

Grant Takes Command

1864年5～6月、GrantのRichmondへのOverland戦役

1.0 はじめに

Grant Takes Commandは、北軍が1864年春におこなった、南部連合の首都であるRichmondに向けての攻勢をシミュレートする。このゲームでプレイヤーは、実際の1日を再現するターンごとに北軍及び南軍をコントロールする。マップには1864年のVirginiaの一部が、南北戦争当時の地図から正確に描写されている。六角形のマスがマップを覆っており、各ヘクスの対辺の間は約2,000ヤード(1.15マイル)に等しい。連隊から師団規模の戦闘ユニットと、一部の師団と、軍団、方面軍、そして軍司令官が両軍に用意されている。ユニットには変動するポイントが割り当てられており、その1ポイントは約500人の歩兵または騎兵を表している。

Grant Takes Commandのルールはこれまでの6つのthe Great Campaigns of the American Civil Warシリーズ、すなわちStonewall Jackson's Way、Here Come The Rebels!、Roeds to Gettysburg、Stonewall in the Valley、Stonewall's Last Battle、及びOn To Richmond!のルールと似たものである。1999年にThe Skirmisher第1号において標準シリーズルール・アップグレードキットが発表されるより前は、このシリーズの各ゲームの間にはシステム上の小さな相違があった。現在は標準シリーズルールがシリーズ全ゲームの基本となっている。Grant Takes CommandにはGCACW標準基本ゲームルールという別冊のルールブックとして、標準シリーズルールが含まれている。この標準ルールはシリーズの全7ゲームで共通に利用される包括的なガイドとなる。シリーズ共通のルール番号体系を保つため、ルールの2.0から12.0はこの別冊に記載される。過去にGCACW標準ルールに慣れているとしても、ここより先を読む前に、ルール確認のためにこれらの章を読んでおくこと(またはGrant Takes Command特有の情報を一読しておくこと)。

ゲームの備品

Grant Takes Commandには以下のものが含まれている。

- ・ルールブック2冊
- ・22インチx32インチのマップ2枚
- ・260コマのカウンターシート3枚
- ・図表2枚
- ・マップ外ディスプレイ(Off-Map Display)1枚
- ・軍ディスプレイ(Force Display)2枚
- ・6面体ダイス2個

略語

ANV:	Norhtern Virnigia軍	NC:	North Carolina
AJ:	James軍	NJ:	New Jersey
AP:	Potomac軍	NY:	New York
Art:	砲兵	OH:	Ohio
Brig:	旅団	Org:	統制状態
Cav:	騎兵	P:	Pickett師団
Ch:	Church	PA:	Pennsylvania
Clrd:	Colored	Ptbrg:	Petersburg
Cmd:	指揮	Regt:	連隊
Disorg:	混乱状態	Res:	予備
Div:	師団	RR:	鉄道
Dmorize:	戦意低下	SEV:	Southeastern Virginia

FL:	Fitzhugh Lee師団	SC:	South Carolina
GA:	Georgia	Sub:	代用ユニット
H:	HamptonまたはHoke師団	VA:	Virginia
IL:	Illinois	VMI:	Virginia軍事研究所
J:	B R Johnson師団	VP:	勝利ポイント
Inf:	歩兵	Wash:	Washington
Ldr:	司令官	WL:	W H Lee師団
MD:	Maryland	WV:	West(ern) Virginia
MP:	移動ポイント	ZOC:	支配地域

ストップ! 先に進む前にGCACW標準基本ゲームルールを読むこと。

13.0 基本ゲームシナリオ

複雑さの度合いが異なる8つの基本ゲームシナリオがある。以下の説明において特に記述がない限り、すべてのユニットは表(通常)の面を上にして、疲労レベル0、統制状態の戦力マーカーでゲームを始める。開始前にターン(Turn)マーカーをターン欄(Turn Track)上の、そのシナリオが始まる日付のマスに配置する。これが第1ターンである。ゲーム終了時に勝利ポイント(VP)を計算し、勝者を決定する。戦闘における損害が勝利ポイントの得失点につながるため、プレイヤーは兵力の損失を紙の上か、勝利ポイント欄(Victory Point Track)上に記録すべきである。

マップ: Grant Takes Commandのマップは北と南に分かれている。いくつかのシナリオは1枚のマップのみを使用し、その他は両方を使用する。セットアップの指示において、ヘクスは「N」(北マップ(North Map))または「S」(南マップ(South Map))と4桁の番号で表される。例えば「S3933」は南マップの3933(Chaffin's Bluff)である。2枚のマップをつなげるには、北マップの右端のヘクス列(それぞれのヘクス番号の最初の2桁が「58」であるため、「5800」列と呼ばれる)と、南マップの「4800」列とが一直線になるように、北マップの南端と南マップの北端とを合わせる。両マップが重なる部分が少しできることに注意すること。北マップの奇数番号列(例えば「1300」ヘクス列)の最南端のヘクスは、南マップの最北端のヘクスと同一ヘクスとなる。例えば、N2334 (Frederickshall Station)とS1301は同一ヘクスである。重なる部分において北マップが南マップの上になる。

支配(Control)マーカー: いくつかのシナリオはゲーム開始時において特定の「目標ヘクス」をどちらの軍が支配しているかを明記している。どちらの軍が支配しているかを示すために、プレイヤーは目標ヘクスに「支配(Control)」マーカーを配置することにしてよい。プレイヤーは敵軍が支配している目標ヘクスに自軍の歩兵(騎兵でも砲兵でもない)ユニットが進入した時点で、そのヘクスを支配する(例外: シナリオ1において、いくつかの目標ヘクスに騎兵ユニットが進入した時点で、そのヘクスの支配は変更される)。支配マーカーを使用する場合、支配マーカーを適切な面を上にしてヘクスに配置する(または敵軍の支配マーカーを裏返す)。プレイヤーは目標ヘクスに歩兵ユニットを存在させていなくても、敵軍プレイヤーがそのヘクスを支配を獲得しなければ、支配を継続することができる。

ウィルダネスの戦い

THE BATTLE OF THE WILDERNESS

13.1 シナリオ1:

ノート: このシナリオはGrantとLeeがWildernessにおいて最初に対峙した際に生じた血みどろの戦いの2日間を扱う。

マップ: 北マップのみを使用する。

ゲームの長さ: 1864年5月5日から5月6日、2ターン。

南軍セットアップ: 英文ルールブック5ページの「CONFEDERATE SET-UP」を参照。

* Chambliss、Ramseur、及びSteuartは要塞マーカーの下でゲームを始める。

北軍セットアップ: 英文ルールブック5ページの「UNION SET-UP」を参照。

* McIntosh、及びChapmanは疲労レベル1で始める。

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: 南軍プレイヤーは第1ターンにおける1回目のイニシアティブに自動的に勝つ。
- 北軍移動制限: Sheridanは自身の通常の騎兵活動に加えて、北軍補給部隊の護衛を補助する任務を受けていた。このため北軍プレイヤーはゲーム開始から終了までの間、騎兵2ユニット(兵力はいくつでもよい)をChancellorsville (N3213)の2ヘクス以内に留まらせなければならない。2ヘクス以内の騎兵ユニットが2個未満になる場合、北軍プレイヤーは騎兵ユニットをこの範囲の外側に移動させることができない。戦闘による損害または退却のためにこの数が2を下回ってしまった場合、北軍騎兵は以下の制限を受ける。
 - 北軍騎兵は攻撃も塹壕構築もおこなうことができない。
 - 北軍騎兵によっておこなわれるすべての行軍アクションは、行軍開始ヘクスよりもChancellorsvilleに近いところで終えなければならない。これらの制限はChancellorsvilleの2ヘクス以内のユニットの数が再び2個に戻った時点で解除される。
- 北軍増援: Burnside、Potter、及びProvisional旅団はこのシナリオにおける増援(Reinforcement)として記されている。第1ターンに、北軍プレイヤーは1回の活性化をおこなわないで、その代わりにこの3ユニットすべてをマップに配置することができる。これらのユニットはN2101に配置されなければならない。このヘクスに敵軍が存在しているならば、これらはN2101の西にあるいずれかのマップ北端ヘクスに配置されることができる。この配置の後、Potter及びProvisional旅団には疲労レベル1のマーカーが割り当てられる。これらのユニットはそのアクションにおいて移動することができず、またそのアクションにおいて他の北軍ユニットのいずれかが移動することもできない。
- 編入: これは上級ゲームシナリオではないが、上級ゲームルールの「代用ユニット」の章(30.0を参照)にある編入のルールがこのシナリオに適用される。これにより、編入フェイズがプレイの手順に追加される。分遣はおこなえないことに注意すること。
- ヘクスの支配: 南軍プレイヤーはゲーム開始時にTodd's Tavern、Shady Grove Church、Piney Branch Church、及びLocust Groveを支配している。北軍プレイヤーは他のすべての目標(Wilderness Tavern (N2814)、Parker's Store (2510)、Chancellorsville、及び3010)を支配している。

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(VP)を得点そして失点する。

VP 理由

- +18 北軍がWilderness Tavern (N2712)を支配している
- +15 北軍がN2814(Brock RoadとPlank Roadの交差点)を支配している
- +12 北軍がParker's Stone (N2615)を支配している
- +12 北軍がN2510 (Germanna Fordの南東側)を支配している
- +12 北軍がLocust Grove (N2314)を支配している
- +9 北軍がChancellorsville (N3213)を支配している
- +9 北軍がN3010(Ely's Fordの南側)を支配している
- +6 北軍がTodd's Tavern (N3117)を支配している。最後に歩兵または騎兵ユニットを通過させた側がこのヘクスを支配することに注意すること。
- +3 北軍がShady Grove Church (N2818)を支配している。最後に歩兵または騎兵ユニットを通過させた側がこのヘクスを支配することに注意すること。
- +3 北軍がPiney Branch Church (N3316)を支配している。最後に歩兵または騎兵ユニットを通過させた側がこのヘクスを支配することに注意すること。
- +3 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。
- 2 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
107以上	北軍決定的勝利
91から106	北軍実質的勝利
75から90	北軍最低限の勝利
59から74	南軍最低限の勝利
43から58	南軍実質的勝利
42以下	南軍決定的勝利

グラント、ラピダン川を渡る

GRANT CROSSES THE RAPIDAN

13.2 シナリオ2:

ノート: この戦役の開始時においてUlysses GrantのためにPotomac軍を率いていたGeorge Meadeは、非常に慎重にWildernessに進出した。史上最大の補給部隊がBrandy Stationのキャンプを離れ、南へ進む軍に追従するのを護衛しなければならないことは、彼をためらいがちにした。このシナリオはGrantとMeadeが歴史上抱えていた困難を、北軍プレイヤーがその冬季キャンプを離れ、自らの軍(及びその補給)をRapidan川の南側の新しい基地に移動させなければならないという形で明確にする。

マップ: 北マップのみを使用する。

ゲームの長さ: 1864年5月4日から5月8日、5ターン。

南軍セットアップ: 英文ルールブック7ページの「CONFEDERATE SET-UP」を参照。

- * Chambliss、Rodes、Ramseur、及びSterartは要塞マーカーの下でゲームを始める。
- + Johnstonは第2ターン(5月5日)になるまで移動することも、塹壕構築をおこなうこともできない。
- ++ Hampton、Young、及びGordonは第4ターンになるまで移動することも、塹壕構築をおこなうこともできない。特別ルール4を参照。

北軍セットアップ: 英文ルールブック8ページの「UNION SET-UP」を参照。

訳注: Wagon Train-CがN1902に配置される(Wagon Train-Bが2個あるわけではない)。

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 浮橋: 北軍プレイヤーはN2404とN2504の間(Kelly's Ford)に小河川橋を持ってゲームを始める。
- 3 第1ターン: 北軍プレイヤーは、第1ターンの1回目及びその後何回かのイニシアティブのダイスに自動的に勝つ。北軍プレイヤーはイニシアティブのダイスをふる前に無条件で最大6回のアクションフェイズ(司令官Hancock、Warren、Sedgwick、Torbert、Sheridan、及びWilsonにそれぞれ1回ずつ)をおこなうことができる。これらのアクションフェイズの間、北軍の活動は以下の制限を受ける。
 - ・北軍プレイヤーは司令官の活性化アクションのみを選ぶことができる(個々のユニットの活性化をおこなうことはできない)。
 - ・前述されている北軍司令官それぞれは、この無条件のイニシアティブの間、1回の司令官活性化アクションのためのみ選ばれることができる。
 - ・これらのアクションフェイズの間、北軍ユニットは南軍ZOCに移動することができない。北軍プレイヤーはこの無条件のアクション6回すべてをおこなわなければならないわけではないことに注意すること。北軍プレイヤーがその無条件のアクションを完了したならば、ゲームの残りの間、イニシアティブは通常どおり決定される。
- 4 南軍移動制限: Johnston歩兵旅団は第2ターン(5月5日)になるまで移動することも、塹壕構築をおこなうこともできない。騎兵司令官Hampton、Young騎兵旅団、及びGordon騎兵旅団は第4ターン(5月7日)になるまで移動することも、塹壕構築をおこなうこともできない。この制限は、いずれかの

北軍ユニットがこれらのユニットのセットアップされたヘクスの10ヘクス以内に来た場合に解除される。Gordon旅団はWH Lee師団に属しており、Hamptonによって活性化されることができないことに注意すること。

- 5 北軍の増援: このゲームにおいて、第9軍団及びこの軍に編入されている騎兵連隊はすべて増援(Reinforcement)である。第1及び第2ターンに北軍プレイヤーは、既にマップ上にいるユニットを用いた行軍、塹壕構築、または司令官の活性化のいずれかの代わりとして、1グループの増援を登場させることができる。この方法でマップに配置される各ユニットは2101または2301のうち北軍プレイヤーの望むヘクスに登場する。これらのユニットのいくつかは疲労レベルが0より大きい状態でマップに配置される。以下の表は、そのグループが登場する順番、登場するターン、配置時の疲労レベルをまとめたものである。増援が指定されたターンに登場しなかった場合、いかに記されている登場の順番に従う場合に限り、それより後のいずれかのターンに登場させることができる。1ターン以上遅れた増援は常に疲労レベル0でマップに進入することに注意すること。

増援グループ	ターン	疲労レベル
増援グループ1		
Stevenson	1	1
増援グループ2		
Wilcox	2	0
増援グループ3		
Burnside	2	なし
Potter	2	1
Provisional旅団	2	1
増援グループ4		
Ferrero	2	2
第9軍団砲兵	2	2
3 NJ	2	2
22 NY	2	2
2 OH	2	2
13 PA	2	2

- 6 北軍補給部隊: 北軍プレイヤーは3つの補給部隊(Wagon Train)を持っており、これらは北軍歩兵のように移動し(しかし、強行軍はおこなえない)、その戦術値と砲兵値は0である。活性化された場合、これらは行軍アクションをおこなわなければならない(これらは司令官の活性化にも、突撃アクションにも参加できない)。北軍歩兵、砲兵、または補給部隊が補給部隊の存在するヘクスに進入する場合、その補給部隊が存在するヘクス内の合計戦闘力が12未満であっても、友軍存在ヘクス進入に要する最も厳しいMPペナルティ(平地、丘陵または不整地ヘクスに進入する場合は+2MP、森、沼地または山ヘクスに進入する場合は+4MP、6.2を参照)を支払わなければならない。補給部隊が延長行軍をおこなう場合、北軍プレイヤーは延長行軍のダイスが他の修正に加えて1を足す。「D」または「1」の結果であった場合、それは通常どおり補給部隊に適用され、北軍プレイヤーはVPを失点する(勝利条件を参照)。補給部隊は小河川を浅瀬で渡るために+5のMPペナルティを支払う。補給部隊は大河川を浅瀬で渡ることができない。補給部隊が橋、ダム、またはフェリーを渡るための追加移動ポイントペナルティはない。補給部隊は塹壕構築をおこなうことができないことに注意すること。
- 7 特別な浮橋架設: 第1ターンの回復フェイズに北軍プレイヤーは10.1に従って、自動的に2つの浮橋を架設することができる。この2つの浮橋は以下の条件すべてを満たしているヘクスサイドを渡る場合のみ架設されること。

- ・ 小河川を渡る浅瀬ヘクスサイドである。
- ・ いずれかの兵力かついずれかの兵科の北軍ユニットがその浅瀬に隣接してなければならず、かつ、
- ・ いずれかの兵力、いずれの兵科の南軍ユニットもその浅瀬に隣接していない。

これらの条件に合致する2つの場所に、北軍プレイヤーはダイスをふることなく小河川浮橋を配置することができる。

- 8 編入：シナリオを通じて編入のルールが両プレイヤーに適用される。分遣をおこなうことはできないことに注意すること。

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(VP)を得点そして失点する。

VP 理由

- +10 Chancellorsville (N3213)に存在し、Spotsylvania Court House (N3520)及び北軍補給源の両方に連絡線(LOC)を設定することができる北軍補給部隊ごとに。
- +6 Chancellorsville (N3213)に存在し、Todd's Tavern (N3117)及び北軍補給源の両方にLOCを設定することができるが、Spotsylvania Court House (N3520)にLOCを設定することができない北軍補給部隊ごとに。
- +3 Chancellorsville (N3213)に存在し、北軍補給源にLOCを設定することができるが、Spotsylvania Court House (N3520)にも Todd's Tavern (N3117)にもLOCを設定することができない北軍補給部隊ごとに。
- +10 Orange Court House (N0618)に存在し、Gordonsville (N0225)及び北軍補給源にLOCを設定することができる北軍補給部隊ごとに。
- +6 Orange Court House (N0618)に存在し、Madison Run Station (N0523)及び北軍補給源の両方にLOCを設定することができるが、Gordonsville (N0225)にLOCを設定することができない北軍補給部隊ごとに。
- +3 Orange Court House (N0618)に存在し、北軍補給源にLOCを設定することができるが、Gordonsville (N0225)にもMadison Run Station (N0523)にもLOCを設定することができない北軍補給部隊ごとに。

以上6つの勝利条件について、連絡線(LOC)とは以上に記された2つの場所の間の道路、舗装道路、鉄道、または橋(浅瀬ではない)でつながれたヘクスの経路を指す。そのヘクスの経路上のいずれかのヘクス(その経路の終端を含む)に南軍ユニットもそのZOCも存在してはならない。Culpeper (N1204)、Brandy Station (N1702)、Aquia Creek Station (N4807)、またはBelle Plain (N4811)の1つが北軍補給源として定義される。LOCは橋がそのヘクスサイドにない限り大または小河川を渡ることができない。

- +3 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。
- 2 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。
- 5* 南軍プレイヤーに破壊された北軍補給部隊ごとに。
- 2* 北軍補給部隊が延長行軍において「D」または「1」の結果を被るごとに。
- 1* 北軍補給部隊が戦闘のために退却した1ヘクスごとに。
 - * 北軍補給部隊それぞれについて、アスタリスク(*)のついている3つの勝利条件によって失われる北軍VPの合計は5を越えてはならない。例えば、補給部隊が延長行軍において「D」または「1」の結果を被り(-2VP)、その後除去された(-5VP)場合、失点の合計は5ではなく7となる。しかし、北軍補給部隊が除去されたことによる兵力の損失のため、北軍プレイヤーはアスタリスクのついた条件による5VPと、それに加えて補給部隊の兵力2を失ったことによる4VPとを失う。

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
38以上	北軍決定的勝利
28から37	北軍実質的勝利
18から27	北軍最低限の勝利
8から17	南軍最低限の勝利
-2から7	南軍実質的勝利
-3以下	南軍決定的勝利

スポットシルヴェニアへの競走

RACE FOR SPOTSYLVANIA

13.3 シナリオ3 :

ノート：Wildernessの戦いの後、南に突進するというGrantの決断によって北軍の戦意は高まった。5月7日から8日におこなわれたGrantの夜間行軍は、Leeを追い越して、Northern Virginia軍とRichmondの間に到達することも目論むものであった。しかし、Leeは北軍の移動に先んじて、Andersonの南軍第1軍団と、WarrenとSedgwickの北軍軍団との間にあるSpotsylvania Court Houseの支配を確立するための競争を準備していた。

マップ：北マップのみを使用する。

ゲームの長さ：1864年5月8日、1ターン。

南軍セットアップ：英文ルールブック9ページの「CONFEDERATE SET-UP」を参照。

* Lomax及びWickhamは疲労レベル1でゲームを始める。これらはまた混乱状態、疲弊で、鹿砦マーカーの下にある。

+ Field及びKershawは疲労レベル1でゲームを始める。

北軍セットアップ：英文ルールブック9ページの「UNION SET-UP」を参照。

* この印がついているユニットは疲労レベル1でゲームを始める。

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。
- 1回目と2回目のイニシアティブ：ゲームの1回目のイニシアティブは通常どおり決定される。1回目のイニシアティブにおいて負けたプレイヤーは、ゲームにおける2回目のイニシアティブに自動的に勝つ。それより後、すべてのイニシアティブのダイスは通常どおり決定される。
- 移動制限：両プレイヤーのすべてのユニットはゲームの間を通じてN3118、N3017、N2917、N2916、N2815、N2715、N2714、N2613、N2612、及びN2611に移動することも、退却することもできない。プレイヤーはこの制限を忘れないようにするため、使用していない補給切れマーカーでこれらのヘクスに印をつけてよい。これらのヘクスは側面ポータスの決定については進入できないヘクスとして扱う。
- ヘクスの支配：シナリオ開始時において南軍プレイヤーはすべての目標ヘクスを支配している。

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(VP)を得点そして失点する。

VP 理由

- +12 北軍がSpotsylvania Court House (N3520)を支配している。
- +6 北軍がLaurel Hill (N3418)を支配している。
- +2 北軍がBlock House Bridge (N3219)を支配している。
- +2 北軍がOld Court House (N3321)を支配している。
- +2 北軍がHarrison (N3419)を支配している。
- +2 北軍がLandrum (N3519)を支配している。
- +2 北軍がCrutchfield (N3522)を支配している。
- +2 北軍がBeverly (N3619)を支配している。
- +2 北軍がQuisenberry (N3621)を支配している。
- +3 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。
- 2 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定める。

北軍VP	勝者
29以上	北軍決定的勝利
22から28	北軍実質的勝利
15から21	北軍最低限の勝利
8から14	南軍最低限の勝利
1から7	南軍実質的勝利
0以下	南軍決定的勝利

血のスポットシルヴェニア

BLOODY SPOTSYLVANIA

13.4 シナリオ4:

ノート: Spotsylvania戦役の最初の5日間はこの戦争における最も絶望的な戦闘となり、それは5月12日に「突角」における戦闘において最高潮に達した。必要に迫られて、Leeの軍は塹壕を用いた防御様式を発明したが、これが戦争終結までの間における彼らの戦闘様式を決定付けることになった。これに対してPotomac軍は、5月10日におけるEmory Upton大佐に率いられた南軍戦線に対する集中突撃を含めた、いくつかの独創的な対応を試みた。

マップ: 北マップのみを使用する。

ゲームの長さ: 1864年5月8日から5月12日、5ターン。

南軍セットアップ: 英文ルールブック11ページの「CONFEDERATE SET-UP」を参照。

* この印のついているユニットは鹿砦マーカーの下でゲームを始める。

+ Rodes、E Johnson、及びRamseurは胸壁マーカーの下でゲームを始める。

Lomax及びWickhamは疲労レベル1でゲームを始める。これらはまた混乱状態、疲弊で、鹿砦マーカーの下にある。

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。

* この印のついているユニットは鹿砦マーカーの下でゲームを始める。

+ この印のついているユニットは胸壁マーカーの下でゲームを始める。

Davis、Devin、及びGibbsは疲労レベル1でゲームを始める。これらはまた混乱状態かつ疲弊である。

特別ルール

- ランダムイベント: 第1ターンにランダムイベントはない。第2から第5ターンの開始時には通常どおりランダムイベントが決定される。各種の雨の結果のみが適用される。このシナリオにおいて、2ターンより多いターンが雨になることはない。2ターンの雨が完了した後、ゲーム終了までのすべてのターンにおける天候は(それが複数ターンに及ぶ雨の結果の途中であったとしても)自動的に晴れとして扱われる。この場合、それより後はランダムイベントのダイスをふる必要はない。
- 北軍の橋: N4114とN4213の間のヘクスサイドに北軍大河川マーカーを配置する。
- 編入: これは上級ゲームシナリオではないが、このシナリオにおいては上級ゲームルールの「代用ユニット」の章(30.0を参照)に記載されている編入のルールが適用される。すなわち、編入フェイズがプレイの手順に追加される。分遣はおこなえないことに注意すること。
- 第1ターン: 第1ターン開始時においては、司令官の移送も、編入もおこなうことができない。ゲームは北軍の軍司令官活性化アクションで開始される(後述を参照)。
- 軍の活性化: 第1ターンの1回目のアクションフェイズは自動的に北軍プレイヤーの軍司令官活性化アクションとなる。このアクションは31.0で説明されているとおりにおこなわれる。このアクションは自動的に成功し、このアクションが成功したかどうかを判定するためのダイスをふる必要はない。軍司令官の活性化ルールに定められているとおり、南軍プレイヤーはその直後のアクションフェイズにおいて、イニシアティブを自動的に得る。これはプレイヤーが、ゲー

ム中に軍司令官の活性化アクションを用いる唯一の機会である。

- Sedgwick: 5月9日、第6軍団司令官のJohn Sedgwickは前線のすぐそばを迷っていた際に南軍の射撃の名手によって撃たれた。このため、Sedgwickは彼が突撃を率いる際には常に殺される可能性がある。Sedgwickによって突撃が宣言された場合、北軍及び南軍プレイヤーがその戦闘のダイスにおいて同じ数字(修正前に)を出したならば、Sedgwickは殺される。彼のカウンターをゲームから取り除き、司令官Wrightと置き換える。Wright師団のカウンターを取り除き、Russel師団のカウンターと置き換える。Sedgwickは行軍アクションの間におこなわれた攻撃において殺されることはない。他の司令官がこの方法で殺されることはない。
- Upton: このシナリオでは北軍プレイヤーはUpton特殊突撃マーカーを使用することができる。詳細については33.0を参照すること。
- マップ外移動: 両プレイヤーはゲームの最初の3ターンの間に、勝利ポイントを得るために騎兵ユニットをマップ南端から退出させることができる。マップを退出するためには、ユニットはまずxx34列にある、マップ南端につながる道路または鉄道を含むヘクスに移動しなければならない。それより後、追加1移動ポイントを支払えば、そのユニットはマップを離れることができる。歩兵ユニットはマップを退出することができず、またすべてのユニットはマップの北、東、及び西端から退出することができない。一度マップを退出したユニットが戻ってくることはできない。
- ヘクスの支配: シナリオの開始時において、北軍プレイヤーはTodd's Tavernを支配している。南軍プレイヤーはその他のすべての目標を支配している。

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(VP)を得点そして失点する。

VP 理由

- | VP | 理由 |
|-----|--|
| +25 | 北軍がSpotsylvania Court House (N3520)を支配している。 |
| +4 | 北軍がTodd's Tavern (N3117)を支配している。 |
| +4 | 北軍がWaite's Shop (N3019)を支配している。 |
| +4 | 北軍がMount Pleasant (N3225)を支配している。 |
| +4 | 北軍がStannard's Mill (N3924)を支配している。 |
| +4 | 北軍がMassaponax Church (N4019)を支配している。 |
| +4 | 北軍がGuinea Station (N4323)を支配している。 |
| +10 | 北軍が以上に書かれている4VPの目標6つすべてを支配している。 |
| +2 | 第3ターンが終了する前にマップ南端から退出した北軍騎兵ユニットの兵力ポイントごとに(特別ルール8を参照)。 |
| -3 | 第3ターンが終了する前にマップ南端から退出した南軍騎兵ユニットの兵力ポイントごとに(特別ルール8を参照)。この勝利条件のために引かれるVPの合計は、このすぐ上に書かれている勝利条件によって北軍プレイヤーが受け取ったものの合計より多くなってはならないことに注意すること(例:兵力がそれぞれ2と3の北軍騎兵旅団がマップ南端から退出した。北軍プレイヤーは+10VPを受け取る。南軍プレイヤーが兵力の合計が4以上の騎兵ユニットを退出させた場合でも、この勝利条件によって引かれるのは最大でも-10である)。 |

- +3 第3ターンが終了する前にSheridanがマップ南端から退出した。
- 3 第3ターンが終了する前にStuartがマップ南端から退出した。このVPはゲーム中に1個以上の北軍騎兵ユニットがマップを退出した場合のみ与えられる。
- +3 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。
- 2 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
92以上	北軍決定的勝利
74から91	北軍実質的勝利
56から73	北軍最低限の勝利
38から55	南軍最低限の勝利
20から37	南軍実質的勝利
19以下	南軍決定的勝利

シェリダン、南への騎行

SHERIDAN RIDES SOUTH

13.5 シナリオ5:

ノート: 5月8日、GrantとMeadeはSheridanに対して、Stuart率いる南軍騎兵に積極的に移動する許可を与えた。北軍の数的優勢を得ることができる開けた場所での戦闘でStuartを捕捉できるよう、Sheridanは南への襲撃に繰り出し、Stuartがそれを追わなければならないように仕向けた。Beaver Dam Station周辺のVirginia中央部を破壊し、格好の恐怖をRichmondの市民に植え付けた後、SheridanはYellow Tavernにおける運命の戦闘においてStuartと遭遇した。

マップ: 両方のマップを使用する。
ゲームの長さ: 1864年5月9日から5月12日、4ターン。

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。

+ 1 MD及び2 MDはそれぞれ要塞マーカーの下でゲームを始める。

Lomax及びWickhamは疲弊の面を上にしてゲームを始める。

北軍セットアップ: 英文ルールブック14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。
- 第1ターン: 北軍プレイヤーは第1ターンにおける最初の2回のイニシアティブに自動的に勝つ。第1ターンの間、司令官移送フェイズはおこなわれない。
- 北軍移動制限: 北軍ユニットはSpotsylvania Court House (N3520)とWaite's Shop (N3019)のいずれかから3ヘクス以内にあるヘクスに移動することも、攻撃することも、退却することもできない。これらのヘクスは、これらのユニットに対する側面ボーナスを算出する際には、進入できない地形として扱われる。
- 南軍移動制限: 南軍ユニットはNi川を渡って移動することも、攻撃することも、退却することもできない。これらのヘクスは、これらのユニットに対する側面ボーナスを算出する際には、進入できない地形として扱われる。
- Richmond 及び Drewry's Bluff 防衛軍: 南軍プレイヤーは第2ターンになるまでHunton、Barton、Gracieのいずれも移動させることができない。ゲーム中のいずれかの時点でBartonまたはGracieを移動させたことによる勝利ポイントペナルティがあることに注意すること。
- 司令官の死: StuartはYellow Tavernにおいて致命傷を受け、翌朝死亡した。このため、StuartとSheridanの両方が戦闘で殺される可能性がある。これらの司令官の1人がスタックしているユニットが「D」の結果を受けたすべての戦闘において、その司令官は殺される可能性がある。両プレイヤーが戦闘解決手順においてふったダイスが同じ数(修正前)だった場合、戦闘解決は一時中断され、これらの司令官を参加させているプレイヤーは司令官の死をチェックする。ダイスを1つふる。問題になっている将軍がStuartである場合、ダイスが奇数であるならば死亡し、その将軍がSheridanである場合、ダイスが1であるならば死亡する。同じ戦闘において両方の将軍が死亡する可能性があることに注意すること。騎兵師団司令官はこの特別ルールの対象にはならない。

