヘクスに配置する。このヘクスは北軍ユニットに隣接していなければならない、Howardの現在の位置から6ヘクスより離れていてはならない。Howardの疲労レベルは

1増える。北軍プレイヤーはこの後この活性化を終える前にHowardによる準備攻撃を宣言することができる(この移動後の攻撃は16.2の霧のルールの例外である)。加えて、この攻撃の奇襲的性質のため、Howard師団はこの攻撃において通常の戦闘修正に加えて+1のダイス修正を得る。

- 第1ターン：北軍プレイヤーは第1ターンにおける1回目のイニシアティブのダイスに自動的に勝つ。望むならば、彼は霧のアドバンテージ(前述の特別ルール2を参照)を直ちに使用して3連続のイニシアティブを取ることができる。
- 浮橋：ゲーム開始時に、N4314とN4315の間に北軍大河川橋を配置する。ヘクス4114にいずれの南軍部隊も存在しなくなった時点で、北軍の2個目の大河川橋がN4213とN4114の間に登場する。12月12日の回復フェイズに北軍プレイヤーはさらに2個の浮橋を架設することができる(合計4個になる)。橋を架設する北軍ユニットは回復フェイズ開始時において疲労レベルが0、または2でなければならないという例外を除いて、橋は10.1のとおり架設される。16.2の霧のルールによって敵軍ユニットが存在しているヘクスに浮橋が架設することができること、及びこの2ターンのシナリオの間における浮橋の破壊が禁止されていることに注意すること。
- 川の増水：度重なる雨のため、Rappahannock川の大河川部分(GTCのN3311から東側の部分)はこのシナリオにおいては増水しているとして扱われる。歩兵及び砲兵ユニットは、Rappahannock川のこの部分を浅瀬において渡ることができない。騎兵ユニットは浅瀬において渡ることができるが、これをおこなう場合には追加1移動ポイントのペナルティを支払う。歩兵及び砲兵はRappahannock川のこの部分を浮橋を用いるか、Scott's Dam Ford (3312と3411の間)においてのみ渡ることができる。
- Stafford Heights：北軍の予備砲兵たちはFredericksburgの対岸にあるStafford Heightsから、川の対岸の数百ヤードにわたる戦場を指揮した。戦闘において防御側ユニットがN4113、N4114、N4214、またはN4315に位置している(つまり、川の対岸にいて、これらの砲兵ユニット1個に隣接している)場合、北軍プレイヤーは(攻撃と防御の両方において)戦闘のダイスに特別な+1の修正を得る。北軍プレイヤーは第1ターンにおいて、Hunt、Art Res L、Art Res C、Art Res Rをそのセットアップされているヘクスから移動させることができない。これらのユニットは第2ターンに移動することができるが、各砲兵ユニットの移動により勝利ポイントのペナルティあり、1ユニット(Huntを含む)が移動した時点で前述の特別な戦闘の修正はゲーム終了まで失われる。この戦闘のボーナスは第1ターンにおいて霧が発生しているにもかかわらず適用される。

勝利条件

南軍プレイヤーは以下の事柄によって勝利ポイントを得点そして失点する。

VP 理由

- +10 南軍がMarye's Heights (N4014)を支配している。
- +10 南軍がHamilton's Crossing (N4317)を支配している。
- +10 南軍がPort Royal (N5721)を支配している。
- +15 ゲーム終了時に南軍が前述の3つの目標すべてを支配している。
- 5 北軍がFredelicksburg (N4114)を支配している。
- 10 北軍がMassaponax Church (N4019)を支配している。
- 10 北軍がGuinea Station (N4323)を支配している。
- 10 北軍がWlthers (N4521)を支配している。
- 10 北軍がSalem Church (N3814)を支配している。
- +3 第2ターンに自らのセットアップされたヘクスから移動した北軍砲兵ユニット1個ごとに。
- +1 戦闘、退却、または騎兵退却(延長行軍、強行軍、または敵軍ZOCから敵軍ZOCへの移動ではない)において失われた北軍兵力1ポイントにつき。
- 1 戦闘、退却、または騎兵退却(延長行軍、強行軍、または敵軍ZOCから敵軍ZOCへの移動ではない)において失われた南軍兵力1ポイントにつき。

ゲーム終了時に南軍のVPの合計を計算し、プレイヤーは以下の表を参照して勝者を決める。

南軍VP	勝者
60以上	南軍決定的勝利
50から59	南軍実質的勝利
40から49	南軍最低限の勝利
30から39	北軍最低限の勝利
20から29	北軍実質的勝利
19以下	北軍決定的勝利

