

HERE COME THE REBELS!

アンティータム戦役・1862年9月

1.0 はじめに

Here Come The Rebels!は、1862年9月にVirginia及びMarylandにおいて、南軍のNorthern Virginia軍と北軍のPotomac軍の間でおこなわれた、南北戦争の戦役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1862年の北Virginia及びMarylandが、南北戦争当時の地図から正確に描写されている。道路、山、浅瀬、及び鉄道のような軍事行動に影響を及ぼす地形すべてが描かれている。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、軍団及び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700人の騎兵を表している。

2.1 ゲームの備品

Here Come The Rebels!には以下のものが含まれている。

- ・ ルールブック1冊
- ・ 22インチ×32インチのマップ2枚
- ・ 260コマのカウンターシート2枚
- ・ 図表(Charts And Tables)2枚
- ・ 郡ディスプレイ(County Display)1枚
- ・ 北軍軍ディスプレイ(Union Force Display)1枚
- ・ 南軍軍ディスプレイ(Confederate Force Display)1枚
- ・ 6面体ダイス2個
- ・ カウンタートレイ1個

2.6 略語

ANV:	Northern Virginia軍	L:	Longstreet軍団
AP:	Potomac軍	Ldr:	司令官
Balt:	Baltimore防衛軍	MP:	移動ポイント
Brig:	旅団	Org:	統制状態
Cav:	騎兵	PHB:	Potomac Home旅団
DC:	District of Columbia防衛軍	Regt:	連隊
Disorg:	混乱状態	RR:	鉄道(または北軍「鉄道旅団」)
Div:	師団	Shen:	Shenandoah
Dmorize:	戦意低下	Sub:	代用司令官
Inf:	歩兵	VP:	勝利ポイント
J:	Jackson軍団	ZOC:	支配地域
KW:	Kanawha師団		

次の司令官またはユニットの名前はカウンターにおいて略されている。

Abrcrmbie:	Abercrombie	Mnsfield:	Mansfield
Andersn:	Anderson	Richrdson:	Richardson
Doubledy:	Doubleday	Sedgwck:	Sedgwick
Heintzlmn:	Heintzelman	Steinwhr:	Steinwehr
Lngstreet:	Longstreet	Wdsworth:	Wadsworth
McClelln:	McClellan		

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。

3.0 ゲームの手順

各ターンは「プレイの手順」に従って実施される。以下の手順の多くは上級ゲームにおいてのみ使用され、基本ゲームシ

ナリオにおいては使用されないことに注意すること。

- 1 ランダムイベントフェイズ(シナリオ7のみ、第1ターンにはおこなわれない)
北軍プレイヤーはダイスを2個ふり、両プレイヤーはランダムイベントを決定するために、ランダムイベント表を参照する。
- 2 Harpers Ferryフェイズ(シナリオ2、及び上級ゲームのみ)
プレイヤーはHarpers Ferryまたはその周辺にいる北軍ユニットが包囲されているかどうかを決定する。そうである場合、プレイヤーは降伏がおこるかどうかを決定するために、Harpers Ferry表を参照する。
- 3 PA Militiaフェイズ(上級ゲームのみ、9月13日ターン及びそれより後)
北軍プレイヤーはPennsylvania Militia表を参照する。
- 4 増援フェイズ(上級ゲームのみ)
プレイヤーは増援が到着するかどうかを参照する。到着する場合、それらはマップに配置される。
- 5 司令官移送フェイズ
軍団、及び軍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することができる。
- 6 補給線修理フェイズ(上級ゲームのみ、9月8日、13日、18日のターンのみ)
北軍プレイヤーは損害を受けている駅の修理を試みることができる。
- 7 補給状態フェイズ(上級ゲームのみ、9月8日、13日、18日のみ)
両プレイヤーは自軍ユニットの補給状態を決定する。いくつかの状況においては、ユニットの兵力が削減される。
- 8 編入フェイズ
代用歩兵旅団及び騎兵連隊をユニットに再編入することができる。
- 9 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)。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(4.1を参照)。
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までアクションフェイズを繰り返す(4.1を参照)。上級ゲームにおいて、アクションサイクルは無作為に終了する可能性がある(15.0を参照)。
- 10 回復フェイズ
資格のあるユニットは塹壕構築、橋の架設、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。(訳注：疲弊を足しました)上級ゲームにおいて、ユニットは徴発をおこなうことができる。
- 11 補給影響フェイズ(上級ゲームのみ、9月8日(シナリオ7)及びそれより後、または9月13日(シナリオ6)及びそれより後)

補給切れのユニットは不利な影響を被る。

- 12 Maryland群支配フェイズ(上級ゲームのみ)
南軍プレイヤーはMarylandの群のいずれかを支配しているかどうかを決定する。
- 13 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。

12.0 特別なユニットと司令官

D. H. Hill

南軍のD.H.Hill師団はLongstreet軍団所属とされているが、同時にJackson軍団の一部としても扱う。すなわち、D.H.HillはLongstreetまたはJacksonによる軍団活性化及び軍団突撃のいずれにも参加することができる。

Lee

南軍の軍団司令官が軍団突撃の実行に成功し、かつその時点で軍司令官Leeと活性化されている司令官とが同じヘクスにスタックしている場合、南軍プレイヤーはその攻撃のダイスに1を足す。このボーナスは軍団突撃による+1の修正に追加されるもので、「総突撃」がおこなわれているかどうかに関わらず適用される。このLeeのボーナスは防御をおこなっているユニットには適用されない。

13.0 基本ゲームシナリオ

複雑さの度合いが異なる5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)マーカーをターン記録欄(Turn Record 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。ターン表示フェイズに、新しいターンの開始を示すためにターンマーカーを1マス進

める。ゲーム終了時に勝利ポイントを計算し、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。

Here Come the Rebels!のマップは西と東の2枚に分かれている。上級ゲームのシナリオ7においては2枚のマップを繋げて使用する。しかし、5つの基本ゲームシナリオ及び上級ゲームのシナリオ6は1枚のマップのみを使用する。セットアップの指示において、ヘクスは「W」(西マップ(West Map))または「E」(東マップ(East Map))と4桁の番号で表される。例えば「W4214」は西マップの4214(MarylandのFrederickの街)である。

ノート：カウンターの中には、2個の異なるカウンター(「A」及び「B」)で再現されている南軍師団が3個(D.H.Hill、McLaws、及びAnderson)含まれている。シナリオの説明にどちらのユニットを使用するかが書かれている。これらのユニットは登場するシナリオによって異なる砲兵値を有するため、2個の異なるカウンターが存在する。

サウス・マウンテン

SOUTH MOUNTAIN

13.1 シナリオ1

ノート：このシナリオは、分散したNorthern Virginia軍がSouth Mountainの西に再集結する間、この山にある峠でMcClellanのPotomac軍を食い止めようとする、Leeの必死の試みをシミュレートする。

マップ：西マップのみを使用する。

ゲームの長さ：1862年9月14日、1ターン。

北軍セットアップ：英文ルール17ページ、「Scenario 1 Set-up」の「UNION SET-UP」を参照

南軍セットアップ：英文ルール17ページ、「Scenario 1 Set-up」の「CONFEDERATE SET-UP」を参照

特別ルール

- 1 ゲームの最初のアクションフェイズにおいて、北軍プレイヤーは自動的にイニシアティブのダイスに勝つ。それより後、イニシアティブは通常どおり決定される。
- 2 北軍ユニットはBurkittsville (W3117)とKnoxville (W3020)のいずれかに隣接するヘクスに進入することも、退却することもできない。

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

- +7 北軍歩兵ユニットがゲーム終了時にBoonsboro (W2910)に存在している。
- +4 北軍歩兵ユニットがゲーム終了時にZittlestown (W3111)に存在している。
- +3 北軍歩兵ユニットがゲーム終了時にRohrersville (W2914)に存在している。
- +3 北軍歩兵ユニットがゲーム終了時にMountain House (W3211)に存在している。
- +1 戦闘、退却、または騎兵退却(延長行軍、強行軍、または敵軍ZOCから敵軍ZOCへの移動ではない)において失われた南軍兵力1ポイントにつき。
- 1 戦闘、退却、または騎兵退却(延長行軍、強行軍、または敵軍ZOCから敵軍ZOCへの移動ではない)において失われた北軍兵力1ポイントにつき。

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

北軍VP	勝者
8以上	北軍決定的勝利
5から7	北軍実質的勝利
2から4	北軍最低限の勝利
0から1	南軍最低限の勝利
-3から-1	南軍実質的勝利
-4以下	南軍決定的勝利

ハーパーズ・フェリーとクランプトン・ギャップ

HARPERS FERRY – CRAMPTON GAP

13.2 シナリオ2

ノート：このシナリオはHarpers Ferryの北軍陣地に対する南軍の攻撃と、そこで包囲された守備隊を救出するためSouth Mountain山脈にあるCrampton Gapの弱体な南軍陣地を突破しようとする北軍第6軍団の試みをシミュレートする。

マップ：西マップのみを使用する。

ゲームの長さ：1862年9月12日から9月15日、4ターン。

北軍セットアップ：英文ルール18ページ、「Scenario 2 Set-up」の「UNION SET-UP」を参照

* Wardは要塞マーカーの下でゲームを始める。

** Fordは胸壁マーカーの下でゲームを始める。

D'Utassy及びTrimbleは胸壁構築中マーカーの下でゲームを始める。

南軍セットアップ：英文ルール18ページ、「Scenario 2 Set-up」の「CONFEDERATE SET-UP」を参照

* この印の付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

- 1 第1ターンの最初の2回のアクションフェイズにおいて、北軍プレイヤーは自動的にイニシアティブのダイスに勝つ。3回目及びそれより後のアクションフェイズには、イニシアティブは通常どおり決定される。しかし、北軍プレイヤーは第1ターンにおいて自軍ユニットのいくつかを活性化することができないことに注意すること(以下のルール2を参照)。
- 2 北軍プレイヤーは以下の移動制限に従う。
 - a Franklin, Slocum, Smith, Couch、及び6 PA騎兵は第2ターンになるまでアクションも、塹壕構築もおこなうことができない。これらのユニット及び司令官はPotomac川ヘクスサイドを渡ることもできない。その他のすべての北軍ユニットは第1ターンにアクション及び塹壕構築をおこなうことができる。
 - b 北軍ユニットはMountain House (W3211)及びBoonsboro (W2910)に隣接するヘクスに進入することも、退却することもできず、また、Sharpsburg (W2413)から2ヘクス以内のヘクスに進入することも、退却することもできない。
- 3 北軍プレイヤーはMartinsburgに1個と、Harpers Ferry/Bolivarに1個、合計2個の集積所(Depot)を持っている。集積所は移動することも、戦闘に参加することも、退却することもできない。南軍歩兵(騎兵ではない)ユニットがMartinsburgに進入した時点で、その集積所はマップから取り除かれ、破壊されたものとして扱う。Harpers Ferry/Bolivarにある北軍集積所を破壊するためには、戦闘力が2またはそれより大きい南軍歩兵または騎兵ユニットが、そのヘクスにおいて駆襲撃アクションをおこなわなければならない。
- 4 南軍プレイヤーは以下の移動制限に従う。
 - a 南軍ユニットはこのシナリオにおいて塹壕構築をおこなうことができない。
 - b 南軍ユニットはMountain House (W3211)に隣接するヘクスに進入及び退却することができない。
 - c Munfordは第1ターンに活性化されることも、塹壕構築をおこなうこともできないが、そのセットアップされたヘ

クス(W3718)の1ヘクス以内に北軍ユニットが進入した時点でこの制限を解除される。

- d Stuart及びHamptonは第1及び第2ターンに活性化されることも、塹壕構築をおこなうこともできないが、そのセットアップされたヘクス(W3117)の1ヘクス以内に北軍ユニットが進入した時点でこの制限を解除される。
 - e セットアップの指示においてその兵力の隣にアスタリスク(*)を記されている南軍ユニットは疲労レベル1でゲームを始める。
- 5 これは上級ゲームシナリオではないが、上級ゲームの「Harpers Ferry」の(17.0を参照)に書かれているすべてのルールがこのシナリオにおいて適用される。すなわち、「Harpers Ferryフェイズ」がプレイの手順に追加され、このフェイズに北軍プレイヤーはHarpers Ferryまたはその3ヘクス以内にいる自軍ユニットの状態をチェックしなければならない。特定の状況下においては、「Harpers Ferry表」の判定がおこなわれ、これらのユニットが降伏することがある。また、Harpers Ferry / Bolivar (W2521)には北軍の要塞が存在するものとして扱う。

