

ON TO RICHMOND!

半島戦役・1862年3月～7月

1.0 はじめに

On To Richmond!は1862年春の北軍による南軍首都Richmond奪取の試み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、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。

2.1 ゲームの備品

On To Richmond!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(Charts And Tables)2枚
- ・弾薬表(Ammunition Pad)1冊
- ・軍ディスプレイ(Force Display)2枚
- ・6面体ダイス2個
- ・カウンタートレイ1個

2.6 略語

AH:	A. P. Hill師団	M:	Magruder師団
ANV:	Northern Virginia軍	MA:	Massachusetts
AP:	Potomac軍	MD:	Maryland
Art:	砲兵	MP:	移動ポイント
Brig:	旅団	MS:	Mississippi
Cav:	騎兵	NC:	North Carolina
Cmd:	指揮	NY:	New York
DE:	Delaware	Org:	統制状態
Disorg:	混乱状態	PA:	Pennsylvania
Div:	師団	Regt:	連隊
Dmorize:	戦意低下	Res:	予備
DH:	D. H. Hill師団	RI:	Rhode Island
DV:	Virginia方面軍	RR:	鉄道
GA:	Georgia	S:	Smith師団
HA:	重砲兵	SC:	South Carolina
HO:	Holmes師団	Sub:	代用ユニット
HU:	Huger師団	US:	合衆国
IL:	Illinois	VA:	Virginia
Inf:	歩兵	VP:	勝利ポイント
J:	Jackson師団	WI:	Wisconsin
L:	Longstreet師団	ZOC:	支配地域

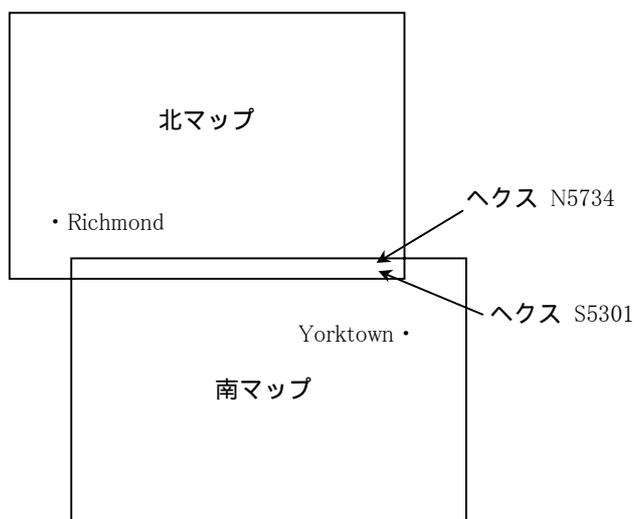
ストップ! 先に進む前にGCACW標準基本ゲームルールを読むこと。

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: On To Richmond!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「N0923」は北マップの0923(Mechanicsville)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「5400」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、N0734 (Drewey's Bluff)とS0301は同一ヘクスであり、N1734 (Malvern Hill)とS1301は同一ヘクスである。重なる部分において、南マップが北マップの上になる。



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)ユニットが進出した時点で、そのヘクスを支配する。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の支配を獲得しなければ、支配を継続することができる。

カウンター: カウンターの中には1個より多くのカウンターで再現されているユニットが含まれている。例えば「McLaws-A」はシナリオ1で、「McLaws-B」はシナリオ2、3、4、及び上級ゲームで、「McLaws-C」はシナリオ6及び7で使用される。これは戦役の途中で生じた砲兵値の変更や所属する組織の改変によるものである。

ウォーウィック線

THE WARWICK LINE

シナリオ1

ノート：このシナリオは、4月5日にMcClellanの最初の5個師団がMagruderのWarwick川防衛線に遭遇した際、彼が北軍の十分な数的優勢を活用したと仮定するものである。Johnstonの南軍兵士たちがここに到着し始めるまで、McClellanは数日の間この防衛線に穴をあける機会を有していた。実際には4月5日に雨が降った。このシナリオでは3日間に渡って晴天で、McClellanが計画どおりWarwick川の南軍防衛線に対して前進することができたと仮定する。

マップ：南マップのみを使用する。

ゲームの長さ：1862年4月5日から4月7日、3ターン。

南軍セットアップ：英文Basic Game Rulesの19ページ、「Scenario 1 Set-up: The Warwick Line」の「CONFEDERATE SET-UP」を参照。

* Ward、Siege及び10 GAは完成済みの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Basic Game Rulesの19ページ、「Scenario 1 Set-up: The Warwick Line」の「UNION SET-UP」を参照。

* Sedgwick師団はこのシナリオにおいてHeintzelmanの第3軍団の一部である。

特別ルール

- ランダムイベント：このシナリオにランダムイベントはない。
- 南軍セットアップ：南軍プレイヤーはシナリオ開始前に自軍ユニットの7個をセットアップする。南軍セットアップには、これらのユニットのうち2個(Wilcox-A及びColston)を配置することができる3つのヘクスが記されている。これらは異なるヘクスに配置されなければならない。要塞マーカーの下に配置されることはできない。他の5ユニットはS5113から5ヘクス以内のいずれかのヘクスに配置される。これらのユニットは、これら以外のセットアップされるヘクスが定められているユニットを含め、自由にスタックさせることができる。しかし、これらは要塞マーカーの下にはセットアップされることはできない。
- 南軍増援(Confederate Reinforcement)：各ターンの開始時に(第1ターンを含む)、南軍プレイヤーはダイスを1個ふり、南軍増援が到着したかどうかを確認する。その結果が3以上だった場合、増援は到着しない。その結果が2以下だった場合、増援が1個到着する。最初にその結果が1または2であった際にEarly旅団が到着し、2回目にその結果が1か2であった際にGriffith旅団が到着し、3回目にその結果が1か2であった際にFeatherston旅団が到着する。増援が到着した場合、それはS4511、S4610、S4811、S4912、またはS5017のいずれかに配置することができる。それらは配置の際、南軍ユニットとスタックすることができる(北軍とはできない)。
- Siege砲兵：南軍のSiege砲兵は移動も戦闘後前進もおこなうことができない。退却を強制された場合、それは除去される。
- Sedgwick師団：このシナリオにおいては、北軍Sedgwick師団はHeintzelmanの第3軍団の一部として扱う。SedgwickはHeintzelmanによる司令官活性化に参加することができる。
- 北軍増援(Union Reinforcement)：すべての「北軍増援」は第2ターン開始時に使用可能となる。北軍プレイヤーは増援そ

れぞれをマップに配置するために行軍アクションを1回おこなわなければならない。この行軍によって進入する最初のヘクスはS5818でなければならない。増援を配置する際には、そのヘクスにおいて以下のとおりMPを消費する。

ユニット	MPコスト
3/8 PA、6 PA	1MP
Sykes-A	2MP
Art Res-1、Art Res-2、Horse Art	3MP

ノート：ユニットが前述のコストを支払うための十分なMPを有していない場合、S5818に配置され、最低限1ヘクスの移動をおこなったものとしてその行軍を終了する。配置された後MPが残っているユニットはその行軍を続けることができる。

- 7 橋：両プレイヤーとも橋を架設することができない。
- 8 支配：シナリオ開始時において、南軍プレイヤーは以下の8つの目標ヘクスを支配している。
 - Halfway House (S5009)
 - Yorktown (S5510)
 - Mulberry Pt (S5017)
 - 堡壘ヘクス S5213、S5313、S5412、S5411、S5410

勝利条件

北軍プレイヤーは以下の事柄によってVPを得点そして失点する。

VP 理由

- | | |
|----|---|
| +8 | ゲーム終了時に北軍プレイヤーがHalfway House (S5009)を支配している。 |
| +6 | ゲーム終了時に北軍プレイヤーがYorktown (S5510)を支配している。 |
| +4 | ゲーム終了時に北軍プレイヤーがMulberry Point (S5017)を支配している。 |
| +2 | ゲーム終了時にS5213、S5313、S5412、S5411、S5410の堡壘ヘクスを北軍プレイヤーが支配しているごとに(合計最大10VP)。 |
| -5 | ゲーム終了時に北軍プレイヤーが8つの目標ヘクスを1つも支配していない。 |
| +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)において失われた南軍兵力1ポイントにつき。 |
| -1 | 戦闘、退却、または騎兵退却(延長行軍、強行軍、または敵軍ZOCから敵軍ZOCへの移動ではない)において失われた北軍兵力1ポイントにつき。 |

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

北軍VP	勝者
15以上	北軍決定的勝利
11から14	北軍実質的勝利
7から10	北軍最低限の勝利
3から6	南軍最低限の勝利
-1から2	南軍実質的勝利
-2以下	南軍決定的勝利

ジョンストンの退却

JOHNSTON'S RETREAT

シナリオ2

ノート：1862年5月3日の夜、Johnstonの軍は密かにWarwick川防衛線から後退し、Richmondに向けて西に退却した。彼らはMcClellanが1か月の大半を費やして準備した北軍攻城砲による砲撃から逃れた。しかしJohnstonはこれによって、北軍のYork川を上る海上移動のための道が開けたことも知っていた。彼は畏にかかるのをさけるために、すべての軍隊と物資を半島から最高速で撤退することを強要されたのである。

マップ：北及び南マップの両方を使用する。

ゲームの長さ：1862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Basic Game Rulesの21ページ、「Scenario 2 Set-up: Johnston's Retreat」の「CONFEDERATE SET-UP」を参照。

* 南軍歩兵、補給部隊(Wagon Train)、及び砲兵ユニットはすべて疲労レベル1で通常の面でゲームを始める。

北軍セットアップ：英文Basic Game Rulesの21ページ、「Scenario 2 Set-up: Johnston's Retreat」の「UNION SET-UP」を参照。

特別ルール

- ランダムイベント：第1ターンを含む各ターンにランダムイベントを決定する。各種の雨の結果のみが適用される。すべての雨の結果は例えそれがより長い期間にわたるものであっても、「雨(現在)」として扱われる(例外：1回のゲームに2回より多くの雨の結果は生じない。いずれかの種類の雨の結果が2回生じた場合、それより後はランダムイベントのダイスをふらない)。雨ではないランダムイベントはすべて「効果なし」として扱われる。
- 最初のイニシアティブ：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。
- 南軍補給部隊(Wagon Train)：南軍プレイヤーは2個の補給部隊を持っており、これらは南軍歩兵と同じように移動し(しかし強行軍をおこなうことはできない)、その戦術値は1、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)。南軍歩兵または砲兵ユニット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、森または湿地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、南軍プレイヤーは延長行軍のダイスに他の修正に加えて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、南軍プレイヤーはVPを失点する(勝利条件を参照)。
- 疲労：南軍歩兵、補給部隊、及び砲兵ユニットはすべて疲労レベル1で通常の面でゲームを始める。騎兵ユニットは疲労レベル0で始める。
- Franklin師団：Franklin師団(北軍の増援(Reinforcement)として記載されている)はマップ西端のすぐ横の揚陸所ヘクスにいるものとして扱う。これは北軍水上移動の一部として、成功裏に乗船した場合にのみマップに配置されることができ(ルール6を参照)。