上級ゲームルール

15.0 上級ゲーム プレイの手順

上級ゲームの各ターンは以下の「プレイの手順」に従って実施される。

- 1 ランダムイベントフェイズ
ダイスを2個ふり、プレイヤーはランダムイベント表を参照する。
- 2 補給フェイズ
両プレイヤーは弾薬の補充及び自軍集積所の移動をおこなうことができる。
- 3 司令官移送フェイズ
司令官のある指揮下のユニットから、別の指揮下のユニットに移送することができる。
- 4 編入フェイズ
代用ユニットを他のユニットに再編入することができる。
- 5 アクションサイクル
アクションフェイズ
A イニシアティブセグメント：両プレイヤーはダイスを1個ふる。その結果がより大きかったプレイヤーが勝つ。その結果が同じだった場合、南軍プレイヤーが勝つが、両プレイヤーの結果が1だった場合、アクションサイクルはより早く終了する(17.0を参照)。勝ったプレイヤーはイニシアティブを取るか、パスするかしなければならない。
B 活性化セグメント：イニシアティブを取ったプレイヤーは、資格のある司令官またはユニットを用いてアクション1回をおこなわなければならない。活性化セグメント終了時に、プレイヤーはイニシアティブセグメントに戻り、新しいアクションフェイズを始める。プレイヤーは、両プレイヤーが同じアクションフェイズにおいてパスするか、またはイニシアティブのダイスが1であったことによってアクションサイクルが終了するまで、アクションフェイズを繰り返す。
- 6 回復フェイズ
資格のあるユニットは塹壕構築、橋の架設、橋の修理、そして疲労、混乱、疲弊、及び戦意低下からの回復をおこなうことができる。
- 7 ゲーム終了フェイズ
プレイヤーはゲームが早く終了するかどうかチェックする(21.0を参照)。
- 8 ターン表示フェイズ
ターン(Turn)マーカーをターン記録欄(Turn Record Track)上で1マス進め、新しいターンを始める。

16.0 ランダムイベント

各ランダムイベントフェイズに、2個の異なる色のダイス(明るい色1個と暗い色1個)をふる。暗い色のダイスを10の位として、明るい色のダイスを1の位として読む(つまり、暗い色のダイスが5で白いダイスが3の場合は「8」ではなく「53」である)。プレイヤーはランダムイベント表を参照し、ダイスに応じた結果をチェックする。ゲームのその時点の状況においては既に適用されない結果であっても、ダイスをふるのは1回のみである。

16.1 浮橋の遅れ

ヒストリカルノート：BurnsideはFredericksburg近郊の浮橋によってRappahannock川を渡る計画を立てていた。Burnsideは浮橋が11月17日にWashingtonを発ち、11月18日にはおそらくAquia Creekに到着すると約束されていた。しかし様々な理由から、Potomac軍はこの橋が到着するよりはるかに早くFredericksburgに到着した。

北軍プレイヤーは11月18日(第4ターン)より前に浮橋を架設することができない。この日程は「浮橋の遅れ」のランダムイベントによって先送りにされる可能性がある。このイベントが生じた場合、南軍プレイヤーはダイスを1個ふる。浮橋の到着はその数に等しいターン数だけさらに遅れる。しかし、「浮橋の遅れ」のイベントが過去に1回生じているごとに-1ずつ、このダイスは減少方向に修正される(ただし、0未満に修正されることはない)。

一度浮橋が到着した後は、このランダムイベントは無視される。浮橋は、それが到着するターンの回復フェイズ開始時から使用可能となる。この回復フェイズより前においては、北軍プレイヤーは大河川にも小河川にも浮橋を架設することができない。

例：11月18日のターンのランダムイベントフェイズにおいて北軍プレイヤーは、今日浮橋を受け取ってRappahannock川を渡ることが可能になるよう願っていた。不運にも彼はそのターンのランダムイベントのダイスで46を出してしまった(赤いダイスが4、白いダイスが6)。それは浮橋の遅れを意味していた。彼はダイスをもう1個ふり、その結果が2であったため、浮橋は2日間遅れることとなった。これにより到着予定日は11月20日となったのである。11月19日、さらに悪いことにランダムイベントは53、つまり再び「浮橋の遅れ」となった。彼は再びダイスで2を出したが、これは1に修正される(浮橋が既に1回遅れているからである)。これにより、橋は11月21日まで遅れることとなった。11月20日のターンのランダムイベントは12(「熱気球」)であったため、橋は依然21日に到着する予定のままだった。11月21日、北軍プレイヤーは45を出し、これにより再び遅れの可能性が生じた。彼は遅れの期間を決定するため、ダイスをもう1個ふり、再び2を出したが、これは-2の修正により0になった。修正の結果、遅れは生じず、浮橋はこの11月21日のターンに到着する。

16.2 霧

「霧」のランダムイベントが生じた場合、一面の霧がマップ全体を覆い、視界を制限する。これは現在のターンに影響するとともに、より後のターンにも同様に影響する可能性がある。「雨+霧」の結果が生じた場合、現在のターンにおいては雨の効果が生じ(霧の効果は生じない)、次のターンにおいて霧のルールの効果が生じる。