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

- +4 Harpers Ferry (W2521)の北軍集積所が破壊された。
- +1 Martinsburg (W1314)の北軍集積所が破壊された。
- +1 Harpers Ferry及びMartinsburgの北軍集積所が両方とも破壊され、南軍歩兵旅団または師団がSharpsburg (W2413)またはそれに隣接するヘクスでゲームを終えた場合、1VPを南軍プレイヤーに与える。北軍集積所の1個または両方がゲーム終了時にマップ上に残っている場合、このVPを得点することはできない。
- +1 戦闘、退却、または騎兵退却(延長行軍、強行軍、敵軍ZOCから敵軍ZOCへの移動、またはHarpers Ferryの降伏ではない)において失われた北軍兵力1ポイントにつき。
- +2 南軍プレイヤーは、ゲーム終了時まで降伏した北軍ユニットの兵力を合計し、これを2で割る(端数切捨て)。この結果が南軍プレイヤーが得点するVPとなる。
- 1 戦闘、退却、または騎兵退却(延長行軍、強行軍、または敵軍ZOCから敵軍ZOCへの移動ではない)において失われた南軍兵力1ポイントにつき。
- 2 ゲーム終了時にSharpsburg (W2413)、Winchester (W0330)、Berryville (W1332)、またはLeesburg (W3533)まで、長さ無制限の、連続した道路、舗装道路、または鉄道ヘクスの経路を設定できない南軍歩兵旅団または師団ごとに。この経路はそのヘクスに南軍ユニットが存在している場合を除いて、北軍が存在しているヘクスにも北軍ZOCにも進入することができない。

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

南軍VP	勝者
16以上	南軍決定的勝利
11から15	南軍実質的勝利
7から10	南軍最低限の勝利
2から6	北軍最低限の勝利
-2から1	北軍実質的勝利
-3以下	北軍決定的勝利

マクレランの好機

McCLELLAN'S OPPORTUNITY

13.3 シナリオ3

ノート：9月14日のSouth Mountainの戦いの後、Leeは自らの分散した部隊にSharpsburgへ集結するよう命じた。Northern Virginia軍の大部分はその時点でHarpers Ferryの包囲を続けていたため、数日の間はこの集結を達成することはできなかった。このシナリオは、McClellanのPotomac軍がLeeの軍を撃破する絶好の機会を得た、South MountainとAntietamの戦いの間の期間をシミュレートする。

マップ：西マップのみを使用する。

ゲームの長さ：1862年9月15日から9月17日、3ターン。

北軍セットアップ：英文ルール20ページ、「Scenario 3 Set-up」の「UNION SET-UP」を参照

* アスタリスクの付いた北軍ユニットはすべて疲労レベル2、混乱状態の戦力マーカーでゲームを始める。

南軍セットアップ：英文ルール20ページ、「Scenario 3 Set-up」の「CONFEDERATE SET-UP」を参照

* アスタリスク1個がついた南軍ユニットは疲労レベル1でゲームを始める(戦力マーカーは統制状態である)。

**アスタリスク2個がついた南軍ユニットは疲労レベル2、混乱状態の戦力マーカーでゲームを始める。

特別ルール

- 1 第1ターンの最初の2回のアクションフェイズにおいて、南軍プレイヤーは自動的にイニシアティブのダイスに勝つ。3回目及びそれより後のアクションフェイズには、イニシアティブは通常どおり決定される。
- 2 南軍プレイヤーは以下の移動制限に従う。
 - a A.P.Hill師団は第1、第2ターンに活性化されることができない(しかし、塹壕構築をおこなうことはできる)。
 - b Thomas旅団はゲームの間を通じて活性化されることができない(しかし、塹壕構築をおこなうことはできる)。
 - c Lawton及びJ.R.Jones師団は第1ターンの最初の2回のアクションフェイズに活性化されることができない。3回目及びそれより後のアクションフェイズには、それらは通常どおり活性化されることができ。
- 3 北軍ユニットはBerkeley郡にあるヘクスに進入することが

できない。

- 4 Harpers Ferry / Bolivar (W2521)に北軍の要塞は存在していない(既に破壊されている)。

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

- +10 北軍歩兵ユニットがゲーム終了時にSharpsburg (W2413)に存在している。
- +6 北軍歩兵ユニットがゲーム終了時にHarpers Ferry (W2521)に存在している。
- +1 戦闘、退却、または騎兵退却(延長行軍、強行軍、または敵軍ZOCから敵軍ZOCへの移動ではない)において失われた南軍兵力1ポイントにつき。
- +1 ゲーム終了時に、Shepherdstown (W2115)、Harpers Ferry (W2521)、またはCharlestown (W1924)まで、長さが20ヘクス以下の、連続した道路、舗装道路、または鉄道ヘクスの経路を設定できない南軍歩兵(騎兵ではない)ユニットごとに。この経路はそのヘクスに南軍ユニットが存在している場合を除いて、北軍が存在しているヘクスにも北軍ZOCにも進入することができない。
- 1 戦闘、退却、または騎兵退却(延長行軍、強行軍、または敵軍ZOCから敵軍ZOCへの移動ではない)において失われた北軍兵力1ポイントにつき。
- 4 南軍歩兵(騎兵ではない)ユニットがゲーム終了時にBoonsboro (W2910)に存在している。

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

北軍VP	勝者
20以上	北軍決定的勝利
12から19	北軍実質的勝利
4から11	北軍最低限の勝利
-5から3	南軍最低限の勝利
-14から-6	南軍実質的勝利
-15以下	南軍決定的勝利

ボルティモア襲撃

THE BALTIMORE RAID

13.4 シナリオ4

ノート：このシナリオはMaryland戦役の間におこなわれ得た、JEB Stuartの南軍騎兵による、Baltimore及びその周辺の重要な北軍鉄道網に対する大規模な襲撃をシミュレートする。

マップ：東マップのみを使用する。

ゲームの長さ：1862年9月10日から9月16日、7ターン。

北軍セットアップ：英文ルール21ページ、「Scenario 4 Set-up」の「UNION SET-UP」を参照

* 138 PAは要塞マーカーの下でゲームを始める。

南軍セットアップ：英文ルール21ページ、「Scenario 4 Set-up」の「CONFEDERATE SET-UP」を参照

特別ルール

- 第1ターンには南軍プレイヤーのみがアクションをおこなうことができる。第1ターンには北軍の活動が認められていないため、第1ターンの各アクションフェイズ開始時にイニシアティブを決定するためのダイスはふらない。南軍プレイヤーは望むだけ、またはおこなうことができるだけ連続してアクションフェイズをおこない、自軍ユニットを用いてアクションをおこなうことができ、それを終えた時点で第1ターンのアクションサイクルは終了する。しかし、第1ターンにおいて南軍ユニットは延長行軍をおこなうことができず(つまり、これらは行軍の結果疲労レベルを3にすることができない)、また強行軍をおこなうこともできない。これらは戦闘または駅襲撃によって疲労レベルが3または4になってもよい。第2ターン及びそれより後には、南軍ユニットは延長行軍及び強行軍をおこなうことができる。
- すべてのユニットはこのシナリオにおいて塹壕構築をおこなうことができない。
- マップ上に印刷されているすべての要塞を無視する。これらはこのシナリオにおいて何の効果ももたない。
- 南軍ユニット及び司令官は以下のヘクスのいずれかに進入することも、退却することもできない。
 - District of Columbiaにあるいずれかのヘクス。
 - Rockville(E0723)の5ヘクス以内にあるいずれかのヘクス。
 - Camden Station(E3510)の2ヘクス以内にあるいずれかのヘクス。
- Staunton旅団(北軍)はヘクス番号の下2桁が「17」またはそれより小さいいずれかのヘクス(例：2617)に進入できない。

勝利条件

南軍プレイヤーは以下の事柄によって勝利ポイント(VP)を得点そして失点する。

VP 理由

- ゲーム終了時に以下の駅に損害マーカーが存在するごとに。
 - Back River Bridge (E4107)
 - Relay House (E2913)
 - Annapolis Junction (E2618)

- Laurel (E2421)
- Beltsville (E2025)
- Hyattsville (E2029)
- Annapolis (E4327)

- ゲーム終了時に以下の駅に損害マーカーが存在するごとに。
 - Lutherville (E3301)
 - Relay House (E3203)
 - Sykesville (E1605)
 - Ellicott Mills (E2511)
- ゲーム終了時に以下の駅に損害マーカーが存在するごとに。
 - Owings Mills (E2602)
 - Gambrills Station (E3322)
- ゲーム中に、以下のヘクスそれぞれが、少なくとも1回南軍ユニットに進入されるごとに(ゲーム中にあるヘクスに南軍ユニットが1回より多く進入しても、南軍プレイヤーが1ヘクスについて得点するVPは最大1である)。
 - US Arsenal (E2905)
 - Canton (E3809)
 - Brooklyn (E3612)
 - Bladensburg (E2030)

ノート：南軍ユニットが前述のヘクスのそれぞれに最初に進入した時点で、南軍プレイヤーがそのヘクスについて1VPを受け取っていることを示すために、「南軍支配(Confederate Control)」マーカーをそのヘクスに置く。北軍ユニットがそのヘクスに存在していても、ゲーム中はこのマーカーを取り除くことはできない。

- いかなる理由であれ、失われた北軍の兵力1ポイントにつき。
- 1 いかなる理由であれ、失われた南軍の兵力1ポイントにつき。
- 2 以下の場所のいずれかにおいてゲームを終了しなかった南軍騎兵旅団(司令官のStuartではない)ごとに。
 - Frederick-East郡内のいずれかのヘクス
 - Damascus (E0311)またはその3ヘクス以内
 - Winfield (E1101)またはその3ヘクス以内

ノート：南軍騎兵旅団1個が除去された場合、そのユニットは上で説明された要件を満たすことができないので、南軍プレイヤーはゲーム終了時にそのユニットの分として2VPを自動的に失う。このVP損失は、そのユニットの兵力損失によるVP損失に加えておこなわれる。

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

南軍VP	勝者
20以上	南軍決定的勝利
16から19	南軍実質的勝利
12から15	南軍最低限の勝利
9から11	北軍最低限の勝利
6から8	北軍実質的勝利
5以下	北軍決定的勝利

ワシントンへの戦い

THE BATTLE FOR WASHINGTON

13.5 シナリオ5

ノート：1862年8月後半の第2次Manassasの戦いにおいて、John PopeのVirginia軍は南軍に手ひどい敗北を喫したが、彼の軍はWashington防衛線に向けて合理的な命令のもとで統制のとれた脱出をおこなった。このシナリオは、第2次ManassasにおいてPopeの軍が完全に粉碎された場合におこりえた状況をシミュレートする。このシナリオは、LeeがWashington周辺の陣地をPotomac川の南側において攻撃するのを避けるためにMarylandに進出したものと想定している。しかしながら、Potomac軍はMaryland西部において積極的にLeeに対抗するにはあまりに弱体であったことから、このシナリオで南軍はFrederick郡において休息をとることに満足せず、Marylandが南部連合に参加することに望みをかけて、連邦首都を孤立させるためにMontgomery郡に対する攻勢をおこなうのではなく、連邦首都を直接攻撃することにしたものとしている。ノート：このシナリオはPopeとMcClellanの両将軍が第2次Manassasの後Lincoln大統領によって解任され、Ambrose Burnside少将がPotomac軍の指揮をとっていると仮定している。

マップ：東マップのみを使用する。

ゲームの長さ：1862年9月12日から9月15日、4ターン。

北軍セットアップ：英文ルール23ページ、「Scenario 5 Set-up」の「UNION SET-UP」を参照

南軍セットアップ：英文ルール23ページ、「Scenario 5 Set-up」の「CONFEDERATE SET-UP」を参照

特別ルール

- 第1ターンの最初のアクションフェイズにおいて、南軍プレイヤーは自動的にイニシアティブのダイスに勝つ。それより後、イニシアティブは通常どおり決定される。
- 両プレイヤーのユニットともゲームの間を通じてBaltimore郡にあるヘクスに進入することができない。
- 両プレイヤーのユニットとも、第2ターンになるまで塹壕構築をおこなうことができない。
- 北軍のHumphreys及びWhipple師団は第1ターンに活性化されることができない。
- ゲーム開始時に、南軍目標(Confederate Objective) マーカーを以下の各ヘクスに配置する。

グループ1

Rockville (E0733)
Old Stone Tavern (E1128)

グループ2

Enster PO (E1124)
Grace Church (E1427)

グループ3

Martow's Store (E1724)
Burnt Mills PO (E1627)

グループ4

Vansville (E1125)
Bladensburg (E2030)

南軍目標ヘクスに南軍歩兵(騎兵ではない)ユニットが進入した時点で、このマーカーを「南軍支配(Confederate Control)」の面に裏返す。南軍歩兵ユニットがそのヘクスに存在しなくなった場合でも、支配マーカーはそのヘクスに残る。支配マーカーは北軍歩兵(騎兵ではない)ユニットが

そのヘクスに進入した時点で南軍目標の面に裏返される。しかし、南軍歩兵ユニットがそのヘクスに再進入した時点でそのマーカーは支配の面に裏返される。

- これは上級ゲームシナリオではないが、このシナリオでは上級ゲームの「要塞」のに書かれたすべてのルールが適用される。要塞についての詳細は18.0のルールを参照。

勝利条件

南軍プレイヤーは以下の事柄によって勝利ポイント(VP)を得点そして失点する。

VP 理由

- +25 南軍歩兵(騎兵ではない)ユニットがゲーム終了時にCapitol (E1534)またはCapitolから2ヘクス以内のヘクスに存在している。このVPを得点するためには、南軍ユニットはマップ西端のいずれかのヘクスまで、長さ無制限の、連続した市街地、道路、舗装道路または鉄道ヘクスの経路を設定できなければならない。この経路は破壊されていない要塞ヘクス、北軍歩兵ユニットが存在するヘクス、及び歩兵ユニットが及ぼしている北軍ZOCのいずれにも進入することができない(この経路は騎兵ユニットが及ぼしているZOC、及び南軍ユニットが存在しているすべての北軍ZOCに進入することができる)。
- +3 北軍要塞が破壊されるごとに。
- +3 ゲーム終了時に以下のヘクスに南軍支配マーカーが存在するごとに。
 - Grace Church (E1427)
 - Old Stone Tavern (E1128)
 - Burnt Mills PO (E1627)
 - Bladensburg (E2030)
- +2 ゲーム終了時に以下の駅に破壊(損害ではない)マーカーが存在するごとに。
 - Annapolis (E4327)
 - Gambrills Station (E3322)
 - Annapolis Junction (E2618)
 - Laurel (E2421)
 - Beltsville (E2025)
 - Hyattsville (E2029)
- +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。