7 永久的な要塞: これは上級ゲームシナリオではないが、上級ゲームルール32.0の南軍要塞に関するルールがシナリオを通じて適用される。

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(VP)を得点そして失点する。

VP 理由

- | VP | 理由 |
|----|--|
| +3 | Beaver Dam Station (S2202)が損害を受けている。 |
| +3 | Hanover Junction (S3307)が損害を受けている。 |
| +2 | Ashland (S3313)が損害を受けている。 |
| +1 | Bumpass Turnout (S1801)が損害を受けている。 |
| +1 | Hewlett's Turnout (S2603)が損害を受けている。 |
| +1 | Noel's Turnout (S2804)が損害を受けている。 |
| +1 | Verden Station (S3106)が損害を受けている。 |
| +1 | Hungary Station (S3220)が損害を受けている。 |
| +1 | Atlee's Station (S3719)が損害を受けている。 |
| +3 | ゲーム中に破壊された永久的な要塞ごとに。 |
| +1 | Richmond市街地ヘクスの3ヘクス以内の堡壘または要塞ヘクスにおいて第3ターンを終えた北軍騎兵旅団ごとに。北軍プレイヤーがこの方法で得ることのできるVPは最大5VPであることに注意すること。 |
| +2 | ゲーム中のいずれかの時点で南軍プレイヤーがBartonに移動した。 |
| +2 | ゲーム中のいずれかの時点で南軍プレイヤーがGracieに移動した。 |
| -2 | 以下の3つの場所のうちの1つにおいてゲームを終えなかった北軍騎兵旅団ごとに。 <ul style="list-style-type: none">・ Louisa郡のいずれかのヘクス・ Hanover郡の、ヘクス列41xxの東(この列を含まない)にあるいずれかのヘクス・ Henrico郡の、ヘクス列41xxの東(この列を含まない)あるいずれかのヘクス。 この-2VPのペナルティは除去された北軍騎兵旅団それぞれについても課される。 |
| +3 | 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。 |
| -2 | 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定める。

北軍VP 勝者

北軍VP	勝者
23以上	北軍決定的勝利
19から22	北軍実質的勝利
15から18	北軍最低限の勝利
11から14	南軍最低限の勝利
7から10	南軍実質的勝利
6以下	南軍決定的勝利

彼らを吹き飛ばす

STRIKE THEM A BLOW

13.6 シナリオ6 :

ノート: Spotsylvaniaの塹壕における血みどろの戦闘の約2週間後、5月20日の夜にGrantは、Leeの南へ、そしてその後東へと移動するようPotomac軍に命じた。LeeとGrantは共に、この新しい機動の局面が敵軍を開けた場所で捕捉することのできる絶好のチャンスであると見ていた。North Anna川を渡らずに進撃するうちに、Potomac軍はNorth Anna川南岸にある南軍の逆V字型陣地を挟み込むことになってしまった。Northern Virginia軍がLeeの「我々は彼らを吹き飛ばさなければならない」という宣言を実行に移すことができない唯一の理由は彼の突然の病気であった。

マップ: 両方のマップを使用する。

ゲームの長さ: 1864年5月21日から5月23日、3ターン。

南軍セットアップ: 英文ルールブック17、18ページの「CONFEDERATE SET-UP」を参照。

^ Bartonは疲弊の面でゲームを始める。

* 1 VA及び11 VAは鹿砦マーカーの下でゲームを始める。

+ この印のついているユニットは胸壁マーカーの下でゲームを始める。

2 MDは要塞マーカーの下でゲームを始める。

北軍セットアップ: 英文ルールブック18ページの「UNION SET-UP」を参照。

+ この印のついているユニットは胸壁マーカーの下でゲームを始める。

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 第1ターン: 第1ターンの開始時には司令官を移送してはならない。ゲームの1回目のアクションフェイズには北軍アクションがおこなわれ、北軍プレイヤーは司令官Torbertの活性化のみをおこなうことができる(後述の特別ルール4を参照)。2回目のアクションフェイズには北軍アクションがおこなわれ、北軍プレイヤーは軍団司令官Hancockの活性化のみをおこなうことができる。この2回のアクションの後、ゲーム終了までイニシアティブは通常どおり決定される。
- 3 Leeの病気: 第1ターン終了時に南軍軍司令官カウンター(Lee)を病気(Sick)の面に裏返す。シナリオの残りの2ターンの間、この面のままとする。この面において彼はより低い指揮値となり、Leeのボーナスも用いることができない。
- 4 Torbert: 北軍騎兵師団司令官のTorbertはこのとき、Potomac軍の3つの騎兵連隊すべてを指揮していた。このシナリオの間、Torbertは第1騎兵師団(Cav-1)に属しているユニットであるならば、それらを自由に活性化することができる。
- 5 南軍移動制限: 南軍のPickettは第2ターンになるまで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。
- 6 ヘクスの支配: シナリオ開始時において南軍プレイヤーはすべての目標を支配している。敵軍歩兵ユニットがそのヘクスを通過した時点で、そのヘクスの支配は敵軍プレイヤーに移る。

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(VP)を得点そして失点する。

VP 理由

- | | |
|-----|---|
| +12 | 北軍がHanover Junction (S3307)を支配している。 |
| +4 | 北軍がAshland (S3313)を支配している。 |
| +4 | 北軍がBowling Green (N4828)を支配している。 |
| +4 | 北軍がChester Depot (S3303)を支配している。 |
| +4 | 北軍がNoel's Turnout (S2804)を支配している。 |
| +4 | 北軍がVerdon Station (N4323)を支配している。 |
| +2 | 北軍がGuinea Station (N4323)を支配している。 |
| +2 | 北軍がHanover Depot (S3913)を支配している。 |
| +2 | 北軍がMilford (N4730)を支配している。 |
| +2 | 北軍がWickham Station (S3611)を支配している。 |
| +1 | Hanover、Henrico、またはLouisa countyのいずれかでゲームを終えなかった南軍歩兵師団ごとに。完全に除去された南軍歩兵師団はこの合計に含まれる。 |
| +3 | 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。 |
| -2 | 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定める。

北軍VP 勝者

39以上	北軍決定的勝利
32から38	北軍実質的勝利
25から31	北軍最低限の勝利
18から24	南軍最低限の勝利
11から17	南軍実質的勝利
10以下	南軍決定的勝利

ベセズダ教会

BETHESDA CHURCH

13.7 シナリオ7:

ノート: 5月28日のHaw's Shopにおける騎兵の激突の後、LeeとGrantはTotopotomoy Creekをはさんでお互いに目を光らせた。5月29日、Warrenはこの川を渡りBethesda Churchに向けて彼の軍団を前進させた。Leeは北軍の側面が宙に浮いていること、そして「James川に到達する前にGrantの軍を叩き潰さなければ包囲され、その後は時間の問題となってしまうこと」を知っていた。

マップ: 南マップのみを使用する。

ゲームの長さ: 1864年5月30日から6月1日、3ターン。

南軍セットアップ: 英文ルールブック17、18ページの「CONFEDERATE SET-UP」を参照。

* この印のついているユニットは胸壁マーカーの下でゲームを始める。

北軍セットアップ: 英文ルールブック18ページの「UNION SET-UP」を参照。

* この印のついているユニットは胸壁マーカーの下でゲームを始める。

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: 南軍プレイヤーは第1ターンにおける1回目のイニシアティブに自動的に勝つ。
- 北軍移動制限: Wilson騎兵師団、第2軍団、及び第18軍団のすべてのユニット及び司令官は第1ターンに移動することも、塹壕構築をおこなうこともできない。加えて、軍司令官Grantは第1ターンに移送されることも、移動することも、総突撃を宣言することもできない。南軍ユニットがこれらのユニットのいずれか1つに隣接する移動をした場合、これらすべての北軍ユニットの制限はただちに解除される。
- 南軍移動制限: Young, Hampton, Rosser, WH Lee, Gordon, Chambliss, Hoke, Breckinridge、及び第3軍団のすべてのユニット及び司令官は、第1ターンに移動することも、塹壕構築をおこなうこともできない。軍司令官Leeは第1ターンに移送されることも、移動することも、総突撃を宣言することもできない。北軍ユニットがこれらのユニットのいずれか1つに隣接する移動をした場合、これらすべての南軍ユニットの制限はただちに解除される。
- 幕僚の失敗: 第2ターン及びそれより後、第18軍団のユニットが移動する際には、第18軍団所属の各ユニットはS4919に向かって移動しなければならない。これらのユニットが移動して入るヘクスが、このヘクスからより遠くにあるヘクスに戦闘後前進しない限りは、通常どおり攻撃をおこなうことができる。S4919に到達したユニットは、その時点でこの移動制限を解除される。1回のアクションにおいて、ユニットはまずS4919に移動し、もし十分な移動ポイントを有しているならば、それより後も移動を続けることができる。
- 兵役終了: 5月31日の朝、Crawford師団の3個旅団のうち2個が兵役終了となった。第1ターンの回復フェイズに、Crawfordの兵力を半分(端数切捨て)に減らす。この損失は勝利ポイントには含まれない。

7 ヘクスの支配: シナリオの開始時において、北軍プレイヤーはBethesda Church、Polly Hunley's Corner、Haw's Shop、及びOld Churchを支配している。南軍プレイヤーはこの他の5つの目標を支配している。

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(VP)を得点そして失点する。

VP 理由

- | VP | 理由 |
|-----|--|
| +10 | 北軍がMechanicsville (S3922)を支配している。 |
| +10 | 北軍がBethesda Church (S4320)を支配している。 |
| +10 | 北軍がNew Cold Harbor (S4422)を支配している。 |
| +6 | 北軍がAtlee's Station (S3719)を支配している。 |
| +6 | 北軍がShady Grove Church (S3920)を支配している。 |
| +6 | 北軍がPolly Hunley's Corner (S4118)を支配している。 |
| +6 | 北軍がHaw's Shop (S4317)を支配している。 |
| +6 | 北軍がOld Cold Harbor (S4522)を支配している。 |
| +6 | 北軍がOld Church (S4719)を支配している。 |
| +3 | 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。 |
| -2 | 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
56以上	北軍決定的勝利
48から55	北軍実質的勝利
40から47	北軍最低限の勝利
32から39	南軍最低限の勝利
24から31	南軍実質的勝利
23以下	南軍決定的勝利

トレヴィリアン・ステーション

TREVILIAN STATION

13.8 シナリオ8 :

ノート : 6月5日、David Hunter 将軍の軍はPiedmontでShenandoah峡谷における勝利を勝ち取り、Lexington及びLynchburgに向けて南進を始めた。Grantは、Sheridanを西へ送りHunterとCharlottesvilleで合流させるべき時だと決心した。その途中、SheridanはLouisa郡においてVirginia Central鉄道に損害を与えることができた。Sheridanに対抗するため、Leeは新任の騎兵軍団司令官であるWade Hamptonを送った。

マップ : 両方のマップを使用する。

ゲームの長さ : 1864年6月8日から6月12日、5ターン。

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。

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。

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 : 第1ターンにおいて北軍プレイヤーのみが移動及び塹壕構築をおこなうことができる。第1ターンにおいて南軍の活性化が許されないため、第1ターンの各アクションフェイズ開始時にはイニシアティブのダイスはふらない。北軍プレイヤーは司令官の活性化アクション2回のみをおこなうことができ、これらは司令官Sheridanによっておこなわれなければならない。この2回のアクションの後、第1ターンのアクションサイクルは終了する。この他のすべてのターンは通常どおりプレイされ、Sheridan(及び他のすべてのユニット)は何度でも活性化されることできる。
- 北軍移動制限 : すべての北軍ユニットはHanover郡のヘクスに自発的に移動することも攻撃することもできない。しかし、北軍ユニットはこの郡に退却することはできる。Hanover郡に入ることを強制されたならば、この郡を再び退出するまで通常どおり移動することができる。この制限は、南軍ユニットがNorth Anna川を北に渡った時点で解除される。
- 南軍移動制限 : すべての南軍ユニットはCaroline郡のヘクスに自発的に移動することも攻撃することもできない。しかし、南軍ユニットはこの郡に退却することはできる。Caroline郡に入ることを強制されたならば、この郡を再び退出するまで通常どおり移動することができる。この制限は、北軍ユニットがNorth Anna川を南に渡った時点で解除される。
- Hampton : このシナリオでは軍団司令官Hamptonのカウンター(戦術値3、指揮値5)を使用する。シナリオ2、4、及び6においては師団司令官Hamptonのカウンターを使用しないこと。このシナリオにおいてHamptonは南軍ユニットをどれでも活性化することができる(そしてこれらは、南軍騎兵軍

団司令官を用いたことによってダイス2個プラス3だけ移動することができる)。

- マップ外移動 : 北軍プレイヤーが以下の駅の少なくとも1つに損害を与えた後、北軍プレイヤーは勝利ポイントを得るために、騎兵ユニットを北マップの西端から退出させることができる。問題となる駅は以下のとおりである。

- Louisa Court House (N1332)
- Trevilian Station (N0930)
- Gordonsville (N0225)

マップから退出するためには、ユニットはまずN0126、N0127、N0129、N0132、N0133の5つのヘクスの1つに移動しなければならない。それより後、追加1移動ポイントを支払えば、そのユニットはマップを離れることができる。南軍ユニットはマップを退出することができず、いずれのユニットも他のヘクスからマップを退出することはできない。戦意低下状態のユニットもマップを退出する資格がない。一度マップを退出したユニットが戻ってくることはできない。

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(VP)を得点そして失点する。

VP 理由

- +14 ゲーム中にちょうど5つの北軍騎兵がマップを退出した。
- +8 ゲーム中にちょうど4つの北軍騎兵がマップを退出した。
- +5 ゲーム中にちょうど3つの北軍騎兵がマップを退出した。
- +2 ゲーム中にちょうど2つの北軍騎兵がマップを退出した。
- +8 ゲーム中にTravillian Station (N0930)が損害を受けた。
- +4 ゲーム中にGordonsville (N0225)の駅が損害を受けた。
- +4 ゲーム中にLouisa Court House (N1332)の駅が損害を受けた。
- +3 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。
- 2 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
22以上	北軍決定的勝利
19から21	北軍実質的勝利
16から18	北軍最低限の勝利
13から15	南軍最低限の勝利
10から12	南軍実質的勝利
9以下	南軍決定的勝利

上級ゲームルール

14.0 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 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。
- 3 マップ外フェイズ(5月6日及びそれより後)
ユニットをマップ外のマスに、またはマップ外のマスから移動することができる(28.0を参照)。
- 4 郡支配フェイズ
プレイヤーは、直前のターンに郡の支配があるプレイヤーから別のプレイヤーに変わったかどうか決定する。支配は戦略移動(20.0)が可能かどうかを決定するために重要である。
- 5 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。
- 6 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、結果が同じだったことによりアクションサイクルが終了する可能性がある(18.0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同じ結果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。
- 7 回復フェイズ
資格のあるユニットは徴発、塹壕構築、橋の架設、橋及びフェリーの修理、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。5月19日から5月23日の間であるならば、南軍プレイヤーはSoutheastern Virginia方面軍において自軍を再編成することができる(34.0を参照)。
- 8 戦略サイクル
(4で割り切れるターンにおいてのみ)
 - A 司令官回復セグメント：病気の司令官が回復する可能性がある。
 - B 戦略セグメント：ダイスを2個ふり、プレイヤーは戦略表を参照する。
 - C 増援セグメント：両プレイヤーは確定増援、可変増援、または特別増援のいずれかが到着するかどうかを決定する。撤収を命じられた砲兵ユニット(16.0)が北軍の集積所または北軍が支配している郡都にいる場合、マップ

から取り除かれる。

- D Valleyセグメント：両プレイヤーはValley及びその周辺地域における活動をおこなう。
 - E Bermuda Hundredセグメント：両プレイヤーはBermuda Hundred及びその周辺地域における活動をおこなう。
 - F 集積所セグメント：両プレイヤーは望むならば集積所を破壊または解体することができる。それに続いて、プレイヤーは駅にある集積所のいずれかを降格する必要があるかどうかをチェックする。最後に、プレイヤーは集積所を配置する、または昇格し、そして損害または破壊マーカーを駅から取り除くことができる。北軍プレイヤーは揚陸所ヘクスにおいて集積所を構築または昇格したかどうかに応じて、北軍海軍(Union Navy)マーカーを適切な面で配置しているかどうかを確認すべきである。
 - G 補給状態セグメント：両プレイヤーは自軍ユニットの補給状態を決定する。
 - H 弾薬セグメント：プレイヤーは弾薬を補充することができる。
 - I 北軍指揮セグメント：北軍プレイヤーは次の戦略サイクルまでのValley及びBermuda Hundredにおける自軍の「姿勢」が「積極的」であるか「消極的」であるかを決定する。
 - J VPセグメント：北軍プレイヤーはVPを得点する可能性がある。
 - K ゲーム終了セグメント(5月31日及びそれより後)：北軍プレイヤーはゲームが終了するかどうかを決めるためにダイスを2個ふる。
- 9 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。

15.0 ランダムイベント

各ランダムイベントフェイズにどちらかのプレイヤーがダイスを2個ふる。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。

雨

雨の効果は基本ゲームと完全に同じである(12.0を参照)。

北軍の夜間行軍

この結果が生じた場合、北軍プレイヤーは現在のターンにおけるすべての軍司令官の活性化アクション(31.0を参照)において-1の修正を受ける。現在のターンにおいて北軍プレイヤーが初めてイニシアティブを取った活性化セグメントに、北軍プレイヤーが軍の活性化アクションを試みる場合、この修正は-2に増える。

指揮の停滞

この結果が生じた場合、示されたプレイヤーは現在のターンにおいて、自軍歩兵及び砲兵ユニットそれぞれの移動力から1を、自軍騎兵ユニットそれぞれの移動力から2を引く。

ノート：ユニットがその移動力を0に減らされた場合でも、それは1ヘクス移動することができる(6.2を参照)。

16.0 戦略イベント

戦略サイクルの戦略セグメントごとにどちらかのプレイヤーはダイスを2個ふる。戦略サイクルは4で割り切れるターンにのみおこなわれる(5月11日、14日、19日、23日、27日、31日、そして6月4日、8日、12日のことである)。プレイヤーは戦略イベント表を参照し、ダイスの結果の合計に応じた結果をチェックする。

Johnston大勝利

北軍プレイヤーはAtlanta戦役における南軍の勝利による戦意低下の影響で、この戦略サイクルのすべての姿勢のダイスに1を足す。

Sharman大勝利

北軍プレイヤーはAtlanta戦役における北軍の勝利による戦意高揚の影響で、この戦略サイクルのすべての姿勢のダイスから1を引く。

司令官の病気

司令官1人が病気になる(19.0を参照)。

Mosby遊撃隊

北軍兵站の強化

南軍兵站の衰弱

南軍兵站の強化

この4つのイベント影響はすべて補給において説明される(29.0を参照)。

北軍砲兵の撤収

この結果が生じた場合、北軍の砲兵ユニット3個を次の戦略サイクル開始時まで、Stafford郡かFauquier郡にあるいずれかのヘクス、北軍の集積所が存在するヘクス、または北軍の支配している郡の「支配郡都」(24.0)のいずれかに移動しなければならない。条件を満たすヘクスにいる場合、これらのユニットは次の戦略セグメントの増援セグメントにマップから取り除かれる。北軍プレイヤーは取り除いた砲兵部隊が3個より少ないごとに10VPを失う。

例：1ユニットのみ取り除かれた場合、20VPを失う。

その戦略サイクルにおけるより後において解体される集積所から、砲兵ユニットを取り除くことができる。同様に、その戦略サイクルを北軍の集積所と同じヘクスで開始したが、それがMosby遊撃隊のイベントによって失われてしまった場合でも、その砲兵ユニットを取り除くことができる。1回のゲームにおいてこのイベントが2回生じた場合、それは無視される。

17.0 北軍指揮の姿勢

2つのマップ外「戦域」、Shenandoah ValleyとBermuda Hundredの状況がゲームに影響する可能性がある。これらのマップ外戦域の北軍は、常に「積極的」または「消極的」の2つの「姿勢」のいずれかになければならない。これら2つの戦域における姿勢は連携しておらず、北軍は片方で「積極的」に、もう片方で「消極的」になる可能性がある。北及び南マップ上の北軍ユニットはマップ外戦域における北軍の姿勢に影響されることはない。

指揮ポイントのダイス

北軍指揮セグメントは常に北軍プレイヤーによる追加指揮ポイントのためのダイスで始まる。Shenandoah Valleyのためにダイスを1個振り、Bermuda Hundredのためにもう1個のダイスをふる。それぞれのダイスはその戦域の北軍の軍または方面軍司令官の指揮値と比較される。指揮値がその司令官の指揮値以下である場合、指揮ポイントが得られる。このダイスは以下の通り修正される可能性があることに注意する。

+1：現在の戦略イベントが「Johnston大勝利」である。

+1：この戦略サイクルにおいて、北軍がこの戦域で大敗北を被っている。

-1：現在の戦略イベントが「Sharman大勝利」である。

-1：現在の軍または方面軍司令官がマップ上にいる間、この戦域において北軍が大敗北を被っていない(この戦域でまだ戦闘が生じていない場合を含む)。

-1：(Bermuda Hundredのみ)現在、Drewry's Bluffのマスに1個以上の北軍ユニットが存在している。

指揮ポイントを獲得した場合、北軍プレイヤーはその戦域の北軍指揮欄(Union Command Track)上において指揮(Command)マーカーを増加方向に1ポイント動かす。それぞれの北軍指揮欄が、北軍プレイヤーの指揮ポイントを最大2に制限していることに注意すること。指揮ポイントを獲得し、その戦域の指揮マーカーが既に「2」のマスにある場合、この指揮ポイントは失われる。

北軍指揮の姿勢の宣言

北軍プレイヤーは各戦略サイクルの北軍指揮セグメントにおいて、Shenandoah ValleyとBermuda Hundredの両方における北軍指揮の姿勢を宣言しなければならない。これらの2つの宣言は次の戦略サイクルの北軍指揮セグメントになるまで有効でありつづける。

積極的な姿勢：

ある戦域の指揮欄(Command Track)において北軍指揮(Union Command)マーカーが「1」以上の数字が書かれたマスに存在している場合、北軍プレイヤーは「指揮ポイント」を1消費することによって積極的な姿勢を宣言することができる。そうする場合、指揮マーカーはその戦域の指揮欄において1マス分減らされ、その戦域の姿勢(Posture)マーカーが積極的(Active)の面で配置される。

消極的な姿勢：

北軍プレイヤーが消極的な姿勢を宣言することを望む場合、彼は指揮ポイントを消費しない。その戦域の指揮マーカーはそれが存在している場所にとどまり、その戦域の姿勢マーカーは消極的(Passive)の面で配置される。ある戦域の指揮マーカーが「0」のマスに存在している場合、北軍プレイヤーはその戦域について消極的な姿勢を宣言しなければならない。

ゲーム開始時における指揮の姿勢

上級ゲームシナリオの両方において、Shenandoah Valleyの指揮の姿勢は「消極的」である。シナリオ9開始時におけるBermuda Hundredの指揮の姿勢は「積極的」で、シナリオ10開始時においては「消極的」である。開始時において、それぞれの戦域の指揮マーカーは「0」のマスに配置される。

積極的な指揮の姿勢

ある戦域で北軍指揮の姿勢が積極的である場合、北軍は戦略サイクルの適切なセグメント(すなわち、Valleyのマスにいる

兵士はValleyセグメント、Bermuda Hundredのマスにいる兵士はBermuda Hundredセグメント)において通常どおり移動と攻撃をおこなうことができる。

消極的な指揮の姿勢

ある戦域で北軍指揮の姿勢が消極的である場合、北軍は戦略サイクルの適切なセグメントの間を通じて移動することも、攻撃することもできない。しかし、これらは南軍プレイヤーに攻撃された場合、通常どおり戦闘に参加することができる。これらはアクションサイクルの間に水上移動(22.0)、またはマップ外フェイズの間に移送ルール(28.0)によってその戦域を離れることができる。

18.0 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。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」のぞり目

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可能性がある。プレイヤーは以下の手順に従う。

- 1 北軍プレイヤーはそのアクションサイクルの継続を宣言することができる。彼が延長を試みることを選んだ場合、ダイスを1個ふり、北軍の軍司令官の現在の指揮値から2を引いた数以下(Grantが指揮しているため、3以下である)を出さなければならない。このダイスに成功した場合、アクションサイクルは継続し、南軍がイニシアティブを取る。それに失敗したか、北軍プレイヤーがアクションサイクルを延長しないことを決定した場合はステップ2に進む。
- 2 今度は南軍プレイヤーが同じようにアクションサイクルを延長するための機会を持つ。彼が延長を試みることを選んだ場合、ダイスを1個ふり、南軍の軍司令官の現在の指揮値から2を引いた数以下(Leeが健康であれば4以下、病気である場合は2以下である)を出さなければならない。このダイスに成功した場合、アクションサイクルは継続し、南軍がイニシアティブを取る。それに失敗したか、南軍プレイヤーがアクションサイクルを延長しないことを決定した場合は、回復フェイズに進む。

19.0 司令官の病気と死

司令官の病気

戦略イベント表において「司令官の病気」の結果が生じた場合、どちらかのプレイヤーがダイスを2個ふり、司令官の病気表を参照し、ダイスに応じた結果をチェックする。示された司令官が既に病気であるか、殺されている場合、そのイベントを無視する。その司令官がプレイに使用されている場合、以下に説明される手順に従う。

Ewell : Ewellのカウンターは永久にゲームから取り除かれる。後述されているとおり、EarlyまたはE Johnsonが彼を引き継ぐ。

Hill : EarlyがHillを引き継ぎ、そのカウンターは裏面に返される(後任についての詳細は後述を参照)。次の戦略サイクルの司令官回復セグメントにダイスを1個振る。結果が1または2の場合Hillは回復し、第3軍団をEarlyから取り戻す。それ以外の結果である場合、彼はゲームから取り除かれたままとなり、次の戦略サイクルにおいて再び回復を試みることができる。

Lee : Leeはゲームに残るが、そのカウンターは「病気(Sick)」の面に裏返される。彼の指揮値は下がり、回復するまでLeeボーナス(7.4を参照)を使用することができない。次の戦略サイクルの司令官回復セグメントにLeeは自動的に回復する。彼のカウンターを裏返し、通常面に戻す。

Pickett : 南軍の再編成(34.0を参照)がおこなわれていない場合、Pickettは病気となる。Pickettのカウンターを一時的にゲームから取り除き、彼が不在の間、誰も彼の代理にはならない。次の戦略サイクルの司令官回復セグメントに、ダイスを1個ふる。結果が1または2の場合、Pickettは回復し、P-1師団のいずれかのユニットと同じヘクスに配置される。それ以外の結果である場合、彼はゲームから取り除かれたままとなり、次の戦略サイクルにおいて再び回復を試みることができる。南軍の再編成がおこなわれた場合、Pickettは自動的に回復する。

Torbert : TorbertはMerrittに取って代われ、そのカウンターは裏面に返される。同時に、Merritt旅団をGibbsに置き換える。次の戦略サイクルの司令官回復セグメントにダイスを1個ふる。結果が1または2の場合、Torbertは回復し、この2個のカウンターは元に戻される。それ以外の結果である場合、彼はゲームから取り除かれたままとなり、次の戦略サイクルにおいて再び回復を試みることができる。彼とMerrittは戦術値と指揮値が同じであるため、この変更はゲームに影響せず、これは選択ルールであることに注意すること。このイベントは歴史的完全性へのためだけに含まれている。

司令官の死

1人以上の軍団司令官が、防御をおこなっているヘクス、またはその指揮下のユニットが攻撃をおこなっているヘクスのいずれかに存在している戦闘においては、その司令官のうちの1人以上が殺される可能性がある。その戦闘の手順において両プレイヤーのダイスがあらゆる修正を加える前の時点で1である場合、所有プレイヤーが司令官の死をチェックする間、戦闘解決を一時中断する。所有プレイヤーは、そのような司令官それぞれについてダイスを1個ふる。結果が2以下の場合、その司令官は殺され、ゲームに戻ることはできない。司令官が死んだ場合でも、その戦闘の解決にはその司令官自身の戦術値が用いられる。

司令官の死の修正 :

-1 司令官が森ヘクスにいる場合

-1 司令官がLongstreet、Stuart、またはSedgwickである場合

以下の種類の司令官は司令官の死による影響を受けないことに注意すること。

- ・ 軍司令官
- ・ 方面軍司令官
- ・ 師団司令官
- ・ 元々の軍団司令官の後任

後任

司令官が殺された場合、後述の表に記されているとおりに、適切な司令官に置き換えられる。これらの司令官の大部分は元々の司令官のカウンターを裏返すことで配置される。

例外 : Sheridanは取り除かれるだけで、置き換えられない。

元々の司令官 後任

Longstreet	Anderson
Ewell	Early+
Hill	Early
Stuart	Hampton*
Hancock	Humphreys
Warren	Griffin
Sedgwick	Wright
Burnside	Willcox
Gillmore	Lerry
Smith	Martindale
Sheridan	(なし)

- + EarlyがHillの病気または死亡のために使用されている場合、E Johnstonを使用する。
- * Stuartが死んだ場合、彼は直には置き換えられない。その後の各戦略サイクルの司令官回復セグメントにおいて、南軍プレイヤーはダイスを1個ふる。その結果が1~5の場合、南軍プレイヤーは騎兵軍団司令官なしの状態を続けなければならない。その結果が6の場合、Hamptonが南軍騎兵軍団を指揮する。師団司令官Hamptonのカウンターを軍団司令官Hamptonのカウンターに置き換える。Hamptonはゲームの残りの間、この軍団を預かる。Hamptonに代わる師団司令官は存在せず、彼は彼自身の師団と南軍騎兵軍団の両方を所有する。

20.0 戦略移動

「戦略移動」はいくつかの状況においてユニットの移動力を増加するための特別な種類の行軍である。

戦略移動の資格

次の要件のすべてを満たしているユニットのみが戦略移動をおこなうために選ばれることができる。

- ・現在のターンに既に行軍をおこなってはいならない。
- ・あらゆる敵軍ユニットから8ヘクス以上離れていなければならない。
- ・敵軍が支配する郡に存在してはいならない(24.0を参照)。

ノート：戦略移動をおこなうために選ばれたユニットと敵軍ユニットの間の距離を数える場合、2個のユニットの間のヘクスの経路は水面のみのヘクスに進入することができない。すなわち、敵軍から7ヘクス以下の距離であるにもかかわらず、それらのユニットが1個以上の水面ヘクスによって隔られている場合に、ユニットが戦略移動をおこなうために選ばれる可能性がある。

戦略移動をおこなう方法

プレイヤーが「行軍」または「司令官の活性化」アクションを宣言した場合、そのアクションにおいて行軍のために選ばれたすべてのユニットが戦略移動をおこなう資格があるならば、そのアクションに「戦略移動」を使用することができる。参加しているユニットは塹壕構築アクションをおこなうことができない。戦略移動が宣言された場合、手番プレイヤーは選んだユニットすべてについて次の手順に従う。

- 1 疲労：自軍ユニットにどれだけの疲労レベルを消費させたいかを宣言する。最低2から最高4まで消費しなければならない。消費するレベルの値はそのユニットの現在の疲労レベルに足され、そのユニットには新しい疲労マーカーが配置される。プレイヤーによって消費されるレベルの値は、ユニットの疲労レベルを4より大きくするものであってはならない。

- 2 移動力：プレイヤーはそのユニットの移動力を決定する。移動力はどれだけの疲労レベルを消費したか、兵科、そしてそのユニットが北軍か南軍かによって決定される。移動力は司令官の活性化に参加している場合でも増加しない。

南軍ユニット

消費される疲労レベル	歩兵または砲兵の移動力	騎兵の移動力
2	14(12)	24(20)
3	21(18)	36(30)
4	28(24)	48(40)

北軍ユニット

消費される疲労レベル	歩兵または砲兵の移動力	騎兵の移動力
2	12(10)	22(18)
3	18(15)	33(27)
4	24(20)	44(36)