- 北軍水上移動：北軍プレイヤーはユニットを水上移動させることができる。水上移動のルールは上級ゲームルールに書かれており(23.0を参照)、プレイヤーはこのシナリオを開始する前にこの章を読んでおくべきである(23.0のうち無関係な項(南軍の水上移動、Fort Monroe及びNorfolk、C.S.S. Virginia、Mulberry Point及びHarden's Bluff、Rappahannock川)は飛ばしてよい)。北軍プレイヤーは以下の例外を除いて、23.0に記載されているすべての制限を受ける。
 - 資格のあるユニットの乗船を試みる場合、23.0の「乗船のダイスの修正」は無視する。代わりに以下の修正を適用する。
 - +2：第1ターンにおけるすべての乗船の試みに。
 - +1：第2ターンにおけるすべての乗船の試みに。
 - ゲーム開始時にマップ外に存在しているにも関わらず、Franklin師団の乗船を試みることができる。この乗船が成功した場合、その上に「水上移動(Amphibious Transport)」マーカーを配置し、それをYorktown (S5510)に配置する。それより後、水上移動をおこなうことができる。それが下船した場合、他の北軍歩兵ユニットと同じように機能する。Franklin師団は乗船に成功しない場合、マップ外に留まる。北軍プレイヤーはFranklin以外の資格のあるユニットを乗船させることもできる。
 - 北軍プレイヤーはYork川-Pamunkey川-Mattapony川においてのみ水上移動をおこなうことができる。ノート：北軍プレイヤーは各ターンに2回より多く乗船の試みをおこなうができないことを忘れないこと。
- 北軍砲艦：北軍プレイヤーは砲艦(Gunboat)カウンター1個を持っている。砲艦のルールは上級ゲームルールに書かれており(24.0を参照)、プレイヤーはこのシナリオを開始する前に「支援をおこなう方法」の項(無関係な「南軍の海軍砲兵」及び「特別砲艦ボーナス」の部分は飛ばす)を読んでおくべきである。北軍プレイヤーは以下の例外を除いて、24.0に記載されているすべての制限を受ける。
 - 砲艦はシナリオを通じて砲艦ディスプレイ(Gunboat Display)の「York川(York River)」マスにあるものとして扱う。それは別のマスに移動することができない。
 - 砲艦は「防御支援」及び「砲撃」をおこなうことはできるが、それはYork川-Pamunkey川-Mattapony川沿いの資格のあるヘクスにおいてのみである。

勝利条件

南軍プレイヤーは以下の事柄によってVPを得点そして失点する。

VP 理由

- +10 ゲーム終了時にNew Kent郡にいる南軍歩兵または砲兵ユニットごとに。
- +10 New Kent Courthouse (N3127)またはBaltimore Store (N2627)の3ヘクス以内でゲームを終えた南軍補給部隊ごとに。
- +6 ゲーム終了時にJames City郡にいる南軍歩兵または砲兵ユニットで、連絡線(LOC)を設定することができるものごとに。

LOCはそのユニットのいるヘクス(含まない)からNew Kent Courthouse (N3127、含む)までの連続したヘクスの経路である。この経路はどんな長さでもよいが、道路ヘクスサイドでつながれたヘクスの経路でなければならない。この経路は敵軍の存在するヘクスにも、敵軍

ZOC(限定ZOCを除く)にも、たとえそのZOCに南軍ユニットが存在していたとしても、進入することができない。この経路は大河川を渡ることができない。これは雨の影響を受けない。

- +2 戦闘、退却、または騎兵退却において失われた北軍兵力1ポイントにつき。
- +1 延長行軍、強行軍、または敵軍ZOCから敵軍ZOCへの移動において失われた北軍兵力1ポイントにつき。
- 1 延長行軍、強行軍、または敵軍ZOCから敵軍ZOCへの移動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、または騎兵退却において失われた南軍兵力1ポイントにつき。
- 4* 南軍補給部隊が戦闘のために退却した1ヘクスごとに。
- 6* 南軍補給部隊が延長行軍において被った「D」または「1」の結果1回ごとに。
- 20* 南軍補給部隊が除去されるごとに。
 - * アスタリスクのついた3つの勝利条件によって補給部隊ごとに南軍が失点するVPの合計は20より多くなつてはならない。

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(-6VP)、その後除去された場合(-20VP)、失点するVPの合計は26ではなく20である。しかし、補給部隊の兵力損失はこの制限には加えない。すなわち、補給部隊が除去された場合、南軍プレイヤーは20VPを失点するが、補給部隊の兵力(2)の損失は4VPの追加失点(兵力ごとに-2)の要因となる。

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
100以上	南軍決定的勝利
88から99	南軍実質的勝利
76から87	南軍最低限の勝利
64から75	北軍最低限の勝利
52から63	北軍実質的勝利
51以下	北軍決定的勝利

リッチモンドの門

THE GATE OF RICHMOND

シナリオ3

ノート：Irwin McDowell将軍は1862年5月17日、彼の第1軍団を Fredericksburgから南へ移動してMcClellanと合流する許可を、Stanton陸軍長官から得た。ただし、McClellanに合流するために出発する前にShenandoahからShield師団が到着するのを待たなければいけないという条件が付けられており、McDowellはそれに反対した。このシナリオはMcDowellが、第1軍団を直ちに南へ移動させShieldsはその後に続くようStantonに詰め寄った場合におきたことをシミュレートする。この場合、McClellanにはRichmondを奪取する絶好の機会がもたらされたであろう。

マップ：北マップのみを使用する。

ゲームの長さ：1862年5月26日から6月1日、7ターン。

南軍セットアップ：英文Basic Game Rulesの23ページ、「Scenario 3 Set-up: Gates of Richmond」の「CONFEDERATE SET-UP」を参照。

* JR Anderson及びBranchは疲労レベル0で疲弊の面でゲームを始める。

† 56 VA、32 NC、及び4個の「Richmond」ユニットは完成済みの要塞マーカーの下でゲームを始める。

・Huger、Armistead、32 NC、及び4個の「Richmond」ユニットは「解放」されるまで移動することができない。

北軍セットアップ：英文Basic Game Rulesの23ページ、「Scenario 3 Set-up: Gates of Richmond」の「UNION SET-UP」を参照。

* 93 NYは完成済みの要塞マーカーの下でゲームを始める。

† King、McCall、Ricketts、2 NY、及び4 PAは疲労レベル0で疲弊の面でゲームを始める。

特別ルール

- ランダムイベント：第1ターンを含む各ターンにランダムイベントを決定する。各種の雨の結果のみが適用される。すべての雨の結果は例えそれがより長い期間にわたるものであっても、「雨(現在)」として扱われる。雨ではないランダムイベントはすべて「効果なし」として扱われる。
- 破壊された橋：以下の橋には「破壊」(Destroyed)マーカーを配置する。
 - ・N0206-N0307 (North Anna Bridge)
 - ・N2831-N2832 (Forge Bridge)
 - ・N0306-N0307 (R,F & P RR Bridge)
 - ・N2230-N2330 (Long Bridge)
 - ・N0509-N0608 (Cedar Hill Bridge)
 - ・N2130-N2229 (Turner's Bridge)
 - ・N0911-N0912 (Littlepage Bridge)
 - ・N1929-N2028 (Fisher's Bridge)
- 南軍移動制限：Huger、Armistead、32 NC、及び4個の「Richmond」ユニットは「解放」されるまで移動することができない。これらすべてのユニットは、Richmond市街地ヘクスのいずれかから3ヘクス離れたヘクスに北軍ユニットが進入した時点で解放される。また、Huger、Armistead、及び32 NCは各ユニットの配置されたヘクスから3ヘクス以内に敵軍ユニットが進入した時点で、個別に解放される。Huger及びArmisteadはダイスによって解放される可能性もある。各ターン表示フェイズ(つまりターン終了時)に南軍プレイヤーはダイスを1個ふる。最初にその

結果が1または2であった際にHugerが解放され、2回目にその結果が1または2であった際にArmisteadが解放される。ダイスが3以上である場合、そのフェイズにはどちらのユニットも解放されない。解放されたユニットはゲームの残りの間制限なしに移動することができる。

- 4 渡河：第1ターンにおいては、雨のランダムイベントが生じていない場合でも、すべての大及び小河川ヘクスサイドは渡河不可能である。更に、第1ターンにおいてZOCは浅瀬ヘクスサイドを越えて及ばない。第1ターンにおいてユニットは破壊されていない橋及びフェリーにおいてのみ川を渡ることができる。第1ターンにおいて雨の結果が生じた場合、その効果は前述の制限に追加される。
 - 5 南軍増援：各ターン表示フェイズに南軍プレイヤーはダイスを1個ふる(このダイスは「解放」のダイスとは別にふる。ルール3を参照)。このダイスは修正されることがある(後述を参照)。最初にその修正後の結果が1以下であった際に、Ripley旅団が増援として到着する。2回目にその修正後の結果が1以下であった際に、Walker旅団が増援として到着する。修正後のダイスが2以上である場合、そのフェイズには増援は到着しない。北軍ユニットが既にRichmond市街地ヘクスのいずれかの3ヘクス以内にあるヘクスに進入している場合、南軍プレイヤーはゲームの残りの間、増援のダイスから2を引く。南軍増援が登場したならば、N0633に配置される。そのヘクスに北軍が存在している場合、南軍プレイヤーはマップ南端で、James川の西にあるいずれかのヘクスにそれらを配置することができる。
 - 6 Ewell師団：ゲームを開始する前に、南軍プレイヤーはEwell師団が増援として利用可能になった場合に、Hanover JunctionかRichmondのどちらに到着するかを指定しなければならない。
 - ・Hanover Junction：南軍プレイヤーがHanover Junctionを指定した場合、第1ターン及びそれより後のターン表示フェイズごとにダイスをふる(このダイスは「解放」及び「増援」のダイスとは別にふる。ルール3及び5を参照)。結果が4以下の場合、Ewell師団が到着する。結果が5以上の場合、このフェイズには到着しない。到着した場合、N0107 (Vernon Station)に配置する。そのヘクスに北軍が存在している場合、Ewell師団をN0108、N0109、またはN0110のいずれかで、北軍の存在していないヘクスに配置することができる。
 - ・Richmond：南軍プレイヤーがRichmondを指定した場合、第3ターン及びそれより後のターン表示フェイズごとにダイスをふる(このダイスは「解放」及び「増援」のダイスとは別にふる。ルール3及び5を参照)。結果が3以下の場合、Ewell師団が到着する。結果が4以上の場合、このフェイズには到着しない。到着した場合、N0123に配置する。そのヘクスに北軍が存在している場合、Ewell師団をN0124、N0125、またはN0126のいずれかで、北軍の存在していないヘクスに配置することができる。
- ノート：敵軍ユニットが存在しているためにEwell師団がマップに配置されることができない場合、配置が可能である最初のターン表示フェイズに配置する。
- 7 北軍増援：北軍プレイヤーは第2ターン及びそれより後のターン表示フェイズごとにダイスを1個ふる。結果が1の場合、Shields師団及び1 RI騎兵が増援として到着する。結果が2以上の場合、このフェイズに増援は到着しない。到着した場合、増援はN0101 (Golonsville)に配置される。そのヘクスに敵軍が存在している場合、北軍プレイヤーは増援をマップ北端にある敵軍ユニットの存在していない

- いずれかのヘクスに配置することができる。増援が到着した場合、北軍ユニットはそれより後のターン表示フェイズにダイスをふらない。
- 8 南軍の橋：N0733-N0833ヘクスサイドに南軍大河川橋(Major River Bridge)マーカーを配置する。
- 9 北軍支配：ゲーム開始時において北軍プレイヤーは以下の目標ヘクスを支配している。
- Savage's Station (N1627)
 - Tunstall Station (N2524)
 - Despatch Station (N1927)
 - Summit's Station (N2126)
 - White House Station (N2823)
- 10 南軍支配：ゲーム開始時において南軍プレイヤーは以下の目標ヘクスを支配している。
- Richmond市街地ヘクスすべて (合計7)
 - Chaffin's Bluff (N0934)
 - Henrico郡の堡壘ヘクスすべて(合計16)
 - Richmondの北で、かつHanover Junction (N0308)の南(このヘクスを含む)にあるすべての駅(合計7)
- ノート：支配(Control)マーカーは全部で8個しかない。

勝利条件

北軍プレイヤーは以下の事柄によってVPを得点そして失点する。

VP 理由

- +10 ゲーム終了時に北軍プレイヤーによって支配されているRichmond市街地ヘクスごとに(N0628を含む)。
- +8 ゲーム終了時に北軍プレイヤーがChaffin's Bluff (N0934)を支配している。
- +2 ゲーム終了時に北軍プレイヤーによって支配されてい

- るHenrico郡の堡壘ヘクスごとに。
- +2 ゲーム終了時に北軍プレイヤーによって支配されている、Richmondの北でかつHanover Junction (N0308、このヘクスを含む)の南にある駅(York川鉄道にある駅は含まない)ごとに。
- ノート：5つより多い数の駅が支配されていても駅によって得点することができる北軍VPは最大10である。
- +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。
- 4 ゲーム終了時に南軍プレイヤーが以下の駅を支配しているごとに。
- Summit's Station (N2126)
 - Savage's Station (N1627)
 - Tunstall Station (N2524)
 - Despatch Station (N1927)
- 20 ゲーム終了時に南軍プレイヤーがWhite House Station (N2823)を支配している。