ノート：北軍要塞に対する南軍の攻撃において、戦闘結果で示された北軍兵力の損失は、要塞ヘクスにおいて防衛をおこなっている北軍ユニットに適用される兵力損失でないならば、VPの目的においては数えない。
- +1 ゲーム終了時に以下のヘクスに南軍支配マーカーが存在するごとに。
 - Rockville (E0723)
 - Enster PO (E1124)
 - Martow's Store (E1724)
 - Vansville (E2125)
- +1 ゲーム終了時に以下の駅に損害(破壊ではない)マーカーが存在するごとに。
 - Annapolis (E4327)
 - Gambrills Station (E3322)
 - Annapolis Junction (E2618)
 - Laurel (E2421)

- Beltsville (E2025)
 - Hyattsville (E2029)
- 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)において失われた南軍兵力1ポイントにつき。
- +10 ゲーム終了時に、南軍目標ヘクスのグループ(特別ルール5を参照)4つのすべての少なくとも1つの南軍目標ヘクスに、南軍支配マーカーがある。例えば、南軍プレイヤーがゲーム終了時にRockville (グループ1)、Grace Church (グループ2)、Martow's Store及びBurnt Mille PO (両方ともグループ3)、及びVansville (グループ4)を支配しているならば、10VPを得点する。しかし、Rockville、Grace Church、及びMartow's Storeのみを支配しているならば、グループ4の南軍目標ヘクスをいずれも支配していないので、10VPを得点することができない。

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

南軍VP	勝者
64以上	南軍決定的勝利
49から63	南軍実質的勝利
35から48	南軍最低限の勝利
20から34	北軍最低限の勝利
6から19	北軍実質的勝利
5以下	北軍決定的勝利

上級ゲームルール

上級ゲームにおいては追加のルールが使用され、これによりゲームのリアリズムと複雑さが増加する。上級ゲームルールを基本ゲームシナリオに使用してはならない(例外:Harpers Ferryのルール(17.0)はシナリオ2で使用され、要塞のルール(18.0)はシナリオ2とシナリオ5で使用される)。上級ゲームにおいてはいくつかの新しいフェイズがプレイの手順に追加されることに注意すること(3.0を参照)。

14.0 ランダムイベント

ランダムイベントはシナリオ7においてのみ決定される。シナリオ7の第2ターン及びそれより後の各ターンにおけるランダムイベントフェイズに、北軍プレイヤーはダイスを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。結果については以下において説明されている。

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)。(訳注:変更しました)

北軍指揮の停滞

この結果が生じた場合、北軍プレイヤーは現在のターンのアクションサイクルを通じて以下のペナルティを被る。

- ・行軍をおこなう歩兵ユニットそれぞれの移動力から2を引く(「軍団司令官の活性化」でも同じ)。ただしこの移動力は最低でも1までしか減らない。
- ・行軍をおこなう騎兵ユニットそれぞれの移動力から4を引く。ただし移動力は最低でも1までしか減らない。
- ・歩兵及び騎兵ユニットは強行軍をおこなうことができない(延長行軍をおこなうことはできる)。
- ・北軍プレイヤーは「軍団突撃」アクションを宣言することができない。
- ・現在のターンが9月11日(第8ターン)またはそれより前である場合、以下に記されている郡のいずれかにあるヘクスに存在している北軍ユニット及び司令官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(9月12日(第9ターン)及びそれより後においてはこのペナルティは無視される)。

- ・ Montgomery
- ・ Prince George's
- ・ Anne Arundel
- ・ Baltimore
- ・ Howard
- ・ Carroll
- ・ Frederick-East
- ・ Fairfax
- ・ District of Columbia

ノート: 前述されている郡のいずれかにあるヘクスに南軍歩兵ユニットが存在しているか、進入した場合、南軍ユニットが位置している郡に北軍ユニットが存在していない場合であっても、これらの郡すべてにおける北軍の活動及び塹壕構築への制限は直ちに解除される。

ノート: 前述されている郡のいずれかにあるヘクスに南軍騎兵ユニットが存在しているか、進入した場合、南軍騎兵ユニットが位置している郡に北軍騎兵ユニットが存在していない場合であっても、これらの郡すべてにおける北軍騎兵の活動及び塹壕構築への制限は直ちに解除される。

第9ターン

第9ターン(9月12日)及びそれより後のターンにおいて、ランダムイベント表における北軍の「指揮の停滞」の結果はすべて「北軍の参戦」(後述を参照)に読み替えられる。

北軍の参戦

ゲーム開始時において、北軍プレイヤーは「北軍参戦(Union Commitment)」マーカーを北軍参戦欄(Union Commitment Track)の「開始時(At Start)」のマスに配置しなければならない。ランダムイベント表において「北軍の参戦」の結果が出るごとに、このマーカーを1マス進める。このマスの下に配置されている北軍ユニット及び司令官は、すべてゲーム開始時においては「未参戦」(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)であるが、この時点で直ちに「参戦」し、通常どおりに活性化されることも、塹壕構築をおこなうこともできるようになる。ノート: 北軍ユニットはそれがセットアップされたヘクスの8ヘクス以内に南軍ユニットが移動した際にも参戦する(シナリオ7特別ルールを参照)。北軍参戦マーカーは、たとえあるマスの下にある北軍ユニット及び司令官が南軍ユニットの接近のために既にすべて参戦している場合でも、ランダムイベント表において「北軍参戦」の結果が生じるごとに1マスより多く進むことはない。

第1ターン

第1ターン(9月4日)にはランダムイベントを決定しない。

15.0 アクションサイクルの無作為終了

シナリオ7においてのみ、第3ターン(9月6日)及びそれより後に、アクションサイクルは両プレイヤーのイニシアティブのダイスによって無作為に終了する可能性がある。

第3ターンから第11ターン

第3ターン(9月6日)から第11ターン(9月14日)のアクションサイクルのイニシアティブセグメントにおいて、両プレイヤーがイニシアティブ決定のダイスで1を出した場合、アクションサイクルが終了する可能性がある。このイベントにおいて、プレイヤーはダイスを1個ふる。この結果が1または2であった場合、アクションサイクルは直ちに終了し、回復フェイズに進む。この結果が3から6であった場合、アクションサイクルは通常どおり継続する(この場合、現在のアクションフェイズにおいては南軍プレイヤーが「1のぞろ目」によってイニシアティブのダイスに勝つ)。

第12ターン及びそれより後

第12ターン(9月15日)及びそれより後のアクションサイクルのイニシアティブセグメントにおいて、両プレイヤーがイニシアティブ決定のダイスで1を出した場合、アクションサイクルが終了する可能性がある。このイベントにおいて、プレイヤーはダイスを1個ふる。この結果が1、2、または3であった場合、アクションサイクルは直ちに終了し、回復フェイズに進む。この結果が4から6であった場合、アクションサイクルは通常どおり継続する(この場合、現在のアクションフェイズにおいては南軍プレイヤーが「1のぞろ目」によってイニシアティブのダイスに勝つ)。

例: 第8ターン(9月11日)のアクションサイクルにおけるイニシ

アティブセグメントで、両プレイヤーは1を出した。北軍プレイヤーはアクションサイクルが終了するかどうかを決めるため再びダイスを1つふり、3を出した。ダイスが1または2ではないため、アクションサイクルは継続する。しかし、第12ターン(9月15日)のアクションサイクルにおいては、ダイスが3であった場合、アクションサイクルが終了する。

16.0 Pennsylvania Militia

Pennsylvania Militiaが到着する方法

9月13日(シナリオ6の第4ターン、シナリオ7の第10ターン)及びそれより後のPennsylvania Militiaフェイズにおいて、北軍プレイヤーはダイスを1個ふり、Pennsylvania Militia表を参照する。このダイスは修正される可能性がある(後述を参照)。この結果が「効果なし」である場合には何もおこらないが、北軍プレイヤーはより後のターンにおいてこの表を再び参照することができる。Pennsylvania Militiaが到着した場合、これ以降北軍プレイヤーは、ゲームの残りの間この表を参照しない。彼は「PA Militia」のコマを後述のとおりマップに配置する。

Pennsylvania Militia表の修正

Carrol郡またはBaltimore郡に南軍ユニットが1個でも存在している場合、北軍プレイヤーはダイスから1を引く。

Pennsylvania Militiaの配置

Pennsylvania Militiaが到着した場合、北軍プレイヤーはこのユニットの下に統制状態で兵力と戦闘力が15の戦力マーカーを置く。このユニットはマップ上の、Hagerstown (W2502)の8ヘクス以内のマップ北端のいずれか(つまり、ヘクス番号の下二桁が「01」のヘクスのいずれか)に配置されることことができる。Pennsylvania Militiaは以下の制限を除けば通常どおり機能する。

- ・ 延長行軍をおこなうことができず、強行軍もおこなえない。
- ・ 「通常」の(疲労レベルが1または2になる)行軍をおこなうごとに、北軍プレイヤーはダイスを1個ふり、延長行軍表を参照して、何らかのペナルティを被ったかどうかを確認する。延長行軍表による影響(もしある場合)の後、行軍をおこなうことができる。
- ・ 軍団活性化、軍団突撃、総突撃のいずれにも参加することができない。

17.0 Harpers Ferry

上級ゲームの両方のシナリオ(及び基本ゲームのシナリオ2)においてプレイヤーはHarpers Ferry (HCR W2521)及びその周辺にいる北軍ユニットが包囲されているかどうか、そしてもしそうであるならばそれらが降伏するかどうかを決定しなければならない。この決定はHarpers Ferryフェイズにおこなわれる。

Harpers Ferryが包囲されているかどうかを決定する方法

Harpers Ferryフェイズにおいて、Harpers Ferry/Bolivar(W2521)またはその3ヘクス以内に位置しているすべての北軍ユニットは、マップの北端または東端にあるいずれかのヘクスまで、長さは無制限で連続した道路、舗装道路または、鉄道ヘクスの経路の設定を試みなければならない。この経路は南軍が存在しているヘクスや、北軍ユニットが存在していない南軍ZOCに進入することができない(ZOCは橋/浅瀬のない小及び大河川ヘクスサイドや、道路、舗装道路、または鉄道が通っていない限り、山から、または山に対して及ぶことがないこ

とを忘れないこと例えば、W2621にいる南軍ユニットはW2521、W2620または、W2721に対してZOCを及ぼさない。

Harpers Ferryが降伏するかどうかを決定する方法

W2521またはその3ヘクス以内に北軍ユニットがない場合または、W2521またはその3ヘクス以内にすべての北軍ユニットが前述の経路を設定できる場合、何もおこらず、プレイは次のフェイズに進む。しかし、前述の経路を設定できない北軍ユニットが1つでもある場合、南軍プレイヤーはダイスを2つふり、その結果を合計して、Harpers Ferry表で判定をおこなう(このダイスの合計は後述の修正を受ける可能性がある)。修正後のダイスの合計が11以下である場合、結果は「効果なし」で、プレイは次のフェイズに進む。修正後のダイスの合計が12以上である場合、結果は「降伏」となる(以下を参照)。南軍プレイヤーは1ターンにつき最大1回、Harpers Ferryを降伏させるためのダイスをふるることができる。

Harpers Ferryの降伏

南軍プレイヤーが「降伏」の結果を出したならば、W2521 またはその3ヘクス以内にいる、前述のマップ北端または東端への経路を設定できないすべての北軍ユニット及び司令官は直ちにプレイから除去される。南軍プレイヤーはこれに対するVPを受け取る(シナリオの勝利条件を参照)。ノート: 北軍ユニットが降伏し、Harpers Ferryに北軍の集積所が存在している場合、その集積所はそのまま残る。南軍ユニットはそのヘクスに北軍ユニットが存在していない限り、その集積所のヘクスに進入することができる。戦闘力が2以上の南軍ユニットが駆襲撃アクションをその集積所のヘクスで実施した場合、その集積所は破壊される。

Harpers Ferry表の修正

南軍プレイヤーのHarpers Ferry表のダイスは、以下の条件のいずれかが有効である場合修正される(すべての修正は累積する)。

- +3 砲兵値が少なくとも1ある南軍歩兵ユニットがW2620 (Naval Battery)にいる。
- +1 砲兵値が少なくとも1ある南軍歩兵ユニットがW2621 (Loudoun Heights)にいる。
- +1 砲兵値が少なくとも1ある南軍歩兵ユニットがW2420 (Bolivar Heights)にいる。