霧が発生すると以下の影響が生じる。

- ・突撃アクションを命じることができない。
- ・ユニットはアクションフェイズを敵軍ユニットのZOCで開始し、かつそのZOCから退出せずに攻撃しない限り、攻撃をおこなうことができない。
- ・攻撃側は-1の修正を受ける。
- ・戦闘において砲兵は何の役割も果たさない。
- ・対岸のヘクスに存在する敵軍の戦力ポイントの数にかかわらず、浮橋を友軍の存在しているヘクスから対岸のヘクスに架設することができる。
- ・霧ターン(または霧ターンの後のターン)において、敵軍

ユニットが浮橋に隣接して移動を終えた場合でも、その浮橋は破壊されない。

16.3 Jacksonの行軍、遅れ

ヒストリカルノート：Leeは11月23日までJacksonにValleyを出発するよう命令しなかった。この出発の遅れは、史実においてはBurnsideが不活発なままRappahannock川北岸に留まっていたために問題とならなかった。ゲームにおいて北軍プレイヤーが活発であった場合、Jacksonのタイムテーブルは早められなければならない。この戦役が開始された際、Jacksonの部隊はマップ端から数日しかかからない場所にいたため、11月20日は可能性のありえた日とした。

Jacksonの第2軍団は11月20日にマップ上に到着する予定である。Jacksonの行軍、及びJacksonの遅れのイベントは、Jacksonの到着を1日早めたり、遅らせたりする。プレイヤーは変更が生じるたびに、現時点において彼が到着する予定日を記録すべきである。すでにJacksonの軍団がマップ上に到着している場合、これらのイベントは無視される。

Leeは北軍歩兵ユニットがRappahannock川を南に渡った時点で、Jacksonの到着を「急がせる」命令を出すことができる。Jacksonを「急がせた」場合、南軍の増援はすべて疲労レベル1で、かつ疲弊の面でマップ上に到着する。ダイスを1個ふり、この命令がJacksonの到着日にどう影響したかを見るために、次の表を参照する。

- 1-2 登場ターンが2日早まる。
- 3-5 登場ターンが1日早まる。
- 6 登場ターンの変更なし(命令変更による混乱のため)。

この到着日の変更はランダムイベントによるすべての変更に累積する。登場ターンに、南軍プレイヤーは登場ヘクスとしてSLBマップの西端にあるいずれかの1ヘクスを選択する。すべての増援はこの同じヘクスから進入しなければならない。ただし、南軍プレイヤーは登場を1ターン遅らせることができる。登場を遅らせた場合、次のターンの開始時に南軍プレイヤーは登場ヘクスとしてSLBマップの西端またはGTCマップの西端にあるいずれかの1ヘクスを選択する。選択された登場ヘクスは北軍のZOCであってはならない。

南軍増援はアクションサイクルに次のように到着する。縦列の先頭にJones騎兵がおり、アクションサイクルの開始に先立ってこのユニットを登場ヘクスに配置する。Jonesは他の歩兵師団がゲームに登場するために活性化されるより前に活性化されて、このヘクスから移動しなければならない。その後、南軍プレイヤーは司令官Jacksonを活性化し、これらの歩兵ユニットをゲームに登場させることができる。最初にプレイに登場する歩兵師団は登場ヘクスに進入するために、追加の1移動ポイントを支払わなければならない。2番目にプレイに登場する歩兵師団は登場ヘクスにおいて追加の2移動ポイントを、3番目の師団は3を、4番目の師団は4を支払わなければならない。通常の移動で登場ヘクスに進入するための十分な移動ポイントを持っていないユニットは、登場ヘクスに「最低限1ヘクスの移動」をおこなうことができる。イニシアティブのダイスにおける「1」のぞろ目によってJacksonが登場するターンが早く終了した場合、残りのすべての増援は直ちに登場ヘクスに配置される。

16.4 天然痘

ヒストリカルノート：Hood師団は天然痘の影響を受け、その能力を大きく削減された。この影響を抑えるため、LeeはHoodに彼の師団を他のユニットと十分な距離を取るよう命令した。

南軍ユニットはランダムイベントによって、または他の感染しているユニットと接触することによって天然痘に感染する。プレイヤーはその時点においてどのユニットが天然痘に感染しているかを記録すべきである。天然痘には次の効果がある。

- ・そのユニットは直ちに混乱状態になり、かつ疲弊の面になる。
- ・天然痘のユニットは回復フェイズ開始時において疲労レベルが2以上である場合に疲弊となる。

天然痘に感染しているユニットが友軍ユニットの存在しているヘクスを通して移動または退却した場合、または他の友軍ユニットが既に天然痘に感染しているユニットのいるヘクスを通して移動または退却した場合、1/6の確率で他の友軍ユニットがこの疫病に感染する可能性がある。

感染する可能性のある各ユニットにつきダイスを1個ふり、結果が6だった場合にその友軍ユニットは感染する。回復フェイズの開始時に、天然痘に感染しているユニットと同じヘクスにいる、または天然痘に感染しているユニットに隣接している各友軍ユニットにつきダイスを1個ふる。結果が6だった場合、この友軍ユニットも同様に感染する。