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
38以上	北軍決定的勝利
29から37	北軍実質的勝利
20から28	北軍最低限の勝利
11から19	南軍最低限の勝利
2から10	南軍実質的勝利
1以下	南軍決定的勝利

セブン・パインズ

SEVEN PINES

シナリオ4

ノート：Chickahominy川の南で孤立している北軍2個軍団に対して自らの軍の大半を集中するという、Johnstonの5月下旬の計画は正しかった。5月30日の夜に降った激しい雨は、この川を数日間増水させ、Chickahominy川の北にいる北軍の増援が南岸の同胞を助けに行くことを妨げたので、敵軍をさらに孤立させることとなった。しかし、南軍指揮系統の同調が欠落していることが明らかになるにつれ、Johnstonの計画の実行にはひびが入っていった。

マップ：北マップのみを使用する。

ゲームの長さ：1862年5月31日から6月1日、2ターン。

南軍セットアップ：英文Basic Game Rulesの25ページ、「Scenario 4 Set-up: Seven Pines」の「CONFEDERATE SET-UP」を参照。

* McLaws、Ripley及びWalkerは特別な移動制限を有する。ルール4及び5を参照。

† McLawsは完成済みの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Basic Game Rulesの25ページ、「Scenario 4 Set-up: Seven Pines」の「UNION SET-UP」を参照。

特別ルール

- ランダムイベント：ランダムイベントのダイスはふらない。その代わりに、第1ターンにおいては結果が自動的に「雨(現在)」となり、第2ターンにおいては結果が自動的に「効果なし」となる。
- 最初のイニシアティブ：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(このフェイズにおいてLongstreet、Pickett、及びRH Andersonに制限があることに注意。ルール4Aを参照)。
- Chickahominy川：両プレイヤーはChickahominy川の横断について以下の移動制限に従う。
 - 南軍ユニットはChickahominy川を渡ることができない。
 - 北軍ユニットはGrapevine Bridge (N1625-N1626)、Sumnerの下流にある橋 (N1726-N1626)、及びこれより東側の破壊されていないChickahominy川の橋においてChickahominy川を渡ることができる(ルール6を参照)。
 - シナリオを通じて、Chickahominy川は渡河不可能として扱う。つまり、北軍プレイヤーは橋においてのみそれを渡ることができる(前述の「B」を参照)。
 - Turner's Bridge (N2130-N2229) 及び Fisher's Bridge (N1929-N2028)に破壊マーカーを配置する。これらの橋を再架設することはできない。その他のChickahominy川の固定橋、つまりLong Bridge、Bottom's Bridge、及びRR Bridge (N1827-N1927)は機能しており、これらを破壊することはできない。
 - 両プレイヤーとも橋を架設することはできない。
- 南軍移動制限：南軍プレイヤーは以下の移動制限に従う。
 - Longstreet、Pickett、及びRH Andersonは最初のアクションフェイズにおいて活性化されることができない。これらはそれより後には自由に活性化されることができる。
 - McLaws-Bはそれが攻撃されない限りは、行軍をおこな

うことも、司令官の活性化アクションに参加することもできない。

- Ripley旅団は、そのセットアップされたヘクス(N0826)に隣接するヘクスに北軍ユニットが進入するか、第2ターンになるかしない限り、行軍をおこなうことができない。
 - Walker旅団は、そのセットアップされたヘクス(N0627)に隣接するヘクスに北軍ユニットが進入しない限り、ゲームを通じて行軍をおこなうことができない。

例外：Walkerは「解放」されることがある(ルール5を参照)。
- Walker旅団：第1ターンのターン表示フェイズにおいて(つまりそのターンの終了時において)南軍プレイヤーはダイスを1個ふる。結果が1または2の場合、Walker旅団が「解放」され、第2ターンに活性化されることができる。結果が3以上の場合、それは解放されない。
 - 北軍浮橋：北軍プレイヤーはGrapevine Bridge (N1625-N1626)及び「Sumnerの下流の橋」(N1726-N1626)の2か所に小河川橋(Minor River Bridge)マーカーを配置してゲームを始める。この2個の橋は第1ターン(5月31日)において大雨のための「崩落」の対象となる。北軍ユニットが第1ターンにおいていずれかの橋を渡っての行軍または退却を試みた場合、北軍プレイヤーは横断に先立ってそのユニットの移動を中断し、ダイスを1個ふる。結果が4以下の場合、この橋は損なわれず、ユニットはそれを渡って移動を続けることができ、ゲームの残りの間その橋が崩落するかどうかのダイスはふらない。結果が5以上の場合、その橋は崩落しマップから取り除かれる。そのユニットはそのヘクスサイドを渡って行軍することも、退却することもできない(退却においては、別の退却路を見つけなければならない)。第1ターンに橋の1個または両方を渡る試みがおこなわれなかった場合、北軍プレイヤーは第1ターンのターン表示フェイズにそれぞれの橋についてダイスを1個振り、その橋が崩落したかどうかを判定する。前述と同じように、ダイスが4以下ならばその橋は残り、5以上ならばその橋は崩落する。損なわれなかった橋は第2ターンに通常どおり機能し、いずれの橋を渡る場合でも北軍プレイヤーはその崩落を判定する必要はない。
 - Johnston：南軍プレイヤーが総突撃を試みる場合、軍司令官のJohnstonは負傷する可能性がある。南軍の総突撃が試みられたアクションの終了時に、その結果に関わらず、南軍プレイヤーはダイスを1個ふる。結果が偶数である場合、影響はない。結果が奇数である場合、Johnstonは負傷しマップから取り除かれる。ゲームの残りの間、南軍プレイヤーは軍司令官なしにプレイしなければならない。
 - 支配：シナリオ開始時において、北軍プレイヤーは以下の目標ヘクスを支配している。
 - Savage's Station (N1627)
 - N1928
 - Fair Oaks Station (N1327)
 - N1827
 - Seven Pines (N1328)

勝利条件

南軍プレイヤーは以下の事柄によってVPを得点そして失点する。

VP 理由

- +4 ゲーム終了時に南軍プレイヤーがN1827を支配している。
- +4 ゲーム終了時に南軍プレイヤーがN1928を支配している。
- +4 ゲーム終了時に南軍プレイヤーがSavage's Station (N1627)を支配している。
- +3 ゲーム終了時に南軍プレイヤーがFair Oaks Station (N1327)を支配している。
- +3 ゲーム終了時に南軍プレイヤーがSeven Pines (N1328)を支配している。

- +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)において失われた北軍兵力1ポイントにつき。
- 1 戦闘、退却、または騎兵退却(延長行軍、強行軍、または敵軍ZOCから敵軍ZOCへの移動ではない)において失われた南軍兵力1ポイントにつき。

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

南軍VP	勝者
21以上	南軍決定的勝利
16から20	南軍実質的勝利
11から15	南軍最低限の勝利
6から10	北軍最低限の勝利
1から5	北軍実質的勝利
0以下	北軍決定的勝利

ステュアートの騎行

STUART'S RIDE

シナリオ5

ノート：このシナリオは「McClellanを一周する騎行」として知られる、JEB Stuartのこの戦争における最初の大胆な騎行を再現する。Stuartはこれを簡単そうにおこなったが、実際にはこの騎行の間のいくつかのポイントにおいてRichmondから切り離される危険にさらされており、それはこのシナリオで描写される。

マップ：北及び南マップの両方を使用する。

ゲームの長さ：1862年6月12日から6月17日、6ターン(ノート：ゲームは6ターン未満で終了することがある。特別ルールを参照)。

南軍セットアップ：英文Basic Game Rulesの27ページ、「Scenario 5 Set-up: Stuart's Ride」の「CONFEDERATE SET-UP」を参照。

北軍セットアップ：英文Basic Game Rulesの27ページ、「Scenario 5 Set-up: Stuart's Ride」の「UNION SET-UP」を参照。

* 2-5 US及び11 PA騎兵ユニットは混乱状態の戦力マーカーでゲームを始める。

† 93 NY歩兵ユニットは完成済み要塞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：ランダムイベントの決定はおこなわない。
- 2 第1ターン：第1ターンにおいて南軍プレイヤーのみがユニットを活性化させることができる。このターンにおいて北軍ユニットは活性化されないため、イニシアティブ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活性化をおこなうことができる。
- 3 第2ターン：第2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。それより後のすべてのアクションフェイズにおいて、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：南軍プレイヤーは以下の移動制限に従う。
 - A 第1ターンにおいて南軍ユニットは最初の2桁が「06」であるヘクスに進入することができない。
 - B 第3ターンになるまで南軍ユニットは南マップに進入することができない。
 - C 南軍ユニットはPamunkey川ヘクスサイドを渡ることができない。
 - D 南軍ユニットはN1328 (Seven Pines)の2ヘクス以内、N1829の2ヘクス以内、またはN1023 (Ellerson's Mill)の4ヘクス以内にあるいずれのヘクスにも、移動も、攻撃も、退却もすることができない。
- 5 北軍移動制限：第1ターンに活性化されることができないことに加えて、北軍プレイヤーは以下の移動制限に従う。
 - A 行軍をおこなうすべての北軍ユニット(Warren旅団を除く)の移動力は1減らされる。行軍においてユニットの移動力が0になった場合、疲労レベルは増加するが、「最低限1ヘクスの移動」(6.2を参照)をおこなうことはできず、その行軍をおこなおうとしたヘクスに留まらなければならない。Warren旅団はこの制限を受けない。

B Reynolds旅団は以下の2つの事柄のいずれかが発生しない限り、活性化されることができない。

- ・南軍ユニットがNew Kent郡のいずれかのヘクスに進入した。
- ・南軍ユニットがN1927 (Reynoldsのセットアップされたヘクス)の3ヘクス以内にあるいずれかのヘクスに進入した。

C 93 NYはN2823 (93 NYのセットアップされたヘクス)に隣接するいずれかのヘクスに南軍ユニットが進入しない限り、活性化されることができない。

D Buchanan旅団及び11 PAは第3ターンになるまで活性化されることができない。

E Meade旅団及び3/8 PAは第5ターンになるまで活性化されることができない。

例外：南軍ユニットがS1902 (Blacksmith Shop)の3ヘクス以内にあるいずれかのヘクスに進入した時点でこの制限は解除される。

F 北軍ユニットは以下のヘクスの4ヘクス以内に移動することも、攻撃することも、退却することもできない。

- ・S0501 (Chaffin's Bluff)
- ・N0526 (Public Square)
- ・N0928

G いずれのユニットもChickahominy川ヘクスサイドを渡ることができない。

H 北軍歩兵ユニットは強行軍をおこなうことができない。

I 北軍ユニットはForge Bridge (N2831-N2832)を渡ることができない。

6 全般的移動制限：両プレイヤーは以下の移動制限に従う。

A ユニットは直前に降った大雨のため浅瀬ヘクスサイドを渡ることができない。破壊されていない橋においてのみ川を渡ることができる。

B Turner's Bridge (N2130-N2229) 及び Long Bridge (N2230-N2330)に破壊マーカーを配置する。

7 Forge Bridge：南軍ユニットはForge Bridge (N2831-N2832)を渡る際、移動のペナルティを受ける。

A 南軍ユニットがForge Bridgeをいずれかの方向に最初に渡ろうとする時点で、そのユニットの行軍は中断され、南軍プレイヤーはダイスを2個ふる。ダイスの合計が、ゲームの残りの間、その移動しているユニット(及びその他の南軍ユニット)がForge Bridgeを渡る際に支払わなければならない移動ポイント(MP)ペナルティである。このダイスはゲームごとに最大1回ふられる。このペナルティを決定した後、活性化されているユニットをその移動を継続することができる。その橋を渡るために十分なMPを持っている場合、その行軍を継続することができる。その橋を渡るための十分なMPを持っていない場合、そのユニットの活性化は終了し、このダイスをふったときに位置していたヘクスに留まる(例外：後述のルールBを参照)。Forge BridgeのMPペナルティは橋の対岸のヘクスにつながる道路ヘクスに進入するための、通常の1MPのコストに加えられる。