Harpers Ferryの要塞

Harpers Ferry / Bolivar (W2521)には北軍の要塞が存在するものとして扱う。この要塞の性質はこのゲームにおける他のすべての恒久的な北軍の要塞と同じである(18.0を参照)。

ノート: Harpers Ferryの北軍ユニットが降伏した場合、Harpers Ferryの恒久的な要塞は破壊され、南軍ユニットはこのヘクスに自由に進入できる。

18.0 北軍の要塞

いくつかの北軍要塞(Fort)がマップ上に印刷されている。これらは上級ゲームの2つのシナリオ、及び基本ゲームのシナリオ5においてのみ使用される。

北軍要塞の効果

南軍ユニットは破壊されていない北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、南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。北軍要塞はZOCを及ぼさない(北軍ユニットがそのヘクスに存在する場合を除く)。北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。

北軍要塞と戦闘

北軍要塞はそれ自体で4の戦闘力を持っている。この値は防御においてのみ使用することができ、北軍による攻撃に参加することはできない(しかし、要塞ヘクスにいる北軍ユニットは攻撃をおこなうことができる)。要塞の砲兵値は0であるが、要塞ヘクスで防御をおこなう、またはそこから攻撃をおこなう北軍ユニットは自身の砲兵値を使うことができる。南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。北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である4を北軍プレイヤーの防御力として用い、1つ以上の北軍ユニットが要塞ヘクスに存在する場合、北軍プレイヤーの防御力は要塞自体の戦闘力(4)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。要塞を攻撃する南軍ユニットは自身の砲兵値を使うことができる。要塞に対する南軍の攻撃においては戦術修正は使用されない。また、南軍プレイヤーは要塞ヘクスに対する攻撃において側面攻撃ボーナスを得ることができない。これら2つの修正は北軍ユニットも要塞ヘクスで防御している場合にも適用されない。この他のすべての修正は適用される。要塞は北軍による攻撃のための側面攻撃ボーナス成立を助けることはできない。

北軍要塞を破壊する方法

北軍要塞ヘクスに対する南軍ユニットによる攻撃において、北軍プレイヤーが「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北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)。「要塞破壊(Fort 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北軍要塞は存在しない。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北軍ユニットには影響する)。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。

19.0 南軍司令官の死

南軍軍団司令官が殺される方法

1人以上の南軍軍団司令官が、防御をおこなっているヘクスが、攻撃をおこなっている指揮下のユニットを含むヘクスのいずれかに存在している戦闘において、これらの軍団司令官の1人が殺される可能性がある。戦闘の手順において両プレイヤーのダイスが、いずれの修正もおこなう前に1であった場合、戦闘解決は一時中断され、南軍プレイヤーはダイスを1個ふる。このダイスが偶数だった場合、南軍軍団司令官1人が殺され、奇数だった場合、南軍軍団司令官は影響を受けない。1人より多い南軍軍団司令官が、防御をおこなっているヘクスが、攻撃をおこなっている指揮下のユニットを含むヘクスのいずれかに存在している場合、最も高い戦術値を持つ者が殺される。南軍軍団司令官のLeeは殺されない。

南軍軍団司令官の死の影響

南軍軍団司令官が殺された場合、そのカウンターを裏返し、代用司令官(「Sub」)の面を上にする。この司令官を新しい軍

団司令官として扱う。戦術値及び指揮値が減ることを除いて、新しい司令官は殺された司令官とまったく同じに機能する。代用司令官はゲームの残りの間、プレイに残り、殺されることはない。司令官の死は現在の戦闘の戦術修正には影響しない。

20.0 補給

完全な能力で機能するためには、ユニットは補給下になければならない。

20.1 集積所

両プレイヤーは集積所(Depot)を所有する。集積所は補給源として機能する。集積所は戦闘力を持っておらず、攻撃されることもなく、移動も退却もおこなうことができない。敵軍ユニットがそのヘクスに存在しない限り、ユニットは敵軍プレイヤーの集積所の存在するヘクスに進入することができる。敵軍集積所が存在しているヘクスにおいて戦闘力が2以上のユニットが駅襲撃アクションを行った時点で、その集積所は破壊されマップから取り除かれる(これに加え、そのヘクスに駅が存在する場合、その駅は損害を受けるか破壊される。5.0の「駅襲撃」を参照)。

ノート: プレイヤーはそのヘクスに駅が存在しない場合でも、集積所の存在するヘクスにおいて駅襲撃アクションをおこなうことができる。

20.2 損害を受けた駅の修理

補給線修理フェイズ(9月8日、13日、及び18日のターンにのみおこなわれる)に、北軍プレイヤーは駅ヘクスから損害マーカーの除去を試みることができる。破壊マーカーを除去することはできない。マップ上の損害マーカーの置かれている駅のうち、南軍ユニットが存在しておらず、そのZOCでもないものそれぞれについて、北軍プレイヤーはダイスを1個ふる。その損害マーカーがBaltimore、Anne Arundel、Prince George's、Howard、Montgomery、Frederick-East、またはCarroll郡に存在している場合、ダイスの結果が1から5の場合、その損害マーカーを取り除き、ダイスの結果が6の場合にはそのマーカーはその場に残る。その損害マーカーが前述されていないいずれかの郡に存在している場合、ダイスの結果が1から4の場合に取り除き、5または6の場合にはその場に残る。ある補給線修理フェイズにおいて北軍プレイヤーが損害マーカーの除去に失敗した場合、彼はより後の補給線修理フェイズにおいて、再び除去の試みをおこなうことができる。

20.3 補給状態

9月8日、13日、及び18日のターンにおこなわれる補給状態フェイズに、両プレイヤーは自軍の戦闘ユニットそれぞれが「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。プレイヤーは司令官の補給状態は決定しない。ユニットには表(通常)及び裏(補給切れ)の2面がある。補給切れの面は、ユニットの上の方に白い線が記されている。ユニットは最初にマップに配置される際には、常に表の面を上にして置かれ、補給下である限りはその面のままであり続ける。ユニットは補給切れになったときに裏の面に返され、「補給下」の状態に戻るまではその面のままであり続ける。

ノート: GCACW標準ルールを使用する場合、ユニットの裏の面は「補給切れ」ではなく)疲弊であることを表す。補給切れを表すためには別のゲームの補給切れマーカーを用いるか、補給切れマーカーを自作すること。

補給状態を決定する方法

ユニットがその時点で存在している郡がユニットの補給状態を決定する。Maryland及びVirginiaの16の郡がマップ上に含まれており、これらはすべてを縮小したものが郡ディスプレイ(County Display)に描かれている(District of Columbiaは郡として扱う)。

南軍の補給状態：南軍の補給状態を決定する方法には以下の2種類がある。

- 1 補給状態フェイズにおいて、ある南軍ユニットが存在している郡に、その時点において南軍の集積所が存在している場合、その南軍ユニットは自動的に補給下である。その郡に北軍ユニットが存在していることは南軍の補給状態に何の影響も及ぼさない(例外：北軍ユニットが南軍の集積所と同じヘクスに存在している場合、その郡に存在する南軍ユニットは補給切れである。同様に、北軍プレイヤーが南軍の集積所を破壊した場合、その郡に存在する南軍ユニットは補給切れである。)
- 2 補給状態フェイズにおいて、南軍ユニットが北軍の集積所と同じヘクスに存在している場合、その集積所のヘクス、またはそれに隣接するいずれかのヘクスに存在する5個までの南軍ユニットを補給下として扱う。

補給状態フェイズにおいて、前述の2種類の方法のいずれによっても「補給下」になることができなかった南軍ユニットは「補給切れ」である。

北軍補給状態：北軍の補給状態を決定する方法には以下の4種類がある。

- 1 補給状態フェイズにおいて、ある北軍ユニットが存在している郡に、その時点において北軍の集積所が存在している場合、その北軍ユニットは自動的に補給下である。その郡に南軍ユニットが存在していることは北軍の補給状態に何の影響も及ぼさない(例外：南軍ユニットが北軍の集積所と同じヘクスに存在している場合、その郡に存在する北軍ユニットは自動的に補給下とはならない。同様に、南軍プレイヤーが北軍の集積所を破壊した場合、その郡に存在する北軍ユニットは自動的に補給下とはならない。)
- 2 補給状態フェイズにおいて、ある北軍ユニットが北軍の集積所まで、長さ6ヘクス以下の連続した道路、舗装道路、または鉄道ヘクスの経路を設定できる場合、そのユニットは補給下である。この経路は南軍が存在しているヘクスにも、南軍のZOC(北軍が存在しているZOCを除く)にも進入することができない。この経路は道路、舗装道路、または鉄道が通っているヘクスサイドでない限り、ヘクスサイドを通ることができない。
- 3 補給状態フェイズにおいて、ある北軍ユニットが、損害または破壊マーカーの置かれていない駅が1個以上ある郡に存在している場合、その駅から北軍の集積所が存在するいずれかのヘクスまで連続した鉄道ヘクスの経路を設定できるならば、そのユニットは補給下である。この鉄道の経路は損害または破壊マーカーの置かれている駅のあるヘクスに進入することができない。南軍のユニットやZOCが存在するヘクスには、複数のヘクスであっても(この経路の基点となるヘクスを含めて)進入することができる。しかし、この経路は南軍プレイヤーによって「支配されている」Marylandの郡には進入することができない(23.0を参照)。

ノート：W5806 (New Windsor)のWestern Maryland RRはE2601にある鉄道と直接繋がっているものとして扱う。

- 4 補給状態フェイズにおいて、北軍ユニットが南軍の集積所と同じヘクスに存在している場合、その集積所のヘクス、

またはそれに隣接するいずれかのヘクスに存在する5個までの北軍ユニットを補給下として扱う。補給状態フェイズにおいて、前述の4種類の方法のいずれによっても「補給下」になることができなかった北軍ユニットは「補給切れ」である。

補給状態の表示

補給状態フェイズの間に補給下であるユニットは表(通常)の面に裏返され、もし既に表の面を上になっているなら、そのままの状態であり続ける。補給状態フェイズに、表の面を上になっているユニットが「補給下」になれなかった場合、裏の面(補給切れ)に裏返し、その他には何もしない。補給状態フェイズに、既に補給切れの面であるユニットが「補給下」になれなかった場合、補給切れのままであり続けると共に、その戦力マーカーを兵力が1少ないものに置き換える。新しい戦力マーカーは混乱状態の面で配置する。

補給下

補給下と判定されたユニットは、どこに移動したとしても、次の補給状態フェイズに再びその補給状態を決定するまでは、補給下のみであり続ける。

補給切れ

補給切れのユニットはアクションを通常どおりおこなうことができ、移動を制限されない。しかし、回復及び補給影響フェイズにおいてペナルティを被る(20.5を参照)。補給切れのユニットは「徴発」によって、次の補給状態フェイズより前に「補給下」となる可能性がある(20.4を参照)。

20.4 徴発

回復フェイズにおいて、疲労レベルが0、1、または2の補給切れのユニットは徴発をおこなうことができる(ただし、そのフェイズに橋の架設も塹壕構築もおこなっていない場合に限る)。補給下のユニットや疲労レベルが3または4のユニットは徴発をおこなうことができない。司令官は徴発をおこなうことができない。徴発をおこなおうとするユニットそれぞれについて、所有プレイヤーは回復フェイズのステップ2において、以下の手順をおこなう。

- 1 郡ディスプレイ(County Display)または「徴発の要約」を参照し、そのユニットが存在する郡の「徴発値」を決定する。各郡には北軍に1個、南軍に1個、合計2個の徴発値がある。ユニットの国籍に応じた値を使うこと。
- 2 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(そのユニットの疲労レベルが0である場合、ダイスの結果は修正されない)。ユニットが徴発をおこなうためのダイスは、いくつかの郡においては、Harpers Ferryを誰が支配しているかに応じて修正される可能性がある。
- 3 修正後のダイスをステップ1で決定した徴発値と比較する。
 - ・修正後のダイスが徴発値以下である場合、そのユニットは徴発に成功し、直ちに補給切れの面から表の面に裏返される。そのユニットはこの時点で補給下となり、次の補給状態フェイズにおいて通常どおり補給状態を決定されるまで、その状態のままであり続ける。
 - ・修正後のダイスが徴発値より大きい場合、そのユニットは徴発に失敗し、補給切れの面のままであり続ける。より後のターンの回復フェイズに(疲労レベルが0、1、または2である場合)、再び徴発をおこなうことができる。

Harpers Ferryの支配：各回復フェイズのステップ2においてユ

ユニットが徴発をおこなう前に、プレイヤーはどちらの軍が Harpers Ferry (W2521)を支配しているかを決定する。Harpers Ferryを支配する方法は以下の2種類である。

- 1 ユニットがW2521に存在している場合、そのユニットを所有しているプレイヤーがHarpers Ferryを支配する。
- 2 ユニットがW2521に隣接するヘクスに存在している場合、そのユニットを所有しているプレイヤーは、敵軍ユニットがW2521にも、W2521に隣接するいずれかのヘクスにも存在していなければ、Harpers Ferryを支配する。