天然痘に感染しているユニットから分遣された代用ユニットも天然痘に感染している。この代用ユニットは既に感染しているユニットにのみ再編入されることができる。

天然痘の効果はゲーム終了まで継続する。

17.0 アクションサイクルの無作為終了

イニシアティブ

基本ゲームでは、イニシアティブセグメントにおいて一方のプレイヤーが活性化される資格のあるユニットを持っていない場合、相手プレイヤーは自動的にイニシアティブに勝ち、ダイスはふらない。しかし上級ゲームでは、一方のプレイヤーが活性化される資格のあるユニットを持っていない場合でも、両プレイヤーはイニシアティブセグメントごとにダイスをふらなければならない(例外：シナリオ4の特別ルールにおいて説明されているとおり、第1ターンにはイニシアティブのダイスはふられない)。資格のあるユニットを持っていないプレイヤーがそのダイスに勝った場合、彼はパスしなければならない。

イニシアティブのダイスにおける「1」のぞろ目

イニシアティブセグメントにおいて両プレイヤーのダイスが「1」であった場合、そのアクションサイクルは直ちに終了する。ゲームは回復フェイズに進む。一方の、または両方のプレイヤーが移動する機会を持たない場合でもターンが終了することに注意すること。

18.0 砲艦

北軍プレイヤーは1個の砲艦(Gunboat)マーカーを持っており、それを戦闘において使用することができる(砲艦マーカーはOn To Richmond!かGrant Takes Commandから流用する)。

砲艦の使用

北軍の砲艦はPort Royal付近のRappahannock川においてのみ使用できる。使用できるGTC北マップ上の6ヘクス、5619、5620、5720、5721、5820、または5821のうちの1箇所にこのマーカーを配置して、ここで砲艦を使用できることをプレイヤーに想起させる。

砲艦と戦闘

砲艦は「防御支援」と「砲撃」の、2種類の「支援」を提供することができる。支援はRappahannock川ヘクスのうち、5619、5620、5720、5721、5820、または5821においてのみ提供することができる。1個の砲艦は同じターンに両方の種類の支援を提供することができる。

支援をおこなう方法

防御支援：友軍ユニットが砲艦が行動できるヘクスに存在している場合、砲艦はその友軍ユニットに防御支援を提供することができる。

砲艦は1ターンに4回の防御支援をおこなうことができる。砲艦が防御支援に使用されるごとに、所有プレイヤーは紙片にそれを記録する。最後まで使用した後は、次のターンになるまで防御支援に使用されることができない。防御支援の宣言は戦闘の「ダイス修正の決定」のステップにおいておこなわれる。プレイヤーが防御支援を宣言した場合、彼はその戦闘において次のダイス修正を得る。

- ・ 防御側ユニットが平地または丘陵に存在する場合、防御側プレイヤーは自らのダイスに2を足す。
- ・ 防御側ユニットがその他のいずれかの地形に存在する場合、防御側プレイヤーは自らのダイスに1を足す。
ノート：Burnside Takes Commandにおいて砲艦が行動することのできる6ヘクスすべては丘陵である。

砲撃：プレイヤーがイニシアティブを有している場合、次の条件の両方が満たされているならば、彼はある1ヘクスを「砲撃」することができる。

- ・ そのヘクスに少なくとも1個の敵軍ユニットが存在している。
- ・ そのヘクスが砲艦が行動することのできる6ヘクスの1つである。

砲撃はアクションではなく、手番プレイヤーが現在のアクションフェイズにおけるアクションを宣言する前におこなわれなければならない。

各砲艦は1ターンに最大1回の砲撃をおこなうことができる。あるヘクスに対する砲撃が宣言された場合、手番プレイヤーはダイスを1個ふり、目標ヘクスに次の結果を適用する。このダイスは修正される可能性がある(後述を参照)。

- 3以下： その砲撃は目標ヘクスに何の影響も及ぼさない。
- 4または5： 目標ヘクス内のユニットのすべての戦力マーカーは混乱状態になる(しかし、それらの疲労レベルは変わらない)。目標ヘクス内のすべてのユニットが既に混乱状態である場合、そのヘクス内の1個のユニット(防御側プレイヤーが選択する)の兵力値を1減らす。その新しい戦力マーカーは混乱状態の面で配置される。目標ヘクス内のユニットは任意退却をおこなうことができる。砲艦による砲撃によって弾薬が失われることはない。
- 6： 目標ヘクス内のユニットのすべて戦力マーカーは混乱状態になる(しかし、それらの疲労レベルは変わらない)。また、そのヘクス内の1個のユニット(防御側プレイヤーが選択する)の兵力値を1減らす。その新しい戦力マーカーは混乱状態の面で配置される。目標ヘクス内のすべてのユニットが既に混乱状態である場合、兵力値を1減らすこと以外の追加の影響はない。目標ヘクス内のユニットは任意退却をおこなうことができる。砲艦による砲撃によって弾薬が失われることはない。