B 南軍ユニットがその行軍の開始時にN2831またはN2832に位置しており、Forge Bridgeを渡ることを望む場合、南軍プレイヤーはその移動力を決定し、その後ステップAで説明されているようにMPペナルティを算出するためにダイスを2個ふる。そのユニットの移動力

がペナルティを適用した後でその橋を渡るために十分である場合、橋を渡り移動を続ける。橋を渡るために十分なMPを持っていない場合でも、南軍プレイヤーはそのユニットを橋の対岸のヘクスに置くことができる(つまり、ペナルティに関わらず、その橋を渡ることができるのである)。この1ヘクスの移動でそのユニットの行軍は終了する。十分なMPなしにForge Bridgeを渡ることができるのは、南軍ユニットがN2831またはN2832で行軍を始めた場合のみである。

- C 南軍ユニットがN2831またはN2832に存在しており、かつそれが退却、敗走、または騎兵退却をおこなおうとする場合、それはペナルティなしにForge Bridgeを渡って移動することができる。しかし、ユニットがそれ以外のヘクスにおいて退却、敗走、または騎兵退却を始める場合、それはForge Bridgeを渡って退却することができない。
- D ひとたびForge Bridgeを渡った南軍ユニットは、ゲームの残りの間この橋を逆方向に渡ることができない。
- 8 北軍騎兵：北軍の2-5 US及び11 PA騎兵ユニットは混乱状態の戦力マーカーでゲームを始める。これらのユニットはそのマーカーを統制状態に裏返すことができず、ゲームを通じて混乱状態のままである。これらのユニットはいずれも戦闘において「D」の結果を被った場合に除去され南軍プレイヤーはVPを得点する(勝利条件を参照)。
- 9 2-5 US騎兵：北軍の2-5 US騎兵大隊の戦術値は-2である。戦術値が1の南軍ユニットが2-5 USを攻撃する場合、南軍プレイヤーは戦闘において+3の戦術修正を得る。司令官Stuartが自身の戦術値(2)を戦闘で用いる場合、南軍プレイヤーは+4の戦術修正を得る。
- 10 目標ヘクス：南軍プレイヤーは以下の5つの目標ヘクスを持っている。
 - ・ Tunstall Station (N2524)
 - ・ Hanover Court House (N0913)
 - ・ Garlick's Ferry (N2422)
 - ・ Polly Hunley's Corner (N1119)
 - ・ White House Station (N2823)
 南軍プレイヤーは目標ヘクスについてVPを得点する。VPを得点するため、南軍ユニットは行軍において目標ヘクスに進入するか、そこに停止し、そして移動も攻撃もすることなく1MPを消費しなければならない。そうしたならば、南軍プレイヤーはそのヘクスについてVPを得点する(勝利条件を参照)。南軍プレイヤーがVPを得点したヘクスそれぞれに南軍支配マーカーを配置する。他のシナリオとは異なり、これらの支配マーカーは後に北軍ユニットがそのヘクスに進入しても取り除かれない。
- 11 ゲーム終了：通常、ゲームは第6ターン(6月17日)終了時に終了する。しかし、第3、第4、または第5ターン(6月14日~16日)のいずれかのアクションフェイズ終了時に、南軍騎兵連隊の両方(もし1個連隊が既に除去されているならば、もう1個の連隊)がRichmond市外を構成する7ヘクスのいずれかに存在している場合、ゲームは自動的に終了する。
- 12 一周：南軍プレイヤーは「一周」を達成した騎兵連隊ごとに追加のVPを得点する(司令官Stuartは一周のVPを得点することはできない)。一周は以下の条件の両方を満たした場合に達成される。

- A その連隊はRichmond市街地を構成する7ヘクスの1つにおいてゲームを終えなければならない。
- B そのユニットはゲーム中に Forge Bridge (N2831-N2832)を渡らなければならない。

勝利条件

南軍プレイヤーは以下の事柄によってVPを得点そして失点する。

VP 理由

- | | |
|-----|--|
| +10 | 南軍支配マーカーがゲーム終了時にWhite House Station (N2823)に存在している。 |
| +5 | 南軍支配マーカーがゲーム終了時に Polly Hunley's Corner (N1119)に存在している。 |
| +4 | 南軍支配マーカーがゲーム終了時に Tunstall Station (N2524)に存在している。 |
| +3 | 南軍支配マーカーがゲーム終了時に Hanover Court House (N0913)に存在している。 |
| +3 | 南軍支配マーカーがゲーム終了時に Garlick's Ferry (N2422)に存在している。 |
| +4 | ゲーム終了時に南軍騎兵連隊(Stuartではない)がRichmond市街地を構成する7ヘクスの1つに存在しているごとに。得点することができるのは最大8VPである。 |
| +6 | ゲームが第3ターン(6月14日)に終了した場合(ルール11を参照)、南軍プレイヤーは「一周」を達成した騎兵連隊(Stuartではない)ごとに6VPを得点する(ルール12を参照)。 |
| +4 | ゲームが第4ターン(6月15日)に終了した場合(ルール11を参照)、南軍プレイヤーは「一周」を達成した騎兵連隊(Stuartではない)ごとに4VPを得点する(ルール12を参照)。 |
| +3 | ゲームが第5または第6ターン(6月16日または17日)に終了した場合(ルール11を参照)、南軍プレイヤーは「一周」を達成した騎兵連隊(Stuartではない)ごとに3VPを得点する(ルール12を参照)。 |
| +2 | 戦闘、退却、または騎兵退却において失われた北軍兵力1ポイントにつき。 |
| +1 | 延長行軍、強行軍、または敵軍ZOCから敵軍ZOCへの移動において失われた北軍兵力1ポイントにつき。 |
| -1 | 延長行軍、強行軍、または敵軍ZOCから敵軍ZOCへの移動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、または騎兵退却において失われた南軍兵力1ポイントにつき。 |

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

南軍VP	勝者
37以上	南軍決定的勝利
30から36	南軍実質的勝利
22から29	南軍最低限の勝利
18から21	北軍最低限の勝利
11から17	北軍実質的勝利
10以下	北軍決定的勝利

七日戦争

THE SEVEN DAYS

シナリオ6

ノート：このシナリオは「7日間」の戦いを再現する。この決定的な一週間に、Northern Virginia軍の新しい司令官であるRobert E. Leeは攻勢に出ることを選び、敵をRichmondから追い払おうと決心した。Leeの精力的な攻撃は、McClellanにYork川鉄道のPotomac軍の主補給線に沿って留まって戦うか、James川の新しい補給基地に向けて南に撤退するかという、重要な戦略的選択を要求した。

マップ：北及び南マップの両方を使用する。

ゲームの長さ：1862年6月25日から7月1日、7ターン。

南軍セットアップ：英文Basic Game Rulesの27ページ、「Scenario 6 Set-up: The Seven Days」の「CONFEDERATE SET-UP」を参照。

* この印のついているユニットは完成済みの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完成済みの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疲労レベル3(通常的面)でゲームを始める。

北軍セットアップ：英文Basic Game Rulesの27ページ、「Scenario 6 Set-up: The Seven Days」の「UNION SET-UP」を参照。

* この印のついているユニットは完成済みの胸壁マーカーの下でゲームを始める。

† 93 NY は完成済みの要塞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ターンを含め、各ターンにランダムイベントを決定する。各種の雨の結果のみが適用される。すべての雨の結果は例えそれがより長い期間にわたるものであっても、「雨(現在)」として扱われる。雨ではないランダムイベントはすべて「効果なし」として扱われる。
- 2 破壊された橋及びフェリー：以下の橋及びフェリーヘクスサイドに破壊マーカーを配置する。
 - ・ N1415-N1416 (Nelson's Bridge)
 - ・ N0311-N0312 (Ellett's Bridge)
 - ・ N0511-N0611 (RF & P RR Bridge)
 - ・ N1929-N2028 (Fisher's Bridge)
 - ・ N0911-N0912 (Littlepage Bridge)
 - ・ N2130-N2229 (Turner's Bridge)
 - ・ N2230-N2330 (Long Bridge)
 - ・ N1215-N1315 (Sutton's Ferry)
 - ・ N1617-N1717 (Hanoverstown Ferry)
 - ・ N2831-N2832 (Forge Bridge)
- 3 北軍の橋：以下のChickahominy川のヘクスサイドに北軍小河川橋(Minor River Bridge)マーカーを配置する。
 - ・ N1525-N1526
 - ・ N1325-N1326
 - ・ N1625-N1626
 - ・ N1325-N1425
- 4 南軍の橋：N0733-N0833ヘクスサイドに南軍大河川橋(Major River Bridge)マーカーを配置する。
- 5 浅瀬：ゲームを通じてすべての大及び小河川は渡河不可能である。破壊されていない橋においてのみ川を渡るこ

とができる。両プレイヤーは雨ではないターンにおいて橋を架設することができる(10.1を参照)。

- 6 北軍補給部隊：北軍プレイヤーは2個の補給部隊(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)。補給部隊は北軍プレイヤーが「基地変更」を宣言するか、基地を「保持」するかするまで行軍することができない(ルール12及び13Aを参照)。北軍歩兵または砲兵ユニット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IMP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、森または湿地ヘクス進入する場合は+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に他の修正に加えて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、南軍プレイヤーはVPを得点する(勝利条件を参照)。
- 7 北軍水上移動：北軍プレイヤーはYork川-Pamunkey川-Mattapony川においてのみユニットを水上移動させることができる。水上移動のルールは上級ゲームルールに書かれている(23.0を参照)。プレイヤーはこのシナリオを開始する前にこの章を読むべきである(23.0の無関係な項(南軍水上移動、Monroe及びNorfolk要塞、C.S.S. Virginia(Virginiaは破壊されたものとして扱う)、Yorktown及びGloucester Point、Mulberry Point、及びHarden's Bluff、Rappahannock川)は飛ばしてよい)。北軍プレイヤーは各ターンに2回より多く乗船の試みをおこなうことができないことを忘れないこと。
- 8 北軍砲艦：砲艦のルールは上級ゲームルールに書かれている(24.0を参照)。プレイヤーはこのシナリオを開始する前にこの章を読むべきである。北軍プレイヤーは砲艦ユニット1個(「Gunboat-1」)を持ち、それはシナリオを通じて砲艦ディスプレイ(Gunboat Display)の「York川(York River)」のマスに「通常」の面で留まる。Gunboat-1はYork川-Pamunkey川-Mattapony川沿いのヘクスにおいてのみ「防御支援」及び「砲撃」をおこなうことはできる。北軍プレイヤーは「基地変更」を宣言した場合、2個目の砲艦ユニット(「Gunboat-2」)を受け取る。その場合、砲艦ディスプレイ(Gunboat Display)の「James川(James River)」のマスに配置される。それはシナリオを通じて「通常」の面で、南マップのJames川沿いのヘクスにおいてのみ、「防御支援」及び「砲撃」をおこなうことができる。
- 9 南軍移動制限：南軍プレイヤーは以下の移動制限に従う。
 - A Holmes、Wise、32 NC、及び4個の「Richmond」ユニットは、「解放」され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。7ユニットすべては、これらのセットアップされたヘクスに隣接するいずれかのヘクス、またはRichmond市街地ヘクスに隣接するいずれかのヘクスに北軍ユニットが進入、または戦闘後前進した直後に、同時に解放される。
 - B Holmes、Wise、及び32 NCはダイスによって個別に解放されることもある。第2ターン終了時及びそれより後のターン表示フェイズごとに、南軍プレイヤーはダイスを1個ふる。ダイスが奇数である場合、いずれのユニットも解放されない。ダイスが偶数である場合、南