郡ディスプレイのJefferson郡のマスとなりに「Harpers Ferry」のマスが用意されている。北軍プレイヤーがHarpers Ferryを支配している場合、Harpers Ferry マーカーを「北軍支配(Union Control)」の面でHarpers Ferryのマスに配置し、南軍プレイヤーがHarpers Ferryを支配している場合、Harpers Ferry マーカーを「南軍支配(Confederate Control)」の面でHarpers Ferryのマスに配置する。いずれのプレイヤーもHarpers Ferryを支配していない場合、このマーカーをHarpers Ferryのマスには配置しない。

徴発のダイスはどちらの軍がHarpers Ferryを支配しているかに応じて以下のように修正される可能性がある。

- 以下の郡のいずれかにおいて徴発をおこなう南軍ユニットは、その時点で北軍プレイヤーがHarpers Ferryを支配している場合には、徴発のダイスに1を足さなければならない。
 - (Maryland)Frederick-West
 - Montgomery
- 以下の郡のいずれかにおいて徴発をおこなう南軍ユニットは、その時点で北軍プレイヤーがHarpers Ferryを支配している場合には、徴発のダイスに2を足さなければならない。
 - (Maryland)Frederick-East
 - Carrol
 - Howard
 - Baltimore
 - Anne Arundel
 - Prince George's
 - District of Columbia
- 以下の郡のいずれかにおいて徴発をおこなう北軍ユニットは、その時点で南軍プレイヤーがHarpers Ferryを支配している場合には、徴発のダイスに2を足さなければならない。
 - Barkeley
 - Jefferson
- 以下の郡のいずれかにおいて徴発をおこなう北軍ユニットは、その時点で南軍プレイヤーがHarpers Ferryを支配している場合には、徴発のダイスに3を足さなければならない。
 - (Virginia)Frederick
 - Clarke

例: 疲労レベルが2の補給切れの南軍ユニットがHoward郡にあるヘクスに存在している。南軍プレイヤーはこのユニットで徴発をおこなうことを望んだ。いずれのプレイヤーもHarpers Ferryを支配していないため、南軍プレイヤーのダイスは北軍の支配による修正を受けない。彼はHoward郡の徴発値が4であることを調べ、ダイスを1個ふり、その結果は1だった。そのユニットの現在の疲労レベルが2であるため、彼はダイスに2を足し、修正後の結果は3になった(2+1=3)。3はHoward郡の徴発値である4以下であるため、このユニットは徴発に成功し、その時点で補給下となる。表の面に裏返される。北軍プレイヤーがHarpers Ferryを支配している場合、このダイスにはさらに2が足されるため、修正後の結果は5になる(2+1+2=5)。5はHoward郡の徴発値である4より大きいため、この徴発の試みは失敗し、このユニットは補給切れのままとなる。

散開(選択ルール)

徴発は広い地域に分散した軍によって最も効果的におこなわれた事実をシミュレートするために、プレイヤーは以下の選択ルールを使用することができる。プレイヤーは歩兵ユニットの徴発のダイスに、現在の回復フェイズの先の時点で、そのユニットのいるヘクスまたは隣接したヘクスで既に徴発を試みた友軍歩兵ユニットごとに1を足さなければならない。例えば、歩兵ユニット3個が同じヘクスでスタックしており、それら3個すべてがある回復フェイズに徴発を試みるならば、1番目は通常どおり徴発をおこなうが、2番目はその徴発のダイスに1を足され、3番目はその徴発のダイスに2を足される。これはユニットの疲労レベルによる修正に追加される。徴発をおこなう騎兵ユニットはこのルールの影響を受けず、同様に歩兵ユニットに隣接している騎兵ユニットはその歩兵ユニットが徴発をおこなうときに影響を与えない。

20.5 補給の影響

補給下のユニットはすべての点において通常に機能する。補給切れのユニットも通常どおり機能するが、回復及び補給影響フェイズにおいて次のようにペナルティを受ける可能性がある。

回復フェイズ: 混乱状態の戦力マーカーを所有している補給切れのユニットは、回復手順のステップ4において疲労レベルが0であってもその混乱状態の戦力マーカーを統制状態に裏返すことができず、その戦力マーカーは混乱状態のままとなる。

補給影響フェイズ: 補給影響フェイズは、シナリオ6においては9月13日(第4ターン)及びそれより後、シナリオ7においては9月8日(第5ターン)及びそれより後の各ターンにおこなわれる。両プレイヤーは自軍の補給切れユニットすべてについて、以下の手順を記載された順番どおりに実施する。

- 1 混乱状態の戦力マーカーを所有する補給切れのユニットそれぞれの戦力マーカーを、その時点のものよりも兵力が1少ないものに置き換える。新しい戦力マーカーは混乱状態の面で配置される。例外: 混乱状態の戦力マーカーを所有していて、かつ疲労レベルが0であるユニットは兵力を1失わず、このフェイズにおいて何の影響も受けない。

ノート: GCACW標準ルールでプレイする場合、このステップ1は飛ばす(ステップ1における、疲労レベルが1以上の補給切れのユニットが兵力を損失する可能性は、GCACWシリーズ標準ルールでは延長行軍表のダイス修正においてシミュレートされている)。

- 2 統制状態の戦力マーカーを所有する補給切れのユニットそれぞれの戦力マーカーを、混乱状態の面に裏返す。

最低1の兵力: 補給切れのユニットは補給状態フェイズにおいて除去されない。兵力が1のユニットはこのフェイズにおける兵力削減を無視する。

ノート: 補給切れのユニットは補給状態フェイズにおいても兵力の削減を被る可能性がある(20.3を参照)。このフェイズにおいて兵力を1削減される場合、ユニットは除去される可能性がある。

21.0 代用ユニット

南軍プレイヤーは8個の「代用(Substitute)」ユニット(歩兵5個旅団と騎兵3個連隊)を持っており、北軍プレイヤーは5個の代用ユニット(すべて歩兵旅団)を持っている。ゲームに含まれている代用ユニットはその数の上限を規定する。すべての代用

ユニットがその時点で使われているならば、それより多くを使うことはできない。しかし、代用ユニットが他のユニットに編入されたならば、それらはマップから取り除かれ再び使用可能になる。

21.1 分遣

兵力が2以上のユニットが行軍アクションをおこなうときならいつでも、所有プレイヤーは活性化されているユニットから1個以上の代用ユニットを分遣することができる。活性化されているユニットと同じ兵科(歩兵または騎兵)の代用ユニットがその時点でプレイに使用されていない場合のみ分遣をおこなうことができる。

ノート：北軍騎兵ユニットは代用ユニットを分遣することができない。

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ユニットがその行軍を開始し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いずれかのヘクスに配置される。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。活性化されている騎兵ユニットがユニットを分遣するときには代用騎兵ユニットを、活性化されている歩兵ユニットがユニットを分遣するときには代用歩兵ユニットを使用する。マップに配置された後、代用ユニットは通常通り機能する。どの時点で代用ユニットが分遣されたかは、その状態に影響する。

- 活性化されているユニットがその行軍を開始するヘクスに代用ユニットが配置されたならば、その代用ユニットは活性化されているユニットがその時点で起こっている行軍アクション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クを割り当てられる。
ノート：塹壕マークを所有するユニットが活性化され、行軍を始めるヘクスで代用ユニットを分遣したならば、その代用ユニットもまた活性化されているユニットと同じ種類の塹壕マークを割り当てられる。
- 活性化されているユニットがその行軍を開始し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ならば、その代用ユニットはその時点における活性化されているユニットの疲労レベルに等しい疲労マークを割り当てられる。

所有プレイヤーは代用ユニットそれぞれの番号とそれが所属する軍団(もしあれば)を紙片に記録しておくべきである(それを分遣したユニットと同じ軍団に所属する)。代用ユニットは軍団司令官や他の軍団のユニットの特定の距離に留まることを強制されるわけではなく、実際には突発的に他の軍団のユニットに編入されることもできる。しかし、その軍団の所属は軍団司令官の活性化または、軍団突撃アクションに関係する。

分遣されたユニットの戦力

代用ユニットは常に0の砲兵値を持ち、活性化されているユニットから砲兵を割り当てられてはならない。代用ユニットの兵力は以下のとおり制限される。

- 代用歩兵旅団は兵力が7以下の戦力マークを割り当てられなければならない。
- 南軍の代用騎兵連隊は兵力が2以下の戦力マークを割り当てられなければならない。

プレイヤーが代用ユニットに割り当てることにした兵力に等しい戦力マークを、分遣をおこなう活性化されているユニットの戦力マークと同じ面(統制または混乱)を上にして、

その代用ユニットのすぐ下に配置する。その代用ユニットの兵力はその活性化されているユニットの兵力から引かれる。活性化されているユニットの減少した兵力を反映した新しい戦力マークが、置き換えられるマークと同じ面(統制または混乱)でそのユニットに割り当てられる。代用ユニットの分遣の後、活性化されているユニットは最低でも1の兵力を有していなければならない。

21.2 編入

編入フェイズにおいて、別の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はそのユニットに「編入」されることができる。代用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、その規模や所属している軍団に関わらずあらゆるユニットに編入することができる。

編入の方法

編入をおこなうには、資格のある代用ユニット(とその戦力及び疲労マーク)をマップから取り除く。編入される代用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、このユニットは置き換えられる戦力マークと同じ面(統制または混乱)の増加した兵力を有する新しい戦力マークを得る(例外：編入される代用ユニットの戦力が編入先となるユニットの戦力より大きいならば、マップに残るユニットの新しい戦力マークはその代用ユニットの戦力マークと同じ面で配置される)。代用ユニットが別のユニットの編入され、その2つのユニットが異なる疲労レベルであるならば、その編入の後マップに残るユニットはその2つのうち高い方に等しい疲労レベルを割り当てられる。

編入の制限

代用ユニットはその戦力全体を編入されなければならない(その結果その代用ユニットはマップから取り除かれなければならない)、その一部を別のユニットに編入することはできない。兵力の追加によってマップに残るユニットの兵力が以下の戦力を超えるならば、代用ユニットの編入をおこなうことができない。

- 歩兵師団は14兵力を超えてはならない。
- 歩兵旅団は7兵力を超えてはならない。
- 歩兵連隊は2兵力を超えてはならない。
- 騎兵旅団は4兵力を超えてはならない。
- 騎兵連隊は2兵力を超えてはならない。

塹壕を有する代用ユニットを塹壕を有さないユニットに編入する場合、編入の後マップに残るユニットは塹壕を有さない(代用ユニットの塹壕マークは取り除かれる)。しかし、塹壕を有するまたは有さない代用ユニットを塹壕を有するユニットに編入する場合、編入の後マップに残るユニットは塹壕を有する。

特別編入

両プレイヤーはこれらが代用ユニットではないにもかかわらず、ゲーム開始時にマップ上に存在している自軍の歩兵連隊、歩兵旅団、及び南軍(北軍ではない)騎兵連隊を、編入に関する前述の制限に従って、同じ兵科(歩兵または騎兵)の友軍ユニットに、規模や所属する軍団などにかかわらず編入することができる。例えば、シナリオ6開始時にマップ上に存在する7 VA 騎兵連隊は、南軍騎兵ユニットのいずれかに編入されることができる。同様に、シナリオ6開始時にマップ上に存在する北軍のFord歩兵旅団は、北軍歩兵ユニットのいずれかに編入されることができる。

ノート：北軍騎兵ユニットは編入されることができない。

22.0 C&O Canal Aqueduct

W4126のC&O Canal Aqueductは南軍プレイヤーによって破壊される可能性がある。その場合、南軍プレイヤーはVPを得る。

GCACW標準ルールにおいて、C&O Canal Aqueductは浅瀬ではなく橋として扱われる(6.2を参照)。C&O Canal Aqueductの破壊については、固定橋の破壊に関するGCACW標準ルールを優先して適用する

23.0 Marylandの支配

Maryland郡支配フェイズに、南軍プレイヤーはMarylandの各郡を支配するための要件を満たしているかどうかを決定しなければならない。その場合、彼はVPを得点し(シナリオ6及び7の勝利条件を参照)、これは直ちに勝利得点欄(Victory Point Track)上に記録される。

郡支配ヘクス

メリーランド州の郡にはそれぞれ「郡支配ヘクス」が存在している。例えば、Washington郡の支配ヘクスはHagerstown (W2502)である。ノート：シナリオ6におけるMontgomery郡の支配ヘクスはGaithersburg (W5531)であり、シナリオ7におけるMontgomery郡の支配ヘクスはRockville (E0723)である。

郡支配を決定する方法

Marylandの郡を支配するためには、南軍プレイヤーはMaryland郡支配フェイズに以下の条件の両方を達成しなければならない。

- 1 兵力2以上の南軍ユニットがその郡の支配ヘクスに存在していなければならない。このユニットはLoudoun、Clarke、または(Virginiaの)Frederick郡にあるマップ南端のいずれかのヘクスまで、長さ無制限の連続した道路、舗装道路、または鉄道ヘクスの経路を設定できなければならない。この経路は北軍が存在しているヘクスにも、北軍ZOC(このZOCに南軍ユニットが存在している場合を除く)にも、破壊されていない北軍要塞ヘクスにも進入することができない。
- 2 加えて、その郡に存在している南軍ユニットの兵力の合計が12以上でなければならない(郡支配ヘクスにいるユニットをこの合計に足すことができる)。