ノート：そのプレイヤーが「指揮の停滞」を被っている場合、移動力はカッコのついた値となる(15.0を参照)。

- 3 通常の延長行軍のルールは変更される。戦略移動において疲労レベルが3(疲弊の場合は2)になるユニットは延長行軍表の判定をおこなわない。その代わりに、ユニットの疲労レベルが4(疲弊の場合は3または4)になる場合のみ、延長行軍が発生する。戦略移動において、延長行軍のダイス修正は通常どおりである(つまり、すべての北軍ユニットは+1、通常の面で疲労レベル4になるユニットは+1、疲弊の面で疲労レベルが3になるユニットは+1、疲弊の面で疲労レベルが4になるユニットは+3)。延長行軍表において、修正後のダイスとそのユニットの戦力マーカーの状態とが交差する箇所を参照し、それに応じた結果を適用する。
- 4 ユニットは通常どおりMPを消費して行軍をおこなう。しかし、行軍をおこなうユニットにはいくつかの制限が適用される(後述を参照)。
- 5 「司令官の活性化」アクションがおこなわれている場合、プレイヤーは参加しているユニットそれぞれについてステップ1から4を繰り返す。1回の司令官の活性化アクションにおいて選ばれた複数のユニットは、戦略移動による行軍をおこなう場合に、同じ値の疲労レベルを消費しなければならないわけではない。

戦略移動の制限

戦略移動をおこなっているユニットは次の制限を受ける。

- ・その移動の間を通じて、あらゆる敵軍ユニットから少なくとも8ヘクス離れていなければならない。
- ・強行軍をおこなうことができない。
- ・1ターンに最大1回、戦略移動を使用することができる。
- ・敵軍が支配する郡(24.0を参照)に進入することができない。

ノート：戦略移動をおこなうユニットと敵軍ユニットの間の距離を数える場合、2個のユニットの間のヘクスの経路は水面のみのヘクスに進入することができない。すなわち、敵軍から7ヘクス以下の距離であるにもかかわらず、それらのユニットが1個以上の水面ヘクスによって隔られている場合に、ユニットが戦略移動をおこなう可能性がある。

21.0 鉄道移動

南軍プレイヤーだけがユニットを鉄道移動させることができる。

乗車

「乗車」しているユニットだけが鉄道移動をおこなうことができる。以下の要件をすべて満たしている場合、南軍プレイ

ヤーはユニットを鉄道移動のために乗車させることができる。

- ・ 駅、またはRichmondにある鉄道ヘクスのいずれかに存在していなければならない。その駅が損害を受けていたり、破壊されているではない。
- ・ 歩兵(騎兵でも砲兵でもない)ユニットでなければならない。
- ・ 兵力が10以下でなければならない。
- ・ 疲労レベルが0または1でなければならない(疲弊であってもよい)。
- ・ 敵軍ZOCに存在してはならない。
- ・ 敵軍が支配する郡(24.0を参照)に存在してはならない。
- ・ 各ターンに乗車できるユニットは最大1個である。
- ・ 南軍プレイヤーは、このターンと直前のターンのいずれにおいても、鉄道によってユニットを移送してはならない(28.0)。

資格のあるユニットを乗車させる場合、南軍プレイヤーはそのユニットを行軍のために選び、そのユニットの疲労レベルを1増やす。乗車によって延長行軍は生じない。行軍を実施する代わりに、南軍プレイヤーは「鉄道移動(RR Movement)」マーカーをそのユニットの上に配置する。このアクションは終了し、新しいアクションフェイズを始める。乗車しているユニットは鉄道移動でのみ移動でき、通常に移動することも、塹壕構築をおこなうこともできない。司令官の活性化に参加するために選択されたユニットは乗車することができない。乗車する指揮下のユニットと同じヘクスにスタックしている司令官も乗車することができる。

下車

南軍プレイヤーはインシアティブを持っているときであればいつでも、鉄道移動マーカーを取り除いてユニットを「下車」させることができる。下車によって疲労レベルは増加しない。これはアクションではない。ユニットは以下の状況のいずれかにおいて下車をおこなわなければならない。

- ・ アクションサイクルが終了した。
- ・ 敵軍ユニットが隣接するヘクスに移動した。
- ・ 1ヘクス以上の鉄道移動を終えた。
- ・ Richmondヘクスに進入した。

鉄道移動をおこなう方法

乗車状態のユニットが鉄道移動をおこなう場合、南軍プレイヤーはそのユニットを行軍のために活性化しなければならない。(司令官の活性化アクションの一部として鉄道移動をおこなうことはできない)。鉄道移動の制限に従い、彼は乗車状態のユニットを、鉄道ヘクスサイドのみを通過する限り、地形に関わらず、40ヘクスまで移動させることができる。ユニットはその移動を完了した時点で下車し、その鉄道移動マーカーは取り除かれる。ユニットは鉄道駅ではない鉄道ヘクスのいずれにおいてもその移動を終了することができる。どれだけのヘクスを移動したかに応じてそのユニットの疲労レベルを増やす。

移動したヘクス 増える疲労レベル

1から13	1
14から26	2
27から40	3

鉄道移動によってユニットの疲労レベルが4より大きな値に増える場合、その距離の移動をおこなうことはできない。鉄道移動によって延長行軍は生じない。司令官はユニットと共に鉄道移動をおこなうことができる。鉄道移動は両ターンにおいても不利益な影響を受けることなくおこなわれる。

鉄道移動の制限

鉄道移動するユニットは次の制限を受ける。

- ・ 破壊されている橋が存在するヘクスサイドを渡ることができない。
- ・ 損害を受けている、または破壊されている駅のあるヘクスに進入することはできない。
- ・ 敵軍ZOCに進入することができない。
- ・ 敵軍が支配する郡(24.0を参照)に進入することができない。

さらに、鉄道移動をおこなうユニットはその移動の間、1つの路線にとどまらなければならない(例えば、Virginia Central RRにおいて鉄道移動を開始した場合、その移動を通じてVirginia Centralではないいずれのヘクスにも移動することはできない)。Richmondにあるヘクスのいずれかに鉄道移動で進入した場合、必ず下車しなければならない、次のターンになるまで再び乗車することができない。

ノート：Old Coal Pits RR、及びRichmond and Danville RRは、ゲームにおいてはRichmond and Petersburg RRの一部として扱う。

22.0 水上移動

両プレイヤーはユニットを水上移動させることができる。

乗船

「乗船」しているユニットだけが水上移動をおこなうことができる。以下の要件のすべてを満たしている場合、プレイヤーはユニットを水上移動のために乗船させることができる。

- ・ 揚陸所ヘクスに存在していなければならない。ノート：マップ外のBermuda Hundred、City Point、またはFort Monroeのマスに存在している北軍ユニットも乗船することができる(27.0を参照)。
- ・ 歩兵または騎兵(砲兵ではない)ユニットでなければならない。
- ・ 兵力が18以下(北軍の場合)または5以下(南軍の場合)でなければならない。
- ・ 疲労レベルが0または1でなければならない(疲弊であってもよい)。
- ・ 敵軍ZOCに存在してはならない。
- ・ (南軍)南軍プレイヤーは各ターンに乗船の試みを1回おこなうことができる。
- ・ (北軍)北軍プレイヤーは各ターンに乗船の試みを3回(同じユニットでも異なるユニットでも)おこなうことができる。各ターンに乗船している北軍ユニットの兵力の合計が22より大きくてはならない。北軍プレイヤーはまた、ある戦略サイクルの終了時から次の戦略サイクルの開始時までの間に乗船するユニットの合計兵力を40に制限される。北軍海軍マーカーが「補給輸送(Transport Supplies)」の面を上になっている場合、これらの制限は各ターンに5、各戦略サイクルに10、それぞれ減らされる。

例：北軍海軍マーカーが「兵員輸送」の面を上になっている。北軍プレイヤーは5月8日(最初の戦略サイクルのターン)にそれぞれ6兵力のユニットを2個乗船させることに成功した。これにより北軍プレイヤーは5月9日、10日、及び11日(次の戦略サイクルは5月11日の終了時である)を通じて乗船させることができる兵力を28に制限される。

乗船の手順：資格のあるユニットを乗船させる場合、プレイヤーはそのユニットを行軍のために選び、そのユニットの疲労レベルを1増やす。しかし乗船は自動的にはおこなわれない。プレイヤーが乗船を試みるごとに彼はダイスを1個ふる。ダイスが5以下の場合、そのユニットは乗船に成功し、「水上移動

(Amphibious Movement)」マーカーをその上に配置する。ダイスが6の場合、そのユニットは乗船せず、マーカーは配置されない。乗船を試みるユニットはそれが成功したかどうかに関わらず疲労レベルが1増える。このダイスの後そのアクションは終了し、新しいアクションフェイズを始める。北軍プレイヤーが選んだユニットの乗船に失敗した場合、彼はそのアクションフェイズにおいて後に再び乗船を試みることができるが、2度目の試みは別のアクションとして扱われ、そのユニットの疲労レベルを再び1増やす。南軍プレイヤーは各ターンに1回の試みしかおこなえないため、後に再び試みることができない。乗船によって延長行軍は生じない。

乗船の制限：乗船しているユニットは水上移動でのみ移動でき、通常に移動することも、塹壕構築をおこなうこともできない。司令官の活性化に参加するために選ばれているユニットは乗船することができない。乗船する指揮下のユニットと同じヘクスにスタックしている司令官も乗船することができる。

下船

プレイヤーはイニシアティブを持っているときであればいつでも、水上移動マーカーを取り除いてユニットを現在存在しているヘクスに「下船」させることができる。北軍プレイヤーはマップ外のBermuda Hundred、City Point、またはFort Monroeのマスにおいても下船をおこなうことができる。下船によって疲労レベルは増加せず、それはアクションとしては扱われない。以下のいずれかの状況となった場合、ユニットは下船しなければならない。

- ・アクションサイクルが終了した(例外：Fort Monroeに存在するユニットは、アクションサイクルの終了時であっても乗船しつづけることができる)。
- ・敵軍ユニットが隣接するヘクスに移動した。
- ・1ヘクス以上の水上移動を終えた。
- ・戦略サイクルが終了した(Fort Monroeにいるユニットも戦略サイクル終了時には下船しなければならない)。

水上移動をおこなう方法

水上移動をおこなう場合、プレイヤーは乗船しているユニットを行軍のために活性化しなければならない(司令官の活性化ではではない)。そして彼はそのユニットを水上移動の制限に従って49ヘクスまで移動させる。この移動は敵軍ユニットの存在していない揚陸所ヘクスで終了しなければならない(しかし、北軍ユニットはマップ外のBermuda Hundred、City Point、またはFort Monroeのマスにおいて下船することができる)。ユニットはその移動を終了したときに下船し、その水上移動マーカーは取り除かれる。どれだけヘクスを移動したかに応じてそのユニットの疲労レベルを増やす。

移動したヘクス 増える疲労レベル

1から10	1
11から29	2
30から49	3

水上移動によってユニットの疲労レベルが4より大きな値に増える場合、その距離の移動をおこなうことはできない。水上移動によって延長行軍は生じない。司令官はユニットと共に水上移動をおこなうことができる。水上移動はは雨ターンにおいても不利益な影響を受けることなくおこなわれる。

水上移動の制限

水上移動で移動するユニットは行軍と同じようにヘクスからヘクスへと移動するが、進入されるヘクスのそれぞれは水面のみのヘクスであるか、少なくとも1つの水面または大河川

(小河川ではない)ヘクスサイドのあるヘクスでなければならない。乗船しているユニットは攻撃をおこなうことができない。敵軍が存在しているヘクス及びZOCに制限なしに進入することができるが、敵軍が存在するヘクスにおいて下船することはできない。敵軍ZOCにおいて下船することはできるが、そのアクションにおいて攻撃することはできない。水上移動は水路に従わなければならない。ユニットはその移動を縮めるために、川の湾曲によって作られる地峡を「横切る」ことはできない。同じヘクスに2回進入しなければならないとしても、川の湾曲に論理的に従わなければならない。

例：N5317において乗船しているユニットがN5317からN5417へ直接移動する代わりに、N5416 - N5417 - N5418 - N5419 - N5520の経路でRappahannock川を下ることを望んでいる。揚陸所ヘクスのシンボルがヘクスサイドにあることに注意すること。前述の例において、Rappahannock川を上るユニットは、前述されている経路すべて(N5416を含む)を逆にたどらない限り、N5317において下船することができない。

訳注：この例においてN5317の揚陸所は、このヘクスの北西にあるものとする。

Fort Monroe

Fort Monroeにおいて乗船している北軍ユニットは水上移動をおこなわなければならない。その場合、それはそのマスから取り除かれ、次の5つの場所の1つに配置され、配置の際に記されているコストに等しいヘクス数を消費する。N5820、N5408、またはS5823に配置された場合、その水上移動を継続することができ、疲労レベルはこの「マップ外」移動を含めて、通常に増加する。City PointまたはBermuda Hundredのいずれかのマスに配置された場合、その移動は終了する。

ヘクス	消費するヘクス数
Rappahannock River (N5820)	25
Potomac River (N5110)	40
City Pointのマス	45
Bermuda Hundredのマス	45
York River (S5823)	45

同様に、前述のヘクスのいずれかに存在している乗船している北軍ユニットは、記載されているコストに等しいヘクス数を消費することにより、Fort Monroeに水上移動することができる。

例外：記載されている5つの場所からFort Monroeへの移動がユニットの疲労レベルを4より大きくしてしまう場合でも、その移動をおこなうことができる。この場合、そのユニットは疲労レベル4でFort Monroeに配置される

Fort Monroeに水上移動するユニットは、北軍プレイヤーが望むならば、それがあるターンから別のターンに及ぶ場合でも、乗船したままでいることができる。しかし、Fort Monroeに水上移動するユニットは、少なくとも次のターンになるまではFort Monroeにとどまらなければならない。これらのユニットは、それらが乗船するすべてのターン及び戦略サイクルの乗船できる兵力の上限に数えられる。

James川

南軍ユニットだけがJames川において乗船及び水上移動をおこなうことができる。北軍ユニットはこれをおこなうことができない。

Drewry's Bluff及びChaffin's Bluff

北軍歩兵または砲兵ユニットがDrewry's Bluffのマス、または

Chaffin's Bluffヘクス、またはその両方に存在している場合、南軍ユニットは水上移動を使用することができない。Drewry's Bluffのマスにも、Chaffin's Bluffヘクスにも北軍歩兵または砲兵ユニットがない場合には、南軍ユニットはJames川において通常どおり乗船及び水上移動をおこなうことができる。

York、Rappahannock、及びPotomac川

北軍ユニットだけがYork、Rappahannock、及びPotomac川で乗船及び水上移動をおこなうことができる。南軍ユニットはこれをおこなうことができない。

23.0 砲艦

北軍及び南軍プレイヤーはそれぞれ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。

砲艦の使用

北軍の砲艦はYork川においてのみ使用できる。南軍の砲艦はJames側においてのみ使用できる。これらの川に沿ったところに各マーカーを配置して、その川で砲艦を使用できることをプレイヤーに想起させる。砲艦はこれらの川の、水面のみのヘクス及び大河川ヘクスサイドのあるヘクスにおいて使用できる。南軍の砲艦はMaidens Venture Dam (S1321とS1322の間のヘクスサイドに位置している)の西では使用できない。

Drewry's Bluff及びChaffin's Bluff

北軍の歩兵または砲兵がDrewry's Bluffのマス、またはChaffin's Bluffのヘクス(s3933)に存在し、しかしその両方には存在していない場合、南軍の砲艦は一時的にゲームから取り除かれる。この砲艦はターン中のいずれかの時点で、Drewry's Bluffのマス及びChaffin's Bluffのヘクスの両方に北軍ユニットが存在しなくなった場合プレイに戻る。

北軍の歩兵または砲兵がいずれかの時点で、Drewry's Bluffのマス及びChaffin's Bluffのヘクスの両方に存在している場合、南軍の砲艦は永久にプレイから取り除かれる。これらの場所を後に南軍プレイヤーが取り返した場合でも、プレイに戻ることはない。

砲艦と橋

ユニットが大河川ヘクスサイドに浮橋を架設、または固定橋を修理する場合、そのヘクスサイドの両側にあるヘクスはいずれも敵軍の砲艦が支援できる状態であってはならない。

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。支援は少なくとも1つの大河川または水面ヘクスサイドのあるヘクスにおいてのみ提供されることができる。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。

制限：北軍の砲艦はYork川の大河川ヘクスサイドが少なくとも1つあるヘクスにおいてのみ支援を提供することができる。南軍の砲艦はJames川の大河川ヘクスサイドが少なくとも1つあるヘクスにおいてのみ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機能している川の大河川ヘ

クスサイドが少なくとも1つあるヘクスに存在している場合、その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。

北軍の砲艦は1ターンに4回の防御支援をおこなうことができる。南軍の砲艦は1ターンに2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。

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。
- ・そのヘクスに、その砲艦が機能している川の大河川または水面ヘクスサイドが1つでもある。

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以上：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減らすことその他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。

24.0 郡の支配

郡の支配のチェック

各ターンの郡支配フェイズごと、及び各戦略サイクルの間に3回、プレイヤーはそれぞれが支配している郡をチェックしなければならない。ある郡の支配状況は、ユニットがその郡(及

び郡都)に進入したり、そこから退出したり、それが補給下になつたり、補給切れになつたりした場合には、1ターンの間であつても変わりうる。

各ターン(郡支配フェイズ):各ターンの郡支配フェイズに、プレイヤーはマップ上の各郡を支配しているのはどちらのプレイヤーかチェックする。支配はそのターンの残りの間に、戦略移動(20.0)及び南軍の鉄道移動(21.0)をおこなうことができる場所を決定する上で重要である。

戦略サイクル中(集積所セグメント):各戦略サイクルの集積所セグメントに、プレイヤーは再び各郡を支配しているのはどちらのプレイヤーか決定する。このセグメントの間の支配は、プレイヤーが駅に集積所を構築できるかどうか、または、損害を受けていたり破壊されている駅を修理できるかどうかを決定する。

戦略サイクル中(補給状態セグメント):各戦略サイクルの補給状態セグメントに、プレイヤーは再び各郡を支配しているのはどちらのプレイヤーか決定する。このセグメントの間の支配は、どの完成済み集積所が隣接する郡に補給を及ぼすことができるかを決定する(29.4を参照)。

戦略サイクル中(VPセグメント):各戦略サイクルのVPセグメントに、プレイヤーは再び各郡を支配しているのはどちらのプレイヤーか決定する。北軍プレイヤーはこのセグメントに特定の郡を支配している場合にVPを得る。

永久的な郡の支配

以下の郡は常に一方のプレイヤーの支配下にあるものとして扱われる。

永久に北軍支配	永久に南軍支配
Fauquier	Albemarle
Madison	Amelia
Rappahannock	Charles City
Stafford	Chesterfield
	Essex
	King and Queen
	Powhatan

マップ上にあるこの他の11の郡は、北軍プレイヤーが後述の規定を用いて支配しない限り、南軍の支配下にあるものとして扱う。これらの郡には「支配郡都」がある。それは以下の通りである。

郡	支配郡都
Caroline	Bowling Green (N4848)
Culpeper	Culpeper (N1204)
Goochland	Goochland Court House (S1019)
Hanover	Hanover Junction (S3307)
Henrico	Capitol - Richmond (S3626)
King George	King George Court House (N5614)
King William	Rumford Academy (S5413)
Louisa	Louisa Court House (N1332)
New Kent	White House Station (S5822)
Orange	Orange Court House (N0618)
Spotsylvania	Spotsylvania Court House (N3520)

郡支配の効果

郡支配の効果は以下の通りである。

- 戦略サイクルのVPセグメントに、北軍プレイヤーは支配している郡についてVPを得ることができる。
- 敵軍が支配している郡において戦略移動をおこなうことができない。

- 北軍が支配している郡において南軍は鉄道移動をおこなうことができない。
- 敵軍が支配している郡にある駅に集積所を構築することはできない。敵軍が支配している郡にある完成済みの集積所は隣接する郡に補給を展開することができない。
- 敵軍が支配している郡において、損害を受けている駅を修理することはできない。

北軍プレイヤーが郡を支配する方法

前述の11の郡において兵力1以上の北軍歩兵または砲兵(騎兵ではない)ユニットが支配郡都に存在している場合、北軍プレイヤーはその郡を支配する。このユニットは補給下でなければならない。加えて、その郡に存在する北軍ユニットすべて(騎兵を含む)の合計兵力が少なくとも2でなければならない。郡の支配はこれら2つの条件が満たせなくなった時点で南軍に戻る。

25.0 増援

増援には、確定増援、可変増援、及び特別の3種類がある。両プレイヤーの増援に関する情報は上級ゲームのセットアップにもまとめられている。シナリオ10の開始より前の時点で多くの増援はすでにマップ上に到着しているため、シナリオ10をプレイする際には5月27日より前に受け取られるすべての増援を無視すること。南軍プレイヤーは常に北軍プレイヤーより前に増援をプレイに投入する(これは北軍特別増援の解放のためのダイスにおいて重要である)。

25.1 南軍の増援

南軍プレイヤーは確定増援、可変増援、及び特別増援を受け取る。

確定増援

5月7日:5月7日の戦略サイクルの増援セグメントに、南軍プレイヤーはこれらの増援を以下に記されたマスに受け取る(HagoodとClingmanについて、プレイヤーは2つの場所のいずれかを選ぶことができる)。

- VA Militia (Stauntonのマス)
- VMI Cadet (Lexingtonのマス)
- Hagood (Port WalthallまたはPetersburgのマス)
- Clington (Port WalthallまたはPetersburgのマス)

5月11日:5月11日の戦略サイクルの増援セグメントに、南軍プレイヤーはこれらの増援を以下に記されたマスに受け取る。

- Breckinridge (Stauntonのマス)
- Echols (Stauntonのマス)
- Wharton (Stauntonのマス)
- Beauregard (Petersburgのマス)
- Hoke (Petersburgのマス)
- Colquitt (Petersburg)
- Terry (Petersburgのマス)
- Wise (Petersburgのマス)
- Ransom (Petersburgのマス)
- Lewis (Petersburgのマス)

5月15日:5月15日の戦略サイクルの増援セグメントに、南軍プレイヤーはこれらの増援を以下に記されたマスに受け取る。

- Corse (Petersburgのマス)
- Martin (Petersburgのマス)
- Dearing (Petersburgのマス)

5月19日:5月19日の戦略サイクルの増援セグメントに、南軍プレイヤーはWalker歩兵旅団を増援としてPetersburgのマス

に受け取る。

5月23日：5月23日の戦略サイクルの増援セグメントに、南軍プレイヤーはButler騎兵旅団を増援としてRichmond市街地ヘクスのいずれかに受け取る

南軍プレイヤーは、通常はPetersburgに配置される増援を、代わりにBurkesvilleのマスに再配置することを選択できる。いずれかの増援セグメントにPetersburgに配置されるよう記されている増援の一部またはすべては、その代わりにBurkesvilleに配置されることができる。

可変増援

5月19日と6月8日及びその間の戦略サイクルにおいて、南軍プレイヤーは以下の表に従って補充ポイントを受け取る。

ダイス	補充ポイント
1	1
2	2
3	2
4	3
5	3*
6	4*

* = 1ポイントは騎兵として受け取ることができる。

この補充ポイントは直ちに補給下の歩兵師団のいずれかに割り当てられる。結果が5または6の場合、1ポイントを騎兵旅団に割り当てることができる。南軍プレイヤーは、自らが望むようにこの補充ポイントを自軍ユニットに割り振ることができる。

例外：補充ポイントは、マップ外のマスにいる歩兵旅団にも割り振ることができる。GTCマップ上に存在する歩兵旅団、及びあらゆる場所の連隊は補充を受けることができない。

補充ポイントを受け取るために選ばれたユニットは、そのユニットに割り当てられた補充ポイント1につき、追加1兵力を受け取る。ユニットはその規模と兵科に応じた最大兵力(30.2を参照)より大きくなってはならない。この兵力の受け取りには(北軍の可変増援のような)遅れはない。

特別増援

5月11日：5月11日の戦略サイクルの増援セグメントに、以下の南軍の増援が利用可能となる。

- W E Jones (方面軍司令官)
- B H Jones
- Browne
- W E Jones (騎兵旅団)
- McCausland
- Vaughn
- Jackson

南軍プレイヤーは、これらの増援のどれがマップ外に残され、どれが次の戦略サイクルにプレイに投入されるかを、ユニットごとに決定しなければならない。これらのユニットをGTCマップに移動させることは、北軍が特別増援を受け取る機会を増加させる。これらの増援のすべてまたは一部をマップ外に残す場合、これらはより後の増援セグメントにプレイに投入されるために選ばれることができる。

Valleyにあるマスに、南軍の方面軍司令官2人が同時に存在してはならないことに注意すること。つまり、方面軍司令官W E Jonesは、南軍プレイヤーが既にBreckinridgeをメインマップに移送している場合のみ、プレイに投入されるために選ばれることができる(28.0の移送、30.5の編入を参照)。同様に、Jonesがプレイに投入され、Breckinridgeが移送によっ

てValleyに戻った場合、司令官Jonesのカウンターは永久にプレイから取り除かれる。プレイに投入されるために選ばれた南軍ユニットは、ターン欄上の現在のターンの4ターン先に配置される。

これらはそのターンの増援セグメントにプレイに投入され、LexingtonまたはLynchburgのいずれかのマスに配置される。この時点で、南軍プレイヤーはどのユニットをLexingtonに配置し、どのユニットをLynchburgに配置するかを決定することができる。この増援は選ばれたマスに北軍ユニットが存在している場合でも配置されることができる。

25.2 北軍の増援

北軍プレイヤーは確定増援、可変増援、及び特別増援を受け取る。

確定増援

5月4日及び5日：5月4日及び5日に、北軍プレイヤーは第9軍団及びそれに編入された騎兵連隊を、シナリオ9の特別ルールに述べられている通りに受け取る。

5月7日：5月7日の戦略サイクルの増援セグメントに、北軍プレイヤーはこれらの増援を以下に記されたマスに受け取る。
• Ames (Bermuda Hundredのマス)

5月11日：5月11日の戦略サイクルの増援セグメントに、北軍プレイヤーはこれらの増援を以下に記されたマスに受け取る。
• West (Bermuda Hundredのマス)
• 10/37 Colored (City Pointのマス)

5月19日：5月19日の戦略サイクルの増援セグメントに、北軍プレイヤーはこれらの増援を以下に記されたマスに受け取る。
• Kautz (City Pointのマス)
• Mix (City Pointのマス)
• Spear (City Pointのマス)

可変増援

5月11日の戦略サイクル、及びその後6月4日の戦略サイクルまでの間、北軍プレイヤーは補充ポイントを受け取る。この補充ポイントは直ちに、Potomac軍、West Virginia方面軍、またはJames軍のいずれかに割り当てられる。次の戦略サイクルで参照するために、割り当てられた補充ポイントの数を紙片に記録しておく。これより後の戦略サイクルに、その軍に所属するユニットはこの補充ポイントにより、以下の手順に従ってその兵力を増加させることができる。「補充されていない損失」を算出するためにも、補充の記録はゲームを通じておこない続けるべきであることに注意すること(後述を参照)。

補充ポイントの獲得：

5月11日：北軍プレイヤーはダイス1個に等しい補充ポイントを得る。ダイスを1個ふり、その結果が補充ポイントの量を決定する。

5月15日から6月4日：北軍プレイヤーはダイスを1個ふり、補充表を参照して、補充ポイントの量を決定する。この結果は「補充されていない」北軍の損失の数値に基づいている。補充されていない損失は、ゲーム中に北軍ユニットが戦闘、退却、または騎兵退却(延長行軍、強行軍、または敵軍ZOCから別の敵軍ZOCへの移動ではない)において受けた損失から決定される。この数値から、北軍ユニットはそれまでゲームにおいて受け取った補充ポイントを引く。その結果が「補充されていない損失」であり、以下の補充表において用いられる。

補充表

補充されていない損失	受け取られる補充の数
20未満	ダイス1個に等しい補充ポイント
21から30	ダイス1個x2に等しい補充ポイント
31から40	ダイス1個x3に等しい補充ポイント
41以上	ダイス1個x4に等しい補充ポイント

いずれのターンにおいても、ダイスの結果が6の場合、補充ポイントのうち1ポイントは騎兵の補充ポイントとしてある1個の軍または方面軍に割り当てられることができる。

補充ポイントの割り当て：

補充ポイントはそれが得られたターンにおいて3個の軍に割り当てられなければならない。これをある戦略サイクルから次回に持ち越すことはできない。3個の軍または方面軍のそれぞれに割り当てられた数と、その戦力ポイントが騎兵であるかどうかを記録すること。北軍プレイヤーは自らが望むとおり、補充を3個の軍に分けることができる。

兵力の追加：より後の戦略サイクルの増援セグメントに、北軍プレイヤーは記録されている補充ポイントを受け取るユニットを選ぶことができる。Potomac軍の補充ポイントを受け取るためにはユニットはマップ上に存在しなければならず、West Virginia方面軍の補充ポイントを受け取るためにはマップ外のValleyのマスに存在しなければならず、James軍の補充ポイントを受け取るためにはマップ外のBermuda Hundredのマスに存在しなければならない。選ばれるユニットは補給下でなければならない。補充ポイントは歩兵師団(旅団でも連隊でもない)に割り当てられなければならない。騎兵の補充ポイントは騎兵旅団に割り当てられなければならない。北軍プレイヤーは、自らが望むようにこの補充ポイントを自軍ユニットに割り振ることができる。

例外：補充ポイントは、マップ外のマスにいる歩兵旅団にも割り振ることができる。GTCマップ上に存在する歩兵旅団、及びあらゆる場所の連隊は補充を受けることができない。

補充ポイントを受け取るために選ばれたユニットは、そのユニットに割り当てられた補充ポイント1につき、追加1兵力を受け取る。ユニットはその規模と兵科に応じた最大兵力(30.2を参照)より大きくなってはならない。

例：5月23日の戦略サイクルである。北軍の損失は38、それまでに受け取った補充は16である。よって、補充されていない損失は22である。北軍プレイヤーはダイスをふり、結果は6だったので、補充ポイント12を受け取る。結果が6であったため、受け取る補充ポイントのうち1ポイントを騎兵の補充ポイントとして使うことができる。北軍プレイヤーは以下のように記録した。West Virginia方面軍に2ポイント。Potomac軍に歩兵9ポイント及び騎兵1ポイント、そしてJames軍に0ポイント。5月27日の戦略サイクルの増援セグメントにおいて、北軍プレイヤーはどのユニットが補充ポイントを受け取るかを決定する。彼はMoor旅団の兵力を2増加させること(マップ外のNew Marketのマスにいる)と、Custer騎兵旅団の兵力を1増加させることを選んだ。彼はPotomac軍の9補充ポイントを3つに分けることを決め、Robinson、Crawford、及びGriffinのそれぞれに3兵力を追加した。

特別増援

Hunter：北軍がShenandoah Valleyにおいて「大敗北」を被った後、Sigelと交替するためにDavid Hunter将軍が方面軍司令官として派遣される。大敗北の後、ターン欄の現在のターンの8ターン(つまり2戦略サイクル)先にHunterを配置する。そのターンの増援セグメントに、Sigelはマップから取り除かれ、

Hunterによって置き換えられる。

Crook及びAverell：南軍プレイヤーが自軍の特別増援の1つを初めてプレイに投入した増援セグメントから、北軍プレイヤーには以下の特別増援が使用可能となる。

- Crook
- Sickel
- Hayes
- White
- Averell
- Schoonmaker
- Duffie

これらの増援が使用可能かどうかを見るために、北軍プレイヤーはダイスを1個ふる。解放に必要なダイスは、プレイに投入されるために選ばれていない南軍の特別増援の兵力の合計によって決定される。ダイスに成功した場合、前述の7ユニットすべてが1度に解放される。

残されている 南軍特別増援の兵力	Crook/Averellが 解放されるダイス
0-4	1-3
5-7	1-2
8-10	1
11	可能性なし

南軍の特別増援は11兵力で開始するため、南軍の特別増援のいずれかがプレイに投入されるために選ばれるより前にはCrookやAverellがプレイに投入される可能性はない。

プレイに投入されるために選ばれた北軍ユニットは、ターン欄において現在のターンの8ターン先に配置される。これらはそのターンの増援セグメントにプレイに投入され、LexingtonまたはStauntonのいずれかのマスに配置される。この時点で、南軍プレイヤーはどのユニットをどのマスに配置するかを決定することができる。この増援は選ばれたマスに南軍ユニットが存在している場合でも配置されることできる。