砲撃のダイス修正：砲撃には次の修正が適用される(すべて累積する)。

- +2 目標ヘクスが平地である。
- +1 目標ヘクスが丘陵である。
- 1 目標ヘクスに、少なくとも1個の完成済みの要塞にいる敵軍ユニットが存在している。

19.0 弾薬

上級ゲームにおいては、両プレイヤーは戦闘によって弾薬切れになったユニットを記録しなければならない。

ヒストリカルノート：BurnsideはWashingtonへの補給線を守るため、Sigelの第11軍団を予備にしていた。この第11軍団の存在は、北軍の集積所が南軍の襲撃によって損害を受けないことによって表されている。

集積所

両プレイヤーは上級ゲーム開始時にマップ上に1個の集積所を持っている。集積所はその所有プレイヤーが戦闘において失われた弾薬を補充するための、追加の弾薬を供給する。集積所は戦闘力を持たず、アクションフェイズに移動することも退却することもできない。北軍集積所の3ヘクス以内は南軍ユニットの進入できない地形として扱われ、南軍ユニットはこれらのヘクスに移動することも、退却することもできない。北軍ユニットはそのヘクスに敵軍ユニットがいない場合に、南軍集積所の存在するヘクスに進入することができる。そうした場合、その集積所は破壊されマップから除去される。補給フェイズに集積所を新しい場所に移動することができる(集積所を移動した補給フェイズにおいて、弾薬の補充はおこなえない)。集積所を配置する新しい場所には敵軍ユニットが存在していたり、敵軍ZOCであったりしてはならない。北軍が自軍集積所をCulpeperに移動する場合、そのヘクスに北軍戦闘ユニットが存在していなければならない。両プレイヤーが自軍集積所を配置することができるのは次の場所に限られる。

北軍：
Warrenton (SLB 2403)
Culpeper (GTC N1204)
Aquia Creek (GTC N4807)

南軍：
Orange Court House (GTC N0618)
Gordonsville (GTC N0225)
Guiney Station (GTC N4323)
Milford (GTC N4730)

各プレイヤーは7ターンに1回だけ自軍集積所を移動することができ、ゲーム中に2回より多く移動することができない。集積所を移動した後、続く6ターンの間は再び移動することができない。南軍プレイヤーは破壊された集積所を、集積所が破壊されたターンの3ターン後の補給フェイズにマップ上に戻すことができるが、この再配置はゲーム中におこなえる2回の集積所の移動のうちの1回に数えられる。

弾薬を消費する方法

両プレイヤーのダイスが(修正前に)同じだった戦闘に参加していたユニットは弾薬切れになる。両プレイヤーのダイスが同じだった場合、この戦闘に参加していたすべてのユニットのうち、戦闘結果がDだったユニットが弾薬切れとなる。Dの結果を被ったユニットそれぞれの上に「弾薬切れ」マーカーを配置する。

弾薬切れの効果

弾薬切れのユニットは次のペナルティを受ける。

- ・ 攻撃または防御をおこなう際の戦闘力は1/2となる。端数は整数になるように切り捨てられるが、いずれのユニットも戦闘力が1/2未満になることはない。戦意低下で、かつ弾薬切れのユニットは攻撃をおこなうことができない。攻撃または防御をおこなうユニットのスタックにおいては、弾薬切れのユニットすべての戦闘力を合計し、その合計を1/2にする。
- ・ 攻撃及び防御においてその砲兵値は0になる。
- ・ 騎兵退却をおこなう騎兵ユニットである場合、そのダイスから2を引く。

弾薬補充

プレイヤーは自軍集積所を移動していない補給フェイズにおいて、その時点で弾薬切れの自軍ユニットへの弾薬補充の試みを1回以上おこなうことができる。弾薬補充は次のようにおこなわれる。

補充の試みは、ダイスをふる前にすべて割り当てられていなければならない。試みに1回成功するごとにユニット1個から弾薬切れマーカーが取り除かれる。1ターンにおいて1ユニットに2回より多い試みを割り当ててはできない。

友軍の集積所と同じ郡、または友軍の集積所に隣接する郡にいたるユニットにのみ、補充の試みを割り当てることができる。

集積所からの経路を設定することができるユニットだけが弾薬を補充することができる。この経路は集積所と、補充をおこなうユニットから1ヘクス以内のヘクスの間に、連続した道路、または舗装道路ヘクスを設定することによって作られる。この後、補給線は道路、鉄道、または舗装道路を1ヘクスだけ離れて、問題となっているユニットまで伸びる。この経路には敵軍ユニットも、敵軍の限定ではないZOCも存在してはならない。この経路はそのターンに渡河不能である川を浅瀬において渡ることができない。川が渡河不能の場合でも、Scott's Dam Ford (GTC 3312と3411の間)及び友軍浮橋を渡ることができる。自軍ユニットが存在している場合、このルールに関しては敵軍ZOCを無効にする。

南軍プレイヤーは自軍集積所がGordonsvilleまたはMilfordにある場合、各ターンに1回の弾薬補充の試みをおこなうことができる。彼は自軍集積所がOrange Court HouseまたはGuiney Stationにある場合、各ターンに2回の弾薬補充の試みをおこなうことができる。