支配ヘクスにいるユニットを除いて、南軍ユニットはマップ南端のヘクスまでの経路を設定する必要はなく、郡のどこに位置していてもよい。

24.0 北軍鉄道移動

鉄道移動する資格のあるユニット

鉄道移動は、シナリオ7において北軍歩兵及び編入されている司令官によってのみおこなわれる。鉄道によって移動するために、北軍歩兵ユニットは、東マップの、南軍プレイヤーによって支配されていない郡にある、損害を受けておらず、破壊もされていないいずれかの駅において行軍アクションを開

始しなければならない。例外：ユニットはBaltimore Depot (E1633)、Camden Station (E3510)、Mt. Clare Station (E3409)、President St. Station (E3609)、Federal Hill (E3610)、またはMt. Royal Depot (E3408)のいずれかでその行軍を開始することもできる。

鉄道移動をおこなう方法

資格のあるユニットを鉄道によって移動させるために、プレイヤーは行軍アクションを宣言する。そのユニットの疲労レベルは通常の実行ルールと同じように、1増える(そのユニットの疲労レベルが3または4になる場合、延長行軍の影響が生じ、北軍ユニットは延長行軍表の判定をおこなわなければならない)。そしてそのユニットは、連続した鉄道ヘクスに沿ってのみ移動し、かつ敵軍の存在するヘクスにも、ZOC(そのZOCに北軍ユニットが存在している場合でも)にも、損害または破壊マーカーが存在している駅ヘクスにも進入しない限り、35ヘクスまで移動することができる。さらに、西マップにも、南軍が支配している郡にも進入することができない。北軍が存在するヘクスをペナルティなしに通過することができる。ユニットはこの行軍の間、鉄道ではないヘクスに進入することができない。鉄道による移動の後、そのアクションサイクルにおけるより後の時点において、通常どおりアクションをおこなうことができる。

ノート：鉄道移動をおこなう北軍ユニットは、その移動によって疲労レベルが3または4(または疲弊のユニットが2、3、または4)になった場合でも延長行軍の判定はおこなわない。

鉄道移動の制限

1ターンに最大で北軍歩兵1個師団(戦力に関係なく)と、編入されている司令官が鉄道によって移動することができる。また、1ターンに北軍歩兵2個旅団または連隊が鉄道によって移動することができる。戦意低下状態のユニットと、混乱状態の戦力マーカーを持つユニットは鉄道によって移動することができない。騎兵は鉄道によって移動することができない。

25.0 上級ゲームシナリオ

上級ゲームシナリオは2つあり、1つは8ターン(シナリオ6)、そしてもう1つは18ターン(シナリオ7)である。ユニットは表の面で、疲労レベル0、そして統制状態の戦力マーカーを持ってゲームを始める。ターン(Turn)マーカーをターン記録欄(Turn Record Track)上の9月10日のマス(シナリオ6の場合)、または9月4日のマス(シナリオ7の場合)に配置する。これが第1ターンである。シナリオ6においては西マップのみが使用され、シナリオ7においては東マップと西マップの両方が使用される。

フレデリックからシャープスバーグ

FROM FREDERICK TO SHARPSBURG

25.1 シナリオ6

ノート：このシナリオは、LeeのNorthern Virginia軍がMaryland州Frederick郡からの退却と、Harpers Ferryの北軍稜堡への移動をおこなった、Antietamの戦いに先立つ1週間をシミュレートする。時を同じくして、分散し著しく消耗したLeeの軍に向けて、McClellanのPotomac軍がWashington防衛線から行軍していた。

マップ：西マップのみを使用する。

ゲームの長さ：1862年9月10日から9月17日、8ターン。

北軍セットアップ：英文ルール30ページ、「Scenario 6 Set-up」の「UNION SET-UP」を参照

* Wardは要塞マーカーの下に配置される。

** Fordは胸壁マーカーの下に配置される。

北軍増援

指定されている増援フェイズに、以下の北軍ユニット及び司令官をマップ上の指定されたヘクスに配置する。

英文ルール30ページの「UNION REINFORCEMENTS」を参照

北軍の増援がマップに配置される時点で、南軍ユニットがW5833に存在している場合、その増援はマップ西端のW5833の6ヘクス以内にある、南軍が存在していないヘクスのいずれかに配置されることできる。

南軍セットアップ：英文ルール31ページ、「Scenario 6 Set-up」の「CONFEDERATE SET-UP」を参照

* Funkは要塞マーカーの下に配置される。

Walker師団のゲーム開始時における兵力は(5ではなく)7である。D.H.Hill師団のゲーム開始時における兵力は(12ではなく)13である。

特別ルール

- このシナリオにおいてはランダムイベント表の判定をおこなわない。
- 北軍プレイヤーは以下の移動制限に従う(ある北軍ユニットの配置されるヘクスに隣接するいずれかのヘクスに南軍ユニットが移動した時点で、その北軍ユニットは記されている制限を解除される)。
 - 第1ターン(9月10日)に、すべての北軍ユニット及び司令官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。
 - 第1及び第2ターン(9月10~11日)において、以下の北軍ユニット及び司令官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。
 - Hooker
 - Meade
 - Hatch
 - Ricketts
 - Couch
 - French
 - 「鉄道旅団」に属するすべてのユニット(所属として「RR」と書かれている)及び、White旅団、12 IL、及び8 NY騎兵連隊は第3ターン(9月12日)になるまで塹壕構築をおこなうことができない。
ノート：この制限は胸壁マーカーの下でゲームを始める

Ford旅団にも適用される。

- このシナリオにおいて、補給線修理及び補給状態フェイズは第4ターン(9月13日)にのみおこなわれることに注意すること。
- このシナリオにおいてMontgomery郡に北軍集積所(Depot)が存在しないが、Montgomery郡に存在する北軍ユニットは自動的に補給下にある(マップ南東端のすぐ先にあるRockvilleに集積所が存在するものとする)。
- 第1ターンには北軍のユニットも司令官も活性化されないため、南軍プレイヤーはこのターンの各アクションフェイズの開始時において、自動的にイニシアティブに勝つ。第1ターンにおいて、プレイヤーはイニシアティブのダイスをふらないため、第1ターンにおいてアクションサイクルが無作為に終了することはない(15.0を参照)。南軍プレイヤーは望むだけ、またはおこなうことができるだけ連続してアクションフェイズをおこない、自軍ユニット及び司令官を用いてアクションをおこなうことができ、それを終えた時点で第1ターンのアクションサイクルは終了する。
- このシナリオにおいて鉄道移動をおこなうことができない。

勝利条件

ゲーム開始時に、勝利得点欄(Victory Point Track)に、3個の南軍勝利ポイント(Confederate Victory Point)マーカー(「×1」、「×10」及び「×100」)を「0」、「00」及び「000」のマスに配置する。南軍プレイヤーが以下の事柄によって勝利ポイント(VP)を得点または失点した場合、南軍プレイヤーは現在のVP合計と一致するようにこれらのマーカーを調整すべきである(マーカーが押されて動いてしまう場合には、別の紙片においてVPを記録しておくのも良い考えである)。南軍VPの合計が負の数になる場合、VPマーカーを裏面(「マイナス」)に裏返す。

VP 理由

- +10 Harpers Ferry/Bolivar (W2521)の北軍集積所(Depot)が破壊された。
- +6 Martinsburg (W1314)の北軍集積所が破壊された。
- +5 C&O Canal Aqueduct (W4126)が破壊された。
- +5 Maryland郡支配フェイズにおいて、南軍プレイヤーがMontgomery郡を支配しているごとに。
ノート：このシナリオにおいては、Rockville (マップ外)ではなくGaithersburg (W5531)がMontgomery郡の支配ヘクスである。
- +4 Hagerstown (W2502)の北軍集積所が破壊された。
- +3 Maryland郡支配フェイズにおいて、南軍プレイヤーがFrederick-West郡を支配しているごとに。
- +3 ゲーム終了時に以下の6の駅のそれぞれに破壊(損害ではない)マーカーが存在するごとに。
 - Mt. Airy (W5717)
 - Catoctin Switch (W3522)
 - Duffields Depot (W2018)
 - Opequon Station (W1514)
 - North Mountain Depot (W1307)
 - Weverton (W2920)
ノート：Frederick Junction (W4317)は損害を受けるだけで、破壊されることがないことを忘れないこと。
- +2 Maryland郡支配フェイズにおいて、南軍プレイヤーが

- Frederick-East郡を支配しているごとに。
- +2 Maryland郡支配フェイズにおいて、南軍プレイヤーがCarrol郡を支配しているごとに。
 - +2 戦闘、退却、または騎兵退却(延長行軍、強行軍、敵軍ZOCから敵軍ZOCへの移動、または補給の影響によるものではない)において失われた北軍兵力1ポイントにつき。
 - +2 北軍集積所が破壊されるごとに(Harpers Ferry、Martinsburg、及びHagerstownを除く。これらについては前述を参照)。
 - +1 Maryland郡支配フェイズにおいて、南軍プレイヤーがWashington郡を支配しているごとに。
ノート：Howard郡の一部が西マップ上にあるものの、シナリオ6において南軍プレイヤーはこの郡を支配することができない。
 - +1 Harpers Ferry及びその周辺において降伏した北軍の兵力1ポイントにつき(17.0を参照)。

- 2 戦闘、退却、または騎兵退却(延長行軍、強行軍、敵軍ZOCから敵軍ZOCへの移動、または補給の影響によるものではない)によって失われた南軍兵力1ポイントにつき。
- 8 ゲーム終了時に北軍ユニットがWinchester (W0330)に存在している。

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

南軍VP	勝者
87以上	南軍決定的勝利
67から86	南軍実質的勝利
45から66	南軍最低限の勝利
25から44	北軍最低限の勝利
3から24	北軍実質的勝利
2以下	北軍決定的勝利

メリーランド戦役

THE MARYLAND CAMPAIGN

25.2 シナリオ7

ノート：このシナリオは、1862年9月はじめのNorthern Virginia軍によるPotomac渡河からAntietamの戦いまでの2週間に及ぶ、LeeのMaryland侵攻をシミュレートする。

マップ：東及び西マップの両方を使用する。

2枚のマップを繋げる場合、重なる部分ができることに注意すること。2枚のマップを繋げるためには、重なる部分において西マップの上に東マップを置く。東マップの西端のヘクス列(すなわち、最初の2桁が「01」であるすべてのヘクス)は、西マップの最初の2桁が「52」であるヘクスの真上に配置される(例：東マップにあるE0115 (Nealsville)は、西マップのW5226 (これもNealsville)の真上に置かれるべきものである)。セットアップの指示において、重なり合う部分にあるヘクスは東マップのヘクス番号で記されている(例：Mt. AiryはW5717ではなく、E0605と記されている)。東マップの西端の灰色の縁をカミソリやハサミで切り落とし、マップがぴったりと繋がるようにする。

ゲームの長さ：1862年9月4日から9月21日まで、18ターン。

北軍セットアップ：英文ルール34ページ、「Scenario 7 Set-up」の「UNION SET-UP」を参照

* Ward及び138 PAは要塞マーカーの下に配置される。

** Fordは胸壁マーカーの下に配置される。

ノート：兵力がカッコで囲まれている北軍ユニット及び司令官は活性化または塹壕構築をおこなう前に「参戦」しなければならない(特別ルールを参照)。

南軍セットアップ：英文ルール35ページ、「Scenario 7 Set-up」の「CONFEDERATE SET-UP」を参照

* Funkは要塞マーカーの下に配置される。

南軍増援

記されているターンの増援フェイズに、以下の南軍ユニットをLeesburg (W3533)またはLeesburgの2ヘクス以内に配置する。1ヘクスに最大1ユニットを配置することができる。司令官は指揮下のユニットのいずれかの上に配置されなければならない。

英文ルール35ページの「CONFEDERATE REINFORCEMENTS」を参照

特別ルール

- 1 第1ターン(9月4日)にはランダムイベントを実施しない。
- 2 第1ターンにおいて、D.H.Hillの指揮する師団のみが活性化や塹壕構築をおこなうことができる。その他の北軍及び南軍のユニット及び司令官は何の活動もおこなうことができない。第1ターンにおいてイニシアティブのダイスはふらない。代わりに、南軍プレイヤーは望むだけ、またはおこなうことができるだけD.H.Hillを用いて連続したアクションをおこなうことができ、それを終えた時点で第1ターンのアクションサイクルは終了する。
- 3 南軍プレイヤーは第4ターン(9月7日)になるまでFunk旅団を活性化させることができない。Winchester (W0330)の8ヘクス以内に北軍ユニットが移動した時点で、Funkはこの制限を解除される。
- 4 北軍プレイヤーは以下の移動制限に従う。
 - a 第1ターンにおいてすべての北軍ユニット及び司令官は

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。

- b 第5ターン(9月8日)になるまで北軍ユニット及び司令官はLoudoun郡のいずれのヘクスにも進入することができない。
- c シナリオ7のセットアップの指示においてその兵力がカッコで囲まれているすべての北軍ユニット及び司令官は、ランダムイベント表の結果で「参戦」するまで(14.0を参照)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。北軍プレイヤーはそれを一目でわかるようにするため、これらのユニットを横向きに配置すべきである。