26.0 Shenandoah Valley

Shenandoah Valley及びその周辺地域の状況がゲームに影響する可能性がある。Shenandoah Valley戦域はマップ外のマス6個で構成され、そのマスのそれぞれはShenandoah Valley及びその周辺にある戦略的重要地点の地理的区分をあらわしている。これら6つのマスはマップ外戦域ディスプレイ(Off - Map Theater Display)上のマス13個の一部である。Shenandoah Valleyのマスはこのディスプレイの西部分に記載されている、以下のものである。

- Winchester (北軍のみ)
- New Market
- Charlottesville
- Staunton (北軍支配の場合VP)
- Lexington (北軍支配の場合VP)
- Lynchburg (北軍支配の場合VP)

(北軍がそのマスを支配すると北軍プレイヤーがVPを得るような)特別な属性をもつマスは、このリスト及びマップ外戦域ディスプレイの両方に記されている。両プレイヤーは開始時にこれらのマスにユニットを持ち、ゲーム中にこれらのマスに増援を受け取る可能性がある。プレイヤーはまた、これらのマスからゲームマップにユニットを移送することができる(その逆もおこなうことができる)。

マップ外のマスの連結

マップ外戦役ディスプレイの各マスは、以下の種類の連結で、1つ以上の他のマス(またはGTCマップ)とつながれている。

- ・ 道路連結
- ・ 鉄道連結、または
- ・ 水上移動連結

鉄道連結は歴史上における鉄道線の経路と一致している。この鉄道連結によって南軍プレイヤーはGTCマップへの、またはGTCマップからの迅速な移送をおこなうことができる(28.0を参照)。しかしマップ外のマスの間の移動においては、道路及び鉄道連結は同じに機能する。

水上移動連結は北軍プレイヤーのFort Monroeへの、またはFort Monroeからの水上移動能力をプレイヤーに思い出させるために、マップ外戦域ディスプレイに記されている。ユニットはアクションサイクルに水上移動ルール(22.0)を用いる場合にのみ、連結に沿って移動することができる。

GTCマップへの連結は各プレイヤーの移送能力を思い出させるために記されている。ユニットは移送ルール(28.0)を用いてのみこの連結に沿って移動することができる。これらのルール及びこのディスプレイ上で示されているように、南軍ユニットは鉄道連結が存在している場所において1マスより遠くに離れているマスからマップに移送されることことができる。

Valleyセグメント

各戦略サイクルのValleyセグメントに、プレイヤーは6つのValleyのマスにいるユニットを用いて以下の順番で活動をおこなう。

- 1 北軍の移動：北軍プレイヤーのShenandoah Valley戦域における指揮の姿勢が積極的である場合(17.0を参照)、北軍プレイヤーは資格のあるユニットを道路または鉄道連結でつながれた隣接するマップ外のマスに移動させることができる。
- 2 南軍の移動：南軍プレイヤーは資格のあるユニットを道路または鉄道連結でつながれた隣接するマップ外のマスに移動させることができる。LynchburgからBurkevilleへの移動は、これらのマスが異なる戦域にあるにもかかわらず、許される。
- 3 戦闘：北軍と南軍の両方のユニットが存在しているマスそれぞれにおいて戦闘が発生する。

Shenandoah Valley戦域においては塹壕構築は許されない(Bermuda Hundredとは異なる。27.0を参照)。

マップ外移動の制限

以下の場合、ユニットはマップ外のマスの間を移動する資格がない。

- ・ (北軍のみ)その戦域における指揮の姿勢が消極的である。
- ・ 敵軍ユニットが同じマップ外のマスに存在している(その敵軍ユニットが増援や移送によって到着したものや、南軍ユニットの存在するマスに移動した北軍ユニットであっても)。
- ・ そのユニットが、その戦略サイクルの増援セグメントにこのマスに進入した増援である。
- ・ そのユニットが、直前の戦略サイクルから4ターンの間のいずれかの時点においてこのマップ外のマスに移送されたものである。

南軍プレイヤーはWinchester、Burmuda Hundred、またはFort Monroeのいずれにも移動することはできない。北軍プレイヤーはBurkevilleに移動することはできない。

マップ外戦闘

前述のステップ3において、北軍と南軍の両方のユニットが存在しているマスのそれぞれにおいてマップ外戦闘が発生する。1つのマスにおける戦闘は、別のマスにおける戦闘の解決に進む前に最後まで解決される。それぞれのマップ外戦域において、北軍プレイヤーが戦闘解決の順番を選択する。

マップ外のマスにおいて戦闘を解決する場合、その戦略サイクル開始時にそのマップ外のマスに存在していたユニットの所有プレイヤーを防御側として扱う。いずれのプレイヤーもそのマスにユニットを持っていなかった場合、南軍プレイヤーが防御側となる。

攻撃側は以下の手順に従って攻撃を解決する。

- 1 そのマスの攻撃側のユニットすべての兵力を合計する。これが「攻撃力」である。そのマスの防御側のユニットすべてについて同じことをする。これが「防御力」である。そのユニットがBermuda Hundred戦域において防御をおこなっている場合、塹壕のために倍加される兵力がある可能性がある(後述を参照)。攻撃力と防御力を比較し、この比を戦闘力比表に記されている単純な比の1つに合致するように、防御側が有利なるよう切り捨てる。各比の隣に-12から+13の修正が記されている。これが戦力比修正である。
- 2 各プレイヤーはダイスを1個ふる。攻撃側のダイスは以下のとおり修正される可能性がある(修正は累積する)。
+/- #：ステップ1で決定された戦闘力比修正を足す、または引く。
+/- #：この戦闘のための戦術修正(7.4)を通常どおり算出する。

両プレイヤーは、そのマスにいるユニット及び司令官の中で最も高い戦術値を用いる。

ノート：砲兵及び雨を含め、この他の修正はマップ外戦闘においては用いられない。

- 3 防御側プレイヤーのダイスを攻撃側プレイヤーの修正後のダイスから引く。プレイヤーはこの結果と、ステップ1で決められたそれぞれの攻撃力または防御力に応じた戦闘表の縦軸とが交差する箇所を参照する。用いられる防御力は塹壕による効果を適用する前の値である。両プレイヤーは戦闘結果を得る。
- 4 戦闘結果の読み方は通常の戦闘と少し異なっている。

文字の結果：両プレイヤーは「R」及び「R」を除く文字の結果を無視する。防御側の結果に「R」または「r」が含まれている場合、攻撃は成功し防御側は退却しなければならない。(退却の手順は後述される)。ステップ3の結果が-1以下の場合、攻撃は失敗し、攻撃側は退却しなければならない。ステップ3の結果が0または1の場合、その戦闘は交戦中となる。戦闘が交戦中である場合、防御側は以下のいずれかを選ぶことができる。

- ・ ステップ1に戻り、攻撃側にもう1ラウンドの戦闘解決を強要する(同じプレイヤーが攻撃側となる)、または
- ・ その防御の失敗を宣言し、自軍の防御をおこなっているユニットを退却させる。防御側がもう1ラウンドの戦闘を望んだ場合、攻撃側のユニットは留まらなければならない、プレイヤーはステップ1に進み、戦闘力比を再び算出する。戦闘の第2ラウンドにおける交戦中の結果(ステップ3の結果が0または1)は攻撃の失敗として扱われ、攻撃側は退却しなければならない。1回の戦略サイクルに1つのマップ外のマスにおいて、2ラウンドより多い戦闘が発生することはない。

数値の結果：数値の結果は通常の戦闘と同じように両プレ

イヤーに適用される(7.5を参照)。両プレイヤーは自軍ユニットの戦力マーカーを、削減された兵力値を反映した新しいものに置き換えることで損失を適用する。しかし、新しい戦力マーカーは、その戦闘結果が「D」を含んでいる場合でも統制状態の面を上にして配置される。

戦意低下/疲労/弾薬：ユニットはその戦闘結果に関わらず、マップ外戦闘によって戦意低下になることも、疲労レベルが増えることも、弾薬を失うこともない。

マップ外戦闘における退却

あるプレイヤーのユニットが退却しなければならない場合、それらは戦闘が生じたマスと道路または鉄道連結された隣接するマップ外のマスに移動される。このマスには敵軍が存在してはならず、戦闘がおこなわれたマスに隣接するそのようなマスがない場合、プレイヤーは最も近い敵軍の存在しないマップ外のマスに退却しなければならない。2個以上のマス等距離にある場合(つまり、戦闘が発生したマスからの連結の数が同じである場合)、所有プレイヤーはこれらのどのマスに退却するかを選ぶことができる。南軍プレイヤーはWinchester、Bermuda Hundred、またはFort Monroeのいずれにも退却することができない。北軍プレイヤーはBurkevilleに退却することができない。

大敗北

北軍プレイヤーが防御をおこなっており、「R」の結果を受けた場合、または彼が攻撃をおこなっておりステップ3の結果が-1以下だった場合、「大敗北」が発生する可能性がある。続いて北軍プレイヤーはその戦闘に6以上の北軍兵力が参加しているかをチェックし、もしそうであるなら大敗北となる。大敗北は将来の戦略サイクルにその戦域において積極的な姿勢になる可能性を減少させる。Sigelが指揮しているときに北軍プレイヤーが大敗北を被った場合、後の戦略サイクルにHunterが彼に置き換わる(特別増援を参照)。

27.0 Bermuda Hundred戦役

Bermuda Hundred戦役の状況がゲームに影響する可能性がある。Bermuda Hundred戦域はマップ外のマス7つで構成され、そのマスのそれぞれはVirginia州Petersburg及びその周辺にある戦略的重要地点の地理的区分をあらわしている。これら7つのマスはマップ外戦域ディスプレイ(Off - Map Theater Display)上のマス13個の一部である。Bermuda Hundredのマスはこのディスプレイの東部分に記載されている、以下のものである。

- Burkeville (南軍のみ)
- Fort Monroe (北軍のみ)
- Bermuda Hundred (北軍のみ)
- City Point
- Petersburg (北軍支配の場合VP)
- Port Walthall Station (北軍支配の場合VP)
- Drewry's Bluff (北軍支配の場合VP)

特別な属性をもつマス(北軍がそのマスを支配すると北軍プレイヤーがVPを得るような)はこのリスト及びマップ外戦域ディスプレイの両方に記されている。両プレイヤーは開始時にこれらのマスにユニットを持ち、ゲーム中にこれらのマスに増援を受け取る可能性がある。プレイヤーはまた、これらのマスからゲームマップにユニットを移送することができる(その逆もおこなうことができる)。

マップ外のマスの連結

26.0の「マップ外のマスの連結」を参照。

Bermuda Hundredセグメント

各戦略サイクルのBermuda Hundredセグメントに、プレイヤーは7つのBermuda Hundredのマスにいるユニットを用いて以下の順番で活動をおこなう。

- 1 北軍の移動：北軍プレイヤーのBermuda Hundred戦域における指揮の姿勢が積極的である場合(17.0を参照)、北軍プレイヤーは資格のあるユニットを道路または鉄道連結でつながれた隣接するマップ外のマスに移動させることができる。
- 2 北軍の塹壕構築：ステップ1において移動する資格があり、かつ同じマスにとどまることを選んだ北軍ユニットは、代わりに塹壕構築をおこなうことができる。そのユニットにただちに胸壁マーカーを配置する。この胸壁マーカーはそのユニットがそのマスを離れるまで、戦闘において通常に機能する(離れた時点で取り除かれる)。マップ外のマスにいるユニットは胸壁より高いレベルの塹壕を用いることができない。
- 3 南軍の移動：南軍プレイヤーは資格のあるユニットを道路または鉄道連結でつながれた隣接するマップ外のマスに移動させることができる。LynchburgからBurkevilleへの移動は、これらのマスが異なる戦域にあるにもかかわらず、Lynchburgのマスに北軍ユニットが存在しなければ許される。
- 4 南軍の塹壕構築：ステップ3において移動する資格があり、かつ同じマスにとどまることを選んだ南軍ユニットは、代わりに塹壕構築をおこなうことができる。そのユニットにただちに胸壁マーカーを配置する。この胸壁マーカーはそのユニットがそのマスを離れるまで、戦闘において通常に機能する(離れた時点で取り除かれる)。マップ外のマスにいるユニットは胸壁より高いレベルの塹壕を用いることができない。Drewry's Bluff、またはPetersburgのマスにいるすべての南軍ユニットは、この塹壕構築手順のための資格がなかった場合でも、自動的に胸壁を有しているものとして扱う。
- 5 戦闘：北軍と南軍の両方のユニットが存在するマスそれぞれにおいて戦闘が発生する。

マップ外移動の制限

26.0の「マップ外移動の制限」を参照。

マップ外戦闘

26.0の「マップ外戦闘」を参照。

マップ外戦闘における退却

26.0の「マップ外戦闘」における退却」を参照。

大敗北

北軍プレイヤーが防御をおこなっており、「R」の結果を受けた場合、または彼が攻撃をおこなっておりステップ3の結果が-1以下だった場合、「大敗北」が発生する可能性がある。続いて北軍プレイヤーはその戦闘に15以上の北軍兵力が参加しているかをチェックし、もしそうであるなら大敗北となる。大敗北は将来の戦略サイクルにその戦域において積極的な姿勢になる可能性を減少させる。

28.0 移送

マップ外フェイズ(5月6日に始まる)に、プレイヤーはマップ外のマスに、またはマップ外のマスからユニットを移送することができる。まず北軍プレイヤーが移送をおこない、続いて

南軍プレイヤーがおこなう。ユニットが移送される場合、その戦意低下、疲労、または補給切れマーカーは(もしあれば)取り除かれる。疲弊である場合、通常の面に裏返される。その戦力マーカーが混乱状態である場合、統制状態に裏返される。移送されるユニットは敵軍が存在しているヘクスに配置されることはできないが、敵軍ZOCに配置されることはできる。司令官は移送されることができ、指揮下のユニットに編入されていなければならない。

Valleyへの、またはValleyからの移送

ユニットはShenandoah Valleyの6つのマスのうちの5つから、マップに移送されることができ(またはその逆をおこなうことができる)。これらのマスのそれぞれに異なったルールと制限が存在する。南軍のBreckinridge方面軍司令官は1個以上の歩兵ユニットを伴う場合にのみ、ValleyからGTCマップに移送されることができ、Breckinridgeが峡谷に、または峡谷から移送される場合、特別編入ルールが適用される(30.5を参照)。

Valleyからのユニットの移送 :

- Winchester : 北軍プレイヤーだけがWinchesterのマスからGTCマップにユニットを移送することができる。北軍プレイヤーがWinchesterからマップにユニットを移送する場合、選択したユニットを取り除き、ターン欄上の、現在のターンの5ターン先にそれを配置する。この北軍ユニットが置かれているマスのターンの開始時に、北軍プレイヤーはそのユニットをGTC北マップ北端のN0101とN1901の間(両ヘクスを含む)のいずれかのヘクスに配置する。
- New Market : 両プレイヤーはNew MarketのマスからGTCマップにユニットを移送することができる。移送をおこなう場合、プレイヤーは選択したユニットを取り除き、ターン欄上の、現在のターンの4ターン先にそれを配置する。このユニットが置かれているマスのターンの開始時に、プレイヤーはそのユニットをGTC北マップ西端のN0101からN0125(両ヘクスを含む)の間のいずれかのヘクス、またはGTC北マップ北端のN0101からN1901(両ヘクスを含む)の間のいずれかのヘクスに配置する。
- Charlottesville : 両プレイヤーはCharlottesvilleのマスからGTCマップにユニットを移送することができる。移送をおこなう場合、プレイヤーは選択したユニットを取り除き、ターン欄上の、現在のターンの2ターン先にそれを配置する。ユニットが置かれているマスのターンの開始時に、プレイヤーはそのユニットをGTC北マップ西端のN0126からN0134(両ヘクスを含む)の間のいずれかのヘクス、またはGTC南マップ西端のS0101からN0113(そのヘクスを含む)の間のいずれかのヘクスに配置する。
- Staunton及びLynchburg(鉄道) : 南軍プレイヤーのみがStauntonのマスまたはLynchburgのマスから、ユニットを鉄道によってGTCマップへ移送することができる。この移送をおこなうためには、Charlottesvilleに北軍ユニットが存在してはならない。移送されるユニットの兵力は10以下でなければならない。ある1ターンに鉄道で移送されるユニットは1ユニットのみで、このターン及びその次の1ターンの間、それ以外の南軍鉄道移動(21.0)は一切禁じられる。南軍プレイヤーがStauntonまたはLynchburgからマップにユニットを移送する場合、南軍プレイヤーは選択したユニットを取り除き、ターン欄上の、現在のターンの2ターン先にそれを配置する。ユニットが置かれているマスのターンの開始時に、南軍プレイヤーはそのユニットをGTC北マップ西端のN0126とN0134の間(両ヘクスを含む)のいずれかのヘクス、またはN0225(Gordonsville)に配置する。南軍プレイ

ヤーは、N0127とN0225の間(両ヘクスを含む)の鉄道が北軍ユニットにも北軍ZOCにもさえぎられていない場合にのみ、N0225にユニットを配置することができる。

Valleyへのユニット移送 :

- Winchester : マップ外フェイズに、GTC北マップ北端のN0101とN1901の間(両ヘクスを含む)に存在する北軍ユニットは、Winchesterに移送されることができ、北軍プレイヤーは移送するユニットを取り除き、ターン欄上の、現在のターンの5ターン先にそれを配置する。このユニットが置かれているマスのターンの開始時に、北軍プレイヤーはそのユニットをWinchesterのマスに配置する。
- New Market : マップ外フェイズにGTC北マップ西端のN0101とN0125の間(両ヘクスを含む)、またはGTC北マップ北端のN0101とN1901の間(両ヘクスを含む)に存在する両プレイヤーのユニットは、New Marketに移送されることができ、プレイヤーは移送するユニットを取り除き、ターン欄上の、現在のターンの4ターン先にそれを配置する。このユニットが置かれているマスのターンの開始時に、北軍プレイヤーはそのユニットをNew Marketのマスに配置する。
- Charlottesville : マップ外フェイズにGTC北マップ西端のN0126とN0134の間(両ヘクスを含む)、またはGTC南マップ西端のN0101とN0113の間(そのヘクスを含む)に存在する両プレイヤーのユニットは、Charlottesvilleに移送されることができ、プレイヤーは移送するユニットを取り除き、ターン欄上の、現在のターンの2ターン先にそれを配置する。ユニットが置かれているマスのターンの開始時に、北軍プレイヤーはそのユニットをCharlottesvilleのマスに配置する。
- Staunton及びLynchburg(鉄道) : マップ外フェイズにGTC北マップ西端のN0126とN0134の間(両ヘクスを含む)、またはN0225 (Gordonsville)に存在する南軍ユニットは、StauntonまたはLynchburgに鉄道で移送されることができ、南軍プレイヤーは、N0127とN0225の間(両ヘクスを含む)の鉄道が北軍ユニットにも北軍ZOCにもさえぎられていない場合にのみ、N0225からユニットを移動することができる。この移送がおこなわれるためには、Charlottesvilleのマスに北軍ユニットが存在してはならない。移送されるユニットの兵力は10以下でなければならない。ある1ターンに鉄道で移送されるユニットは1ユニットのみで、このターン及びその次の1ターンの間、それ以外の南軍鉄道移動(21.0)は一切禁じられる。プレイヤーは移送するユニットを取り除き、ターン欄上の、現在のターンの2ターン先にそれを配置する。このユニットが置かれているマスのターンの開始時に、南軍プレイヤーはそのユニットをStauntonまたはLynchburgのマスに配置する。プレイヤーはユニットをGTCマップから取り除く時点で、この2つのマスのどちらが目的地であることを明らかにしなければならない。

Bermuda Hundredへの、またはBermuda Hundredからの移送

ユニットはBermuda Hundredの7つのマスのうちの4つから、マップに移送されることができ(またはその逆をおこなうことができる)。これらのマスのそれぞれに異なったルールと制限が存在する。

Bermuda Hundredからのユニットの移送

- Burkeville : 南軍プレイヤーだけがBurkevilleのマスからGTCマップにユニットを移送することができる。南軍プレイヤーがBurkevilleからマップにユニットを移送する場合、選

択したユニットを取り除き、ターン欄上の、現在のターンの2ターン先にそれを配置する。この南軍ユニットが置かれているマスのターンの開始時に、南軍プレイヤーはそのユニットをGTC南マップ南端のS0734とS1734の間(両ヘクスを含む)のいずれかのヘクスに配置する。

- **Drewry's Bluff** : 両プレイヤーはDrewry's BluffのマスをGTCマップにユニットを移送することができる。移送をおこなう場合、プレイヤーは選択したユニットを取り除き、それをただちにS3232、S3431、S3532、S3631、またはS3732のいずれかに配置する。これらのヘクスは、この地域の南端のヘクス列2つがマップ外のDrewry's Bluffのマスの一部であると考えられるために、マップ端から数ヘクス離れていることに注意すること。
- **Petersburg及びPort Walthall Station (鉄道)** : 南軍プレイヤーのみがPetersburgのマスまたはPort Walthall Stationのマスから、ユニットを鉄道によってGTCマップへ移送することができる。この移送をおこなうためには、Drewry's Bluffに北軍ユニットが存在してはならない。これに加えて、Petersburgからの移送のためにはPort Walthall Stationに北軍ユニットが存在してはならない。移送されるユニットの兵力は10以下でなければならない。ある1ターンに鉄道で移送されるユニットは1ユニットのみで、このターン及びその次の1ターンの間、それ以外の南軍鉄道移動(21.0)は一切禁じられる。南軍プレイヤーがPetersburgまたはPort Walthall Stationからマップにユニットを移送する場合、南軍プレイヤーは選択したユニットを取り除き、ターン欄上の、現在のターンの1ターン先にそれを配置する。このユニットが置かれているマスのターンの開始時に、南軍プレイヤーはそのユニットをS3232、S3431、S3532、S3631、S3732またはS3626のいずれかのヘクスに配置する。南軍プレイヤーは、S3534とS3626の間(そのヘクスを含む)の鉄道が北軍ユニットにも北軍ZOCにもさえぎられていない場合のみ、S3626にユニットを配置することができる。

Bermuda Hundredへのユニットの移送

- **Burkeville** : マップ外フェイズに、GTC南マップの南端のS0734とS1734の間(そのヘクスを含む)に存在する南軍ユニットは、Burkevilleに移送されることができる。南軍プレイヤーは移送するユニットを取り除き、ターン欄上の、現在のターンの2ターン先にそれを配置する。ユニットが置かれているマスのターンの開始時に、北軍プレイヤーはそのユニットをBurkevilleのマスを配置する。
- **Drewry's Bluff** : マップ外フェイズに、S3232、S3431、S3532、S3631、及びS3732の5ヘクスのいずれかに存在する両プレイヤーのユニットは、Drewry's Bluffに移送されることができる。プレイヤーは移送するユニットを取り除き、そのユニットを直ちにDrewry's Bluffのマスを配置する。また、プレイヤーはそのアクションサイクルの間にユニットをDrewry's Bluffに移送することができる。これらの5ヘクスの1つに存在しているいずれかのユニットは(雨ターンであっても)1移動ポイントを支払ってDrewry's Bluffのマスに進入することができる。
- **Petersburg及びPort Walthall Station (鉄道)** : マップ外フェイズに、S3232、S3431、S3532、S3631、S3732、及びS3626の6ヘクスのいずれかに存在する南軍ユニットは、PetersburgまたはPort Walthall Stationに鉄道で移送されることができる。南軍プレイヤーは、S3534とS3626の間(そのヘクスを含む)の鉄道が北軍ユニットにも北軍ZOCにもさえぎられていない場合のみ、S3626からユニットを移動することができる。この移送がおこなわれるためには、Drewry's Bluffのマスを北軍ユニットが存在してはならない。これに加

えて、Petersburgへの移送をおこなうためには、Port Walthall Stationのマスに北軍ユニットが存在してはならない。移送されるユニットの兵力は10以下でなければならない。ある1ターンに鉄道で移送されるユニットは1ユニットのみで、このターン及びその次の1ターンの間、それ以外の南軍鉄道移動(21.0)は一切禁じられる。プレイヤーは移送するユニットを取り除き、ターン欄上の、現在のターンの1ターン先にそれを配置する。このユニットが置かれているマスのターンの開始時に、南軍プレイヤーはそのユニットをPetersburgまたはPort Walthall Stationのマスに配置する。プレイヤーはユニットをGTCマップから取り除く時点で、この2つのマスのどちらが目的地であるかを明らかにしなければならない。

29.0 補給

各戦略サイクルの補給状態セグメントに、プレイヤーは自軍ユニットが「補給下」であるか、「補給切れ」であるかをチェックしなければならない。ユニットは常に補給下でゲームを開始する。マップ外のマスにいる司令官及びユニットは常に補給下である。

29.1 北軍の集積所

シナリオ9の開始時において、北軍プレイヤーはBrandy Station (N1702)に集積所(Depot)1個を持っている。シナリオ10の開始時において、北軍プレイヤーはPort Royal (N5721)に集積所1個を持っている。また、北軍プレイヤーはゲーム中に集積所を構築することができる。集積所は北軍の補給源及び弾薬源として機能する。

北軍の集積所を構築する方法

北軍プレイヤーは戦略サイクルの集積所セグメントに集積所を構築することができる。集積所には2つの面がある。「構築中(Build)」の面と、「完成(Complete)」の面である。集積所セグメントに、北軍プレイヤーは構築中の面の集積所1個を配置するか、または既に配置されている構築中の面の集積所1個を完成の面に裏返すかすることができる。彼はこの2つの選択肢のどちらか1つを選ぶことができる。この両方をおこなうことはできない。

例外 : 戦略イベントには、北軍プレイヤーが集積所を配置したり、裏返したりすることを禁じるものや、より多く集積所を配置したり、裏返したりすることを許すものがある。詳細については後述の戦略イベントを参照すること。北軍プレイヤーはただちに集積所の構築をおこなわなければならない、これを将来のターンにとっておくことはできない。

集積所の制限 : 北軍プレイヤーは、いずれの時点においてもマップ上に2個より多い集積所を持つことができない。この制限の範囲内であるならば、破壊または解体された集積所を再びプレイに用いることができる。

集積所の配置と完成

いくつかの制限に従って、北軍プレイヤーは集積所セグメントに、次のいずれかの場所において、集積所を構築中の面に配置するか、既に存在している集積所を完成の面に裏返すことができる

- 揚陸所ヘクス
- 駅

揚陸所ヘクス : 集積所セグメントに、北軍プレイヤーは以下の川のいずれかにある揚陸所ヘクスに集積所1個を配置する、または裏返すことができる。

- Potomac
- Rappahannock
- York

北軍プレイヤーはJames川にある揚陸所ヘクスに集積所を配置することも、裏返すこともできない。

北軍プレイヤーは自軍が支配していない揚陸所であっても、集積所を配置する、または裏返すことができる。その揚陸所ヘクスには北軍ユニットが存在してなくてよい。

集積所セグメントに北軍プレイヤーが揚陸所ヘクスにおいて、集積所を配置するまたは裏返す場合、北軍海軍(Union Navy) マーカーはその次の戦略サイクルの集積所セグメントになるまで「補給輸送(Transport Supplies)」の面で配置される。揚陸所ヘクスに集積所を配置することも、裏返すこともない場合、北軍海軍マーカーはその次の戦略サイクルになるまで「兵員輸送(Transport Troops)」の面で配置される。

ノート：シナリオ9において、北軍海軍マーカーは5月15日の戦略サイクル以前において「兵員輸送」の面に裏返されることができない。

駅：集積所セグメントに、北軍プレイヤーは以下の鉄道にある駅に集積所1個を配置する、または裏返すことができる。

- Orange and Alexandria
- Richmond, Fredericksburg and Potomac
- Virginia Central

北軍プレイヤーはこの他の鉄道にある駅に集積所を配置することも、裏返すこともできない。

北軍プレイヤーは集積所を配置する、または裏返す駅が存在する郡を支配していなければならない。また、北軍プレイヤーはその駅からN2101またはN4114 (Fredericksburg)まで「北軍鉄道線」(後述を参照)を設定できなければならない。この鉄道ヘクスの経路が進入するすべての郡も北軍が支配していなければならない。

北軍鉄道線：「北軍鉄道線」は駅から(そのヘクスを含む)、北軍プレイヤーが補給をひくことができる鉄道終点(N2101またはN4114)までの鉄道ヘクスの経路である。この経路は完成済みの胸壁マーカー、または構築中か完成済みの要塞マーカーのいずれかを持つ南軍ユニットが存在しているヘクスに進入することができない(塹壕を持っていない南軍ユニットが存在するヘクスや、あらゆる種類の南軍ZOCには進入することができる)。損害を受けている、または破壊されている駅のあるヘクスに進入することはできない。この経路上にある鉄道橋は破壊されてはならない(その時点でそのヘクスサイドに浮橋が存在している場合を除く)。

ノート：Fredericksburg (N4114)はRichmond, Fredericksburg and Potomac RRの駅であり、揚陸所ヘクスである。北軍プレイヤーはFredericksburgを揚陸所ヘクスとして扱って集積所を構築することができる。

戦略イベント

2つの戦略イベントが北軍補給に影響する。

Mosby遊撃隊：この結果が生じた場合、北軍プレイヤーはただちに以下の手順に従う。

- Culpeper郡に存在するすべての北軍ユニットの兵力値を合計する。
- 北軍プレイヤーはこのCulpeper郡にいる兵力値の合計から、ダイスを2個ふった結果を引く。

この結果が駅にある集積所のうちN2101に鉄道ヘクスの経路を設定しているものから補給を受けている北軍ユニット

すべてによって補充されることのできる弾薬のマス数の合計となる(揚陸所ヘクスにある集積所、または駅にある集積所のうちN4114に鉄道ヘクスの経路を設定しているものから補給を受けているユニットへの弾薬は減らされない。29.7の弾薬ルールを参照)。結果が0より大きい場合、駅にある北軍の集積所のうちN2101に鉄道ヘクスの経路を設定しているもので、完成の面にあるものはすべて構築中の面に裏返される。駅にある集積所のうちN2101に経路を設定しているもので、構築中の面のものはすべてマップから取り除かれる。結果が0以下である場合、駅にある集積所のうちN2101に経路を設定しているものは、完成の面のものを含めてすべてプレイから取り除かれる。Mosby遊撃隊のイベントによって取り除かれた集積所にはVPは与えられない。揚陸所ヘクスにある集積所、または駅にある集積所のうちN4114に鉄道ヘクスの経路を設定しているものは影響を受けない。影響を受けた集積所は同じ戦略サイクルにおけるより後において、通常どおり再構築されることができる。

北軍兵站の強化：北軍プレイヤーはこの戦略サイクルの集積所セグメントに、より多く集積所の構築をおこなうことができる。彼は次のいずれかをおこなうことができる。

- 構築中の面の集積所2個を配置する。
- 構築中の面の集積所2個を完成の面に裏返す。
- 構築中の面の集積所1個を配置し、別の集積所1個を完成の面に裏返す、または
- 完成の面の集積所1個をマップに配置する。

補給下にあるすべての北軍ユニットはこの戦略サイクルの弾薬セグメントに、記入されている印を4個まで消すことができる。

29.2 南軍の集積所

シナリオ9の開始時において、南軍プレイヤーは集積所(Depot)3個を持っている。これらの集積所はシナリオの特別ルールに従って配置される。シナリオ10の開始時において、南軍プレイヤーはRichmondに集積所1個を持っている。また、南軍プレイヤーはゲーム中に集積所を構築することができる。集積所は南軍の補給源及び弾薬源として機能する。

南軍の集積所を構築する方法

南軍プレイヤーは戦略サイクルの集積所セグメントに集積所の構築を試みることができる。集積所には2つの面がある。「構築中(Build)」の面と、「完成(Complete)」の面である。集積所セグメントに南軍プレイヤーはダイスを1個ふる。