北軍プレイヤーは自軍集積所がWarrentonにある場合、各ターンに2回の弾薬補充の試みをおこなうことができる。彼は自軍集積所がCulpeperまたはAquia Creekにある場合、各ターンに3回の弾薬補充の試みをおこなうことができる。

ダイスを1個ふり、その修正後の結果が5以下である場合、この試みは成功する。

このダイスには以下に書かれている修正がおこなわれる。

ユニットが疲弊している：+1

補給線上のさえぎられているヘクスの数：

0ヘクス +0
1から2ヘクス +1
3ヘクス +2

(あるヘクスに存在している友軍歩兵ユニットの戦闘力の合計が3以上である場合、そのヘクスは「さえぎられているヘクス」である。)

補給線がRappahannock川とRapidan川のいずれか、またはその両方を横切る場合、これらの川を横切る直前のヘクス(つまり、これらの川の集積所側にある最後のヘクス)からユニットまでの距離に応じて追加の修正がおこなわれる。

5ヘクス以下 +1
6から14ヘクス +2
15ヘクス以上 +3

例：

弾薬フェイズにおいて南軍プレイヤーが弾薬補充をしている。彼の集積所はOrange Court Houseにある。HoodとRansomの両師団が弾薬切れである。南軍プレイヤーは補充の試みを各師団に1回割り当てた。両ユニットはRappahannock川の南にあり、両方とも疲弊している。集積所からHoodまでの経路はさえぎられていないが、Ransomへの経路だけはHoodのヘクスを通さなければならない。Hoodが弾薬補充できるチャンスは1から4、Ransomは1から3である。Hoodのダイスは3、Ransomのダイスは5であった。南軍プレイヤーはHoodから弾薬切れマーカーを取り除く。このターンの南軍の弾薬補充はこれで完了である。

20.0 代用ユニット

このモジュールにおいてはGrant Takes Commandの代用ユニットのルールが用いられる。詳細については、GTCのルールブック29ページの30.1、30.2、及び30.3を参照すること。30.1及び30.2のうち、代用ユニットに関する弾薬ルールの部分については無視されるべきである。その代わりに次のルールを用いる。

- ・ 弾薬切れのユニットから分遣されたすべての代用ユニットには、弾薬切れマーカーを配置する。
- ・ 代用ユニットを編入する際にいずれかのユニットが弾薬切れである場合、その編入の後にマップ上に残るユニットには弾薬切れマーカーが配置される。

21.0 ゲームの終了

いずれかのプレイヤーが早期に決定的な優勢を確立した場合、ゲームは早期に終了する。このとき、そのプレイヤーは追加の勝利ポイントを得点し、勝利ポイントの最終的な合計を計算する。

ゲームの早期終了：各ターンのゲーム終了フェイズに、プレイヤーは次の条件の1つが満たされているかどうかチェックする。

- ・ 北軍プレイヤーが40勝利ポイントに相当する目標ヘクスを支配している場合、ゲームは終了する(北軍集積所からその目標までの連続した道路、または舗装道路ヘクスの経路が存在しなければならない。この経路には敵軍ユニットも、限定ではない敵軍ZOCも存在してはならず、浮橋の存在していない浅瀬を渡ることもできず、その長さが40ヘクス以下でなければならない。このルールに関してはScott's Dam Fordは渡河のために使われることができない。残りのターン(通常の31ゲームターンの残り)はすべて飛ばされる。飛ばされた1ターンにつき北軍プレイヤーは2VPを得点する。
- ・ 戦闘、退却、騎兵退却のいずれかにおける北軍の兵力損失が25以上であり、かつこの北軍の損失が、戦闘、退却、騎兵退却のいずれかにおける南軍の兵力損失の2倍より多い場合、ゲームは終了する。残りのターン(通常の31ゲームターンの残り)はすべて飛ばされる。飛ばされた1ターンにつき南軍プレイヤーは2VPを得点する。

自動的ゲーム終了：第31ターン(12月15日)のゲーム終了セグ

メントにおいてゲームは自動的に終了する。

司令官 バーンサイド

BURNSIDE TAKES COMMAND

シナリオ4

ノート：このシナリオはBurnsideがPotomac軍の指揮を引きついた際に有していた戦略的機會を検証するものである。彼はFredericksburgに向けて南東を攻撃することも、浅瀬を南に渡って、後にGrantがおこなったように軍をWildernessに突入させることも、LongstreetがCulpeperにいる段階で撃破しようとすることもできた。