- 軍プレイヤーはHolmes、Wise、または32 NCを解放することができる。解放された1個のユニットはゲームの残りの間、通常どおり活性化及び塹壕構築をおこなうことができる。3個のユニットすべてが解放されたならば、ダイスはふらない。
- 10 北軍移動制限：北軍プレイヤーは第1及び第2ターンにおいて以下の移動制限に従う。
- A Chickahominy川の北でゲームを始めるすべての北軍ユニットは、活性化されることも、塹壕構築をおこなうことも、司令官の移送をおこなうこともできない。
- B 北軍ユニットはChickahominy川を渡ることができない。
- 北軍移動制限の解除：以下の状況のいずれかが生じた場合、北軍移動制限は両方とも直ちに解除される。
- Chickahominy川の北でゲームを始めた北軍ユニットに隣接するヘクスに南軍ユニットが進入または戦闘後前進した。
 - 南軍ユニットがNorth Anna川またはPamunkey川ヘクスサイドを渡った。
 - 南軍ユニットが北マップの最初の2桁が「05」以上のヘクスのいずれかからChickahominy川を渡った。
ノート：Chickahominy川が小川になる部分であるN0822からN0117もChickahominy川である。
 - 南軍ユニットが北マップの最初の2桁が「14」であり、かつ最後の2桁が「25」から「33」であるヘクス(すなわち、北マップのChickahominy川の南の1400番代のヘクス列)に進入した。
 - 南軍ユニットが南マップに進入した。
 - 第2ターンが終了した。
- 11 第1ターン：第1ターンにおいては以下の特別ルールが適用される。
- A 両プレイヤーのユニットは塹壕構築も、橋の架設もおこなうことができない。
- B 第1ターン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。しかし、北軍プレイヤーがおこなうことができるアクションは、司令官SumnerまたはHeintzelmanのいずれかによる1回の突撃のみである。北軍プレイヤーは行軍も司令官の活性化も実施してはならない。その突撃が解決された(または北軍プレイヤーが突撃の実施に失敗した)後、南軍プレイヤーは第1ターンの残りすべて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得る。北軍プレイヤーが突撃のダイスを失敗した場合、北軍プレイヤーは第1ターンに再度突撃を試みることができない。
- C 第1ターンの2回目及びそれより後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(イニシアティブのダイスはふらない)。南軍プレイヤーがパスした場合、第1ターンは終了する。
- D 以下の7個の南軍ユニットのみが行軍または司令官の活性化アクションで活性化されることができる。それぞれは疲労の制限の範囲で、望むだけの回数活性化されることができる(第1ターンの南軍移動制限についてはルール「E」も参照)。
- Jackson
 - 2 VA
 - Winder
 - Stuart
 - Ewell
 - Cavalry (旅団のこと。いずれの騎兵連隊でもない)
 - Whiting-B
- E 南軍プレイヤーは第1ターンにおいて以下の移動制限に従う。
- 南軍ユニットはルール10の「北軍移動制限の解除」の項に記されているあらゆる移動をおこなうことができない(例えば、南軍ユニットはChickahominy川の北にいる北軍ユニットに隣接するヘクスに進入することも、戦闘後前進することもできない)。
 - 南軍ユニットは北マップの最後の2桁が「27」以上のヘクスに進入することができない。
- 12 北軍基地変更：ゲーム中に1回、北軍プレイヤーは「基地変更」を宣言することができる。この宣言は任意であり、以下の時にのみおこなわれることができる。
- A 第3ターンまたはそれより後のターン表示フェイズ。
- B 以下の事柄がいずれかの時点。
- 南軍ユニットがNew Kent郡に進入した。
 - 南軍ユニットがN1627 (Savage's Station)の2ヘクス以内のいずれかのヘクスに進入または戦闘後前進した。
 - 南軍ユニットが南マップに進入した。
 - 南軍ユニットが北マップの最初の2桁が「14」であり、かつ最後の2桁が「25」から「33」(どちらも含む)であるヘクスに進入した。
ノート：北軍プレイヤーが自軍基地を「保持」することを望む旨を宣言している場合(ルール13Aを参照)、彼は基地移動を宣言することができない。北軍プレイヤーが基地移動を宣言する場合、南軍プレイヤーにそれを知らせ、以下のアクションをおこなわなければならない。
- 北軍プレイヤーは新しい基地としてS1506からS3409のJames川の北側の揚陸点ヘクスを選ぶ。そのヘクスに北軍集積所(Depot)マーカーとFerry旅団を配置する。
 - 砲艦ディスプレイ上のJames-Riverのマスに北軍の「Gunboat-2」マーカーを配置する。
 - 勝利条件を「セット2」(基地変更なし)から「セット1」(基地変更)に変更する。
 - 北軍補給部隊を活性化することができる(ルール6を参照)。
- 13 基地変更なし：北軍プレイヤーが基地変更の宣言を望まない場合、彼は2つの選択肢を持っている。
- A 存在している基地の「保持」を望む旨を宣言する。この宣言は「基地変更」の宣言と同様、第3ターンまたはそれより後のターン表示フェイズ、またはルール12Bに説明されている4つの移動のいずれかを南軍ユニットが実施した時点において、ゲーム中に1回だけおこなうことができる。北軍プレイヤーが自軍基地の保持を望む旨の宣言をした場合、彼はゲームの残りの間、「基地変更」を宣言することができなくなる。
- B 何もしない(この場合、ルール12または13Aの状況が生じて、後に「基地変更」を宣言したり、自軍基地の「保持」を望んだりすることができる)。
ノート：ゲーム終了時において、北軍プレイヤーが13Aまたは13Bを選んでいない場合、「セット2」の勝利条件(基地変更なし)を用いる。しかし、北軍プレイヤーが13Aの選択肢(基地の保持)を宣言する場合、以下のルールが有効となる。
- 北軍補給部隊を活性化させることができる(ルール6を参照)。
 - Ferry旅団をN2823 (White House Station)に配置する。N2823に敵軍が存在している場合、Ferryの配置はそのヘクスに敵軍が存在していない最初のターン表示フェイズになるまで延期される。
- 14 北軍増援：北軍プレイヤーが「基地変更」を宣言する、または自軍基地を「保持」する場合、Ferry旅団が北軍増援となる(ルール12及び13Aを参照)。Ferryが利用可能となったターンに続く各ターンのターン表示フェイズに

において、北軍プレイヤーはダイスを1個ふる。結果が2以上の場合、そのターンには北軍増援は使用できない。最初にその結果が1であった際に、Kimball旅団が増援として使用可能となる。2回目にその結果が1であった際に、Tyler旅団が使用可能となる。3回目その結果が1であった際に、Carrol旅団が使用可能となる。北軍プレイヤーが基地変更を宣言している場合、増援は彼が新しい基地として選んだJames川の揚陸点ヘクスに配置される(ルール12iを参照)。北軍プレイヤーが自軍基地の保持を望む旨を宣言している場合、増援はN2823 (White House Station)に配置される。配置ヘクスに敵軍が存在している場合、増援ははそのヘクスに敵軍が存在していない最初のターン表示フェイズになるまで延期される。

- 15 支配：ゲーム開始時において北軍プレイヤーは以下の目標ヘクスを支配している。
- White House Station (N2823)
 - Summit's Station (N2126)
 - Tunstall Station (N2524)
 - Savage's Station (N1627)
 - Despatch Station (N1927)

ゲーム開始時に南軍プレイヤーはChaffin's Bluff (S0501)を支配している。

勝利条件

2セットの勝利条件が存在する。北軍プレイヤーが「基地変更」(ルール12を参照)を宣言している場合、「セット1」を用いる。北軍プレイヤーが基地変更を宣言していないか、彼が自軍基地を「保持」することを望む旨を宣言している(ルール13を参照)場合は、「セット2」を用いる。南軍プレイヤーは片方のセットからのみVPを得点することができるが、両方のセットに適用される追加VPが存在する。南軍プレイヤーは以下の事柄によってVPを得点そして失点する。

勝利条件 - セット1(基地変更)

VP 理由

- +10* 南軍プレイヤーによって破壊された北軍補給部隊ごとに。
- +4* ゲーム終了時にマップ上に存在し、北軍プレイヤーが「基地変更」の後の新しい基地として定めたヘクス(ルール12iを参照)の5ヘクス以内に存在しない補給部隊ごとに。
- +4* 北軍補給部隊が延長行軍において被った「D」または「1」の結果1回ごとに。
- +3 ゲーム終了時に、北軍プレイヤーが「基地変更」の後の新しい基地として定めたヘクス(ルール12iを参照)に南軍歩兵ユニットが存在している。
- +2 ゲーム終了時に南軍プレイヤーがWhite House Station (N2823)を支配している。
- +2* 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4つの勝利条件によって得点される南軍VPの合計は10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(+4VP)、その後4ヘクス退却した場合(4 x 2 = +8VP)、得点するVPの合計は12ではなく10である。しかし、北軍補給部隊の兵力損失はこの制限には加えない。すなわち、補給部隊が除去された場合、南軍プレイヤーは10VPを得点するが、補給部隊の兵力(2)の損失は2VPの追加得点(兵力ごとに+1、後述を参照)の要因となる。

勝利条件 - セット2(基地変更なし)

VP 理由

- +10 ゲーム終了時に南軍プレイヤーがWhite House Station (N2823)を支配している。
- +5* 南軍プレイヤーによって破壊された北軍補給部隊1個につき。
- +2 ゲーム終了時に南軍プレイヤーが以下の駅を支配しているごとに。
 - Savage's Station (N1627)
 - Summit's Station (N2126)
 - Tunstall Station (N2524)
 - Despatch Station (N1927)
- +2* 北軍補給部隊が延長行軍において被った「D」または「1」の結果1回ごとに。
- +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得点される南軍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)、その後除去された場合(+5VP)、得点するVPの合計は7ではなく5である。しかし、北軍補給部隊の兵力損失はこの制限には加えない。すなわち、補給部隊が除去された場合、南軍プレイヤーは5VPを得点するが、補給部隊の兵力(2)を損失は2VPの追加得点(兵力ごとに+1、後述を参照)の要因となる。

両方のセットに適用する勝利条件

VP 理由

- +10 北軍歩兵師団がゲーム終了時にHenrico郡のいずれのヘクスにも存在しない。
- +5 北軍歩兵師団がゲーム終了時にHanover郡のいずれのヘクスにも存在しない。
- +5 北軍歩兵師団がゲーム終了時にHanover及びHenrico両郡のいずれのヘクスにも存在しない(ノート:これはゲーム終了時に北軍師団がHenrico郡に存在しないことによる10VP、及び北軍師団がHanover郡に存在しないことによる5VPに加えて与えられる)。
- +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)において失われた北軍兵力1ポイントにつき。
- 1 戦闘、退却、騎兵退却、または砲撃(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。
- 3 ゲーム終了時にRichmond市街地ヘクスから5または6ヘクスの位置にいて、「補給線」(後述を参照)を設定することができる北軍師団ごとに。
- 5 ゲーム終了時にRichmond市街地ヘクスから3または4ヘクスの位置にいて、「補給線」(後述を参照)を設定することができる北軍師団ごとに。
- 8 ゲーム終了時に北軍プレイヤーがChaffin's Bluff (S0501)を支配している。
- 10 ゲーム終了時にRichmond市街地ヘクスのいずれかから1または2ヘクスの距離にあり、「補給線」(後述を参照)を設定することができる北軍師団ごとに。
- 15 ゲーム終了時にRichmondのいずれかのヘクスにいて、「補給線」(後述を参照)を設定することができる北軍師団ごとに。

補給線：「補給線」はYork川、Pamunkey川、またはJames川のいずれかにある揚陸所ヘクスから問題になってい

る北軍師団に隣接するヘクスまで、道路、舗装道路、または鉄道ヘクスサイドのみを通過して設定される、長さ無制限の連続したヘクスである(例外:補給線は北マップにあるJames川の揚陸点ヘクスを基点とすることができない)。補給線は南軍が存在するヘクスにも、北軍ユニットが存在している場合を除いて南軍ZOC(限定ZOCを除く)にも進入することができない。補給線は破壊された橋またはフェリーも、橋の存在しない浅瀬も渡ることができない。

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
31以上	南軍決定的勝利
19から30	南軍実質的勝利
7から8	南軍最低限の勝利
-5から6	北軍最低限の勝利
-17から-6	北軍実質的勝利
-18以下	北軍決定的勝利