- 結果が1から3の場合、南軍プレイヤーは集積所1個を構築中の面で配置するか、既に存在している集積所1個を完成の面に裏返すことができる。彼はこれら2つの選択肢の1つを選ぶことができ、その両方をおこなうことはできない。
- 結果が4から6の場合、集積所を構築するための補給が存在せず、南軍プレイヤーはこの集積所セグメントに何の活動もおこなうことができない。

例外：戦略イベントには、南軍プレイヤーが集積所を配置したり、裏返したりすることを禁じるものや、ダイスに成功しなくても集積所を配置したり、裏返したりすることを許すものがある。詳細については後述の戦略イベントを参照すること。南軍プレイヤーは集積所の構築をただちにおこなわなければならない、これを将来のターンにとっておくことはできない。

集積所の制限：南軍プレイヤーは、いずれの時点においても3個より多い集積所をマップ上に持ってはならない。この制限の範囲内であるならば、破壊または解体された集積所を再びプレイに用いることができる。

集積所の配置と完成

いくつかの制限に従って、南軍プレイヤーは集積所セグメントに、次のいずれかの場所において、集積所を構築中の面で配置するか、既に存在している集積所を完成の面に裏返すことができる

- ・ 鉄道がある市街地ヘクス
- ・ 駅ヘクス

集積所セグメントにおいて、南軍プレイヤーは鉄道のある市街地ヘクス、または駅ヘクスに存在する集積所を、そのヘクスからN0127、S1334、またはS3534への「南軍鉄道線」(後述を参照)を設定できる場合に、配置するまたは裏返すことができる。この鉄道ヘクスの経路が進入するすべての郡も南軍が支配していなければならない。

南軍鉄道線:「南軍鉄道線」は駅または鉄道を含む市街地ヘクスから(そのヘクスを含む)から、南軍プレイヤーが補給をひくことができる鉄道終点(N0127、S1334、またはS3534のいずれか)までの鉄道ヘクスの経路である。この経路は完成済みの胸壁マーカー、または構築中か完成済みの要塞マーカーのいずれかを持つ北軍ユニットが存在しているヘクスに進入することができない(塹壕を持っていない北軍ユニットが存在するヘクスや、あらゆる種類の北軍ZOCには進入することができる)。損害を受けている、または破壊されている駅のあるヘクスに進入することはできない。この経路上にある鉄道橋は破壊されてはならない(その時点でそのヘクスサイドに浮橋が存在している場合を除く)。マップ外のCharlottesvilleのマスに北軍プレイヤーが支配している場合、南軍プレイヤーはN0127への経路を設定することができない。マップ外のDrewry's Bluffのマスに北軍プレイヤーが支配している場合、彼はS3534への経路を設定することができない。S1334への経路の設定にはこのような制限はない。

戦略イベント

2つの戦略イベントが南軍補給に影響する。

南軍兵站の弱体化:この結果が生じた場合、南軍プレイヤーはこの戦略サイクルに集積所を配置することも、裏返すこともできない。補給下にあるすべての南軍ユニットはこの戦略サイクルの弾薬セグメントに、記入されている印を1個だけ消すことができる。

南軍兵站の強化:南軍プレイヤーはこの戦略サイクルに、ダイスをふることなく自動的に集積所1個を配置するか、裏返すことができる。補給下にあるすべての南軍ユニットはこの戦略サイクルの弾薬セグメントに、記入されている印を4個まで消すことができる。

29.3 鉄道補給の経路

集積所の降格

前述のとおり、駅に存在する集積所は鉄道終点までの鉄道ヘクスの経路がない場合、配置することも、裏返すこともできない。駅に存在する集積所は、完成した後に鉄道ヘクスの経路を切断された場合にも影響を受ける。集積所セグメントに、駅に存在する完成の面の集積所が鉄道ヘクスの経路を設定できない場合、構築中の面に裏返される。

駅の修理

集積所を配置する、または裏返す代わりに、各プレイヤーは駅を修理することができる。プレイヤーはこの方法を用いて、集積所を1回配置する、または1回裏返すことの代わりに以下のいずれかをおこなうことができる。

- ・ 3個の駅から「損害」マーカーを取り除く、または、
- ・ 1個の駅から「破壊」マーカーを取り除く。

その駅が存在する郡をそのプレイヤーが支配している場合にもみ駅を修理することができる。その駅のヘクスに敵軍ユニットが存在したり、敵軍ZOCであってはならない。

29.4 補給状態

各戦略サイクルの補給状態セグメントに、両プレイヤーは自軍ユニットのそれぞれが補給下であるか、補給切れであるかを決定しなければならない。補給状態セグメントに、次の要件のいずれかを満たしている場合、ユニットは補給下である。

- ・ マップ外のマスに存在している。
- ・ Culpeper、Fauquier、King George、Madison、Rappahannock、またはStafford郡のいずれかに存在している北軍ユニットである。
- ・ Chesterfield郡に存在している北軍ユニットであり、マップ外のDrewry's Bluffのマスに1個以上の北軍ユニットが存在している。
- ・ 友軍の集積所(構築中または完成の面のいずれでも)が存在する郡に存在している。
- ・ 完成の面の友軍の集積所が存在する郡に隣接する郡に存在しており、かつその集積所がそのユニットが存在する郡に「補給展開」の能力(後述を参照)を持っている。

敵軍ユニットが郡に存在することは、たとえ友軍ユニットが敵軍ユニットまたはそのZOCによって囲まれている場合でも、友軍の補給状態に影響しないことに注意すること。

補給の展開:完成の面の集積所は、その集積所が友軍が支配している郡に存在している場合、隣接する郡に補給を展開することができる。友軍が支配していない郡であっても、その郡に補給を展開することができる。隣接する郡への補給の展開を修正するいくつかの特殊な事例があり、それらは後述されている。

郡による特殊な補給の事例

以下に書かれている郡のいずれかに完成済みの集積所が存在している場合、補給の展開にどのような影響があるかについて、その郡について書かれている特別ルールをチェックすること。

- ・ Caroline: King George郡にいるユニットは、両郡の間に友軍の浮橋が架設されていない限り補給下にならない。Essex郡にいるユニットは、この郡がCaroline郡に隣接していないにもかかわらず、補給下となる。
- ・ Culpeper: Albemarle郡に存在するユニットは、この郡がCulpeper郡に隣接していないにもかかわらず、補給下となる。
- ・ Chesterfield: Henrico郡に存在するユニットは補給下にならない。
- ・ Goochland: Powhatan郡に存在するユニットは補給下にならない。
- ・ Hanover: Spotsylvania郡に存在するユニットは補給下にならない。
- ・ Henrico: Chesterfield及びPowhatan郡に存在するユニットは補給下にならない。
- ・ King George: Caroline郡に存在するユニットは、両郡の間に友軍の浮橋が架設されていない限り補給下にならない。
- ・ Louisa: Hanover郡を友軍が支配している場合、Henrico郡に存在するユニットも補給下となる。
- ・ Powhatan: Goochland及びHenrico郡に存在するユニットは補給下にならない。

- Spotsylvania : Albemarle郡に存在するユニットは、この郡が Spotsylvania郡に隣接していないにもかかわらず、補給下となる。Hanover郡に存在するユニットは補給下にならない。

補給下：ユニットが補給下である場合、それは完全な能力で機能し、次の補給状態セグメントにおいて再び補給状態をチェックされるまで補給下であり続ける。

補給切れ：補給切れのユニットに「補給切れ」マーカーを配置する。このマーカーはそのユニットが補給状態セグメントに「補給下」の状態を取り戻すか、徴発(29.6を参照)によってそのマーカーを取り除くまで、そのユニットがどこに移動しても配置されたままとなる。補給切れのユニットは移動及び戦闘において通常どおり機能する。しかし、回復フェイズにおいてペナルティを被る(8.0を参照)。また、兵力の損失を被る可能性がある。

兵力の損失：補給状態セグメントに、既に補給切れであったユニットが「補給下」の状態を取り戻せなかった場合、その兵力を1減らす。そのユニットが壊滅しなかった場合、新しい戦力マーカーは混乱の面で配置される。

29.5 集積所の破壊

集積所は破壊または解体によってマップから取り除かれる。取り除かれた集積所は、それがマップから取り除かれた集積所セグメントにおいても、再び使われることができる。

集積所と戦闘：集積所は戦闘力を持たず、移動も退却もおこなうことができない。ユニットはそこに敵軍戦闘ユニットが存在していない限り、敵軍集積所が存在するヘクスに進入することができる。この場合その集積所は破壊され、マップから取り除かれる。

自発的な集積所の破壊：集積所セグメントに、プレイヤーは自発的に集積所を破壊することができる。その場合、それは現在の集積所セグメントの開始時にマップから取り除かれる。

集積所の解体：集積所セグメントにおいて、プレイヤーはいずれか集積所の「解体」を宣言することができる。指定された集積所は、現在のターンの4ターン先におこなわれる、次の集積所セグメントにマップから取り除かれる。ひとたび解体が宣言された場合、それを取り消すことはできない。解体の途中においても集積所は引き続き友軍の補給源である。

29.6 徴発

回復フェイズのステップ2において、両プレイヤーは自軍の補給切れであり、かつ疲労レベルが0、1、または2のユニットを用いて「徴発」をおこなうことができる。疲労レベルが3または4のユニットや、そのフェイズのステップ1において橋の架設や、橋やフェリーの修理、または塹壕構築をおこなったユニットは徴発をおこなうことができない。疲弊しているユニットは徴発をおこなうことができる。司令官は徴発をおこなうことができない。プレイヤーは徴発をおこなうユニットそれぞれについて次の手順をおこなう。

- 1 ダイスを1個ふり、その結果にそのユニットの現在の疲労レベルを足す(疲労レベルが0である場合、このダイスは修正されない)。このダイスは他の要因によりさらに修正される可能性がある(後述を参照)。
- 2 修正後のダイスが2以下(Culpeper, Stafford, Fauquier, OrangeまたはSpotsylvania郡にいるユニット)、または3以下(その他の郡のいずれかにいるユニット)である場合、そのユニットは徴発に成功し、直ちに「補給下」の状態を取り戻す。補給切れマーカーは取り除かれ、そのユニットは次の補給状態セグメントになるまで補給下となり、そのときに通常どおり補給状態を決定される。修正後のダイスが3以上

(Culpeper, Stafford, Fauquier, Orange、またはSpotsylvania郡にいるユニット)、または4以上(その他の郡のいずれかにいるユニット)である場合、そのユニットは徴発に成功せず、補給切れのままとなる。

プレイヤーは1ターンに資格のあるユニットを望むだけ何個でも用いて徴発をおこなうことができるが、各ユニットは1ターンに1回より多く徴発をおこなうことができない。徴発に成功しなかったユニットは次のターンにその疲労レベルが0、1、または2であるならば、再び徴発をおこなうことができる。

徴発の修正：徴発をおこなうユニットに隣接する6ヘクスすべてが、敵軍の存在するヘクス、敵軍ZOC(友軍ユニットが存在していたとしても)、または徴発をおこなうユニットが地形の制限のために移動できないヘクスのいずれかである場合、そのユニットの徴発のダイスに1を足す。

29.7 弾薬 (選択ルール)

両プレイヤーが望むならば、自軍ユニットの弾薬消費を記録することができる。これは記録を取る作業が生じるが、ゲームをより現実的にする。

弾薬表

プレイヤーは弾薬表(Ammunition Pad)に弾薬消費を記録する。この表において、すべてのユニット(司令官ではない)はゲーム開始時に4個のマスを持っており、そのマス1個が弾薬レベル1をあらわす。ユニットのすべてのマスに印が記入された場合、そのユニットは弾薬切れになる。そのユニットの上に「弾薬切れ」マーカーを配置する。(そのユニットが補給切れでもある場合、その補給切れマーカーを「補給切れ/弾薬切れ」マーカーと置き換える。ユニットが弾薬を補充した際に消される可能性があるため、弾薬表における印は常に鉛筆でおこなうこと。

弾薬を消費する方法

攻撃、防御に関わらず、戦闘においてユニットが「D」(混乱)の結果を受けた場合、弾薬レベル1を失う。所有プレイヤーは弾薬表のそのユニットの名前の隣にあるマス1個に印を記入する(「D」を受けたユニットが既に弾薬切れである場合、弾薬レベルを失うことはない)。戦闘に参加したユニットが「D」の結果を受けなかった場合、弾薬レベルを失わない。複数のユニットが攻撃または防御を同じ戦闘においておこない、「D」を受けた場合、そのそれぞれが弾薬レベルを1失う。しかし、攻撃に参加せず、側面ボーナスの成立を助けたユニットは弾薬レベルを失わない。ユニットが1回の戦闘で1より多い弾薬レベルを失うことはないが、1ターンに1より多く失う可能性はある。弾薬は騎兵退却や、砲艦の砲撃によって「D」の結果を被った場合には消費されない。

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

両プレイヤーは戦略サイクルの弾薬セグメントごとに、自軍の補給下のユニットすべてに弾薬補充をおこなうことができる。補給切れのユニットに補充することはできない。補給下のユニットは弾薬切れでない場合でも補充されることができる。補充をおこなう場合、プレイヤーはその時点で補給下にあるユニットのそれぞれの名前の隣にある、弾薬表上に記入されている印を2個消す。29.1及び29.2に記されている戦略イベントによって、片方のプレイヤーの通常の弾薬補充の制限が修正されることに注意すること。

補充の制限：プレイヤーは1回の弾薬セグメントにおいて、記入されている印を1ユニットにつき2個より多く消すことができない。マーク2個を消される資格のあるユニットがその時点でマーク1個のみを持っている場合、マーク1個のみが消されることができる。ユニットがその時点で印を記入されていない場合、補充をおこなうことができない。

包囲されたユニット：隣接する6ヘクスすべてが敵軍が存在するヘクス、敵軍ZOC、または地形の制限のためそのユニットが移動できないヘクスであり、その6ヘクスのいずれにも友軍ユニットが存在していない場合、所有プレイヤーは弾薬セグメントにおいてそのユニットの名前の横に記入されている印を消すことができない。

弾薬の補充：弾薬切れのユニットに記入されている印が1個以上消された場合、その弾薬切れマーカーは取り除かれ、それは通常の戦闘能力を取り戻す。

30.0 代用ユニット

各プレイヤーは8個の「代用(Sub)」歩兵旅団と2個の「代用」騎兵連隊を持っている。

30.1 分遣

両プレイヤーは2以上の兵力を持つ、行軍をおこなっている歩兵ユニットから1個以上の代用歩兵旅団を分遣することができる。両プレイヤーは2以上の兵力を持つ、行軍をおこなっている騎兵ユニットから1個以上の代用騎兵連隊を分遣することができる。ユニットはマップ外のマスにおいて代用ユニットを分遣することができない。

分遣の方法

分遣をおこなう場合、プレイヤーは分遣元のユニットと同じヘクスに代用ユニットを配置し、それに兵力を割り当てる。その代用ユニット下に割り当てられた兵力に等しい戦力マーカーを配置する。代用ユニットの兵力を親ユニットの兵力から引き、親ユニットにこの兵力減少を反映した新しい戦力マーカーを、この分遣をおこなう直前と同じ面で割り当てる。

分遣されたユニットの配置

分遣された代用ユニットは、活性化されている歩兵ユニットがその行軍を始めたヘクス、または活性化されているユニットがその行軍の間に進入したヘクスのいずれかに配置されることができる。代用ユニットをマップに配置した後、活性化されているユニットはその行軍を続けることができる(しかし、その代用ユニットはこのアクションの間は移動することができない)。配置された後、代用ユニットは通常通り機能する。

分遣の制限

カウンターの数による制限：ゲームに含まれている代用ユ

ニットの数が使用できる代用ユニットの数を制限する。その時点ですべての代用ユニットが使われている場合、それ以上の代用ユニットを使用することができない。しかし、代用ユニットが他のユニットに編入された場合、それらはマップから取り除かれ再び使用可能になる。

規模：分遣の後、活性化されているユニットは少なくとも1の兵力を持っていないなければならない。代用ユニットの兵力は以下の通り制限される。

- ・代用歩兵旅団は8以下の兵力を割り当てられなければならない。
- ・代用騎兵連隊は2以下の兵力を割り当てられなければならない。

分遣されたユニットの状態の決定

疲労：活性化されているユニットが行軍を始めたヘクスに代用ユニットが配置された場合、その代用ユニットは活性化されているユニットが行軍をおこなうために選ばれる前の時点の疲労レベルに等しい疲労マーカーを割り当てられる。活性化されているユニットが行軍を始めたヘクスではないいずれかのヘクスに代用ユニットが配置された場合、その代用ユニットは活性化されているユニットのその時点の疲労レベルに等しい疲労マーカーを割り当てられる。

塹壕：塹壕を有する活性化されているユニットが行軍を始めるヘクスで代用ユニットを分遣する場合、代用ユニットは活性化されているユニットが所有しているものと同じ種類の塹壕マーカーを割り当てられる。

混乱、戦意低下、および疲弊：活性化されているユニットが混乱状態の戦力マーカーを持っている、または疲弊の面である、または戦意低下マーカーを有している場合、このユニットから分遣される代用ユニットはいずれも、それと同じ状態でなければならない。

指揮：所有プレイヤーはマップ上に配置されている代用ユニットそれぞれの番号と、それが所属している指揮系統を紙片に記録しておくべきである(それは分遣元のユニットと同じ指揮系統に属するが、その後、異なる指揮系統のユニットに編入されることができる)。

弾薬：代用ユニットは親ユニットが所有しているのと同じ数の印が記入されていない弾薬のマスを受け取る。親ユニットが弾薬切れである場合、代用ユニットも弾薬切れマーカーを割り当てられる。

30.2 編入

編入フェイズにおいて、友軍ユニットと同じヘクスにスタックしている代用ユニット(または通常の歩兵連隊または旅団、または南軍騎兵連隊(「特別編入」を参照))はそのユニットに「編入」されることができる。ユニットが同じ兵科(歩兵または騎兵)のユニットに編入されるならば、その規模や所属に関わらずあらゆるユニットに編入することができる。砲兵ユニットは編入されることができない。

編入の方法

代用ユニットとそれに付属しているすべてのマーカーをマップから取り除く。編入されるユニットの戦力は編入先となるユニットの戦力に足され、このユニットは増加した兵力を有する新しい戦力マーカーを得る。

編入の制限

統合：ユニットはその戦力の一部を別のユニットに編入する

ことができない。ユニットの全体が編入されなければならない(そして、そのユニットはマップから取り除かれる)。

規模：マップ上に残るユニットの兵力が以下の戦力より大きい場合、ユニットは別のユニットに編入されることができない。

- ・ 歩兵師団は18より大きい兵力になることができない。
- ・ 歩兵旅団は8より大きい兵力になることができない。
- ・ 歩兵連隊は4より大きい兵力になることができない。
- ・ 騎兵旅団は4より大きい兵力になることができない。
- ・ 騎兵連隊は2より大きい兵力になることができない。

編入後の状態の決定

戦力マーカー：あるユニットの編入先となったユニットは、新しい戦力マーカーを、置き換えられるものと同じ面(統制状態または混乱状態)で割り当てられる。

例外：編入されるユニットの兵力が、編入先のユニットの兵力よりも大きい場合、マップに残るユニットの新しい戦力マーカーは編入されるユニットの戦力マーカーと同じ面で配置される。

疲労、疲弊：ユニットが別のユニットに編入され、その2個のユニットが異なる疲労レベルを持つ場合、編入の後にマップに残るユニットは2つの疲労レベルのうち最も高いものに等しい疲労レベルとなる。ユニットが別のユニットに編入され、そのうち1ユニットが疲弊で、もう1個が通常の面である場合、マップに残るユニットは疲労の面に裏返される(または疲労の面のままとする)。

塹壕：塹壕に入っているユニットが塹壕に入っていないユニットに編入される場合、マップに残るユニットは塹壕に入っていない状態になる。しかし、編入先のユニットが塹壕に入っている場合、編入されるユニットが塹壕に入っている場合、編入されるユニットが塹壕に入っていない場合、マップに残るユニットは塹壕に入っている状態となる。

戦意低下：ユニットが別のユニットに編入され、これらの少なくとも1個が戦意低下である場合、マップに残るユニットは編入の直前に最も悪い戦意低下レベルを有していたユニットと等しい戦意低下レベルを割り当てられる。

弾薬：ユニットが編入された場合、弾薬表に記入されている印を消す。編入先のユニットの弾薬のマス数はその時点のままとする。

例外：編入されるユニットの兵力が編入先のユニットの兵力よりも大きい場合、マップ上に残るユニットは編入されるユニットが所有していた数に等しい弾薬のマス数を割り当てられる。

特別編入

両プレイヤーの代用ユニットではない歩兵連隊及び旅団は、編入ルールに従う限り、あらゆる友軍歩兵ユニットに編入されることができる。同様に、代用ユニットではない騎兵連隊はあらゆる友軍騎兵ユニットに編入されることができる。

30.3 代用ユニットと砲兵値

両プレイヤーが望むならば、分遣されるユニットに砲兵値を移すこと、及び編入されるユニットから砲兵値を移すことができる。

分遣：あるユニットから代用ユニットが分遣される場合、親ユニットの砲兵値の一部またはすべてを割り当てることができる。この場合、代用ユニットに割り当てられた値、及び親

ユニットの新しい、減少した砲兵値とを、弾薬表の両ユニットの名前の隣に記録する。

編入：あるユニットが別のユニットに編入される場合、編入されるユニットの砲兵値はすべて編入先となるユニットに割り当てられる。マップ上に残るユニットの新しい、増加した砲兵値は、弾薬表のそのユニットの名前の隣に記録する。

30.4 南軍師団司令官

南軍のHoke、B R Johnson、及びPickett師団はBermuda Hundred戦役の途中で独立旅団から編成された(34.0 南軍の再編成を参照)。この戦役においてこれらの司令官が活用した柔軟性を南軍プレイヤーに与えるため、個別の師団司令官カウンターのない師団規模のユニットか、個別の師団司令官と複数の旅団規模のユニットかのいずれかでこれらの師団を再現する。後述の特別な分遣及び編入ルールがこれらの師団に適用される。特に後述されていない部分について、これらのユニットの編入及び分遣はこの章のより前に書かれている通常の手順に従う。この他の、騎兵師団司令官や北軍の師団司令官Crookのような師団司令官は、師団規模のユニット1個になることは許されず、これらの指揮系統にはこの項のルールは適用されない。また、この項のルールが南軍の再編成より優先して適用されることはない。

追加カウンター

この3つの指揮系統の師団規模のユニットから代用ユニットを分遣する場合、南軍プレイヤーは特別な代用カウンターとして適切な師団の使用されていない旅団規模のカウンターのいずれかを選ぶことができる。この特別な代用ユニットは、既に南軍プレイヤーに認められている8個の歩兵代用ユニットに追加されるものである。これらの3個師団それぞれに使用できる旅団は以下の通りである。

Hoke師団	BR Johnson師団	Pickett師団
Clingman	BR Jonson (旅団)	Barton
Colquitt	Lewis	Corse
Hagood	Ransom	Hunton
Martin	Walker	Terry
	Wise	

ノート：これらのカウンターは、そのユニットがシナリオの初期配置に記されているにもかかわらず、実際に使用されていないときであれば、特別な代用ユニットとして使用できる。また、これらの師団に所属する旅団から分遣される代用ユニットは、いずれも通常に認められる8個の歩兵代用ユニットカウンターの中から使用される。

司令官カウンターの使用：これらの3個の師団規模のユニットの1個から代用ユニットが分遣され、その師団の兵力値が8以下になった場合、その師団は旅団規模のユニットと司令官のカウンターに置き換えられなければならない。逆に、ある1個師団の2個以上の旅団が編入フェイズに同じヘクスに存在し、その合計兵力が9以上である場合、それらは師団規模のユニットに統合されることができる。この場合、師団司令官カウンターをマップから取り除く。この編入がおこなわれる際、師団司令官はそのヘクスに存在している必要はなく、彼は現在どこにいるかに関わらずマップから取り除かれる。2個より多いユニットが1回に編入される場合、すべてのユニットの状態(例えば、疲労、弾薬、戦意低下、疲弊、塹壕)は、統合の直前に最も大きなユニットの状態に基づいて決定する。2個のユニットが同じ規模である場合、南軍プレイヤーは最も有利な状態を用いることができる。合計の兵力値が9以上になる旅団を師団規模のユニットに統合した後でも、マップ上にその師団から分遣された旅団が依然として残っている可能性があ

ることに注意すること。師団司令官が存在していないため、このような旅団の活性は単独で、または軍団(BR Jonnsonは方面軍)司令官によっておこなわれなければならない。

砲兵値

標準の代用ユニットとは異なり、前述した特別な代用ユニットの多くは0ではない砲兵値を所有している。南軍プレイヤーは旅団を分遣する際に、適切な師団の使用できる代用ユニットのいずれかを自由に選ぶことができる。南軍プレイヤーはまた、望むとおり砲兵値を各旅団に割り当てることができる。しかし、南軍プレイヤーはこのような特別な代用ユニットの分遣や編入によって、自軍の砲兵戦力の総合計を絶対に変えてはならない。カウンターに記載されている砲兵値が、ユニットに現在割り当てられている砲兵値ではなくなった場合は、前述の「代用ユニットと砲兵値」のルールを使用して新しい砲兵値を記録すること。

30.5 Breckinridge

南軍の方面軍司令官のBreckinridgeは、1個以上の歩兵ユニットと共にいる場合に、ValleyからGTCマップに移送されることことができる。Breckinridgeの移送は特別な編入を引き起こす。方面軍司令官のBreckinridgeと、彼と共にいるすべての歩兵ユニットをゲームから取り除く。それらをBreckinridge歩兵師団ユニット1個で置き換える。Breckinridgeと共にいたすべての歩兵ユニットの兵力値の合計に等しい戦力マーカーを割り当てる。取り除かれた全歩兵ユニットの砲兵値はすべて取り除かれ、弾薬表のBreckinridgeの砲兵値に記録する。南軍のHoke、BR Johnson、及びPickettと異なり、Breckinridge歩兵師団ユニットは師団と旅団に分割されることができない。BreckinridgeのValley戦域からの移送は、特別増援のW E Jonesをプレイに登場させることに注意すること。

GTCマップに配置された後、Breckinridgeは自由にValleyに移送されることことができる。BreckinridgeをValleyに戻す移送は特別な分遣を引き起こす。前述の手順を逆におこなう。

- Breckinridge歩兵師団ユニットを取り除き、方面軍司令官のBreckinridgeに置き換える。
- BreckinridgeがValleyから移送された際にゲームから取り除かれた歩兵ユニットをゲームに戻す。全歩兵ユニットの兵力及び砲兵値の合計が、移送の直前のBreckinridgeの値に等しくなるように、各ユニットに兵力及び砲兵値を割り当てる。

Breckinridgeが移送によりValleyに戻った場合、W E Jonesはゲームから永久に取り除かれる。

31.0 軍司令官の活性化

「軍司令官の活性化」は、プレイヤーが通常の司令官による「司令官の活性化」アクションと同じように、自軍の軍司令官によってユニットを活性化できるようになる上級ゲームルールである。すべての上級ゲームシナリオにおいて、各アクションフェイズにイニシアティブを取得したプレイヤーがおこなうことのできるアクションとして、軍司令官の活性化アクションが追加される。軍司令官のLee及びGrantのみが軍司令官の活性化アクションをおこなうことができることに注意すること(Butlerはおこなうことができない)。

手番プレイヤーは、次の条件のすべてを満たしている場合に限り、軍司令官の活性化を選択することができる。

- そのプレイヤーの軍司令官は友軍の、騎兵ではない、もう1人の司令官と同じヘクスにスタックしていなければならない。
- 疲労レベル3以下の友軍歩兵ユニットが少なくとも1個、そ

- の軍司令官の指揮範囲内に存在していなければならない。
- 直前のターンにおいてそのプレイヤーが軍司令官の活性化アクションを成功させている場合、彼は現在のターンにおいて軍司令官の活性化アクションを選択することができない。
- 各プレイヤーは1ターンに最大1回の軍司令官の活性化アクションをおこなうことができる。ある軍司令官の活性化の試みが失敗であった場合、そのプレイヤーは後のアクションフェイズにおいて2回目の試みをおこなうことができるが、1ターンに2回より多く試みをおこなうことはできない。

軍司令官の活性化は次のように試みられる。

- 1) 手番プレイヤーは、マップ上のいずれかの場所にいる資格のある軍司令官を選択し、ダイスを1個ふる。このダイスは修正される可能性がある(後述を参照)。
 - 修正後のダイスが4以上である場合、その軍司令官の活性化アクションは失敗する。
 - 修正後のダイスが3以下である場合、その軍司令官の活性化アクションは成功する。

軍司令官の活性化のダイス修正：プレイヤーの軍司令官の軍司令官活性化アクションのダイスは次のように修正される可能性がある。

- 2 ランダムイベントの北軍夜間行軍が有効なターンにおいて、北軍プレイヤーが軍司令官の活性化を試みており、かつ北軍プレイヤーがイニシアティブを取得した最初の活性化セグメントである場合(15.0を参照)。
- 1 ランダムイベントの北軍夜間行軍が有効なターンにおいて、北軍プレイヤーが軍司令官の活性化を試みており、かつ北軍プレイヤーがイニシアティブを取得した2回目またはそれより後の活性化セグメントである場合(15.0を参照)。

失敗：軍司令官の活性化のダイスが失敗であった場合、そのアクションは終了し、この手順のステップ2には進まない。いずれのユニットの疲労レベルも増加しない。そのプレイヤーは現在のターンにもう1回軍司令官の活性化を試みることができるが、それはより後のアクションフェイズにおいてのみ試みられることができる。新しいアクションフェイズを始め、イニシアティブは通常どおり決定される。

成功：軍司令官の活性化のダイスが成功であった場合、このアクションは継続する。ステップ2へ進む。

- 2) 手番プレイヤーは資格のある自軍戦闘ユニットを1から10個選択しなければならない。参加するユニットが活性化されている司令官の指揮下になければならない司令官の活性化アクションと異なり、軍司令官の活性化アクションにおいて選択されるユニットはいずれの指揮系統に所属していてもよい。さらに、選択されるユニットは歩兵、騎兵、または砲兵のいずれの組み合わせであってもよい。選択されるユニットはその軍司令官の指揮範囲内に存在していなければならない。かつ疲労レベルが3以下でなければならない(例外：5.2の選択ルールが使用されている場合、疲労レベル4であってもよい)。
- 3) 手番プレイヤーはダイスを1個振り、通常の(騎兵ではない)司令官が司令官の活性化アクションにおいて移動力を決定する場合とまったく同じ方法で、その軍司令官の移動力を決定する(5.2のステップ3を参照)。
- 4) ステップ3で決定された軍司令官の移動力はステップ2で選択された歩兵及び砲兵ユニットそれぞれに適用される。ステップ3において決定された軍司令官の移動力に2をかけたものが、ステップ2で選択された騎兵ユニットそれぞれに適用される。これらの値に応じた移動欄(Movement Track)上

のマスにマーカーを配置する。

- 5) 手番プレイヤーは通常の司令官の活性化手順のステップ5から9を実施する(5.2を参照)。この手順が完了したときに軍司令官の活性化アクションは終了し、次のアクションフェイズを始める。

ノート：相手プレイヤーは次のアクションフェイズにおいて自動的にイニシアティブに勝つ(後述の「イニシアティブのペナルティ」を参照)。

プレイヤーは、現在のターンにおける残りの間と、次のターンにおいて、別の軍司令官の活性化アクションの実施を試みる事ができない。彼は現在のターンの2ターン後において、軍司令官の活性化アクションを再び試みる事ができる。

軍司令官の活性化の制限

軍司令官の活性化アクションにおいて、ステップ2において選択されたすべてのユニットは次のように活動を制限される。

- ・ 行軍をおこなうユニットは、その行軍の間に攻撃をおこなう事ができない。軍司令官の活性化アクションにおいてすべての攻撃は禁じられる。
- ・ 行軍をおこなうユニットは、その行軍の間に敵軍ZOC(限定ZOCを含む)に進入することができない(例外：あるヘクスを退出するために、敵軍ZOCに進入する他に選択肢のないユニットは、そうすることができる)。軍司令官の活性化アクションにおいて敵軍ZOCを退出するユニットは通常の移動のペナルティを課せられる。
- ・ 軍司令官の活性化アクションに参加するために選択されたユニットは駆襲撃、塹壕構築アクションのいずれもおこなう事ができない。