ノート：参戦していない北軍ユニットは、その北軍ユニットがセットアップされたヘクスの8ヘクス以内に南軍ユニットが移動した時点で、自動的に参戦する。一度参戦した北軍ユニットはゲームの残りの間通常どおり活性化されることも、塹壕構築をおこなうこともできる。
- d 「鉄道旅団」(所属に「RR」と書かれている)またはShenandoah方面軍(所属に「Shen」と書かれている)に属する北軍ユニット、及び12 IL及び8 NY騎兵連隊は第5ターン(9月8日)になるまで活性化されることができない。そのセットアップされたヘクスの8ヘクス以内に南軍ユニットが移動した時点で、その北軍ユニットはこの制限を解除される。南軍ユニットが接近しているかどうかに関わらず、以上に記されている北軍ユニットは第9ターン(9月12日)になるまで塹壕構築をおこなうことができない。

ノート：この制限は胸壁マーカーの下でゲームを始めるFord旅団にも適用される。

- 5 補給線修理及び補給状態フェイズは、第5ターン(9月8日)、第10ターン(9月13日)及び第15ターン(9月18日)にのみおこなわれることを忘れないこと。
- 6 第5ターン(9月8日)の開始時に、南軍プレイヤーは自軍に合計3ポイントの兵力を追加する。ただし、この兵力はWalker、A.P. Hill、またはD.H. Hillに加えることができる(複数のユニットに割り当ててもよい)。これらの師団は、北軍歩兵ユニットから4ヘクス以上離れた場所に存在している場合のみ、増援を受け取ることができる。ある師団に増援を割り当てられる場合には、増加した兵力が反映された新しい戦力マーカーを配置する。この新しいマーカーは置き換えられるマーカーと同じ面(統制状態または混乱状態)で配置される。

勝利条件

南軍歩兵ユニットがWhite House (E1433)、the Capitol (E1534)、またはthe Baltimore Depot (E1633)に進入した時点で、その時点で南軍プレイヤーが得点しているVPの数に関わらず南軍決定的勝利となりゲームは直ちに終了する。それ以外の場合、以下の説明に従って勝利を決定する。ゲーム開始時に、勝利得点欄(Victory Point Track)に、3個の南軍勝利ポイント(Confederate Victory Point)マーカー(「x1」、「x10」及び「x100」)を「0」、「00」及び「000」のマスに配置する。南軍プレイヤーが以下の事柄によって勝利ポイント(VP)を得点または失点した場合、南軍プレイヤーは現在のVP合計と一致するようにこれらのマーカーを調整すべきである(マーカーが押されて動いてしまう場合には、別の紙片においてVPを記録しておくのも良い考えである)。南軍VPの合計が負の数になる場合、VPマーカーを裏面(「マイナス」)に裏返す。

VP 理由

- +20 Maryland郡支配フェイズにおいて、南軍プレイヤーが Baltimore郡を支配していることに。
- +10 Maryland郡支配フェイズにおいて、南軍プレイヤーが Prince George郡を支配していることに。
- +10 Maryland郡支配フェイズにおいて、南軍プレイヤーが Anne Arundel郡を支配していることに。
- +10 Harpers Ferry/Bolivar (W2521)の北軍集積所(Depot)が破壊された。
- +10 Camden Station (E3510)の北軍集積所が破壊された。
- +6 Martinsburg (W1314)の北軍集積所が破壊された。
- +5 C&O Canal Aqueduct (W4126)が破壊された。
- +5 Maryland郡支配フェイズにおいて、南軍プレイヤーが Montgomery郡を支配していることに。
ノート：このシナリオにおいては、Gaithersburg (W5531)ではなく、Rockville (E0723)がMontgomery郡の支配ヘクスである。
- +5 Maryland郡支配フェイズにおいて、南軍プレイヤーが Howard郡を支配していることに。
- +4 Hagerstown (W2502)の北軍集積所が破壊された。
- +3 Maryland郡支配フェイズにおいて、南軍プレイヤーが Frederick-West郡を支配していることに。
- +3 ゲーム終了時に以下の駅に破壊(損害ではない)マーカーが存在することに。
 - Mt. Airy (W5717)
 - Catoctin Switch (W3522)
 - Duffields Depot (W2018)
 - Opequon Station (W1514)
 - North Mountain Depot (W1307)
 - Weverton (W2920)
 - Sykesville (E1605)
 - Ellicott Mills (E2511)
 - Relay House (E2913)
 - Annapolis Junction (E2618)
 - Laurel (E2421)
 - Lutherville (E3301)
 - Gambrills Station (E3322)
 - Hyattsville (E2029)
 - Owings Mills (E2602)
 - Relay House (E3203)
 - Back River Bridge (E4107)
 - Beltsville (E2025)

ノート:Frederick Junction (W4317)は損害を受けるだけで、破壊されることがないことを忘れないこと。

- +2 Maryland郡支配フェイズにおいて、南軍プレイヤーが Frederick-East郡を支配していることに。
- +2 Maryland郡支配フェイズにおいて、南軍プレイヤーが Carol郡を支配していることに。
- +2 戦闘、退却、または騎兵退却(延長行軍、強行軍、敵軍ZOCから敵軍ZOCへの移動、または補給の影響によるものではない)によって失われた北軍兵力1ポイントにつき。
- +2 北軍集積所が破壊されるごとに (Harpers Ferry、Martinsburg、Camden Station、及びHagerstownを除く。これらについては前述の勝利条件を参照)。
- +1 Maryland郡支配フェイズにおいて、南軍プレイヤーが Washington郡を支配していることに。
- +1 Harpers Ferry及びその周辺において降伏した北軍の兵力1ポイントにつき(17.0を参照)。
- 2 戦闘、退却、または騎兵退却(延長行軍、強行軍、敵軍ZOCから敵軍ZOCへの移動、または補給の影響によるものではない)によって失われた南軍兵力1ポイントにつき。
- 8 ゲーム終了時に北軍ユニットがWinchester (W0330)に存在している。

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

南軍VP	勝者
105以上	南軍決定的勝利
84から104	南軍実質的勝利
62から83	南軍最低限の勝利
38から61	北軍最低限の勝利
15から37	北軍実質的勝利
14以下	北軍決定的勝利

デザイナーズ・ノート

Joe Balkoski

Here Come The Rebels!はAvalon HillのGreat Campaigns of the American Civil Warシリーズにおける第2作目である。史実において、1862年9月の南軍によるMaryland侵攻は、1862年8月19日にRapidan川で始まったより大きな戦役の後半に過ぎない。本シリーズの第1作であるStonewall Jackson's Wayは、第2次Manassasの戦いにおいて最高潮を迎えるこの戦役の前半をカバーしている。従って、Maryland戦役は本シリーズの第2作として合理的な選択と言える。

反乱軍のMaryland侵攻を正確にシミュレートすることは挑戦だった。南軍兵士は1862年9月の初めにPotomac川を渡った時点でその限界に達しており、脱走や補給の欠如、そして第2次Manassas戦役において多数の死傷者を出したことにより、何らかの軍事的成果を達成することは非常に難しくなっていた。しかし、Maryland侵攻はRobert E. Leeにとって、軍事的意義よりも政治的意義を持つものだった。彼は合衆国がもう少しで南部の独立を認めるものと考えており、南軍の攻勢によって、それがたとえ彼の弱体化した軍によるものであっても、連邦に最終的な決断を強いることができると考えていたのである。実際、1862年8月30日に第2次Manassasの戦いでPopeが破られた後、Washington DCとその周辺にいた北軍部隊はPotomac川を渡るLeeの動きに対応できる状況になかった。

さらに、LeeはNorthern Virginia軍がMarylandに進入することによって「Old Line State(訳注: Marylandの愛称)」を南軍に扇動することを熱望していた。そうなれば連邦の首都であるWashington DCは合衆国の州から孤立してしまうため、北部にとっては致命的であった。

従って、Maryland戦役におけるLeeの政治的な目標は、Here Come The Rebels!において両プレイヤーの行動に大きな影響を及ぼしている。2つのキャンペーンゲームにおいて、南軍の勝利はMarylandの主要な郡、特にWashington DCと西部との連絡線に横たわっているFrederick郡とMontgomery郡の支配によってもたらされる。Leeの軍が積極的な攻撃をおこない、PopeのVirginia軍を撃破することを勝利条件としていたStonewall Jackson's Wayとは異なり、Here Come The Rebels!において攻勢をおこなわなければならないのは北軍である。ゲームにおいては、LeeのNorthern Virginia軍がシナリオを通じて(Marylandの)Frederick郡に居座り続けることを許された場合、併せてHarpers Ferryにある北軍の重要な陣地を占領していれば、南軍プレイヤーが勝利する。1862年の9月にMcClellanがLeeにそのような目標の達成を許したならば、Washingtonと西部諸州の繋がりが大きく損なわれ、既に多くの人とその崩壊を認めていたLincoln政権はさらなる崩壊へと陥ったであろう。戦争はおそらくこの時点で終了したと思われる。

ゲームデザイナーの視点から見て、LeeのMaryland侵攻は興味をそそられる題材である。意義深いことに、この戦役だけに専念するウォーゲームはこれまで存在しておらず、それ故にこの題材は新鮮なのだ。さらに、Maryland戦役は翌年におこなわれたLeeのPennsylvania侵攻よりも、真の「南軍の最高潮」と言えるものである。南軍の兵士たちがPotomac川を渡ってMarylandに進入したときほど、南軍の成功が明るく輝き、北軍が暗く沈んだ時期は、この戦争を通じて二度なかったのである。

最後に、この戦役は南北戦争において最もダイナミックかつ熾烈に戦われたもののひとつである。Stonewall Jacksonの「徒歩の騎兵」はその最たるものであり、驚異的な速さと距離の行軍をおこなった。中でも最も有名なのはHarpers Ferryから

Sharpsburgの15マイルを8時間以下で踏破した、1862年9月17日におけるA.P. Hillの行軍である。この戦役に第2次Manassasを含めてひとつのものと捉えた場合、この戦争における最も大きな戦闘が2つ、いくつかの小規模な交戦、そして決定的な包囲戦のすべてが、この1か月に満たない期間におこなわれているのである。この期間における南軍の落伍者と脱走者を含め損失は約24,000人に達しており、北軍はHarpers Ferryにおいて降伏した12,500人の捕虜を含めて42,000人を失っている。

本シリーズにおける将来のゲームについて記しておく。この計画は決定されたものではないが、「High Tide at Gettysburg」と題される第3作目は、おおよそ1863年6月25日から7月14日におけるGettysburg戦役をカバーする。1862年(そしておそらく1864年)のShenandoah Valley戦役が第4作目において扱われ、これは「Stonewall in the Valley」と題される。第5作目は半島戦役を、そして第6作目はGrantによるWildernessからPetersburgへの攻勢を扱うだろう。その後は、我々は西部戦域へと移動するだろう。十分な数のゲーマーが興味を示すならば、既に存在しているゲームのマップに描かれている地域で生じた戦役のためのエクステンション・キットを出すかもしれない。例えば、Stonewall Jackson's Wayの南マップのみを用いて完全にプレイすることができるFredericksburg及びChancellorsville戦役は、このゲームを既に持っている人たちにとって安価なモジュールとして制作できる。同様に、第1次Manassas戦役はStonewall Jackson's Wayの北マップでプレイすることができ、1864年におけるEarlyのMaryland侵攻はHere Come The Rebels!の2枚のマップを用いてシミュレートできる。通常通り、私たちはあなたたちが買いたいと思うものを制作したいと考えるので、前述の計画のいずれかについてあなたたちの意見を聞くことができれば嬉しいと考えている。

Here Come The Rebels!のマップは色々な情報源を使用して描かれた。最も重要なものは1800年代中盤のMaryland及びVirginiaの郡の地図であり、これらのほとんどは郡の歴史協会が保有している(協会が再版したものを入手できることもしばしばある)。これらの地図の緻密さは注目に値する。完全な道路網のみならず、浅瀬、橋、山、小川が描かれているのである。家主及び事業主すらも書かれている。おそらくこれらの郡の地図は、この戦役において両軍の司令官たちが実際に使用したものである。

「the Official Records of the Union and Confederate Armies in the War of the Rebellion」に付属している地図も、SharpsburgとHarpers Ferry周辺、そしてWashington防衛線の非常に緻密な地図を筆頭に、広範囲に使用した。この地図は約15年前に再版され、現在でもいくつかの書店で入手できる。もうひとつの欠かすことができない資料は、南軍の有名な地図制作者であるJed Hotchkissが、1863年初頭に彼の上官であるStonewall Jacksonのために準備した、細部にわたって描きこまれたMarylandとPennsylvaniaの地図である。Hotchkissの地図はその縮小版が前述のthe Official Recordsにおいて入手できるが、原版をVirginia州Winchesterの公立図書館が保有している。さらに、Maryland戦役において両軍が通過した場所に私自身が足を運んだことが、この地域の地勢とそれが南北戦争の軍事行動に及ぼした影響に関する理解を計り知れないほど増加させた。

Avalon Hillの美術担当であるCharlie Kiblerと私は、ゲームマップがプレイヤーを1860年代の精神に導くことを何より重視すべきだと決めた。あなたがシナリオ1本をプレイする時間すら持っていないとしても、マップを研究して学ぶだけでも楽し