ジェームズ川への退却

RETREAT TO THE JAMES

シナリオ7

ノート：7日間の戦いの終盤3日の間、LeeはJames川に退却するMcClellanの軍に大打撃を与える絶好の機会を得た。しかし、LeeのMcClellanを捉える計画には欠陥があった。南軍の追撃がMalvern Hillにおける悲惨な突撃と共に終わったことで、半島戦役は実質的に終了した。

マップ：北及び南マップの両方を使用する。

ゲームの長さ：1862年6月29日から7月1日、3ターン。

南軍セットアップ：英文Basic Game Rulesの裏表紙、「Scenario 7 Set-up: Retreat to the James」の「CONFEDERATE SET-UP」を参照。

*この印のついているユニットは完成済みの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Basic Game Rulesの裏表紙、「Scenario 7 Set-up: Retreat to the James」の「UNION SET-UP」を参照。

* Morell、McCall、及びSlocumは混乱状態の戦力マーカーでゲームを始める。

† この印のついているユニットは完成済みの胸壁マーカーの下でゲームを始める。

・Ferry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。

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 破壊された橋：以下の橋ヘクスサイドには「破壊」(Destroyed)マーカーを配置する。
 - ・ N1827-N1927 (RR Bridge)
 - ・ N2831-N2832 (Forge Bridge)
 - ・ N1928-N2027 (Bottom's Bridge)
 - ・ N2230-N2330 (Long Bridge)
 - ・ N1929-N2028 (Fisher's Bridge)
 - ・ N2130-N2229 (Turner's Bridge)
- 3 南軍の橋：N0733-N0833ヘクスサイドに南軍の大河川橋(Major River Bridge)マーカーを配置する。
- 4 浅瀬：ゲームを通じて、すべての大及び小河川は渡河不可能である。破壊されていない橋及びフェリーにおいてのみ川を渡ることができる。両プレイヤーは橋を架設することができる。
- 5 Grapevine橋：部分的に破壊された「Grapevine」及び「Alexander's」橋(N1625-N1626及びN1525-N1526)を再架設しようとする南軍の試みをシミュレートするため、イニシアティブセグメントにおける両プレイヤーのダイスが同じ結果で(これにより南軍プレイヤーにイニシアティブが与えられる)、南軍プレイヤーがパスをしなかった場合、南軍プレイヤーはこの場所で特別な橋の架設を試みることを許される。JacksonまたはDH Hillの指揮下にある(「J」または「DH」)、疲労レベルが0の南軍歩兵ユニットが少なくとも1個、N1525またはN1625に存在している場合、南軍プレイヤーはこの橋の架設の試みをおこなうことができる。南軍プレイヤーがこの試みをおこなう場合、彼はアクションの宣言の前にダイスを1個ふり、以下の表を参照して成功か失敗かを決定する。このダイスの結果と、現在のターンにおいてイニシアティブのダイスが同じだった回数(南軍の橋の架設の試みがなされなかったも

のを含む)に応じたコラムとが交差する箇所を参照する。

南軍特別橋 - 架設表

そのターンにおいてイニシアティブのダイスが両軍同じだった回数(南軍の橋の架設の試みがおこなわれなかったものを含む)

ダイス	1	2	3	4	5	6+
1	成功	成功	成功	成功	成功	成功
2	失敗	成功	成功	成功	成功	成功
3	失敗	失敗	成功	成功	成功	成功
4	失敗	失敗	失敗	成功	成功	成功
5	失敗	失敗	失敗	失敗	成功	成功
6	失敗	失敗	失敗	失敗	失敗	成功

失敗：この試みが失敗した場合、橋マーカーはマップ上に配置されない。しかし、南軍プレイヤーは引き続きイニシアティブを保持し、資格のあるユニットを用いてアクションを実施しなければならない。彼はそれより後にイニシアティブのダイスが同じだったときには再び橋の架設を試みることができる。

成功：この試みが成功した場合、JacksonまたはDH Hillの指揮下にある疲労レベルが0の南軍歩兵ユニットがN1525-N1526またはN1625-N1626ヘクスサイドのいずれかの側のヘクスに存在するならば、南軍小河川橋(Minor River Bridge)マーカーをそのヘクスサイドに配置する(例外：その橋によってつながれるヘクスのいずれかに存在する北軍の合計戦闘力が5以上である場合、橋を配置することができない)。橋が配置されたならば、その直後に南軍プレイヤーはJacksonまたはDH Hillの指揮下のユニットを用いて行軍、司令官の活性化、または突撃アクションのいずれかを実施しなければならない。このアクションの一部として、南軍プレイヤーは1個以上のユニットにこの新しい橋を渡らせるか、これを渡る攻撃または突撃を試みなければならない。南軍プレイヤーがこの橋をマップに配置することに成功したならば、彼はそのアクションサイクルに再び別の橋を架設することができない(彼は回復フェイズに浮橋を架設することができる。10.1を参照)。新しい橋は破壊されることも、解体されることもできる(10.2を参照)。

ノート：南軍プレイヤーはこの地点でD H Hill及びJacksonのユニットにChickahommy川を渡らせなければならないわけではない。それらは望むならばいずれの側にも渡ることができる。

- 6 第1ターン回復フェイズ：第1ターンのアクションサイクルにおいて南軍プレイヤーがすべての橋の架設の試みに失敗した場合(またはその試みを一切おこなわなかった場合)、彼はルール10.1の条件と制限を満たしているならば、第1、第2、または第3ターンの回復フェイズのステップ1において、N1525-N1526またはN1625-N1626ヘクスサイドのいずれか(両方ではない)に自動的に浮橋を架設することができる(例外：通常、回復フェイズに橋の架設を試みるプレイヤーは、その試みが成功するかどうかを判定するためにダイスを1個ふらなければならない。しかし、この場合ダイスはふらず、南軍プレイヤーのN1525-N1526またはN1625-N1626のヘクスサイドを渡る橋を架設する試みは自動的に成功する)。他のヘクスサイドを渡る南軍の橋の架設の試みにおいては、通常のルールが(その試みが成功したかどうかを決定するダイスを含めて)適用される。
- 7 北軍砲艦：砲艦のルールは上級ゲームルールに書かれて

いる(24.0を参照)。プレイヤーはこのシナリオを開始する前にこの章を読んでおくべきである。北軍プレイヤーは砲艦(Gunboat)ユニット2個を持ち、これはシナリオを通じて砲艦ディスプレイ(Gunboat Display)の「James川-東(James River-East)」のマスに「通常」の面で留まる。これらは南マップ上の、最初の2桁が「14」以下のヘクスも含めて、James川沿いのヘクスすべてにおいて「防御支援」及び「砲撃」をおこなうことができる。

- 8 第1ターン：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(ダイスはふらない)。彼はパスすることができない。この2回のアクションフェイズにおいて、北軍プレイヤーは第2、第3、及び第6軍団のみを、行軍または司令官の活性化(突撃ではない)アクションにおいてのみ活性化させることができる。行軍をおこなうユニットは移動することはできるが、攻撃することも、敵軍ZOCに進入することもできない(敵軍ZOCを離れることはできる)。司令官の活性化アクションにおいて、北軍プレイヤーはそのアクションに参加させるために、好きな数の資格のあるユニットを選ぶことができる。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。
- 9 北軍移動制限：Ferry旅団は第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。第2ターンには通常どおり活性化されることできる。
- 10 北軍増援：第1、及び第2ターンのターン表示フェイズにおいて北軍プレイヤーはダイスを1個ふる。結果が2以上の場合、そのターンには北軍増援は使用できない。最初にその結果が1であった際に、Kimball旅団が増援として使用可能となる。2回目にその結果が1であった際に、Tyler旅団が使用可能となる。増援はS1707 (Berkeley)に配置される。S1707に敵軍が存在する場合、増援のダイスはふらない。
- 11 支配：ゲーム開始時において北軍プレイヤーは以下の目標ヘクスを支配している。
 - Malvern Hill (S1301)
 - Berkeley (S1707)
 - Haxall's Landing (S1403)
 - Westover (S1806)
 - Shirley (S1305)

勝利条件

南軍プレイヤーは以下の事柄によってVPを得点そして失点する。

VP 理由

- +15 ゲーム終了時に南軍プレイヤーがBerkeley (S1707)とWestover (S1806)のいずれか、または両方を支配している(両方のヘクスを支配している場合でも15VPを得点する)。
- +10 ゲーム終了時に南軍プレイヤーがMalvern Hill (S1301)、Haxall's Landing (S1403)、Shirley (S1305)のいずれか、またはすべてを支配している(これらのヘクスの2つまたは3つを支配している場合でも最大10VPを得点する)。
ノート：南軍プレイヤーがBerkeleyとWestoverのいずれか、またはその両方を支配している場合、Malvern Hill、Haxall's Landing、Shirleyのいずれか、またはそのすべてを支配していても10VPを得点しない(前述を参照)。
- +3 ゲーム終了時に9ヘクス以下の「補給線」(後述を参照)を設定することができない北軍歩兵師団(旅団ではない)ごとに。
補給線：「補給線」は資格のあるJames川の揚陸所ヘクスのいずれかから問題になっている北軍師団に隣接したいずれかのヘクスまで、道路、舗装道路、または鉄道ヘクスサイドのみを通して設定される、長さ無制限の連続したヘクスである。「資格のある」揚陸所ヘクスとは、南マップ上で、James川沿いにある、最初の2桁が「15」以上のいずれかのヘクスである。補給線は南軍が存在するヘクスにも、北軍ユニットが存在していない限り南軍ZOC(限定ZOCを除く)にも進入することができない。また補給線は、破壊された橋またはフェリーも、橋の存在しない浅瀬も渡ることができない。
- +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。
- 1 戦闘、退却、騎兵退却、または砲撃(延長行軍、強行軍、または敵軍ZOCから敵軍ZOCへの移動ではない)において失われた南軍兵力1ポイントにつき。

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

南軍VP	勝者
24以上	南軍決定的勝利
17から23	南軍実質的勝利
10から16	南軍最低限の勝利
3から9	北軍最低限の勝利
-4から2	北軍実質的勝利
-5以下	北軍決定的勝利

ゲインズ・ミル

GAINES MILL

ノート:「七日戦争」の2日目と3日目に、Leeは北軍右翼のFitz John Porterに対して大胆な攻撃を浴びせた。Porterの戦線は度重なる反乱軍の攻撃によって最終的にはGaines Millで破られたが、JacksonのValley軍が北軍の露出した側面にあらわれた時には、攻撃開始時にLeeが有していた勝機は失われていた。このシナリオにおいて北軍は川の北の自軍陣地を保持して、自軍基地を統制された状態でJames川沿いまで移動させるだけの時間を稼がなければならない。McClellanはChickahominy川の南から多くの部隊を引き抜かず、これらの部隊で川の南においてLeeの弱体化した戦線をRichmondに向けて圧迫できれば理想的であると考えていた。

マップ:北マップのみを使用する。

ゲームの長さ:1862年6月26日から6月27日、2ターン。

北軍セットアップ: The Skirmisher 第1号39ページの「UNION SET-UP」を参照。

- * この印のついているユニットは完成済みの胸壁マーカーの下でゲームを始める。
- + 93NYは完成済みの要塞マーカーの下でゲームを始める。
- ++ Nagleeは第1ターンにおいて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。