イニシアティブのペナルティ

あるプレイヤーの軍司令官の活性化アクションのダイスが成功した場合、相手プレイヤーはその軍司令官の活性化アクションの次のアクションフェイズにおいて、イニシアティブセグメントのダイスの結果に関わらず、自動的にイニシアティブのダイスに勝つ。

32.0 南軍の要塞

いくつかの南軍要塞がマップ上に印刷されている。

南軍要塞の効果

北軍ユニットは破壊されていない南軍要塞の存在するヘクスに進入することも、退却することもできない。同様に、北軍司令官は破壊されていない要塞ヘクスに、またはそこを通して、移送されることも、指揮範囲を及ぼすこともできない。南軍要塞はZOCを及ぼさない(南軍ユニットがそのヘクスに存在する場合を除く)。防御をおこなっている北軍ユニットに隣接している南軍要塞ヘクスは、側面攻撃の決定について「塞がれている」ものとして扱う。南軍ユニットは制限なしに要塞ヘクスに進入することができる。これらは要塞ヘクスにおいて塹壕構築をおこなうこともできる。要塞そのものは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。

南軍要塞と戦闘

一般に南軍要塞はそれ自体で1の戦闘力と2の砲兵値を持っている。Drewry's Bluff (S3733)及びChaffin's Bluff (S3933)にある南軍要塞だけは例外で、これらはそれ自体で2の戦闘力と4の砲兵値を持っている。この値は防御においてのみ使用することができ、南軍による攻撃に参加することはできない(しかし、

要塞ヘクスにいる南軍ユニットは攻撃をおこなうことができる)。

北軍ユニットは隣接する要塞ヘクスを攻撃することができる。南軍ユニットが要塞ヘクスに存在しない場合、その要塞自体の戦闘力及び砲兵値を戦闘解決に用いる。1個以上の南軍ユニットが要塞ヘクスに存在する場合、南軍プレイヤーの戦闘力及び砲兵値は要塞自体の数値にその要塞ヘクスで防御をおこなっている北軍ユニットの戦闘力及び砲兵値を加えて算出する。

要塞に対する北軍の攻撃において、北軍に有利になる戦術修正は適用されない。北軍プレイヤーが南軍プレイヤーより高い戦術値を有している場合、または南軍ユニットが要塞ヘクスに存在しない場合には、戦術修正は使用されない。南軍プレイヤーがより高い戦術値を有する場合、戦闘のダイスは通常どおり修正される。要塞ヘクスに対する北軍の攻撃においては、北軍プレイヤーは側面攻撃ボーナスを得ることができない。この他のすべての戦闘の修正は通常どおり適用される。

要塞ヘクスにおける塹壕構築

要塞ヘクスにいる南軍ユニットは堡壘ヘクスに存在するものとして扱われる。すなわち、要塞ヘクスにいる南軍ユニットは何の塹壕構築をおこなっていても、防御時にその戦闘力及び砲兵値が1.5倍となる。加えて、要塞ヘクスにいる南軍ユニットが塹壕構築アクションをおこなった場合、その上に(鹿砦ではなく)胸壁構築中マーカーを配置する。要塞ヘクスにいるユニットはその上に完成済みの要塞マーカーが配置されるまで、通常どおり更に塹壕構築を続けることができる(印刷されている要塞ヘクスと混同してはならない)。

南軍要塞を破壊する方法

南軍要塞ヘクスに対する北軍ユニットによる攻撃において、南軍プレイヤーが「R」(退却)または「R」(敗走)の戦闘結果を被った場合、その要塞は破壊される(その要塞ヘクスにおいて防御をおこなっていた南軍ユニットはいずれも退却または敗走しなければならない)。「破壊(Destroyed)」マーカーをそのヘクスに配置し、これより後このヘクスには南軍要塞は存在しない。戦闘表において使用する欄を決定するために防御側の戦闘力を算出する場合、その要塞自体の戦闘力を足さないこと。兵力の損失及び「f」(疲労-1)、「F」(疲労-2)、及び「D」(混乱)を含む戦闘結果は要塞に影響しない(しかしこれらの結果はその要塞ヘクスで防御をおこなっている南軍ユニットには影響する)。兵力の損失を要塞に適用することはできず、要塞にいずれかのユニットが存在する場合、これらがすべての兵力損失を被らなければならない。要塞の破壊はシナリオにおける勝利ポイントについて兵力の損失としては扱わない。破壊された要塞はそのシナリオの残りの間、堡壘ヘクスとして扱われる。南軍ユニットはそのヘクスに再び進入して、堡壘ヘクスの通常の効果すべてを得ることができる。

33.0 Upton

上級ゲームにおいて北軍プレイヤーはUpton特殊突撃マーカーを使用することができる。北軍プレイヤーは、北軍のPotomac軍に所属する司令官(Hancock、Warren、Sedgwick、Humphreys、Griffin、またはWright)が突撃を宣言するときならばいつでも、攻撃手順のステップ1に、その司令官のいるヘクスにUptonマーカーを配置することができる。Uptonマーカーをその司令官の下に配置する。その後Uptonは、その突撃のために活性化されたもう1個の戦闘ユニットとして扱われる。攻撃手順のステップ5において指揮のダイスをふった後、北軍プレイヤーはその攻撃にUptonを参加させるかどうかを

決定しなければならない(突撃値がUptonが参加することができるだけの値でなければならない)。Uptonが参加しない場合、Uptonマーカーはターン欄上の現在のターンの1マス先に配置される。北軍プレイヤーは次のターンになるまで、Uptonを突撃に使用することを再び試みることができない。しかし、北軍プレイヤーがその攻撃にUptonを使用する場合、南軍プレイヤーに通常なら適用されるすべての塹壕の効果は、この突撃の間、側面ボーナスの計算におけるものを含めて、すべて無視される。その後、Uptonマーカーはゲームから永久に取り除かれる。突撃に参加する唯一のユニットとしてUptonを選択することができないことに注意すること(つまり、Uptonを使用するためには突撃値が2以上でなければならない)。

34.0 南軍の再編成

ゲーム中に1回、南軍プレイヤーはSoutheastern Virginia方面軍を「再編成」することができる。再編成は5月19日より早くおこなわれることができず、5月23日より遅くにおこなわれることもできない。南軍プレイヤーが再編成の実施を決定した場合、彼はこの5ターンの間のいずれか1回の回復フェイズにこれを宣言しなければならない。5月23日の回復フェイズより前に再編成が宣言されていない場合、その時点で自動的にこれがおこなわれる。

再編成がおこなわれる前には、次のルールが有効となる。

- ・南軍司令官のPickett、Hoke、及びBeauregardは、「司令官の活性化」や「突撃」アクションに参加させるために、SEV、P-1、H-1の組織に所属するユニットを選択することができる。これらの司令官は1回のアクションにこれらの3つの組織に所属するユニットを自由に混ぜて、組み合わせることができる。しかし、5個より多い歩兵ユニットを1回のアクションに参加するために選択することはできない。
- ・Hoke、Pickett、及びBR Johnsonの師団ユニットはプレイに使用しない。
- ・B R Johnsonの司令官カウンターはプレイに使用しない。

南軍の再編成をおこなう場合、南軍プレイヤーは以下のアクションを直ちにおこなう。

- ・Pickettが病気である場合(19.0)、彼は直ちに健康な状態にもどる。司令官のPickett、Hoke、及びBeauregardはもっとも近くに存在する指揮下のユニットと共に配置される。
- ・B R Johnsonの司令官カウンターをB R Johnson旅団の上に

配置する。B R Johnson旅団が既に潰滅している場合、この司令官カウンターは代わりにその他のJ-SEV旅団のいずれかに配置される。

- ・南軍師団司令官のPickett及びHokeはこれより、「司令官の活性化」や「突撃」アクションに参加させるために、自身の師団(P-1及びH-1)のみを選択することができる。方面軍司令官のBeauregardは引き続き前述のように、SEV、P-1、H-1に所属する歩兵ユニットを5個まで活性化することができる。

これより、南軍プレイヤーが旅団の統合を望むならば、Hoke、Pickett及びB R Johnson師団のカウンターが使用可能となる(30.4を参照)。南軍の再編成の後にはPickettが病気にならないことに注意すること。

35.0 ゲームの終了

5月31日及びそれより後に、北軍プレイヤーは戦略サイクルのゲーム終了セグメントごとにダイスを2個ふり、ゲームが終了するかどうかを判定する。このダイスは現在の日付に応じて修正される可能性がある(後述を参照)。そしてプレイヤーはゲーム終了表を参照し、戦闘、退却、または騎兵退却のいずれかにおいて両プレイヤーが失った兵力の合計を用いて、この表における適切な縦軸と横軸を決定する。適切な縦軸と横軸の選択によって決定された数値より大きな値を、北軍プレイヤーは修正後のダイスで出さなければならない。これが成功だった場合、ゲームは続く。修正後のダイスがこの表の値より小さい場合、ゲームは直ちに終了する。

ゲーム終了のダイスの修正：

5月31日	+3
6月4日	+1
6月8日	0

ゲーム終了セグメントに北軍歩兵ユニットがRichmond市街地ヘクスに存在している時点でもゲームは終了する。この場合、北軍プレイヤーはゲーム終了を宣言するかどうかを選択することができる。彼がこれを拒否した場合、それより先のゲーム終了セグメントにおいて同じ状況となるまで、彼は再びこれをおこなうことができない。

自動的ゲーム終了：6月12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。

オーヴァーランド戦役

THE OVERLAND CAMPAIGN

13.9 シナリオ9 :

ノート：このシナリオは、この戦役の40日すべてをカバーする標準的な上級ゲームである。

マップ：北及び南マップの両方を使用する。

ゲームの長さ：1864年5月4日から6月12日、40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。

ゲーム開始

プレイ開始前に南軍プレイヤーは自軍の集積所(Depot)3個をマップに配置しなければならない。3個のうち1個はRichmond市街地ヘクスに配置しなければならない。その他はRichmond市街地ヘクスまで連続した鉄道ヘクスサイドの経路で結ばれている2つの異なる駅に配置されなければならない。また南軍プレイヤーは、Hanover Junction (S3307)の12ヘクス以内のいずれかの場所に配置されるユニット3個を持っている。北軍海軍(Navy)マーカーは「補給輸送(Transport Supplies)」の面でゲームを始める。このマーカーは最も早くても5月15日の戦略サイクルになるまで「兵員輸送(Transport Troop)」の面に裏返すことができない。

北軍セットアップ：英文ルールブック39、40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40、41ページの「CONFEDERATE SET-UP」を参照。

* Chambliss、Rodes、Ramseur、Steuart、1 MD、2 MD及びJohnstonは要塞マーカーの下でゲームを始める。

+ この印のついたユニットは第3ターンになるまで活性化されることも、塹壕構築をおこなうことも、マップ上に移送されることもできない。

++ Hampton、Young、及びGordonは第4ターンになるまで移動することも、塹壕構築をおこなうこともできない。特別ルール4を参照。

特別ルール

1 ランダムイベント：第1ターンにはランダムイベントを決定しない。その他のすべてのターンには通常どおりランダムイベントのダイスをふる。

2 浮橋：北軍プレイヤーはN2404とN2504の間 (Kelly's Ford) に小河川橋を持ってゲームを始める。南軍プレイヤーはS3732とS3832の間に小河川橋を持ってゲームを始める。

3 第1ターン：北軍プレイヤーは、第1ターンの1回目及びその後何回かのイニシアティブのダイスに自動的に勝つ。北軍プレイヤーはイニシアティブのダイスをふる前に無条件で最大6回のアクションフェイズ(司令官Hancock、Warren、Sedgwick、Torbert、Sheridan、及びWilsonにそれぞれ1回ずつ)をおこなうことができる。これらのアクションフェイズの間、北軍の活動は以下の制限を受ける。

- ・北軍プレイヤーは司令官の活性化アクションのみを選ぶことができる(個々のユニットの活性化をおこなうことはできない)。

- ・前述されている北軍司令官それぞれは、この無条件のイニシアティブの間、1回の司令官活性化アクションのためにのみ選ばれることができる。

- ・これらのアクションフェイズの間、北軍ユニットは南軍ZOCに移動することができない。

北軍プレイヤーはこの無条件のアクション6回すべてを

おこなわなければならないわけではないことに注意すること。北軍プレイヤーがその無条件のアクションを完了したならば、ゲームの残りの間、イニシアティブは通常どおり決定される。

4 南軍移動制限：騎兵司令官Hampton、Young騎兵旅団、及びGordon騎兵旅団は第4ターン(5月7日)になるまで移動することも、塹壕構築をおこなうこともできない。この制限は、いずれかの北軍ユニットがこれらのユニットのセットアップされたヘクスの10ヘクス以内に来た場合に解除される。Gordon旅団はWH Lee師団に属しており、Hamptonによって活性化されることができないことに注意すること。

5 北軍の増援：このゲームにおいて、第9軍団及びこの軍に編入されている騎兵連隊はすべて増援(Reinforcement)である。第1及び第2ターンに北軍プレイヤーは、既にマップ上にいるユニットを用いた行軍、塹壕構築、または司令官の活性化のいずれかの代わりとして、1グループの増援を登場させることができる。この方法でマップに配置される各ユニットは2101または2301のうち北軍プレイヤーの望むヘクスに登場する。これらのユニットのいくつかは疲労レベルが0より大きい状態でマップに配置される。以下の表は、そのグループが登場する順番、登場するターン、配置時の疲労レベルをまとめたものである。増援が指定されたターンに登場しなかった場合、以下に記されている登場の順番に従う場合に限り、それより後のいずれかのターンに登場させることができる。1ターン以上遅れた増援は常に疲労レベル0でマップに進入することに注意すること。これらのユニットは進入するターンにおいて戦略移動をおこなうことができない。

増援グループ	ターン	疲労レベル
Stevenson	1	1
増援グループ2	ターン	疲労レベル
Wilcox	2	0
増援グループ3	ターン	疲労レベル
Burnside	2	なし
Potter	2	1
Provisional旅団	2	1
増援グループ4	ターン	疲労レベル
Ferrero	2	2
第9軍団砲兵	2	2
3 NJ	2	2
22 NY	2	2
2 OH	2	2
13 PA	2	2

6 特別な浮橋架設：第1ターンの回復フェイズに北軍プレイヤーは10.1に従って、自動的に2つの浮橋を架設することができる。この2つの浮橋は以下の条件すべてを満たしているヘクスサイドを渡る場合のみ架設されることことができる。

- ・小河川を渡る浅瀬ヘクスサイドである。
- ・いずれかの兵力かついずれかの兵科の北軍ユニットがその浅瀬に隣接してなければならず、かつ、
- ・いずれかの兵力、いずれの兵科の南軍ユニットもその浅瀬に隣接していない。

これらの条件に合致する2つの場所に、北軍プレイヤーはダイスをふることなく小河川浮橋を配置することができる。

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(VP)を得点そして失点する。

VP 理由

- +25 北軍プレイヤーがHenrico郡を支配しているVPセグメントごとに。
- +15 完成の面を上になっている(解体の途中ではない)南軍集積所が北軍プレイヤーに破壊された場合。
- +10 北軍プレイヤーがHanover郡を支配しているVPセグメントごとに。
- +10 北軍プレイヤーがValleyマップ外エリアのLynchburgのマスを支配しているVPセグメントごとに。
- +10 北軍プレイヤーがBermuda Hundredマップ外エリアのPetersburgのマスを支配しているVPセグメントごとに。
- +10 建設中の面を上になっている南軍集積所(または完成しているが解体の途中にある集積所)が北軍プレイヤーに破壊された場合。
- +10 Richmond市街地ヘクスにおいてゲームを終えた北軍歩兵師団ごとに。
- +5 北軍プレイヤーがGoochland郡を支配しているVPセグメントごとに。
- +5 北軍プレイヤーがBermuda Hundredマップ外エリアのDrewry's Bluffのマスを支配しているVPセグメントごとに。
- +5 Richmond市街地ヘクスからの距離が1から5ヘクスでゲームを終えた北軍歩兵師団ごとに。
- +5 南軍プレイヤーが自発的に集積所を破壊した場合。南軍プレイヤーが集積所を解体してもポイントは失われぬ。
- +3 北軍プレイヤーがCaroline郡を支配しているVPセグメントごとに。
- +3 北軍プレイヤーがLouisa郡を支配しているVPセグメントごとに。
- +3 北軍プレイヤーがNew Kent郡を支配しているVPセグメントごとに。
- +3 北軍プレイヤーがValleyマップ外エリアのStauntonのマスを支配しているVPセグメントごとに。
- +3 北軍プレイヤーがBermuda Hundredマップ外エリアのLexingtonのマスを支配しているVPセグメントごとに。
- +3 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。
- +2 Richmond市街地ヘクスからの距離が6から10ヘクスでゲームを終えた北軍歩兵師団ごとに。
- 2 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。
- 10 「北軍砲兵の召還」のランダムイベントで指定された時点において撤退していない砲兵ユニットごとに。
- 10 北軍プレイヤーが自発的に集積所を破壊した場合。北軍プレイヤーが集積所を解体してもポイントは失われぬ。
- 20 建設中の面を上になっている北軍集積所(または完成しているが解体の途中にある集積所)が南軍プレイヤーに破壊された場合。
- 30 完成の面を上になっている(解体の途中ではない)北軍集積所が南軍プレイヤーに破壊された場合。

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
220以上	北軍決定的勝利
170から219	北軍実質的勝利
120から169	北軍最低限の勝利
70から119	南軍最低限の勝利
20から69	南軍実質的勝利
19以下	南軍決定的勝利

コールドハーバーへの行軍

MARCHING TO COLD HARBOR

13.10 シナリオ10 :

ノート：このシナリオはRichmond正面における最後の対決を扱う、短い上級ゲームである。

マップ：北及び南マップの両方を使用する。

ゲームの長さ：5月27日から6月12日、17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。

ゲームの開始：

北軍プレイヤーはBowling Green (N4828)の5ヘクス以内のいずれかにセットアップされることのできるいくつかのユニットを持っている。北軍プレイヤーはプレイ開始前にこれらのユニットそれぞれがゲームを始めるヘクスを正確に決めなければならない。北軍プレイヤーがこれらのユニットを配置した後、南軍プレイヤーはセットアップされるヘクスとして「Hanover郡(In Hanover County)」と後述されている7つの騎兵ユニットと3つの騎兵師団司令官を配置する。これらのユニットはSouth Anna川の南であり、かつVirginia Central鉄道の西であれば、Hanover郡の中で自由に配置されることができる。これらはこの鉄道を含むヘクスに直接配置されることができる。北軍海軍(Navy)マーカーは「補給輸送(Transport Supplies)」の面でゲームを始める。このマーカーは北軍プレイヤーが戦略サイクルの集積所セグメントに揚陸所ヘクスに集積所を配置するか、それを裏返すかした時点で「兵員輸送(Transport Troops)」の面に裏返される。

南軍セットアップ：英文ルールブック43ページの「CONFEDERATE SET-UP」を参照。

* この印のついているユニットは胸壁マーカーの下でゲームを始める。

+ シナリオ開始時にLeeは病気である。

北軍セットアップ：英文ルールブック44ページの「UNION SET-UP」を参照。

* この印のついているユニットは胸壁マーカーの下でゲームを始める。

特別ルール：

1 ランダムイベント：第1ターンにはランダムイベントを決定しない。その他のすべてのターンには通常どおりランダムイベントのダイスをふる。

2 浮橋：北軍プレイヤーは以下の小河川橋を持ってゲームを始める。

- N4114からN4213 (Fredericksburg).
- S2904からS3003 (Jericho Ford).
- S3004からS3104

南軍プレイヤーはS3732とS3832の間に大河川橋を持ってゲームを始める。

3 破壊された橋：このシナリオの開始に先立って、以下の固定橋は破壊されている。

- Cedar Hill Bridge (S3508からS3607)
- Littlepage Bridge (S3910からS3911)
- Nelson's Bridge (S4414からS4415)

4 破壊された駅：このシナリオの開始に先立って、以下の駅は破壊されている。

- Beaver Dam Station (S2202)
- Hewlett's Turnout (S2603)
- Noel's Turnout (S2804)

5 第1ターン：第1ターン開始時には司令官の移送も編入もおこなうことができない。ゲームは北軍軍司令官活性化アクションで始まる(後述を参照)。

6 軍の活性化：第1ターンにおける1回目のアクションフェイズは、自動的に北軍プレイヤーの軍司令官活性化アクションとなる。このアクションは31.0で説明されておりにおこなわれる。このアクションは自動的に成功し、このアクションが成功したかどうかを判定するためのダイスをふる必要はない。軍司令官の活性化ルールに定められているとおり、南軍プレイヤーはその直後のアクションフェイズにおいて、イニシアティブを自動的に得る。

7 戦略イベント：このシナリオにおいて「北軍砲兵の召還」のイベントが生じた場合、それは無視される。

8 北軍可変増援：北軍可変増援の数やゲームの早期終了を決定する目的において、シナリオの開始より前に北軍プレイヤーは戦闘によって84兵力を失ったものとする。同様に南軍は56兵力が戦闘によって失っている。また、北軍の48兵力が再配置されているものとする。つまり北軍プレイヤーは、5月27日の戦略サイクルにダイス1個をふった結果を3倍した値の増援を受け取ることになり(84から48を引くと36であるため)、第1ターンの戦闘で5以上の兵力を失った場合には、さらに多くの増援を受け取ることになる。

9 Leeの病気：Leeは病気ですナリオを始める。彼は19.0で説明されているとおり、いずれかの戦略サイクルにおいて回復する可能性がある。

10 Hampton：Stuartはこのシナリオに先立って死んでいる。Hamptonはまだ南軍騎兵軍団を率いるための昇進をしていない。南軍プレイヤーは各戦略サイクルの増援セグメントにおいて、Hamptonが南軍騎兵軍団を率いるための昇進をしたかどうかを見るために(19.0で説明されているとおり)ダイスをふるべきである。

11 Upton：このシナリオにおいてはUptonのカウンターを使用できない。

勝利条件

勝利条件はシナリオ9とまったく同じように計算される。しかし、このシナリオの開始に先立つ23日間の戦役においていくつかのVPが既に発生している。これらのVPは後述されており、ゲーム終了時に北軍プレイヤーの合計に足される。シナリオに先立って両軍の戦闘における損失によって得点及び失点されたVPは等しい(つまり無視される)。

Caroline郡の支配：3VP

完成済みの南軍集積所(Depot)破壊：15VP

Grant Takes Cornmand

グランドキャンペーン特別ルール

Grant Takes Commandの上級ゲームルールを、後述されているルールによって変更、または追加することによって、Grant Takes CommandにStonewall in the Valley (SIV)とOn to Richmond (OTR)のマップを繋いで、2つのグランドキャンペーンシナリオをプレイすることができる。後述されているルールは上級ゲームルールと同じ方法で番号が付けられている。後述において各章につけられている番号は、同じ番号の章の上級ゲームルールへの変更または追加である。後述されていない章については、上級ゲームルールを変更せずに用いる。

マップ

堡壘

GTCとOTRのマップに印刷されている要塞と堡壘に加えて、1862年(OTRが扱う時期)から1864年(GTCが扱う時期)までの間に構築されたいくつかの堡壘が存在する。これはカウンターとして用意されており、次のヘクスに配置される。

- OTR S0313
- OTR S0314
- OTR S0414
- OTR S0514 (Lead Works)
- OTR S0613
- OTR S0612 (Blanford)
- OTR S0709 (Fort Clifton)

マップに印刷されていないが、OTR S0609 (Hare)とOTR S0709 (Fort Clifton)の間に道路が存在する。

軍

グランドキャンペーンゲームにおいて、両プレイヤーは3個の軍をコントロールする。すべての戦闘ユニット及び司令官は、いずれか1個の軍に常に編入されていなければならない。ユニットがどの軍に所属しているかは、各ターンの移送フェイズに変更することができる。すべての司令官の移送が完了した後、この章のルールを用いてそれらがどの軍に所属しているかを決定する。

異なる軍に属する戦闘ユニット及び司令官には、次の制限が適用される。

- 師団及び軍団司令官は異なる軍に移送されることができるが、方面軍及び軍司令官を変更することはできない。
- 1個の軍団または師団に所属するいくつかのユニットのある軍に所属させ、同じ軍団または師団に所属する別のユニットを別の軍に所属させることはできない。司令官は別の軍に編入されているユニットを、その司令官とユニットが元来同じ軍団または師団に所属していた場合であっても、活性化することができない。
- ある軍に所属する司令官によって命じられている総突撃に、別の軍に所属しているユニットが参加することはできない。

異なる軍に所属する友軍ユニットが互いに友軍ZOCと側面ボーナスを提供することに注意すること。

南軍の軍

南軍ユニットは次の軍に分けられる。

- 1 Western Virginia方面軍：SIVマップ上のすべての南軍ユニット。
- 2 Southeastern Virginia方面軍：軍司令官Leeより方面軍司令官

Beauregardにより短いヘクスの経路を設定できるすべての南軍ユニット。Beauregardがまだプレイに登場していない場合、ユニットはその代わりとして師団司令官Pickettに経路を設定する。

例外：ユニットは移送フェイズにおいてLeeとBeauregardの両方から15ヘクス以内に存在する場合、それは所有プレイヤーが選択によっていずれの軍にも編入されることができる。常に最低でも10兵力の南軍ユニットがBeauregardの指揮下に残らなければならないことに注意すること。兵力の合計が10未満となった場合、南軍プレイヤーは次の移送フェイズにおいてユニットをBeauregardに再配置しなければならない。

- 3 Northern Virginia軍：その他すべての南軍ユニット。

StuartとHampton、そしてW H Lee、F Lee及びHampton師団に所属するすべての騎兵ユニットをSoutheastern Virginia方面軍に編入することはできない。これらはLeeよりBeauregardに近い場所にいたとしても、SIVマップ上に存在している場合を除き、常にNorthern Virginia軍に所属する。

北軍の軍

北軍ユニットは次の軍に分けられる。

- 1 West Virginia方面軍：SIVマップ上のすべての北軍ユニット。
- 2 James軍：軍司令官Grantより軍司令官Butlerにより短いヘクスの経路を設定できるすべてのユニット。5月の4日と5日のターン(Butlerがマップに登場する前)においてWest騎兵旅団は自動的にJames軍所属となることに注意すること。例外：ユニットは移送フェイズにおいてButlerとGrantの両方から15ヘクス以内に存在する場合、それは所有プレイヤーが選択によっていずれの軍にも編入されることができる。常に北軍の1個軍団全体がButlerの指揮下に残らなければならないことに注意すること。
- 3 Potomac軍：その他すべての北軍ユニット

Sheridan、そしてCav-1、Cav-2及びCav-3師団に所属するすべての騎兵ユニットをJames軍に編入することはできない。これらはGrantよりButlerに近い場所にいたとしても、SIVマップ上に存在している場合を除き、常にPotomac軍に所属する。

5.0 アクション

次の軍に所属しているユニットは、特定の状況においてのみアクションをおこなうために選ばれることができる。

南軍

- Western Virginia方面軍
- Southeastern Virginia方面軍

北軍

- West Virginia方面軍
- James軍

「特定の状況」とは次のとおりである。

- 南軍プレイヤーは、現在のアクションフェイズにおける直前のイニシアティブセグメントで南軍プレイヤーのダイスが「5」または「6」であった場合にのみ、この2つの軍に所属しているユニットを活性化することができる。南軍のダイスが5未満であった場合、または北軍プレイヤーがパスした場合には、これらのユニットを活性化することはできない。

い。

- 北軍プレイヤーは、現在のアクションフェイズにおける直前のイニシアティブセグメントで北軍プレイヤーのダイスが「6」であった場合、またはBermuda Hundred戦域における北軍指揮の姿勢が積極的であり、かつ北軍プレイヤーのダイスが「5」であった場合のいずれかにおいてのみ、James軍に所属しているユニットを活性化することができる。北軍のダイスが5未満であった場合、または南軍プレイヤーがパスした場合には、これらのユニットを活性化することはできない。
- 北軍プレイヤーは、現在のアクションフェイズにおける直前のイニシアティブセグメントで北軍プレイヤーのダイスが「6」であった場合、またはValley戦域における北軍指揮の姿勢が積極的であり、かつ北軍プレイヤーのダイスが「5」であった場合のいずれかにおいてのみ、West Virginia軍に所属しているユニットを活性化することができる。北軍のダイスが5未満であった場合、または南軍プレイヤーがパスした場合には、これらのユニットを活性化することはできない。

14.0 上級ゲーム プレイの手順

ランダムイベントフェイズの後、移送フェイズの前に、増援フェイズを追加する。このフェイズに新しい増援が、25.0に記述されているように配置される。移送フェイズに新しい活動が1つおこなわれる。

移送フェイズ

2つの軍の司令官が15ヘクス以内に存在している場合、ユニットと司令官を軍から軍に移送することができる。この「移送」は、コマをマップ上で移動させるものではなく、ユニットを単にある軍から別の軍に転属させるものである。この転属は、司令官を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させた後でおこなわれる。

17.0 指揮の姿勢

グランドキャンペーンにおいて、北軍プレイヤーは通常どおりにValley戦域とBermuda Hundred戦域における北軍指揮の姿勢を決定する。修正の記述に一箇所のみ、次の変更がある。

-1：(Bermuda Hundredのダイスのみ)現在、Drewry's Bluffのマスに1個以上の北軍ユニットが存在している。

これを次のように読み替えること。

-1：(Bermuda Hundredのダイスのみ)現在、Drewry's Bluff (GTC S3733)を北軍プレイヤーが支配している。

ゲーム開始時における指揮の姿勢

開始時におけるShenandoah Valleyの指揮の姿勢は「消極的」である。開始時におけるBermuda Hundredの指揮の姿勢は「消極的」である。開始時において、それぞれの戦域の指揮マークは「0」のマスに配置される。1つまたは両方の戦域において北軍が消極的な指揮の姿勢である場合の効果は変更される。新しい効果は次のとおりである。

Valleyにおける消極的な姿勢

- SIVマップ上のすべての北軍ユニットは、ランダムイベントの北軍指揮の停滞の影響を被る。
- SIVマップ上の北軍ユニットは、現在のアクションフェイズにおける直前のイニシアティブセグメントに北軍のダイスが「6」であった場合にのみ活性化されることことができる。

Bermuda Hundredにおける消極的な姿勢

- ButlerのJames軍に所属するすべての北軍ユニットは、ランダムイベントの北軍指揮の停滞の影響を被る。
- ButlerのJames軍に所属する北軍ユニットは、現在のアクションフェイズにおける直前のイニシアティブセグメントに北軍のダイスが「6」であった場合にのみ活性化されることことができる。

18.0 アクションサイクルの無作為終了

イニシアティブのダイスにおける「1」のぞろ目

アクションサイクルを延長するためのダイスにおいて、プレイヤーは軍司令官の指揮値から1を引いた値(上級ゲームのように2を引くのではない)以下を出せばよい。また、イニシアティブのダイスにおいて最初の「1のぞろ目」が出た後に、アクションサイクルを延長することができたかどうかにかかわらず、SIVマップ上のすべてのユニット、及びButlerの軍とBeauregardの軍に所属するすべてのユニットは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。

21.0 鉄道移動

鉄道移動を開始及び終了する場所を決定する際において、PetersburgのヘクスはRichmondのヘクスと同じように扱われることに注意すること。

鉄道エリア

南軍は次のように2つの「鉄道」エリアを持っている。

- James川の北にあるすべてのヘクス
- James川の南にあるすべてのヘクス

それぞれのエリアにおいて、1ターンに1個より多いユニットを乗車させることはできない。1ターンに乗車することができるユニットの数は最大2に増える(繰り返しだが、各エリアに1個である)。StauntonまたはLynchburgからマップへの移送、またはマップからこれらの場所への移送は北のエリアにおける鉄道移動を禁じるが、南のエリアには影響しない。