めるようお願いしている。実際、今日の道路地図と組み合わせれば、このゲームマップはあなたが1862年のMaryland戦役において両軍が行軍し、戦った地域を旅する際の価値あるガイドになる。

修正版シナリオ

ハーパーズ・フェリーとクランプトン・ギャップ 修正版シナリオ

(www.gcacw.comより)

Here Come The Rebels!のシナリオ2「ハーパーズ・フェリーとクランプトン・ギャップ」に挑戦した多くのプレイヤーは、失望と共に去っていった。これは主に、このシナリオにおいて北軍がほとんど勝利できないという事実によるものである。理論的には、包囲された部隊が増援の到着まで持ちこたえようとする古典的な設定のシナリオである。しかし残念ながらこのシナリオは、包囲されている部隊が1日より長く持ちこたえる望みはないという事実と、解放を試みる部隊が守備隊にたどり着くことは望めないという事実の両方に苦しめられている。

元来の欠点にもかかわらず、その提供している興味深い戦術的状况と、トーナメントでプレイできるシナリオの選択肢となりうる短さ故に、このHarpers Ferryシナリオを復活させることができないかという希望を私は常に持っていた。そしてこのシナリオに2、3のルール変更をおこなうことで、北軍はこのフェリーを占領される前に救出し、ANVがSharpsburgに到達することを防ぐことができる現実的なチャンスを持つ、バランスのとれた戦闘に変えることができることを発見し、私は満足している。

変更点は以下のとおりである。

- 1 恒久的な要塞をHarpers Ferryに配置する(上級ルールを参照)。
- 2 すべての北軍ユニットは第1ターンに移動することができる。
- 3 すべての南軍ユニットは疲労レベル2でゲームを開始し、第1ターンに移動することができる。

これらのルールは史実とは異なる結果を作り出すと思われるが、前述のルール変更が正当化されている状況が想像できないわけではない。具体的には、北軍がこのフェリーの攻撃に対する準備により長い時間をかけることが可能だったことは明らかであり、それは恒久的な要塞の存在を正当化するものである。Franklinの部隊がより活発に行軍し、Jacksonへの命令が遅れたと考えれば、前述の変更を正当化するために必要なすべての要素が揃うことになる。

勝利ポイントに関する限り、私は南軍が依然として有利であると考えている。従って、私はVPのレベルを5ポイント北軍が有利になるようにずらすか、それをそのままにして両プレイヤーにどちらの軍をプレイするか入札させるであろう。

マクレランの好機 修正版シナリオ

(www.gcacw.comより)

Here Come the Rebels!のシナリオ3「マクレランの好機」はその発表から7年間にわたるプレイを通じて、Great Campaignsシリーズ全体において最も緊張感が高く、エキサイティングなシナリオのひとつであることが証明されている。しかし、数百回に及ぶプレイを経て、南軍が若干有利であることがわかっている。このプレイバランスに関する小さな問題は、将来的には完全に解決するための変更を検討している。しかし、2001年のWBCトーナメントのために、以下の小規模な変更を作成した。

特別ルール1は次のように読み替える。

- 1 第1ターンの最初のアクションフェイズにおいて、南軍プレイヤーは自動的にイニシアティブのダイスに勝つ。2回目及びそれより後のアクションフェイズには、イニシアティブは通常どおり決定される。

(オリジナル版においては、南軍プレイヤーは最初の2回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を持つ。)

メリーランド戦役・修正版勝利条件

(The Skirmisher 第2号より)

南軍歩兵ユニットがWhite House (E1433)、the Capitol (E1534)、またはthe Baltimore Depot (E1633)に進入した時点で、その時点で南軍プレイヤーが得点しているVPの数に関わらず南軍決定的勝利となりゲームは直ちに終了する。

VP 理由

- +20 Maryland郡支配フェイズにおいて、南軍プレイヤーが Baltimore郡を支配していることに。
- +10 Maryland郡支配フェイズにおいて、南軍プレイヤーが Prince George郡を支配していることに。
- +10 Maryland郡支配フェイズにおいて、南軍プレイヤーが Anne Arundel郡を支配していることに。
- +10 Harpers Ferry/Bolivar (W2521)の北軍集積所(Depot)が破壊された。
- +10 Camden Station (E3510)の北軍集積所が破壊された。
- +5 C&O Canal Aqueduct (W4126)が破壊された。
- +5 Maryland郡支配フェイズにおいて、南軍プレイヤーが Montgomery郡を支配していることに。
ノート：このシナリオにおいては、Gaithersburg (W5531)ではなく、Rockville (E0723)がMontgomery郡の支配ヘクスである。
- +5 Maryland郡支配フェイズにおいて、南軍プレイヤーが Howard郡を支配していることに。
- +4 Martinsburg (W1314)の北軍集積所が破壊された。
- +2 Maryland郡支配フェイズにおいて、南軍プレイヤーが Frederick-East郡を支配していることに。
- +2 ゲーム終了時に以下の駅に破壊(損害ではない)マーカーが存在することに。
 - ・ Mt. Airy (W5717)
 - ・ Annapolis Junction (E2618)
 - ・ Sykesville (E1605)
 - ・ Laurel (E2421)
 - ・ Ellicott Mills (E2511)
 - ・ Beltsville (E2025)
 - ・ Relay House (E2913)
 - ・ Hyattsville (E2029)
- +1 ゲーム終了時に以下の駅に破壊(損害ではない)マーカーが存在することに。
 - ・ North Mountain Depot (W1307)
 - ・ Weverton (W2920)
 - ・ Opequon Station (W1514)
 - ・ Catoctin Switch (W3522)
 - ・ Duffields Depot (W2018)
 ノート：Frederick Junction (W4317)は損害を受けるだけで、破壊されることがないことを忘れないこと。
- +3 Maryland郡支配フェイズにおいて、南軍プレイヤーが Frederick-West郡を支配していることに。ノート：このVPの条件は第1ターンから第10ターン(9月4日から9月13日)の間のみ適用される。
- +4 Maryland郡支配フェイズにおいて、南軍プレイヤーが Frederick-West郡を支配していることに。ノート：このVPの条件は第11ターンから第14ターン(9月14日から9月17日)の間のみ適用される。
- +4 Maryland郡支配フェイズにおいて、南軍プレイヤーが Frederick-West郡を支配していることに。ノート：このVPの条件は第15ターンから第18ターン(9月18日から9月21日)の間のみ適用される。
- +2 Maryland郡支配フェイズにおいて、南軍プレイヤーが

- Carrol郡を支配していることに。
- +2 北軍集積所が破壊されるごとに (Harpers Ferry、Martinsburg、Camden Station、及びHagerstownを除く。これらについては前述の勝利条件を参照)。
- +4 Hagerstown (W2502)の北軍集積所が破壊された。
- +2 戦闘、退却、または騎兵退却(延長行軍、強行軍、敵軍ZOCから敵軍ZOCへの移動、または補給の影響によるものではない)によって失われた北軍兵力1ポイントにつき。
 - +1 戦闘、退却、騎兵退却、またはHarpers Ferry及びその周辺における降伏(17.0を参照)(延長行軍、強行軍、敵軍ZOCから敵軍ZOCへの移動、または補給の影響によるものではない)によって失われた北軍兵力1ポイントにつき。このVPの条件は北軍騎兵ユニットすべて、RR、Shen、Balt、及びDC守備隊ユニットすべて、及びPA(Pennsylvania) Militiaに適用される(北軍戦闘ユニットには識別のための記載があることに注意すること)。
 - +1 延長行軍、または強行軍(敵軍ZOCから敵軍ZOCへの移動、または補給の影響によるものではない)によって失われた北軍兵力1ポイントにつき。このVPの条件はRR、Shen(西Maryland及びVirginia防衛軍)に所属する北軍ユニットのみ適用される。
 - +1 Maryland郡支配フェイズにおいて、南軍プレイヤーが Hagerstown (W2502)からWashington郡を支配していることに。
 - +1 Maryland郡支配フェイズにおいて、南軍プレイヤーが Sharpsburg (W2413)からWashington郡を支配していることに。ノート：このVPの条件は第11ターンから第14ターン(9月14日から9月17日)の間のみ適用される。このVPについてSharpsburgはWashington郡の2個目の郡支配ヘクスとして扱われる。南軍プレイヤーはHagerstownからWashington郡を支配していることによるVPとは別に、このVPを得点する。
 - +3 Maryland郡支配フェイズにおいて、南軍プレイヤーが Sharpsburg (W2413)からWashington郡を支配していることに。ノート：このVPの条件は第15ターンから第18ターン(9月18日から9月21日)の間のみ適用される。このVPについてSharpsburgはWashington郡の2個目の郡支配ヘクスとして扱われる。南軍プレイヤーはHagerstownからWashington郡を支配していることによるVPとは別に、このVPを得点する。
 - +2 南軍集積所が破壊されるごとに。
 - 2 戦闘、退却、または騎兵退却(延長行軍、強行軍、敵軍ZOCから敵軍ZOCへの移動、または補給の影響によるものではない)によって失われた南軍兵力1ポイントにつき。
 - 4 ゲーム終了時に兵力が4以上の北軍歩兵ユニットが Harpers Ferry / Bolivar (W2521)に存在している。
 - 8 ゲーム終了時に兵力が8以上の北軍歩兵ユニットが Winchester (W0330)に存在している。

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

南軍VP	勝者
126以上	南軍決定的勝利
105から125	南軍実質的勝利
84から104	南軍最低限の勝利
62から83	北軍最低限の勝利
38から61	北軍実質的勝利
37以下	北軍決定的勝利

訳者による注記

1.0～12.0:GCACW標準基本ゲームルールを用いてプレイすることを前提に、本書をGrant Takes Commandと同じ体裁に編集した。1.0の後半、「ゲームの備品」と「略語」を除く2.0、及び4.0から11.0はGCACW標準基本ゲームルールに記述されているためすべて省略した。

13.2「ハーパーズ・フェリーとクランプトン・ギャップ」北軍の要塞：The Skirmisher 第1号 17.2の記述に従い、Harpers Ferryの要塞に関する記述を追加した。

13.3「マクレランの好機」北軍の要塞：The Skirmisher 第1号 17.2の記述に従い、Harpers Ferryの要塞に関する記述を追加した。

上級ゲームルール：北軍の要塞のルールはシナリオ2においても使用されると修正した。

14.0「ランダムイベント」雨：GCACW標準基本ルールに記述されているため省略した。

14.0「ランダムイベント」北軍指揮の停滞：The Skirmisher 第2号 5ページの記述に従い、南軍騎兵によって北軍騎兵の制限が解除される旨の記述を追加した。

17.0「Harpers Ferry」北軍の要塞：The Skirmisher 第1号 17.2の記述に従い、Harpers Ferryに要塞が存在する旨の記述を、そしてThe Skirmisher 第2号の5ページの記述に従い、Harpers Ferryの降伏によって要塞が破壊される旨の記述を、それぞれ追加した。

20.3「補給状態」補給切れマーカー：The Skirmisher 第1号 17.2の記述に従い、補給切れはユニットの裏の面ではなく補給切れマーカーで表す旨の記述を追加した。

20.3「補給の影響」：The Skirmisher 第1号 17.2の記述に従い、補給影響フェイズのステップ1を飛ばす旨の記述を追加した。

22.0「C&O Canal Aqueduct」：The Skirmisher 第1号 17.2の記述に従い、Aqueductの破壊に関する記述を、標準ルールが優先される旨の記述に差し替えた。

24.0「北軍の鉄道移動」：The Skirmisher 第1号 17.2の記述に従い、鉄道移動によって延長行軍は生じない旨のノートを追加した。

24.0「上級ゲームシナリオ」North Carolina増援：The Skirmisher 第1号 17.2の記述に従い、シナリオ6にWalkerとD.H.Hillの兵力変更を、シナリオ7に第5ターンにおける兵力増強に関する記述を追加した。The Skirmisher 第1号には以下の記述もある。

9月の初めにMaryland州Frederick近郊で休息する間、Northern Virginia軍は多数のNorth Carolinaの徴収兵を増援として受け取った。この兵士たちの多数は訓練を受けていなかったが、いくつかの師団に配属され、後にAntietamでよく戦った。

「ハーパーズ・フェリーとクランプトン・ギャップ 修正版シナリオ」： www.gcacw.com より掲載。

「マクレランの好機 修正版シナリオ」： www.gcacw.com より掲載。

「メリーランド戦役 修正版勝利条件」：The Skirmisher 第2号より掲載。

Here Come The Rebels!

日本語訳 2005年6月11日発行

作成者：高澤 俊一 (takasawa@mars.dti.ne.jp)

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

ランダムイベント表

ダイス	結果
2	雨 (現在+2)
3	雨 (現在+1)
4	北軍指揮の停滞*
5	北軍の参戦
6	北軍指揮の停滞*
7	北軍の参戦
8	北軍指揮の停滞
9	北軍指揮の停滞*
10	雨 (現在)
11	北軍の参戦
12	北軍指揮の停滞*

* 9月12日(シナリオ7における第9ターン)及びそれより後においては「北軍の参戦」に読み替える。