南軍セットアップ: The Skirmisher 第1号39ページの「CONFEDERATE SET-UP」を参照。

- + この印のついているユニットは疲労レベル1で、疲弊の面でゲームを始める。

特別ルール

- 1 ランダムイベント: このシナリオではランダムイベントを決定しない。
- 2 破壊された橋・フェリー: 次の橋及びフェリーに破壊(Destroyed)マーカーを配置する。
 - ・ N1929とN2028の間 (Fisher's Bridge)
 - ・ N2130とN2229の間 (Turner's Bridge)
 - ・ N2230とN2330の間 (Long Bridge)
 - ・ N2831とN2832の間 (Forge Bridge)
- 3 北軍の橋: 次のChickahominy川ヘクスサイドを渡る北軍小河川橋マーカーを配置する。
 - ・ N1325とN1326の間
 - ・ N1325とN1425の間
 - ・ N1525とN1526の間
 - ・ N1625とN1626の間
- 4 移動制限: ゲームの間を通じて、すべてのユニットはPamunkey川もSouth Anna川も渡ることができない。さらに、ゲームを通じてすべてのユニットは、Chickahominy川の南で、かつヘクス番号の最初の2桁が12であるヘクス(つまり1225から1233)に進入することができない。
- 5 浅瀬は進入禁止: すべての大川及び小河川はゲームを通じて渡河不可能である。破壊されていない橋またはフェリーにおいてのみ川を渡ることができる。両プレイヤーは第1ターンの終了時に橋を架設することができる(10.1を参照)。
- 6 北軍砲艦: 砲艦のルールは上級ゲームルールに書かれている(24.0を参照)。プレイヤーはこのシナリオを開始する前にこの章を読んでおくべきである。北軍プレイヤーは砲艦ユニット(「Gunboat-1」)を持ち、これはシナリオを通じて「通常」の面で「York川(York River)」のマスに留まる。Gunboat-1は「防御支援」及び「砲撃」をYork川～

Pamunkey川～Mattapony川沿いのヘクスにおいてのみ実施することができる。

- 7 北軍移動制限: 北軍のNaglee旅団はゲームの間を通じてChickahominy川を渡ることができない。
- 8 南軍移動制限: 南軍のLongstreet師団、AP Hill師団、またはDH Hill師団のいずれかに所属するユニットは、移動制限を受ける。この制限はこれら3個の師団いずれかに所属するユニットがTotopotomoy Creekの北にあるヘクスに移動できないというものである。この小川の源は08xxのヘクス列であるため、このヘクス列の西にあるヘクスにおいてはこれらのユニットの移動に制限はない。しかし、このヘクス列及びその東においては、これらのユニットは制限を受ける(例:08xxのヘクス列においては、0819に進入することはできるが0818、0817、またはその北に進入することができず、09xxのヘクス列においては、0920に進入することはできるが0919に進入することはできない)。これらの師団に所属するユニットはこの小川を越えて退却することができる。この小川の北に退却した場合、そのユニットは再びこの小川の南側に戻るまでは自由に移動することができる。そのユニットがこの小川の南に移動した時点で、この移動制限が再び有効となる。
- 9 第1ターン開始時: 南軍プレイヤーは第1ターンの1回目と2回目のイニシアティブに自動的に勝つ。しかし、自動的に得られるこの2回のアクションには次の移動制限が適用される。

- ・ 南軍ユニットは北軍ユニットに隣接するヘクスに進入することができず、かつ、
- ・ 南軍ユニットはヘクス番号の最初の2桁が「05」以上のヘクスからChickahominy川ヘクスサイドを渡ることができない。

ノート: Chickahominy川が小川になる部分であるN0822からN0117もChickahominy川である。

3回目のアクションフェイズ(及びその後ゲーム終了までの間)になるまで通常のイニシアティブのダイスはふられない。この時点より後は、これら2つの移動制限は適用されない。

- 10 6月26日の夜: 南軍は6月26日の非常に遅い時刻に攻撃を開始した。このため、第1ターンにおける両プレイヤーの攻撃能力をこの特別ルールにより制限する。両プレイヤーは第1ターンにおいて、南軍プレイヤーがイニシアティブを取った回数を記録する。南軍プレイヤーがイニシアティブのダイスに2回勝った後に、夕暮れが訪れる。夕暮れはゲームに影響しないが、このターンにおける攻撃が終了となる夜がもうすぐであるという信号を両プレイヤーに示す。夕暮れとなるイニシアティブは第1ターンの4回目の南軍アクションであることに注意すること(特別ルール9により与えられる、2回の自動的イニシアティブのため)。夕暮れとなった後、イニシアティブのダイスの結果が同じになるまでは通常どおり攻撃を続けることができる。イニシアティブのダイスが同じであった時点で夜が訪れる。南軍プレイヤーは通常どおりイニシアティブに勝つが、このアクション、及び第1ターンの残りすべてのアクションにおいて、次の制限が適用される。
 - ・ 両プレイヤーは突撃アクションを命じることができない。
 - ・ 両プレイヤーは騎兵突撃をおこなうことができない。
 - ・ 両プレイヤーは行軍アクションにおける攻撃をおこなうことができない。

夜においてもZOCは通常どおり機能し、プレイヤーは

ZOCへの進入及びZOCからの退出を通常どおりおこなうことができることに注意すること。第2ターンにはこのような夜のルールの影響はないことに注意すること。

- 11 支配：北軍プレイヤーはゲーム開始時点において次の目標ヘクスを支配している。
- White House Station (N2823)
 - Tunstall's Station (N2524)
 - Summit's Station (N2126)
 - Despatch Station (N1927)
 - Old Cold Harbor (N1523)
 - Watt (N1524)
 - New Cold Harbor (N1423)
- 12 Lee：Beaver Dam Creek (6月26日)及びGaines Mill (6月27日)の戦いは、LeeのNorthern Virginia軍司令官としての最初の積極的戦役であった。このシナリオの間を通じて、戦闘のダイス修正を算出する前にLee将軍のボーナスは用いられない。
- 13 Porter：このシナリオにおいて北軍軍団司令官Porterは、司令官の活性化アクションにおいて、そのユニットが第5軍団に所属しているかどうかにかかわらず、いずれの北軍歩兵ユニットも活性化することができる。イニシアティブのダイスに応じた活性化することのできるユニットの数に関する制限(5.2を参照)は通常どおり適用される。

勝利条件

南軍プレイヤーは以下の事柄によって勝利ポイントを得点そして失点する。

VP 理由

- | | |
|----|--|
| +6 | ゲーム終了時に南軍プレイヤーがWatt (N1524)を支配している。 |
| +3 | ゲーム終了時に南軍プレイヤーがOld Cold Harbor (N1523)を支配している。 |
| +3 | ゲーム終了時に南軍プレイヤーがNew Cold Harbor (N1423)を支配している。 |
| +3 | ゲーム終了時に南軍プレイヤーがWhite House Station |

(N2823)を支配している。

- | | |
|----|--|
| +2 | ゲーム終了時に南軍プレイヤーがTunstall's Station (N2524)を支配している。 |
| +2 | ゲーム終了時に南軍プレイヤーがSummit's Station (N2126)を支配している。 |
| +2 | ゲーム終了時に南軍プレイヤーがDespatch Station (N1927)を支配している。 |
| +5 | 第1ターンにSlocum歩兵師団がChickahominy川を北に渡った。 |
| +5 | 第1ターンにRichardson歩兵師団がChickahominy川を北に渡った。 |
| +3 | 第1ターンにPeck歩兵師団がChickahominy川を北に渡った。 |
| +2 | 第2ターンにSlocum歩兵師団がChickahominy川を北に渡った(かつ、第1ターンに既に渡っていない)。 |
| +2 | 第2ターンにRichardson歩兵師団がChickahominy川を北に渡った(かつ、第1ターンに既に渡っていない)。 |
| +1 | 第2ターンにPeck歩兵師団がChickahominy川を北に渡った(かつ、第1ターンに既に渡っていない)。 |
| +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。 |
| -1 | 戦闘、退却、または騎兵退却(延長行軍、強行軍、または敵軍ZOCから敵軍ZOCへの移動ではない)において失われた南軍兵力1ポイントにつき。 |

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

南軍VP	勝者
26以上	南軍決定的勝利
22から25	南軍実質的勝利
18から21	南軍最低限の勝利
14から17	北軍最低限の勝利
8から13	北軍実質的勝利
7以下	北軍決定的勝利

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 北軍侵攻フェイズ(第1ターンのみ)
北軍プレイヤーは最初の侵攻をどこにおこなうか決定する。
- 2 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。
- 3 移送フェイズ
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。
- 4 マップ外フェイズ(第4ターン及びそれより後)
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。
- 5 郡支配フェイズ
北軍プレイヤーは自軍がどの郡を支配しているかを決定する。
- 6 砲艦フェイズ
北軍プレイヤーは自軍の砲艦を移動することができる。
- 7 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。
- 8 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、結果が同じだった場合にはアクションサイクルの終了となる場合がある(19.0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。
- 9 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。
- 10 戦略サイクル(7で割り切れるターンにおいてのみ)
 - A 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。
 - B 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。
 - C Valleyセグメント(第35ターン及びそれより後)：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。
 - D Virginiaセグメント(第7ターンにはおこなわない)：南軍プ

レイヤーはVirginiaの出撃を試みることができる。

- E Norfolkセグメント(第7ターンにはおこなわない)：北軍プレイヤーはNorfolkを攻撃することができる。
 - F 攻城砲セグメント：北軍攻城砲ユニットの疲労レベルを1減らす。
 - G 集積所セグメント：北軍プレイヤーは集積所を「構築中(Build)」の面で配置すること、または存在している集積所を「構築中」から「完成(Complete)」の面に裏返すことができる。彼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。及び攻城ユニットを集積所に移動することができる。
 - H 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。
 - I 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。
 - J 北軍指揮セグメント：北軍プレイヤーは続く7ターンの間の自軍の姿勢が「積極的」であるか「消極的」であるかを決定する。
 - K 北軍再編成セグメント(第42ターン及びそれより後)：北軍プレイヤーは自軍を「再編成」することができる。
 - L A.P.Hillセグメント(第49ターンのみ)：南軍プレイヤーは司令官A.P.Hillを受け取る。
 - M 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。
 - N ゲーム終了セグメント(第91ターン及びそれより後)：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1個ふる。
- 11 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 ゲームの開始

ゲーム開始時において、北軍プレイヤーは彼がどこに「侵攻」することを望むかを宣言しなければならない。彼は次の4つの選択肢を持っている。

- ・半島(The Peninsula)
- ・Tappahannock
- ・Mobjack湾(Mobjack Bay)
- ・Urbana

北軍指揮の姿勢

北軍侵攻フェイズにおいて、指揮(Command)マーカーは北軍指揮欄(Union Command Track)の「0」のマスに配置され、姿勢(Posture)マーカーは北軍の姿勢欄(Union Posture Track)の「積極的(Active)」のマスに配置される。

部隊の配置

北軍プレイヤーが選択した侵攻場所によって両プレイヤーがどのように自軍ユニットを配置するかが決定される(「上級ゲームのセットアップ(Advanced Game set-ups)」を参照)。両プレイヤーが自軍部隊を配置した後、ゲームを始める。

16.0 ランダムイベント

各ランダムイベントフェイズに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)。

指揮の停滞

この結果が生じた場合、指定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を引き、自軍騎兵ユニットそれぞれの移動力から2を引く。通常、北軍の「司令官の活性化」アクション、または南軍の「行軍」アクションにおいて、歩兵ユニットの移動力は最低でも2である。しかし、指揮の停滞が生じているターンには、これらのアクションをおこなう影響下にあるプレイヤーの歩兵ユニットの移動力は最低でも1となる。

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)。

17.0 戦略イベント

戦略サイクルの戦略セグメントごとに両プレイヤーはダイスを2個ふる。戦略サイクルは7で割り切れるターンにのみおこなわれる(第7、第14、第21ターンなど)。プレイヤーは戦略表を参照し、ダイスの結果の合計に応じた結果をチェックする。

北軍指揮

「北軍のイニシアティブ」の結果が生じた場合、北軍プレイヤーは北軍指揮欄(Union Command Track)上の指揮(Command)マーカーを、その結果に含まれているカッコに囲まれた数(1または2「指揮ポイント」)だけ増加方向に動かす。

Virginia出撃せず

「Virginia出撃せず」の結果が生じた場合、南軍プレイヤーは現在の戦略サイクルのVirginiaセグメントにおいてCSS Virginiaによる「出撃」を試みることができない(22.0を参照)。

Drewry's Bluff砲兵

「Drewry's Bluff砲兵」の結果が生じた場合、南軍プレイヤーは海軍砲兵(Naval Battery)マーカーをDrewry's Bluff (S0301)に配置する(35.0を参照)。その時点でDrewry's Bluffに北軍が存在している場合、この結果は無視する。

Johnstonの解任

「Johnstonの解任」の結果が生じた場合、南軍プレイヤーは司令官Johnstonをマップから除去する。彼はLeeに置き換えられ、Leeは南軍司令官の存在しているいずれかのヘクスに配置される。