ノート：Richmond内のS3526 (Hollywood Cemetery)及びS3626 (Capitol)は北のエリアと南のエリアの両方に存在しているものとして扱う。

鉄道移動をおこなう方法

Richmond and Petersburg RRの一部として扱われる鉄道にClover Hill RRとPort Walthall RRを追加する。

22.0 水上移動

グランドキャンペーンにおいてBermuda Hundredのマスと、City Pointのマスはプレイに使用されない(27.0を参照)。これらのマスへの水上移動は禁じられる。Fort Monroeへの水上移動をおこなうことはできる。

Fort Monroe

Fort Monroeへ、またはFort Monroeからの移動をおこなう場合、プレイヤーは後述の表を用いる。乗船しているユニットがFort Monroeから後述の7つの場所のいずれかに配置される場合、その水上移動を継続し「マップ外での」移動に要したヘクス数を含めて、通常どおりに疲労レベル増加させる。

ヘクス	要するヘクス数
James River (OTR S5822)	8
York River (OTR S5809)	15
Severn River (OTR S5805)	15
Mobjack Bay (OTR S5801)	15
Piankatank River (OTR S5823)	20
Rappahannock River (OTR S5819)	20
Rappahannock River (N5820)	25
Potomac River (N5408)	40

James川

北軍ユニットはJames川(及びAppomatox川)において乗船すること、及び水上移動をおこなうことができる。この移動はDrewry's Bluff、Chaffin's Bluff、及びFort Cliftonに存在する海軍砲兵による制限を受ける(36.0を参照)。

Fort PowhatanとWilson's Wharf

砲兵値が1以上の南軍ユニットがFort Powhatan (OTR S2310)またはWilson's Wharf (OTR S2806)に存在している場合、北軍ユニットはそのヘクスより西の列において水上移動をおこなうことができない。しかし、そのヘクスの西にあるヘクスにおいて北軍の砲艦を使用することはできる。

23.0 砲艦

グランドキャンペーンにおいて、北軍プレイヤーは2個目の砲艦を持つ。

砲艦の使用

北軍の砲艦の1個は引き続きYork川において使用できる。2個目の砲艦はJames川とAppomatox川において使用できる。南軍の砲艦は引き続きJames川においてのみ使用できる。南軍の砲艦はMaidens Venture Damの西及びS3733とS3832の南のいずれにおいても使用することができない。

砲艦と戦闘

制限: 北軍の1個目の砲艦はYork川の大河川ヘクスサイドが少なくとも1つあるヘクスにおいてのみ支援を提供することができる。北軍の2個目の砲艦はJames川またはAppomatox川の大河川ヘクスサイドが少なくとも1つあるヘクスにおいてのみ支援を提供することができる。この2個目の砲艦の使用は、Drewry's Bluff、Chaffin's Bluff、及びFort Cliftonに存在する海軍砲兵による制限を受けることに注意すること(36.0を参照)。

砲撃のダイス修正:

先に記述されている修正に以下の修正が追加される。

-1: 北軍の砲艦が南軍の海軍砲兵が存在しているヘクスを目標にしている。

南軍の海軍砲兵: 北軍の砲艦が南軍の海軍砲兵が存在しているヘクス(Fort Clifton (OTR S0709)、Drewry's Bluff (GTC S3733)を砲撃する場合、またはChaffin's Bluff (GTC S3933)、南軍プレイヤーは砲艦が砲撃を実際におこなう前に破壊されたかどうかを判定するため、特別に「海軍砲兵」のダイスをふる。

- ・ 2以下: 砲艦は破壊される。その砲撃はおこなわれない。
- ・ 3以上: 砲艦は影響を受けない。砲撃は通常どおり、実際におこなわれる。

砲艦が破壊された場合、それはマップから除去され、ターン

欄上の現在のターンの12ターン先に配置される。この砲艦が存在しているマスのターン開始時に、それはJames川またはAppomatox川のどちらかに沿った場所のいずれかに配置される。

24.0 郡の支配

OTRにおける郡の支配

永久に一方のプレイヤーが支配する郡として、以下の郡が追加される。

永久に北軍支配	永久に南軍支配
James City	Gloucester
Warwick	Isle of Wight
York	Middlesex
Surry	

どちらのプレイヤーにも支配する可能性がある郡として、以下の郡が追加される(南軍がChesterfieldとCharles Cityを永久に支配しなくなることに注意すること)。

郡	支配郡都
Chesterfield	Chesterfield Court House*
Charles City	Charles City CH (OTR 2702)
Dinwiddie	Petersburg (OTR S0413)
Prince George	Blanford (OTR 0612)
Sussex	Waverly (OTR S2323)

* Chesterfield Court HouseはChesteifield County Extensionマップに位置している。

King Williamの支配郡都はWest Point (OTR N4226)に変更されている。

SIVにおける郡の支配

Frederick郡(Winchesterの近くにある)は永久に北軍支配である。SIVマップ上にあるこの他すべての郡はどちらのプレイヤーによっても支配されうる(しかしゲーム開始時において南軍支配である)。すべての郡の支配郡都はSIVマップ上に印刷されている。北軍プレイヤーが郡を支配するためには、支配郡都に1兵力の北軍歩兵または砲兵(騎兵ではない)を存在させなければならないだけである。その郡に兵力の合計が2以上になる自軍ユニットを存在させなければならないという通常の要件は、SIVマップにおいては適用されない。

25.0 増援

25.1 南軍の増援

確定増援

上級ゲームにおける、南軍の確定増援の項を以下のルールに置き換える。セットアップされるヘクスやマップ外のマスが以下において特定されている場合、その増援は定められたターンの増援フェイズに、疲労レベル0でその場所に配置される。しかし、ヘクスが特定されていない場合、その増援は後述されているPetersburgの増援配置ルールに従って配置される。

5月6日: 南軍プレイヤーはPetersburgの増援配置ルールに従ってHagoodを受け取る。

5月7日: 南軍プレイヤーはPetersburgの増援配置ルールに従ってClingman及び7/11SCを受け取る。

5月8日: 南軍プレイヤーはStaunton (SIV S2629)にVA Militiaを

受け取る。彼はLexingtonのマスにVMI Cadetsを受け取る。

5月9日：南軍プレイヤーはWestern Virginia方面軍に所属するユニットが存在しているいずれかのヘクスにおいてBreckinridgeを受け取る。

5月10日：南軍プレイヤーはSIV S0934とSIV S2134の間のSIV南マップの南端にあるいずれかのヘクスにおいてEcholsを受け取る。

5月11日：南軍プレイヤーはSIV S0934とSIV S2134の間のSIV南マップの南端にあるいずれかのヘクスにおいてWhartonを受け取る。

5月12日：南軍プレイヤーはPetersburgの増援配置ルールに従ってCorseを受け取る。

5月13日：南軍プレイヤーはPetersburgの増援配置ルールに従ってMartinを受け取る。

5月15日：南軍プレイヤーはPetersburgの増援配置ルールに従ってDearingを受け取る。

5月23日：5月23日の戦略サイクルにおける増援セグメントにおいて、南軍プレイヤーはRichmond市街地ヘクスのいずれかにButler騎兵旅団を増援として受け取る。

Petersburgの増援配置

南軍プレイヤーはPetersburgへの増援を配置する際、いくつかの選択肢を持つ。定められたターンにおいて、各ユニットは以下の3つの場所のうちの1つにそれぞれ配置される。

- ・ マップ外のBurkesvilleのマス
- ・ OTR S0124とOTR S3524の間のOTR南マップの南端、または
- ・ OTR S0724とS0413 (Petersburg)の間のPetersburg & Weldon RR上にあるいずれかの鉄道ヘクスこの方法で配置されるユニットはOTR S0724と配置されるヘクスの間に、妨害されていない鉄道ヘクスサイドの経路を設定できなければならない。この経路には北軍ユニットが存在しているヘクスも、損害を受けていたり破壊されていたりする駅ヘクスも存在してはならない。

1個のユニットを配置する場所を選ぶごとにダイスを1個ふる。

- ・ 結果が1または2の場合、増援フェイズにその増援をF0でマップに配置する。
- ・ 結果が3から5の場合、現在のターンのアクションサイクルにその増援をF1でマップに配置する。そのプレイヤーがイニシアティブのダイスにおいて、初めて5または6を出して勝った時に、1ユニットをマップ上に配置することができる。これはアクションとしては扱わず、そのアクションフェイズに彼は配置したユニット(または別のユニット)を活性化することができる(活性化されるユニットがBermuda Hundred戦域に存在している必要はない)。次に彼が5または6を出したときに、次のユニットを配置することができ、すべての増援の配置が完了するまでこれをおこなう。アクションフェイズの終了時にいずれかのユニットがマップ外に残っている場合、それらはこの時点でマップに配置される。
- ・ 結果が6の場合、回復フェイズのステップ3にその増援をF0でマップに配置する。

可変増援

「補充ポイントは、マップ外のマスにいる歩兵旅団にも割り振ることができる」という例外を、「補充ポイントは、James川の南またはSIVマップ上にいる歩兵旅団にも割り振ることができる」に変更する。

特別増援

5月5日から5月10日におこなわれた、北軍のAugust Kautz將軍指揮によるPetersburg RRへの襲撃によって、Petersburgへの南軍の増援予定が混乱した。この襲撃をシミュレートするため、北軍プレイヤーは第7ターンの増援フェイズにダイスを1個ふる。

- ・ 結果が1の場合、襲撃は鉄道に到達する前に失敗する。後述されている増援は第7ターンに開始される。
- ・ 結果が2または3の場合、襲撃は鉄道橋1つにおこなわれる。南軍の増援は第8ターンに開始される。
- ・ 結果が4または5の場合、襲撃は10マイル離れた2つの鉄道橋におこなわれる。南軍の増援は第9ターンに開始される(史実の結果はこれであった)。
- ・ 結果が6の場合、鉄道線にある3つの主要な橋すべてが襲撃によって破壊される。南軍の増援は第10ターンに開始される。

増援が開始されるターンにおいて、南軍プレイヤーはLewisを受け取る。その次のターンにおいて、南軍プレイヤーはBeaugard、Wise、Hoke、Terry、及びRansomを受け取る。そして増援が開始されたターンの2ターン後に、南軍プレイヤーはColquittを受け取る。この特別増援はすべてPetersburgへの増援配置に従って到着する。

25.2 北軍の増援

確定増援

上級ゲームにおける、北軍の確定増援の項を以下のルールに置き換える。

5月4日及び5日：5月4日及び5日に、北軍プレイヤーは第9軍団及びそれに編入された騎兵連隊を、シナリオ9の特別ルールに述べられている通りに受け取る。

5月6日：北軍プレイヤーは次のユニットを受け取る。

- ・ 10137 ColoredをOTR S2310(Fort Powhatan)に
- ・ WildをOTR S2806 (Wilson's Wharf)に
- ・ HinksをOTR S1207 (City Point)に
- ・ そして、Butler、Gillmore、Terry、Turner、Ames、Smith、Brooks、WeitzelをOTR S1205 (Bermuda Hundred)に

5月6日における増援のそれぞれについて、増援フェイズにダイスを1個ふる。

- ・ 結果が1または2の場合、増援フェイズにその増援をF0でマップに配置する。
- ・ 結果が3から5の場合、現在のターンのアクションサイクルにその増援をF1でマップに配置する。そのプレイヤーがイニシアティブのダイスにおいて、初めて5または6を出して勝った時に、1ユニットをマップ上に配置することができる。これはアクションとしては扱わず、そのアクションフェイズに彼は配置したユニット(または別のユニット)を活性化することができる(活性化されるユニットがBermuda Hundred戦域に存在している必要はない)。次に彼が5または6を出したときに、次のユニットを配置することができ、すべての増援の配置が完了するまでこれをおこなう。アクションフェイズの終了時にいずれかのユニットがマップ外に残っている場合、それらはこの時点でマップに配置される。
- ・ 結果が6の場合、回復フェイズのステップ3にその増援をF0でマップに配置する。

5月17日：北軍はKautz、Mix、及びSpearを受け取る。これらのユニットは増援フェイズに、OTR南マップの南端にひとまとめに配置される。MixとSpearは疲弊の面で疲労レベル0で配

置される。

可変増援

「補充ポイントは、マップ外のValleyのマスにいる歩兵旅団にも割り振ることができる」という例外を、「補充ポイントは、SIVマップ上にいる歩兵旅団にも割り振ることができる」に変更する。

特別増援

Crook及びAverell：上級ゲームルールにおいて、Crook及びAverellはLexingtonまたはStauntonのマスのいずれかにおいてゲームに登場する。グランドキャンペーンにおいてはStauntonのマスを使用しないため、これらはLexingtonのマス、またはSIV南マップ南端のS0934とS1734の間(両ヘクスを含む)、またはSIV S0122かS1125のいずれかのヘクスにおいてゲームに登場する。北軍プレイヤーはこれらがゲームに登場する増援フェイズに、どの場所から登場するかを決定することができる。

26.0 Shenandoah Valley

New Market及びStauntonのマスはグランドキャンペーンにおいて使用しない。引き続き使用されるマップ外の4つのマスについては、Shenandoah Valleyのルールが通常どおり適用される。

いずれかの日の終了時に、SIVマップ上において戦意低下となっているユニットの兵力の合計が6以上である場合、北軍プレイヤーはValley戦域において大敗北を被る。マップ外戦闘においてLexingtonのマス、またはCharlottesvilleのマスから退却しなければならないユニットは、Lynchburgのマスに敵軍ユニットが存在しているためにLynchburgへの退却を選択できない場合にのみSIVマップの端に配置されることができる。Lexingtonから退却するユニットは、SIV南マップ南端のS0934とS3534の間(両ヘクスを含む)に配置される。Charlottesvilleから退却するユニットは、SIVマップ南端のS3534とS3934の間(両ヘクスを含む)、またはSIV南マップの東端のS5118とS4032の間(両ヘクスを含む)のいずれかにあるヘクスに配置される。

27.0 Bermuda Hundred

マップ外のBurkevilleのマスとFort Monroeのマスだけがグランドキャンペーンにおいて使用される。この他の5つのマスはChesterfield ExtensionマップとOTR南マップとによって置き換えられる。Burkesvilleのマス、及びFort Monroeのマスにおいては、Bermuda Hundredのルールが通常どおり適用される。

いずれかの日の終了時に、James軍において戦意低下となっているユニットの兵力の合計が15以上である場合、北軍プレイヤーはBermuda Hundred戦域において大敗北を被る。

28.0 移送

追加マップのため、次のマスは使用されなくなる。

- New Marketのマス
- Stauntonのマス
- Drewry's Bluffのマス
- Port Walthall Stationのマス
- Petersburgのマス

これらのマスからGTCマップへの、またはGTCマップからこれらのマスへの移送をおこなうことはできない。グランド

キャンペーンにおける新しい移送の選択肢として以下のものが追加される。

Valleyへの、またはValleyからの移送

SIVマップからのユニットの移送：

- Winchester：マップ外フェイズに、SIV中央マップ北端のM4301とM4901の間(両ヘクスを含む)に北軍ユニットが存在している場合、そのユニットはWinchesterに移送されることができる。北軍プレイヤーは移送したいユニットを取り除き、直ちにWinchesterのマスに配置する。また、北軍プレイヤーはそのアクションサイクルにWinchesterにユニットを移送することもできる。SIV中央マップ北端のM4301とM4901の間に存在しているユニットは、1移動ポイント(雨ターンにおいても)を消費してWinchesterのマスに進入することができる。
- SIV中央マップ：両プレイヤーはSIV中央マップからGTC北マップにユニットを移送することができる。移送をおこなう場合、プレイヤーはSIV中央マップ南端のM4534とM5734の間にあるヘクスに存在するユニットを選んで取り除き、ターン欄上の、現在のターンの2ターン先にそれを配置する。彼のユニットが置かれているマスのターンの開始時に、プレイヤーはそのユニットをGTC北マップ北端のN0101とN1901の間(両ヘクスを含む)のいずれかのヘクスに配置する。
- SIV南マップ：両プレイヤーはSIV南マップからGTC北マップにユニットを移送することができる。移送をおこなう場合、プレイヤーはSIV南マップ東端のS5414とS5802の間にあるヘクスに存在するユニットを選んで取り除き、ターン欄上の、現在のターンの3ターン先にそれを配置する。このユニットが置かれているマスのターンの開始時に、プレイヤーはそのユニットをGTC北マップ西端のN0101とN0125の間(両ヘクスを含む)のいずれかのヘクスに配置する。
- Lexington：マップ外フェイズに、SIV南マップ南端のS0934とS3534の間(両ヘクスを含む)にどちらかのプレイヤーのユニットが存在している場合、そのユニットはLexingtonに移送されることができる。プレイヤーは移送したいユニットを取り除き、ターン欄上の、現在のターンの2ターン先にそれを配置する。彼のユニットが置かれているマスのターンの開始時に、プレイヤーはそのユニットをLexingtonのマスに配置する。
- Charlottesville：マップ外フェイズに、SIV南マップ南端のS3534とS3934の間(両ヘクスを含む)、またはSIV南マップ西端のS5118とS4032の間にどちらかのプレイヤーのユニットが存在している場合、そのユニットはCharlottesvilleに移送されることができる。プレイヤーは移送したいユニットを取り除き、ターン欄上の、現在のターンの2ターン先にそれを配置する。このユニットが置かれているマスのターンの開始時に、プレイヤーはそのユニットをCharlottesvilleのマスに配置する。
- Staunton(鉄道)：マップ外フェイズに、SIV南マップ南端のS2934とS3734の間(両ヘクスを含む)に南軍ユニットが存在している場合、そのユニットはGTC北マップまたはLynchburgのマスに、鉄道によって移送されることができる。南軍プレイヤーのみがこの方法でSIV南マップからユニットを移送することができる。この移送をおこなうためには、Charlottesvilleのマスに北軍ユニットが存在してはならない。移送されるユニットの兵力は10以下でなければならない。ある1ターンに鉄道で移送されるユニットは1ユニットのみで、このターン及びその次の1ターンの間、それ

以外の南軍鉄道移動(21.0)は一切禁じられる。南軍プレイヤーがユニットを鉄道によってSIV南マップから移送する場合、南軍プレイヤーは選択したユニットを取り除き、ターン欄上の、現在のターンの2ターン先にそれを配置する。ユニットが置かれているマスのターンの開始時に、南軍プレイヤーはそのユニットを Lynchburg のマス、N0225 (Gordonsville)、またはGTC北マップ西端のN0126とN0134の間(両ヘクスを含む)のいずれかのヘクスに配置する。南軍プレイヤーは、N0127とN0225の間(両ヘクスを含む)の鉄道が北軍ユニットにも北軍ZOCにもさえぎられていない場合にのみ、N0225にユニットを移動することができる。プレイヤーはユニットをSIVマップから取り除く時点で、移送先がLynchburgなのか、GTCマップなのかを決定しなければならない。

SIVマップへのユニットの移送：

- Winchester：北軍プレイヤーのみがWinchesterのマスからSIVマップにユニットを移送することができる。北軍プレイヤーはWinchesterからユニットをマップに移送する場合、選んだユニットを取り除き、それを直ちにSIV中央マップ北端のM4301とM4901の間(両ヘクスを含む)にあるいずれかのヘクスに直ちに配置する。
- SIV中央マップ：マップ外フェイズに、GTC北マップ北端のN0101とN1901の間にどちらかのプレイヤーのユニットが存在している場合、そのユニットはSIV中央マップに移送されることができる。プレイヤーは移送したいユニットを取り除き、ターン欄上の、現在のターンの2ターン先にそれを配置する。彼のユニットが置かれているマスのターンの開始時に、プレイヤーはそのユニットをSIV中央マップ南端のM4534とM5734の間に配置する。
- SIV南マップ：マップ外フェイズに、GTC北マップの西端のN0101とN0125の間(両ヘクスを含む)にどちらかのプレイヤーのユニットが存在している場合、そのユニットはSIV南マップに移送されることができる。プレイヤーは移送したいユニットを取り除き、ターン欄上の、現在のターンの3ターン先にそれを配置する。彼のユニットが置かれているマスのターンの開始時に、プレイヤーはそのユニットをSIV南マップ東端のS5416とS5802の間に配置する。
- Lexington：両プレイヤーはLexingtonからSIV南マップにユニットを移送することができる。移送をおこなう場合、プレイヤーは選択したユニットを取り除き、ターン欄上の、現在のターンの2ターン先にそれを配置する。このユニットが置かれているターンの開始時に、プレイヤーはそのユニットをSIV南マップ南端のS0934とS3534の間(両ヘクスを含む)にあるいずれかのヘクスに配置する。
- Charlottesville：両プレイヤーはCharlottesvilleからSIV南マップにユニットを移送することができる。移送をおこなう場合、プレイヤーは選択したユニットを取り除き、ターン欄上の、現在のターンの2ターン先にそれを配置する。このユニットが置かれているターンの開始時に、プレイヤーはそのユニットをSIV南マップ南端のS3534とS3934の間(両ヘクスを含む)、またはSIV南マップ東端のS5118とS4032の間(両ヘクスを含む)にあるいずれかのヘクスに配置する。
- Staunton (鉄道)：マップ外フェイズに、Lynchburgのマス、N0225 (Gordonsville)、またはGTC北マップ西端のN0126とN0134の間(両ヘクスを含む)のいずれかに存在している南軍ユニットは、SIV南マップに鉄道で移送されることができる。南軍プレイヤーは、N0127とN0225の間(両ヘクスを含む)の鉄道が北軍ユニットにも北軍ZOCにもさえぎられていない場合にのみ、N0225からユニットを移動することが

できる。この移送がおこなわれるためには、Charlottesvilleのマスに北軍ユニットが存在してはならない。移送されるユニットの兵力は10以下でなければならない。ある1ターンに鉄道で移送されるユニットは1ユニットのみで、このターン及びその次の1ターンの間、それ以外の南軍鉄道移動(21.0)は一切禁じられる。プレイヤーは移送したいユニットを取り除き、ターン欄上の、現在のターンの2ターン先にそれを配置する。このユニットが置かれているマスのターンの開始時に、南軍プレイヤーはそのユニットをSIV南マップ南端のS2934とS3734の間(両ヘクスを含む)に配置する。

Burkesvilleへの、及びBurkesvilleからのユニットの移送

Burkesvilleからのユニットの移送：

Burkesville：南軍プレイヤーのみがBurkesvilleのマスからGTCマップにユニットを移送することができる。南軍プレイヤーがBurkesvilleからマップにユニットを移送する場合、彼はユニットを選んで取り除き、ターン欄上の、現在のターンの2ターン先にそれを配置する。このユニットが置かれているマスのターンの開始時に、南軍プレイヤーはそのユニットをGTC南マップ南端のS0734とS1734の間(両ヘクスを含む)のいずれかのヘクス、Chesterfield Extensionマップ西端のいずれかのヘクス、またはOTR南マップ西端のS0114とS0124の間(両ヘクスを含む)のいずれかのヘクスに配置する。

Burkesvilleへの移送：

Burkesville：マップ外フェイズに、GTC南マップ南端のS0734とS1734の間(両ヘクスを含む)、Chesterfield Extensionマップの西端のいずれかのヘクス、またはOTR南マップ西端のS0114とS0124の間(両ヘクスを含む)にあるいずれかのヘクスに存在している南軍ユニットは、Burkesvilleに移送されることができる。南軍プレイヤーは移送したいユニットを取り除き、ターン欄上の、現在のターンの2ターン先にそれを配置する。このユニットが置かれているマスのターンの開始時に、北軍プレイヤーはそのユニットをBurkesvilleのマスに配置する。

29.0 補給

29.1 北軍の集積所

シナリオ11の開始時において、北軍プレイヤーはBrandy Station (N1702)に集積所1個を持っている。シナリオ12の開始時において、北軍プレイヤーはPort Royal (N5721)、Bermuda Hundred (OTR S1205)、及びCity Point (OTR S1207)に集積所を持っている。

集積所の制限：北軍プレイヤーは、いずれの時点においてもマップ上に4個より多い集積所を持つことができない。北軍プレイヤーはSIVマップに集積所を持つことができないことに注意すること。

北軍の集積所の配置と完成

北軍プレイヤーはグランドキャンペーンゲームの多くのターンにおいて、通常より多く集積所の構築をおこなうことができる。後述の「戦略イベント」を参照。

揚陸所ヘクス：北軍プレイヤーはJames川とAppomatox川の揚陸所ヘクスにも集積所を配置することができる。これらの川に集積所を構築する際の制限については36.0を参照すること。しかし、戦略サイクルの集積所セグメントに、砲兵値が1以上の南軍ユニットがFort Powhatan (OTR S2310)またはWilson's

Wharf (OTR S2806)に存在している場合、そのユニットが存在しているヘクスの西にあるJames川の揚陸所ヘクスに存在しているすべての完成済みの集積所は構築中の面に裏返される。構築中の集積所、及びそのユニットが存在しているヘクスの東にある集積所は影響を受けない。

James川またはAppomatox川の揚陸所にある集積所は、通常その集積所によって補給を受けることのできない郡に存在するユニットを補給下にすることができる。集積所と同じヘクス列または集積所の東にあるヘクス列にある、James川またはAppomatox川の揚陸所ヘクスに存在しているユニットは、この方法で補給下となる。北軍プレイヤーはこの方法で10兵力のユニットのみを補給下にすることができる。このような揚陸所ヘクスに存在しているユニットの兵力の合計が10より多い場合、北軍プレイヤーはどれが補給下で、どれが補給切れかを選ばなければならない。

戦略イベント

北軍プレイヤーが構築することのできる集積所の数は戦略イベントと、Bermuda Hundred及びShenandoah Valleyにおけるその時点の指揮の姿勢に応じて変化する。次の4つの場合が存在する。

- 1 両方の戦域において消極的：集積所構築を1回
- 2 両方の戦域において消極的で、かつイベントで北軍兵駅の強化が生じている：集積所構築を2回
- 3 少なくとも1つの戦域において積極的：集積所構築を2回
- 4 少なくとも1つの戦域において積極的で、かつイベントで北軍兵駅の強化が生じている：集積所構築を3回

最初の2つの場合、北軍プレイヤーは集積所構築の回数を通常の上級ゲームルールに従ってを割り振る。3の場合、北軍プレイヤーは以下のいずれかをおこなうことができる。

- ・ 集積所2個を構築中の面で配置する。
- ・ 集積所2個を構築中の面から完成の面に裏返す。
- ・ 集積所1個を構築中の面で配置し、別の集積所を完成の面に裏返す。

北軍プレイヤーは3の場合において、集積所1個を完成の面でマップに配置することはできない。4の場合、北軍プレイヤーは3回の集積所構築を、集積所の配置することと裏返すことの合計が3回になるいずれかの組み合わせで用いることができる。

イベントで北軍兵駅の強化が生じている場合、上級ゲームと同じように、すべての北軍は戦略サイクルの弾薬セグメントにおいて、記入されている印を4個まで消すことができる。

29.2 南軍の集積所

南軍プレイヤーは開始時に1個以上の集積所をPetersburg市街地ヘクスに持っている（シナリオ特別ルールを参照）。

集積所の制限：南軍プレイヤーは、いずれの時点においてもマップ上に4個より多い集積所を持つことができない。

南軍鉄道線：南軍鉄道線を設定する際の終端ヘクスは次のものに変更される。

- ・ GTC N0127
- ・ GTC S1334
- ・ OTR S0114
- ・ OTR S0724

北軍プレイヤーがCharlottesvilleを支配している場合に、N0127に経路を設定することができない制限は引き続き適用される。その他の3ヘクスにはこのような制限はない。

29.4 補給状態

SIVマップ上のWarren、Shenandoah、及びFrederickに存在している北軍ユニットは常に補給下である。SIVマップ上に存在する南軍ユニットは、それがどの郡であるかにかかわらず、常に補給下である。北軍プレイヤーはSIVマップ上に集積所を構築することができないため、北軍ユニットがWarren、Shenandoah、及びFrederick郡の外で補給下であり続けるためには徴発をおこなわなければならない。

郡による特別な補給の事例

グランドキャンペーンゲームのために追加または修正された新しい事例が以下に記されている。

- ・ Charles City：隣接している郡のうち、Henrico及びNew Kentに存在しているユニットのみが補給下となる。
- ・ Chesterfield：Henrico郡及び、Prince George郡のユニットは補給下にならない。
- ・ Prince George：隣接している郡のうち、Dinwiddle、Surry、及びSussexに存在しているユニットのみが補給下となる。

31.0 軍司令官の活性化

イニシアティブのペナルティ

軍司令官の活性化アクションが成功した直後のアクションフェイズにおいては、相手プレイヤーが自動的にイニシアティブに勝つが、これはイニシアティブのダイスが6であったものとして扱う。これにより相手プレイヤーは制限なしにいずれの戦域においてもユニットを活性化することができる。

36.0 海軍砲兵

グランドキャンペーンゲームにおいては、Fort Clifton (OTR S0709)、Drewry's Bluff (GTC S3733)、及びChaffin's Bluff (GTC S3933)に海軍砲兵(Naval Battery)マーカーが存在する。Fort Cliftonは堡壘ヘクスであり、Drewry's Bluff及びChaffin's Bluffはどちらも南軍要塞である。

Fort Cliftonに破壊されていない海軍砲兵が存在している場合、次の効果を持つ。

- ・ OTR S0708及びS0808の南のAppomatox川において、北軍ユニットは乗船することも、水上移動をおこなうこともできない。北軍プレイヤーがここで橋の架設または修理をおこなうことはできる。
- ・ OTR S0708及びS0808より南のAppomatox川において、北軍の砲艦は支援をおこなうことができない。
- ・ OTR S0708及びS0808より南のAppomatox川にある揚陸所ヘクスにおいて、北軍プレイヤーは集積所を構築することができない。

Drewry's BluffまたはChaffin's Bluffのいずれかに破壊されていない海軍砲兵が存在している場合、次の効果を持つ。

- ・ GTC S3733及びS3832の北において、北軍ユニットは乗船することも、水上移動をおこなうことも、橋の架設や修理をおこなうこともできない。
- ・ GTC S3733及びS3832の北のJames川において、北軍の砲艦は支援をおこなうことができない。
- ・ GTC S3733及びS3832の北のJames川にある揚陸所ヘクスにおいて、北軍プレイヤーは集積所を構築することができない。

海軍砲兵が破壊される方法：海軍砲兵マーカーは戦闘力を持っておらず、移動も退却もおこなうことができない。北軍ユニットは、海軍砲兵と同じヘクスに破壊されていない南軍要塞も、南軍の戦闘ユニットも存在していない限り、そのへ

クス進入することができる。この場合、その砲兵は破壊され、マップから取り除かれる。それはゲームに戻ることができない。

選択ルール

以下の章は、南北戦争における指揮の不確定さをより強く反映するために用意されたもので、シリーズのどのゲームにおいても使用できるよう作られている。これらをグランドキャンペーンのルールの後に提供しているのは、グランドキャンペーンシナリオで使用することが特に奨励されるからである。この選択ルールの両方を用いてプレイする場合、シナリオを終了までの時間が約2倍になることに注意すること。

37.0 情報の制限

デザインノート：「戦場の霧」ルールを使用して司令官が敵軍について知りうる事柄を制限することで、南北戦争の指揮をより現実的に体験することができる。いろいろなプレイ方法(対面、E-mail対戦、審判付きE-mail対戦など)に応じた、たくさんのすばらしい戦場の霧システムが、Great Campaignシリーズの発売当時から提案されている。この章はこれらのシステムを置き換えたり、これらに優先して適用したりすることを意図するものではない。ここに書かれている情報制限ルールは、多くの状況におけるテストを経た、シンプルなシステムである。他のシステムが持ついくつかの複雑さを伴うことなしに情報を制限する、簡単な方法として紹介する。このルールは両プレイヤー間の信頼が必要とされ、競技としてプレイする場合には用いるべきではない。