マップ：SLBのマップとGTCの北マップの両方を使用する。GTCの北マップがSLBのマップの上に置くべきである。

ゲームの長さ：1862年11月15日から12月15日、31ターン。ゲームがより早く終了する可能性があることに注意すること(21.0を参照)。

セットアップ：次のユニットを追加する以外は、両プレイヤーともシナリオ1と同じ。

北軍セットアップ：英文ルールブック19ページの「UNION SET-UP」を参照。

南軍セットアップ：英文ルールブック19ページの「CONFEDERATE SET-UP」を参照。

* Militiaはゲーム開始時に胸壁の下にある。

増援：南軍プレイヤーは英文ルールブック19ページの「CONFEDERATE REINFORCEMENTS」に書かれているJacksonの第2軍団を増援として受け取る。

* これらのユニットの到着及び配置に関する情報の詳細については16.3を参照。

特別ルール

- 集積所：第1ターンの開始時のランダムイベントのダイスをふる前に、北軍の集積所をWarrenton (SLB 2403)に配置する。これと同時に、南軍プレイヤーは自軍の集積所をOrange Court House (GTC N0618)かGordonsville (GTC N0225)のいずれかに配置する。
- 民兵：南軍の民兵(Militia)はFredericksburgからの退却を強制された場合、除去される。この場合、民兵の兵力は戦闘において失われたものとして勝利ポイントが得点される。
- 浮橋：北軍プレイヤーはある時点において、5個より多い大河川浮橋を持つことができない。南軍プレイヤーは大河川浮橋を1個も持つことができない。両プレイヤーが持つことができる小河川浮橋の数に制限はない。
- 北軍移動制限：Brooks、Howe、及びNewtonは第1ターンに移動することができない。これらのユニットはゲーム開始時において疲労レベル1であり、第2ターンの回復フェイズになるまで回復しない。
- 南軍移動制限：
第1ターン：南軍ユニットは第1ターンに活性化されることも、塹壕構築をおこなうことも、回復することもできない。第1ターンにはイニシアティブのダイスはふらず、北軍プレイヤーは自動的にイニシアティブを取って、望むだけユニットや司令官を自由に活性化することができる。第1ターンはイニシアティブのダイスにおける「1」のぞろ目によって早く終了することはない。
第2ターン：両プレイヤーがイニシアティブのダイスで同じ結果を出すまで南軍ユニットを活性化することができない。これがおこなうまでは、南軍プレイヤーのダイスがより大きかった場合でもすべてのイニシアティブのダイ

スは北軍のイニシアティブとなる。南軍プレイヤーがまだ1ユニットも活性化していない場合でも、イニシアティブのダイスが「1」のぞろ目だった場合にはアクションサイクルは直ちに終了する。

制限の解除：このルールにおけるすべての制限は、第1ターンまたは第2ターンに北軍ユニットがRappahannockまたはCulpeper郡に進入した時点で直ちに解除される。

勝利条件

北軍プレイヤーは以下の事柄によって勝利ポイントを得点そして失点する。

VP 理由

- | | |
|-----|---|
| +20 | 北軍がゲーム終了時にFredericksburg (GTC N4114)を支配している。* |
| +20 | 北軍がゲーム終了時にGordonsville (GTC N0225)を支配している。* |
| +15 | 北軍がゲーム終了時にOrange Court House (GTC N0618)を支配している。* |
| +10 | 北軍がゲーム終了時にSpotsylvania Court House (GTC N3520)を支配している。* |
| +10 | 北軍がゲーム終了時にBowling Green (GTC N4828)を支配している。* |
| +5 | 北軍がゲーム終了時にGuinea Station (GTC N4323)を支配している。* |
| +5 | 北軍がゲーム終了時にPort Royal (GTC N5721)を支配している。* |
| +5 | 北軍歩兵ユニットがゲーム終了時にCulpeper (GTC N1204)に存在している。* |
| +3 | 北軍プレイヤーによって破壊された南軍集積所1個につき。 |
| +1 | 戦闘、退却、または騎兵退却(延長行軍、強行軍、または敵軍ZOCから敵軍ZOCへの移動ではない)において失われた南軍兵力1ポイントにつき。 |
| -1 | 戦闘、退却、または騎兵退却(延長行軍、強行軍、または敵軍ZOCから敵軍ZOCへの移動ではない)において失われた北軍兵力1ポイントにつき。 |
| +2 | 北軍が40VP分の目標を支配しているために、21.0によりゲームが早く終わった場合、飛ばされた1ターンごとに。 |
| -2 | 北軍の損失が25ポイント以上である(かつそれが南軍の損失の倍である)ために、21.0によりゲームが早く終わった場合、飛ばされた1ターンごとに。 |
| * | 北軍プレイヤーは、北軍集積所から目標までの連続した道路、鉄道、または舗装道路ヘクスの経路が存在している場合のみ勝利ポイントを得点することができる。この経路には敵軍ユニットも、限定ではない敵軍ZOCも存在してはならず、浮橋の存在していない浅瀬を渡ることもできず、その長さが40ヘクス以下でなければならない。このルールに関してはScott's Dam Fordは渡河のために使われることができない。 |

ゲーム終了時に北軍のVPの合計を計算し、プレイヤーは以下の表を参照して勝者を決める。

北軍VP	勝者
50以上	北軍決定的勝利
40から49	北軍実質的勝利
30から39	北軍最低限の勝利
20から29	南軍最低限の勝利
10から19	南軍実質的勝利
9以下	南軍決定的勝利

ランダムイベント表

ダイス ランダムイベントの効果

- 11 北軍幕僚の反乱 Burnsideは直ちに解任される。新しい軍司令官はJoe Hookerである。CouchがCenter大帥団を引き継ぎ、Hancockが第2軍団を引き継ぐ(各司令官のコマを裏返す)。このターンの間、北軍が次の影響を受ける。北軍は突撃をおこなうことができず、北軍の歩兵及び砲兵の移動力は1減り、北軍騎兵の移動力は2減る(すべてにおいて最低の移動力は1である)。この結果は1度しか生じない。
- 12 熱気球 熱気球を用いた偵察により、北軍の情報が一時的に増大する。北軍プレイヤーは現在のターンの1回目と2回目のイニシアティブに自動的に勝つ。
- 13 「閣下、ヤンキーがいます!」 南方のどこかに北軍が上陸したという嘘の噂に、南軍は部隊の一部を使って対応しなければならない。南軍プレイヤーは南軍の1個師団を選び、現在の日に(少なくとも行軍2回)可能な限り南に行軍させなければならない。第1ターンにおいてはこのイベントを無視する。
- 14-15 地元のガイド 地元のガイドが一方のプレイヤーに、一見渡ることができないように見える浅瀬を渡る方法を知らせる。ダイスを1個ふる。1から4の場合は南軍の、5から6の場合は北軍のガイドである。このガイドにより、歩兵師団または騎兵旅団1個が、いずれかの1ターンに浅瀬を1つ渡ることができる。
- 16-25 浮橋の遅れ 16.1を参照。
- 26 Jacksonの行軍 Jacksonの第2軍団が期待されていたより1日早くValleyを出発する。
- 31-32 Jacksonの遅れ Jacksonの第2軍団が期待されていたより1日遅くValleyを出発する。
- 33 馬の疾病 無作為に選ばれたStuartの騎兵旅団1個がさまざまな馬の疫病に襲われ、混乱状態となる。既に混乱状態である場合、兵力を1減らす。
- 34-36 雨 (現在) 雨ルールが現在のターンの間有効となる。
- 41 雨+霧 雨ルールが現在のターンの間有効となり、霧ルールが次のターンの間有効となる。
- 42-44 雨 (現在+1) 雨ルールが現在のターン及び次のターンの間有効となる。
- 45-54 浮橋の遅れ 16.1を参照。

ダイス ランダムイベントの効果

- 55-56 霧 霧ルールがこのターンの間有効となる。
- 61 雨 (現在+2) 雨ルールが現在のターン及び次の2ターンの間有効となる。
- 62 靴の不足 無作為に選ばれた南軍の1個師団の移動力が次の2日間にわたって、靴の不足によりダイス1個の結果から(通常の1を足した値ではなく)1を引いた値となる(移動力は最低でも1)。司令官により活性化される場合には、移動力としてダイスの結果を修正せずに用いる。
- 63 反乱軍のピケ 騎兵ピケ(Cavalry picket)マーカーを2つのヘクスに配置する(配置ヘクスは南軍プレイヤーが選択する)。これらのヘクスに北軍が進入するためには、2MPを追加して支払わなければならない。マーカーはそれぞれ、そのマーカーによって北軍プレイヤーが2MPのペナルティを支払うまでマップ上に残る。その後、そのターンの終了時にこのマーカーを取り除く。
- 64 天然痘発生 現在マップ上に存在する南軍歩兵師団の中から無作為に選ばれた1個が天然痘による打撃を受け、混乱状態となる。既に混乱状態である場合、兵力を1減らす。16.4を参照。
- 65 陸軍省 このイベントのルールは、既にこのイベントが生じているかどうかに応じて異なる。1回目：このターンの間、北軍ユニットは敵軍ZOCにおいてアクションを開始し、そのZOCから退出せずに攻撃をおこなう場合に限って(行軍または突撃アクションのいずれかによって)攻撃をおこなうことができる。北軍ユニットは強行軍をおこなうことができない。2回目及びそれより後：Burnsideは攻撃の続行を命令する。南軍プレイヤーは北軍の大帥団1個を選択する。その大帥団に所属するユニットはこのターンに少なくとも2回の攻撃をおこなわなければならない。その大帥団が2回の攻撃をおこなわなかった場合、北軍プレイヤーは5VPを失点する。Burnsideが既に解任されている場合、このイベントが2回目及びそれより後におきた場合の影響は無視される。
- 66 不服従 南軍プレイヤーは北軍の大帥団を1個選ぶ。その大帥団に所属するすべてのユニットはこのターンに活性化されることも、塹壕構築をおこなうこともできない。

Burnside Takes Command

日本語訳 2004年1月22日発行

作成者：高澤 俊一 (takasawa@mars.dti.ne.jp)

<http://www.takasawas.jp/gameapes/>