軍ディスプレイ

各プレイヤーは6.4に記述されているとおり、カウンターのスタックをマップから取り除き、軍マーカーに置き換えることができる。通常、軍はマップ外にある軍ディスプレイ上に置かれ、両プレイヤーはいつでもそれを確認することができる。このルールを用いる場合、各プレイヤーの軍ディスプレイは敵軍プレイヤーから隠された状態におかれる。各プレイヤーの軍ディスプレイをスクリーンの後ろやゲームの箱のフタの下などに隠すこと。

軍マーカーの配置

両プレイヤーはある時点において、最大10個の軍マーカーを利用することができる。各プレイヤーのための軍マーカーは、Great Campaignシリーズの全ゲームにおいて10個用意されているわけではないので、プレイヤーは必要に応じて追加のカウンターで代用すべきである。

アクションサイクルにイニシアティブを持っているときであればいつでも、プレイヤーは1個以上の軍マーカーを配置することができる(このアクションにおいて軍に置き換えられるユニットが活性化されている必要はなく、これとは別のどこかにおいて自由にアクションをおこなうことができる)。6.4に記述されているとおり、ユニットはマップから取り除かれ、軍ディスプレイに配置される。ある軍が移動する方向を敵軍にわからなくするために、2個以上の軍マーカーを同時に同じにヘクスに配置する(または1個以上の軍マーカーを既に軍マーカーが存在しているヘクスに追加する)ことができる。1個より多い軍マーカーが1つのヘクスに存在する場合、プレイヤーはそのヘクスに存在するユニットをそれらに割り振ることができる。プレイヤーはいずれのユニットも割り当てられていない軍マーカーを作ることができ、この幽霊のような軍は以下において「ダミーマーカー」と呼ばれる。ダミーマーカーは活性化されることも、移動することもできる(後述を参

照)が、敵の軍を開示することも、VPの獲得も、及び本物のユニットの存在を要求するルールに従う行動もおこなうことができない。

軍マーカーの配置は次の制限に従わなければならない。

- ・ 軍マーカーを敵軍ユニットに隣接して配置することはできない(進入することのできない地形が2つのヘクスの間の移動を禁じている場合を除く)。
- ・ 軍マーカーを敵軍の騎兵ユニットの2ヘクス以内に配置することはできない。

例外：敵軍の騎兵ユニットの2ヘクス以内であっても、両ユニットの間にある2ヘクスの経路すべてが、進入することのできない地形、または道路、舗装道路、小道、または鉄道の通っていない森ヘクスサイド、または敵軍の騎兵ユニットとその軍マーカーの間にある友軍ユニットのいずれかで遮断されている場合、軍マーカーを配置することができる。

軍マーカーの移動

軍ディスプレイ上のユニットは通常のルールに従って移動しなければならない。隠されている軍を移動する場合でも、プレイヤーはその軍の移動に関するダイスを敵軍プレイヤーに見えるようにふらなければならない。つまり、敵軍プレイヤーは移動のためにふられるダイスの数によって、その軍マーカーが歩兵や騎兵を含んでいるかどうかのヒントを得ることがある。ダミーマーカーは歩兵または騎兵のどちらとしても(司令官の有無を含めて)所有プレイヤーの自由に移動することができる。ダミーマーカーをどのように移動するかを選択は、敵軍プレイヤーにその軍がどの兵料のユニットを含んでいるように見せかけたいかに応じて決められるべきものである。

ダミーマーカーを移動するために、プレイヤーは通常どおり、イニシアティブに勝ち、1回の活性化としておこなわなければならない。ある活性化の開始時に同じヘクスに1個より多い軍マーカーが存在している場合に、唯一の例外が生じる。この場合、ユニットが存在している軍マーカーがそのヘクスから移動するのと同時に、別の活性化をおこなわなくても1個以上のダミーマーカーを移動することができる。

敵の軍の開示

プレイヤーは次の場合において、自軍の軍マーカーをそのマーカーに対応するユニットと置き換える(ダミーである場合は取り除く)。

- ・ 敵軍のユニットまたは軍マーカーが自軍の軍マーカーに隣接している(進入することのできない地形が2つのヘクスの間の移動を禁じている場合を除く)。
- ・ そのマーカーの2ヘクス以内に敵軍の騎兵ユニットが存在する。

例外：敵軍の騎兵ユニットの2ヘクス以内であっても、両ユニットの間にある2ヘクスの経路すべてが、進入することのできない地形、または道路、舗装道路、小道、または鉄道の通っていない森ヘクスサイド、または敵軍の騎兵ユニットとその軍マーカーの間にある友軍ユニットのいずれかで遮断されている場合、その軍マーカーをマップ上に残すことができる。

ノート：この場合、軍マーカーの2ヘクス以内において、マップ上に実際に騎兵ユニットが存在していなければならない。軍マーカーの中にいる騎兵ユニットが敵の軍の構成を開示することはできない。

前述されている場合において軍マーカーを取り除く他に、プレイヤーは自軍の軍マーカーを望むときに取り除くことができる(通常、そのマーカーをマップ上の別の場所で使おうとす

る場合におこなわれる)。

38.0 複数の司令官

本シリーズのシナリオのうち、軍司令官と複数の軍団司令官を使用するすべてのシナリオをチームでプレイする方法として、以下のルールを紹介する。

指揮系統の分割

片方の軍に参加することができるプレイヤーの数の上限は、その軍に存在する軍団の数に1を足した値である。両軍にはそれぞれ総司令官プレイヤー1人と、1人以上の下級司令官プレイヤーが存在する。ゲーム開始時に、両軍のプレイヤーはそれぞれの軍司令官をコントロールする総司令官プレイヤーを決定する。続いて、プレイヤーは歩兵及び騎兵軍団それぞれを、チームのいずれか1人のプレイヤーに割り当てる。すべての下級司令官プレイヤーが、少なくとも総司令官プレイヤーと同じ数の軍団を指揮するならば、プレイヤーが望むように軍団の割り当てをおこなうことができる。いずれの軍団にも所属していない独立ユニットは総司令官プレイヤーの指揮下におかれる。

翼部隊司令官

軍の分割をおこなった後、それぞれの下級司令官プレイヤーは、割り当てられた軍団司令官の1人を翼部隊司令官に指定する。翼部隊司令官は、その下級司令官がゲームマップ上のどこにいるかを示す。プレイヤーが指定した翼部隊司令官は後に変更されることができないため、ゲームのより後の時点において翼部隊司令官を指揮下の別の司令官に変えることは許されない。

イニシアティブの割り当て

イニシアティブを得た際、総司令官プレイヤーはパスするか、自分が指揮するユニットの1個を活性化するか、1人の下級司

令官プレイヤーにそれを譲るかすることができる。譲られた下級司令官は、指揮下のユニット1個を活性化するか、総司令官プレイヤーにそれを戻すかのいずれかをおこなうことができる。下級司令官がそれを戻した場合、総司令官プレイヤーはユニットを活性化するか、別の下級司令官にそれを譲るか、パスするかを選ばなければならない。

連絡

1ターンに1回、司令官移送フェイズ(の司令官移送完了後)において、プレイヤー間でアイデアや戦略的な計画を交換することができる。

ノート:「アイデアや戦略的な計画」の定義についてはプレイヤーの裁量にゆだねられている。ルールの疑問についてはアクションサイクルに自由に議論することができるが、各軍団の目的や目標はアクションサイクル開始より前に決められなければならない。

ある下級司令官プレイヤーの翼部隊司令官と、軍司令官、または別の下級司令官プレイヤーの翼部隊司令官とが10ヘクス以内に存在している場合、この2人のプレイヤーは口頭で連絡することができる(指揮範囲のルールを用いてこの10ヘクスの経路を設定する)。2人のプレイヤーをあらゆるカウンターが10ヘクスより遠く離れている場合、彼らは手紙によって連絡をおこなわなければならない。手紙による連絡は司令官移送フェイズ終了時にプレイヤー間で交換される(つまり、手紙を読んだ後に、返信を書くための時間はない。次のターンになるまで返信を送ることはできない)。手紙による連絡を交換する場合、敵軍の総司令官プレイヤーは秘密裏にダイスを2個ふる。結果が11または12の場合、彼は秘密裏にそのメッセージを読むことができ、その後それを保持するか(望むならば自軍の下級司令官にそれを見せることができる)、本来の送付先に(彼がその連絡を読んだことを知らせることなく)届けることができる。これ以外の結果の場合、メッセージは敵軍の総司令官プレイヤーに読まれることなく、本来の送付先に届く。

グラントの1864年攻勢

GRANT'S 1864 OFFENSIVE

13.11 シナリオ11：

マップ：以下のマップを使用する。

- Chesterfield extension
- Grant Takes Commandの北及び南
- On To Richmond!の北及び南
- Stonewall in the Valleyの中央及び南

これらのマップは前述されている順番で上から下に重ねられる(つまり、Chesterfield extensionが一番上になる)。

ゲームの長さ：1864年5月4日から6月12日、40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。

ゲームの開始

プレイを始める前に、南軍プレイヤーは4つの集積所(Depot)をマップ上に配置しなければならない。1個はRichmond市街地に配置しなければならない。もう1個はPetersburg市街地に配置しなければならない。それ以外はGTCのマップ上の、Richmond市街地ヘクスから連続した鉄道ヘクスサイドの経路で結ばれている2つの異なる駅に配置しなければならない。また、南軍プレイヤーはHanover Junction (S3307)の12ヘクス以内のいずれかの場所に配置されるユニット3個を持っている。北軍海軍(Navy)マーカーは「補給輸送(Transport Supplies)」の面でゲームを始める。このマーカーは北軍プレイヤーが戦略サイクルの集積所セグメントに揚陸所ヘクスに集積所を配置するか、それを裏返すかした時点で「兵員輸送(Transport Troops)」の面に裏返される。

南軍セットアップ：英文ルールブック53ページの「CONFEDERATE SET-UP」を参照。

この印のついたユニットは第3ターンになるまで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。

* Chambliss、Rodes、Ramseur、Steuart、1 MD、2 MD及びJohnstonは要塞マーカーの下でゲームを始める。

++ Hampton、Young、及びGordonは第4ターンになるまで移動することも、塹壕構築をおこなうこともできない。特別ルール4を参照。

北軍セットアップ：英文ルールブック54ページの「UNION SET-UP」を参照。

訳注：Washington砲兵はP-Iではなく、SEVに所属している

特別ルール

1 ランダムイベント：第1ターンにはランダムイベントは決定しない。その他のすべてのターンにおいては通常どおりランダムイベントのダイスをふる。

2 浮橋：北軍プレイヤーはN2404とN2504の間 (Kelly's Ford)に小河川橋を持ってゲームを始める。南軍プレイヤーはS3732とS3832の間に小河川橋を持ってゲームを始める。

3 第1ターン：北軍プレイヤーは、第1ターンの1回目及びその後何回かのイニシアティブのダイスに自動的に勝つ。北軍プレイヤーはイニシアティブのダイスをふる前に無条件で最大6回のアクションフェイズ(司令官Hancock、Warren、Sedgwick、Torbert、Sheridan、及びWilsonにそれぞれ1回ずつ)をおこなうことができる。これらのアクションフェイズの間、北軍の活動は以下の制限を受ける。

- 北軍プレイヤーは司令官の活性化アクションのみを選ぶことができる(個々のユニットの活性化をおこなうことはできない)。

• 前述されている北軍司令官それぞれは、この無条件のイニシアティブの間、1回の司令官活性化アクションのためにのみ選ばれることができる。

• これらのアクションフェイズの間、北軍ユニットは南軍ZOCに移動することができない。

北軍プレイヤーはこの無条件のアクション6回すべてをおこなわなければならないわけではないことに注意すること。北軍プレイヤーがその無条件のアクションを完了したならば、ゲームの残りの間、イニシアティブは通常どおり決定される。

4 南軍移動制限：騎兵司令官Hampton、Young騎兵旅団、及びGordon騎兵旅団は第4ターン(5月7日)になるまで移動することも、塹壕構築をおこなうこともできない。この制限は、いずれかの北軍ユニットがこれらのユニットのセットアップされたヘクスの10ヘクス以内に来た場合に解除される。Gordon旅団はWH Lee師団に属しており、Hamptonによって活性化されることができないことに注意すること。

5 北軍の増援：このゲームにおいて、第9軍団及びこの軍に編入されている騎兵連隊はすべて増援(Reinforcement)である。第1及び第2ターンに北軍プレイヤーは、既にマップ上にいるユニットを用いた行軍、塹壕構築、または司令官の活性化のいずれかの代わりとして、1グループの増援を登場させることができる。この方法でマップに配置される各ユニットは2101または2301のうち北軍プレイヤーの望むヘクスに登場する。これらのユニットのいくつかは疲労レベルが0より大きい状態でマップに配置される。以下の表は、そのグループが登場する順番、登場するターン、配置時の疲労レベルをまとめたものである。増援が指定されたターンに登場しなかった場合、以下に記されている登場の順番に従う場合に限り、それより後のいずれかのターンに登場させることができる。1ターン以上遅れた増援は常に疲労レベル0でマップに進入することに注意すること。これらのユニットは進入するターンにおいて戦略移動をおこなうことができない。

増援グループ1	ターン	疲労レベル
Stevenson	1	1
増援グループ2	ターン	疲労レベル
Wilcox	2	0
増援グループ3	ターン	疲労レベル
Burnside	2	なし
Potter	2	1
Provisional旅団	2	1
増援グループ4	ターン	疲労レベル
Ferrero	2	2
第9軍団砲兵	2	2
3 NJ	2	2
22 NY	2	2
2 OH	2	2
13 PA	2	2

6 特別な浮橋架設：第1ターンの回復フェイズに北軍プレイヤーは10.1に従って、自動的に2つの浮橋を架設することができる。この2つの浮橋は以下の条件すべてを満たしているヘクスサイドを渡る場合にのみ架設されることができる。

- 小河川を渡る浅瀬ヘクスサイドである。
- いずれかの兵力がつかないいずれかの兵科の北軍ユニットがその浅瀬に隣接してなければならず、かつ、

・いずれかの兵力、いずれの兵科の南軍ユニットもその浅瀬に隣接していない。

これらの条件に合致する2つの場所に、北軍プレイヤーはダイスをふることなく小河川浮橋を配置することができる。

- 7 Washington砲兵：南軍プレイヤーは第7ターン(5月10日)の増援フェイズにWashington砲兵をゲームから除去しなければならない。Washington砲兵が既に除去されている場合、南軍プレイヤーは第7ターンから第12ターンに到着する特別増援(25.1を参照)から砲兵値3を差し引かなければならない。

勝利条件

勝利条件はシナリオ9とまったく同じように計算される。唯一の違いは、このシナリオにおいてはマップ外のいくつかのマスが使用されないことである。これにより、これらのマスの支配によるVPは以下に説明されるとおり、特定のヘクスの支配によるVPに変更される。

シナリオ9におけるマス	シナリオ11におけるVPヘクス
-------------	-----------------

Staunton	Staunton (SIV S2629)
Drewry's Bluff	Drewry's Bluff (GTC S3733)
Port Walthall Station	Port Walthall Station (OTR S0508)
Petersburg	Petersburg (OTR S0413)

夏じゅうかかったとしても

IF IT TAKES ALL SUMMER

13.12 シナリオ12：

マップ：以下のマップを使用する。

- ・ Chesterfield extension
- ・ Grant Takes Commandの北及び南
- ・ On To Richmond!の北及び南
- ・ Stonewall in the Valleyの中央及び南

これらのマップは前述されている順番で上から下に重ねられる(つまり、Chesterfield extensionが一番上になる)。

ゲームの長さ：5月27日から6月12日、17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。

ゲームの開始

北軍プレイヤーはBowling Green (N4828)の5ヘクス以内のいずれかにセットアップされることのできるいくつかのユニットを持っている。北軍プレイヤーはプレイ開始前にこれらのユニットそれぞれがゲームを始めるヘクスを正確に決めなければならない。北軍プレイヤーがこれらのユニットを配置した後、南軍プレイヤーはセットアップされるヘクスとして「Hanover郡(In Hanover County)」と後述されている7つの騎兵ユニットと3つの騎兵師団司令官を配置する。これらのユニットはSouth Anna川の南であり、かつVirginia Central鉄道の西であれば、Hanover郡の中で自由に配置されることができる。これらはこの鉄道を含むヘクスに直接配置されることができる。最後に南軍プレイヤーは「Petersburg近郊(Near Petersburg)」と書かれている3ユニットをOTR S0513 (Depot)の4ヘクス以内のいずれかに配置する。この3ユニットは要塞マーカーの下に配置される。北軍海軍(Navy)マーカーは「補給輸送(Transport Supplies)」の面でゲームを始める。このマーカーは北軍プレイヤーが戦略サイクルの集積所セグメントに揚陸所ヘクスに集積所を配置するか、それを裏返すかした時点で「兵員輸送(Transport Troops)」の面に裏返される。

南軍セットアップ：英文ルールブック56ページの「CONFEDERATE SET-UP」を参照。

^ この印のついているユニットは要塞マーカーの下でゲームを始める。

* この印のついているユニットは胸壁マーカーの下でゲームを始める。

+ シナリオ開始時にLeeは病気である。

北軍セットアップ：英文ルールブック57ページの「UNION SET-UP」を参照。

* この印のついているユニットは胸壁マーカーの下でゲームを始める。

^ この印のついているユニットは要塞マーカーの下でゲームを始める。

+ Moor及びThoburnは疲弊の面で配置される。

特別ルール：

1 ランダムイベント：第1ターンにはランダムイベントを決定しない。その他のすべてのターンにおいては通常どおりランダムイベントのダイスをふる。

2 浮橋：北軍プレイヤーは以下の小河川橋を持ってゲームを始める。

- ・ N4114からN4213 (Fredericksburg).
- ・ S2904からS3003 (Jericho Ford).
- ・ S3004からS3104

南軍プレイヤーはS3732とS3832の間に大河川橋を持って

ゲームを始める。

3 破壊された橋：このシナリオの開始に先立って、以下の固定橋は破壊されている。

- ・ Cedar Hill Bridge (S3508からS3607)
- ・ Littlepage Bridge (S3910からS3911)
- ・ Nelson's Bridge (S4414からS4415)

4 破壊された駅：このシナリオの開始に先立って、以下の駅は破壊されている。

- ・ Beaver Dam Station (S2202)
- ・ Hewlett's Turnout (S2603)
- ・ Noel's Turnout (S2804)

5 第1ターン：第1ターン開始時には司令官の移送も編入もおこなうことができない。ゲームは北軍軍司令官活性化アクションで始まる(後述を参照)。

6 軍の活性化：第1ターンにおける1回目のアクションフェイズは自動的に北軍プレイヤーの軍司令官活性化アクションとなる。このアクションは31.0で説明されておりにおこなわれる。このアクションは自動的に成功し、このアクションが成功したかどうかを判定するためのダイスをふる必要はない。軍司令官の活性化ルールに定められているとおり、南軍プレイヤーはその直後のアクションフェイズにおいて、イニシアティブを自動的に得て、このイニシアティブをどの戦域においても制限なしに使用することができる。

7 戦略イベント：このシナリオにおいて「北軍砲兵の召還」のイベントが生じた場合、それは無視される。

8 北軍可変増援：北軍可変増援の数やゲームの早期終了を決定する目的において、シナリオの開始より前に北軍プレイヤーは戦闘によって84兵力を失ったものとする。同様に南軍は56兵力が戦闘によって失っている。また、北軍の48兵力が再配置されているものとする。つまり北軍プレイヤーは、5月27日の戦略サイクルにダイス1個をふった結果を3倍した値の増援を受け取ることになり(84から48を引くと36であるため)、第1ターンの戦闘で5以上の兵力を失った場合には、さらに多くの増援を受け取ることになる。

9 Leeの病気：Leeは病気でシナリオを始める。彼は19.0で説明されており、いずれかの戦略サイクルにおいて回復する可能性がある。

10 Hampton：Stuartはこのシナリオに先立って死んでいる。Hamptonはまだ南軍騎兵軍団を率いるための昇進をしていない。南軍プレイヤーは各戦略サイクルの増援セグメントにおいて、Hamptonが南軍騎兵軍団を率いるための昇進をしたかどうかを見るために(19.0で説明されており)ダイスをふるべきである。

11 Upton：このシナリオにおいてはUptonのカウンターを使用できない。

勝利条件

勝利条件はシナリオ11とまったく同じように計算される。しかし、このシナリオの開始に先立つ23日間の戦役においていくつかのVPが既に発生している。これらのVPは後述されており、ゲーム終了時に北軍プレイヤーの合計に足される。シナリオに先立って両軍の戦闘における損失によって得点及び失点されたVPは等しい(つまり無視される)。

Caroline郡の支配：3VP

完成済みの南軍集積所(Depot)破壊：15VP

デザイナーズ・ノート

Ed Beach

Grant Takes Commandの発売はGreat CampaignsシリーズがMulti-Man Publishingと共に、新しい家で元気で生きていることを示している。我々の作業環境すべてを新しい場所に転移するには時間を要したものの、これによって生じた時間はよい方向に使うことができた。Grant Takes CommandをこれまでのGreat Campaignsシリーズではなし得なかった、最も完全な南北戦争の戦役級ゲームとして提供できることを我々はとても嬉しく思っている。

余分に使うことのできた時間に我々は複数のシナリオを追加し、そのそれぞれをより徹底的にプレイテストすることや、これまでにないほど多くのプレイヤーによって上級ゲームのテストをおこなうことができた。シリーズの2つのゲーム(On To Richmond!とStonewall in the Valley)のマップとGTCとを繋げてプレイする新たなグランドキャンペーンシナリオを、正式なテストを経たものへとディヴェロップすることもできた。そして、The Skirmisher第1号に掲載されたシリーズ標準ルールを統合して標準基本ゲームブックレットにすることで、基本ゲームルールの標準化を完成することもできた。これはシリーズ全7ゲームに使用することのできる完全な基本ゲームルールであり、このシステムでどのシナリオをプレイする場合においてもプレイヤーが参照することのできる標準となるはずである。

Grant Takes Commandのシナリオは、いろいろな長さスタイルを提供するようにデザインされた。システムに初めて触れる人は「Spotsylvaniaへの競争」(新しい塹壕構築ルールを覚えるのに最適の方法である)とTrevilian Stationから始めるとよいだろう。中程度の長さのシナリオを求めるトーナメントプレイヤーには「Wildernessの戦い」「Sheridan、南への騎行」「彼らを吹き飛ばす!」そして「Bethesda Church」がよいだろう。そしてこれらに加えて2つの長いシナリオ、2つのキャンペーンシナリオ、そして2つのグランドキャンペーンシナリオと、あらゆる用途に応じたものが用意されている。

Grant Takes Commandがシリーズに追加する最も重要な事柄は、新しい塹壕構築アクションによる1864年型の戦闘形態の具体化である。プレイヤーは最初、この塹壕構築が戦闘の場所を固定してしまい、ゲームの面白さを減らすと感ずるかもしれない。しかしプレイテストにおいて、その正反対であることがわかっている。今後プレイヤーが行動を検討する場合、まったく新しい戦略的な次元が増えることとなる。「敵軍の前面に塹壕構築することができるが、強行軍をおこなうべきだろうか?」というような疑問が生じるのである。攻撃するか、塹壕構築するか、重要なヘクスを防御するための増援を移動するかの決断に神経質になる状態を実現できたことに、デザイナーとしてとても満足している。

上級ゲームのデザインの論点の1つとしてゲーム終了のルールについて述べたい。GrantのOverland戦役には明確な終わりがなかった。6月3日のCold Harborだろうか? Petersburgへの突撃がおこなわれた6月18日だろうか? Appomatoxまで終わらないのだろうか? 私はJames川に橋を架設するための選択ルールや、グランドキャンペーンシナリオの6月下旬までの延長を考えたが、Joeと私はCold HarborにおけるGrantの失敗の後の10日間の休戦が、この戦役の明確な終了であると感ずた。6月3日の突撃の後、Grantの軍はこの戦争において最も厳しい1ヶ月間を戦い抜いて消耗しきっていた。そこで戦役における北軍の損失が戦意低下と疲弊とによる影響を再現するためにゲームの終了ルールがデザインされた。これにより上級ゲームで北軍プレイヤーは、自軍の損失が多ければより多くの補充を受け取ることができるが、軍の戦意低下とゲーム終了を

招くため多量の損失を受け入れることができない、という非常に興味深い状態が生じる。南軍にとっては柔軟な機動で敵に損害を与えるという戦略が、兵員数で圧倒している北軍に対抗する上で有意義であることもわかった。

Grant Takes Commandによって大西洋岸中部戦域の全ゲームが完了した。しかし我々は西部戦域に着手する前に、1862年のFredericksburg戦役とEarlyのWashington襲撃のモジュールを用意している。これらはどちらも今後のThe Skirmisherにおいて発表されるだろう。そしてシリーズは西部へと移動する。現時点ではChattanoogaからAtlantaへの戦闘をカバーする一連のゲームが予定されている。

GTCによるOverland戦役の詳細な描写は、たくさんの人々による助けがなければ実現不可能だった。Joe Balkoskiはプレイする時間をとることができなかったが、彼は私が迷っているときにいつも正しい方向を指摘し、このプロジェクトにおいて大きな役を演じた。マップ作成における彼の助言や、たくさんの事柄(Mosby遊撃隊の役割など)に関する彼のアイデアはとても有意義であった。MMPのCurt SchillingとBrian Youseはグラフィック関連のすばらしい作業をおこなうと共に、プロジェクトの時間面と資産面を「正して」くれた。そしてこの分野における第一人者であるRick Barberがマップ製作に参加してくれたことを嬉しく思っている。

プレイテスターたち、とりわけJim Pyle、Paul Nied、そしてChris Withersについても、特にここに記しておきたい。私は過去2年の間にJimやPaulとやり取りしたAide de Campによるプレイテストのファイルを数えようとしたが、それは千を越えていたためあきらめることにした。Chrisはルールの構成について最もするどい視点を有していたし、上級ゲームのデザインを正しい方向に導いてくれた。この3人によるプレイテスター、校正担当者、そしてデザインコンサルタントとしての絶え間ない献身は非常に有益だった。この他に特に記すべきプレイテスターはMike Belleである。Mikeは弟のDaveと共に、1864年のBermuda HundredとValley戦域両方の戦闘全体をリサーチし、グランドキャンペーンシナリオに新風を吹き込んでくれた。

最後に、私は家族であるSarah、Matthew、そしてNatalieに感謝することに怠慢であった。過去3年に渡って、私たちの夏の家族旅行はVirginiaの南北戦争跡地のリストを記した旅行ガイドを読んでいるかのような感じだった。3日間のパッケージをAppomatox、Petersburg、そして南軍博物館で過ごすことに熱心であってくれる奥さんや、10歳と7歳の子供がそう多くいるとは思えないのだから!

訳者による注記

13.0「基本ゲームシナリオ」マップの連結：原文は「北マップが南マップの上になる」と書かれているが、本書の記述はGCACWウェブサイトに従った。

なお同サイトには「奨励されるマップ連結方法」として以下の記述がある。

南マップの上端にある灰色の縁を切り落とす。東、西、及び南の端はそのままにしておく。南マップのS0201、S0401、S0601、S0801、S1001、S1201、S1401、S1601、S1801、S2001、S2201、及びS2401の上半分を切り落とす。この部分より東を切る必要はない。また、S0101の左端部分を切り落とす必要がある。

マップの訂正と明確化：GCACWウェブサイト以下の事柄が記載されている。

- ・ N1334には南マップとつながる、南東への道路が存在する。
- ・ S5620 (Liberty Hall)とS5823 (White House)にはいずれも揚陸所が存在する。
- ・ S5410は平地である。
- ・ S2923、S3312、S4018、S4118、S4517、S4612、S4713、S5823は丘陵である。

13.2「グラント、ラピダン川を渡る」セットアップ：GCACWウェブサイトに従い、補給部隊に関する記述を追加した。

13.5「シェリダン、南への騎行」勝利条件：原文は駅によるVPは破壊によって得られると記述されているが、本書の記述はGCACWウェブサイトに従った。

22.0「水上移動」水上移動の制限：GCACWウェブサイトに従い、例に補足を追加した。

22.0「水上移動」Fort Monroe：Potomac川のヘクス番号をGCACWウェブサイトに従い修正した。

なお同サイトには以下の記述がある。

マップ上に印刷されている凡例によってさえぎられているが、N4807、N4902、及びN4903にある揚陸所に川を使った水上移動をおこなうことは可能であり、この3つの揚陸所とN5110の間の距離は9ヘクス以下である(疲労レベルを3増やすことによってFort Monroeから移動することができる)。

24.0「郡の支配」支配郡都：Goochland Court Houseのヘクス番号をGCACWウェブサイトに従い修正した。

13.11「グラントの1864年攻勢」セットアップ：GCACWウェブサイトに従い、Washington砲兵に関する記述を追加した。

13.11「グラントの1864年攻勢」特別ルール7：原文はWashington砲兵の代わりに砲兵値を「第7または第8ターンに到着するSEVのユニット」から差し引くように記述されているが、本書の記述はGCACWウェブサイトに従った。

Grant Takes Command

日本語訳 2003年4月18日 発行

作成者：高沢 俊一 (takasawa@mars.dti.ne.jp)

<http://www.mars.dti.ne.jp/~takasawa/ga/sc-gcacw-j/>

ゲーム終了表		ゲーム終了表											
		5月31日	+3										
北軍はゲームを継続するためにダイスを2個ふり、以下に書かれた数値より大きな値を出さなければならない。		ゲーム終了表											
		ダイス修正	6月4日										
			+1										
		6月8日											
			0										
		6月12日											
			自動的に終了										
		南軍の損害											
		24以下	25から32	33から40	41から48	49から56	57から64	65から72	73から80	81から88	89から96	97から104	105以上
北軍の損害	36以下	6	5	4	3	2	継続	継続	継続	継続	継続	継続	継続
	37から48	7	6	5	4	3	2	継続	継続	継続	継続	継続	継続
	49から60	8	7	6	5	4	3	2	継続	継続	継続	継続	継続
	61から72	9	8	7	6	5	4	3	2	継続	継続	継続	継続
	73から84	10	9	8	7	6	5	4	3	2	継続	継続	継続
	85から96	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	継続	継続
	97から108	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	継続
	109から120	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2
	121から132	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3
	133から144	終了	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4
	145から156	終了	終了	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5
157以上	終了	終了	終了	14	13	12	11	10	9	8	7	6	

戦略移動の移動力

南軍ユニット

消費される疲労レベル	歩兵または砲兵の移動力	騎兵の移動力
2	14(12)	24(20)
3	21(18)	36(30)
4	28(24)	48(40)

北軍ユニット

消費される疲労レベル	歩兵または砲兵の移動力	騎兵の移動力
2	12(10)	22(18)
3	18(15)	33(27)
4	24(20)	44(36)

ノート: そのプレイヤーが「指揮の停滞」を被っている場合、移動力はカッコのついた値となる。

戦略イベント表

ダイス	イベント
2	Johnston大勝利
3	南軍兵站の衰弱
4	南軍兵站の強化
5	司令官の病気
6	司令官の病気
7	北軍砲兵の撤収*
8	Mosby遊撃隊
9	司令官の病気
10	北軍兵站の強化
11	Sherman大勝利
12	Mosby遊撃隊

*5月7日及び5月11日においては司令官の病気に読み替える。

司令官の病気表

ダイス	イベント
2	Lee
3	Torbert
4	Pickett
5	Pickett
6	Torbert
7	Lee
8	Hill
9	Ewell
10	Ewell
11	Hill
12	Lee

ランダムイベント表

ダイス	イベント
2	雨 (現在+2)
3	雨 (現在+1)*
4	効果なし**
5	雨 (現在)*
6	北軍指揮の停滞
7	北軍の夜間行軍
8	効果なし++
9	南軍指揮の停滞
10	南軍指揮の停滞
11	効果なし++
12	雨 (現在+1)

* 6月1日から6月12日には効果なしに読み替える。

** 6月1日から6月12日には雨 (現在+1)に読み替える。

++ その時点でLeeが病気である場合、南軍指揮の停滞に読み替える。