18.0 北軍指揮の姿勢

北軍プレイヤーは上級ゲームにおいて、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。

北軍指揮の姿勢の決定

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北軍指揮の姿勢を宣言しなければならない。特定の状況下において、彼はアクションサイクルに自軍の指揮の姿勢を変更することができる。

北軍指揮セグメント：各戦略サイクルの北軍指揮セグメントにおいて、北軍プレイヤーは自軍の指揮の姿勢を宣言する。

積極的な姿勢

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、指揮マーカーは指揮欄において1マス分減らされ、姿勢(Posture)マーカーが北軍姿勢欄(Union Posture Track)上の「積極的(Active)」のマスに配置される。

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。指揮マーカーはそれが存在している場所にとどまり、姿勢マーカーは姿勢欄上の「消極的(Passive)」のマスに配置される。指揮マーカーが「0」のマスに存在している場合、北軍プレイヤーは消極的な姿勢を宣言しなければならない。

北軍プレイヤーが積極的な姿勢を宣言した後7ターンの間を通じて、この姿勢は有効でありつづける。彼が消極的な姿勢を宣言した後7ターンの間を通じて、この姿勢は有効でありつづけるが、アクションサイクルにおける変更がなされた場合はこの限りではない(後述を参照)。

アクションサイクルにおける姿勢の変更：北軍指揮マーカーが指揮欄上の「1」以上の数が書かれたマスに存在している場合、北軍プレイヤーはアクションサイクルに1指揮ポイントを消費することによって、消極的な姿勢を積極的に変更することができる。そうする場合、指揮マーカーは指揮欄においてマス1個分減らされ、姿勢(Posture)マーカーは北軍姿勢欄(Union Posture Track)上の「積極的(Active)」のマスに配置される。北軍プレイヤーは彼がイニシアティブを持っているアクションサイクルの活性化セグメント開始時に、この宣言をおこなうことができる。北軍プレイヤーが積極的な姿勢への変更をおこなった場合、これより後に消極的な姿勢のペナルティ(後述)は効果を持たない。北軍プレイヤーの姿勢は彼が再び姿勢を宣言する次の北軍指揮セグメントまで、積極的でありつづける(積極的な姿勢への変更を北軍プレイヤーがいつおこなったかに応じて、次の北軍指揮セグメントの実施は現在のターンから最大6ターン後のいずれかになる)。北軍プレイヤーが指揮ポイントを持っていない場合、彼はアクションサイクルに自軍の姿勢を積極的に変更することはできない。

積極的な指揮の姿勢

北軍の姿勢が積極的である場合、プレイは通常どおりにおこなわれる。

ノート：ゲームの最初の7ターンの間、北軍の姿勢は自動的に積極的となる。

消極的な指揮の姿勢

北軍の姿勢が消極的である場合、以下のペナルティが有効になるのを除いてプレイは通常どおりにおこなわれる。

・北軍プレイヤーはすべての突撃及び総突撃のダイスに1を

足す。

- ・行軍アクションの間に攻撃をおこなう北軍ユニットのコストは以下の通り増える。
 - ・行軍隊形：1MP (歩兵)、2MP (騎兵)
 - ・緊急：2MP (歩兵)、4MP (騎兵)
 - ・通常：3MP (歩兵)、6MP (騎兵)
 - ・準備：5MP (歩兵)、10MP (騎兵)
- ・北軍の姿勢が消極的であるアクションサイクル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を得る(そのフェイズのイニシアティブセグメントにおいてはダイスをふらない)。南軍プレイヤーはイニシアティブを取ることも、パスすることもできる。2回目以降のアクションフェイズにおいては、イニシアティブは通常どおりに決定される。
- ・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の結果が同じだった場合、そのアクションサイクルは終了する(19.0を参照)。
- ・北軍プレイヤーはNorfolkを攻撃することができない(29.2を参照)。
- ・北軍の姿勢が消極的であるときに「雨」(「現在」または「現在+1、+2、または+3」)の結果が生じた場合、現在のターンのアクションサイクルは飛ばして、プレイを通常どおり進める。現在のターンにおけるその他のフェイズ及びサイクルは通常どおりおこなわれる。プレイは編入フェイズから直接回復フェイズに進む。「雨(現在+1、+2、または+3)」の結果においては、現在のターンに続くすべての雨のターンは完全に飛ばされる。この場合、「雨(現在+1、+2、または+3)」の結果が生じたターンの終了の直後、その後の最初の雨ではないターンのランダムイベントフェイズをプレイする。例外：戦略サイクルを飛ばしてはならない。7で割り切れるターンが飛ばされる場合、そのターンの戦略サイクルは通常どおりおこなわれる。
- ・新しいターンの開始時に北軍の姿勢が消極的から積極的に変更された場合、複数ターンの雨の結果によってターンが飛ばされることは無い。ターン開始時に北軍の姿勢が積極的である場合、そのターンはアクションサイクルを含めて通常どおりプレイされる。しかし、複数ターンの雨の結果の間に、新しいターンの開始時に北軍の姿勢が積極的から消極的に変更された場合、そのターンはアクションサイクルを飛ばすことを除いて通常どおりにおこなわれる。雨ターンでありかつ北軍の姿勢が引き続き消極的であるターンが続く場合、これらのターンは完全に飛ばされ、プレイはその後の最初の雨ではないターンのランダムイベントフェイズまで進む。

例：北軍の姿勢は消極的である。第12ターンのランダムイベントフェイズに「雨(現在)」の結果が生じた。これにより、第12ターンのアクションサイクルは飛ばされるが、その他すべてのフェイズは通常どおりおこなわれる。第13ターンのランダムイベントフェイズに「雨(現在+2)」の結果が生じた。これにより、第13、14、及び15ターンは雨ターンとなる。第13ターンのアクションサイクルは飛ばされる場合、その他すべてのフェイズは通常どおりおこなわれる。第14ターンは完全に飛ばされるが、このターンの戦略サイクルは通常どおりおこなわれる。第14ターンの北軍指揮セグメントに北軍プレイヤーは積極的な姿勢を宣言した。これにより、このターンの開始時に北軍の姿勢が積極的となったため、第15ターンは雨によって飛ばされることはなくなった。

19.0 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。

ノート：南軍プレイヤーが活性化されることのできるユニットを持っていない状態で、北軍プレイヤーがイニシアティブのダイスに勝ち、「司令官の活性化」アクションを宣言した場合、北軍プレイヤーはそのアクションに参加するユニットを、そのイニシアティブのダイスの結果に関わらず、何個でも選ぶことができる(5.2を参照)。

イニシアティブのダイスにおける「1」のぞろ目

イニシアティブセグメントにおいて、両プレイヤーのダイスが「1」であった場合、以下の2つの条件のいずれかが有効でない限り、そのアクションサイクルは(北軍の姿勢に関わらず)直ちに終了し、回復フェイズに進む。

- ・イニシアティブセグメントにおいて1のぞろ目が生じた場合でも、両プレイヤーがそのアクションサイクルにおいて少なくとも1回のアクションをおこなっていないければ、そのアクションサイクルは終了しない。この場合、1のぞろ目によって南軍プレイヤーがイニシアティブのダイスに勝ち、通常どおりプレイを進める。
- ・イニシアティブセグメントにおいて1のぞろ目が生じ、南軍軍司令官がLee(Johnstonではない)である場合、南軍プレイヤーはそのアクションサイクルを終了させるか、継続させるかを選択することができる。彼がサイクルの終了を選んだ場合、回復フェイズに進む。彼がサイクルの継続を選んだ場合、彼はイニシアティブのダイスに勝ち、通常どおりプレイを進める。

イニシアティブのダイスにおける「1」ではないぞろ目

北軍の姿勢が消極的であり、かつ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の結果が同じ(1である場合を除く)であった場合、両プレイヤーが現在のサイクルにおいて1度もアクションをおこなっていないくても、南軍軍司令官が誰であるかに関わらず、南軍プレイヤーは次の選択肢を得る。

- ・彼は現在のアクションサイクルを続けることができる。この場合、彼はイニシアティブのダイスに勝ち、プレイは通常どおり進む。
 - ・彼は現在のアクションサイクルを終了することができる。そうする場合、イニシアティブ決定のためのダイスはふらずに、次の手順に従う。
 - 1 南軍アクション1回：南軍プレイヤーはマップ上の資格のあるユニットまたは司令官のいずれかを用いて、いずれかの種類のアクション1回をおこなうことができる。
 - 2 戦略移動：
 - ・北軍プレイヤーは連続して「行軍」または「司令官の活性化」アクションをおこなうことができる。ただし、選ばれるユニットまたは司令官は戦略移動をおこなう資格がなければならず、かつすべての活性化されたユニットはその移動を通じて戦略移動の制限に従わなければならない(20.0を参照)。
 - ・南軍プレイヤーは連続して「行軍」または「司令官の活性化」アクションをおこなうことができる。ただし、前述の北軍プレイヤーに適用される戦略移動の制限と同じものに従う。
- ノート：南軍プレイヤーが望む場合、彼は両プレイヤーがこのステップを実施する順番を逆にする事ができ

る。この場合、彼はその事実を宣言し、先に戦略移動を実施して、その後北軍プレイヤーがおこなう。

- 3 その他の南軍アクション：南軍プレイヤーは連続して「行軍」アクションをおこなうことができる。ただし、選ばれるユニットまたは司令官は乗車または乗船を実施する資格があるか、鉄道または水上移動をおこなう資格がなければならない(21.0及び23.0を参照)。このステップにおいて活性化されているユニットが実施することができる活動は乗車、乗船、鉄道移動、または水上移動のみである。
- 4 アクションサイクルの終了：アクションサイクルは終了し、回復フェイズに進む。この回復フェイズにおいて両プレイヤーは橋とフェリーの修理、及び徴発をおこなうことができるが、塹壕構築をおこなうことはできない。

積極的な北軍姿勢：北軍の姿勢が積極的である場合、イニシアティブのダイスがぞろ目(1を除く)であっても何の影響もない。

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。
- ・歩兵または砲兵ユニットが選択された場合、敵軍の歩兵または砲兵ユニットから8ヘクス以上離れていなければならない。
- ・騎兵ユニットが選択された場合、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。
- ・(南軍のみ)北軍が支配する郡に存在してはいならない(25.0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てられている場合に、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、そのアクションは「戦略移動」を使用することができる戦略移動がおこなわれた場合、手番プレイヤーは次の手順に従う。

- 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。消費され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置かれる。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	12(10)	24(20)
3	18(15)	36(30)
4	24(20)	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	9(7)	15(12)
3	13(10)	22(18)
4	18(14)	30(25)

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(16.0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になる(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、その結果を通常どおりに適用する。
- 4 ユニットの通常どおり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。

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。

- ・歩兵または砲兵の場合、その移動の間を通じて、敵軍の歩兵または砲兵(騎兵ではない)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。
- ・騎兵の場合、その移動の間を通じて、敵軍の騎兵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。
- ・攻撃をおこなうことができない。敵軍の騎兵ユニットに隣接する場合、後述の「騎兵退却」を参照すること。
- ・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。
- ・(南軍のみ)北軍が支配する郡(25.0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てられている場合に、ユニットが戦略移動をおこなう可能性がある。

騎兵退却

歩兵または砲兵ユニットが戦略移動を用いて敵軍騎兵ユニットの通常(限定ではない)ZOCに進入した場合、敵軍プレイヤーは騎兵退却をおこなわなければならない。この退却は通常どおりおこなわれ、行軍をおこなっているユニットの移動力が減らされる可能性がある。

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かPetersburg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。
- ・ 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。
- ・ 北軍が支配する郡(25.0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、「鉄道エリア」ごとに最大1個である。

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。乗車状態のユニットは鉄道移動のみをおこなうことができる。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。

鉄道エリア

南軍プレイヤーは1)James川の北にあるすべてのヘクス及び、2)James川の南にあるすべてのヘクス、の2つの「鉄道」エリアを持つ。各エリアにおいて、1ターンに1個より多いユニットが乗車することはできない。

ノート：RichmondにあるN0527 (Hollywood Cemetery)及びN0627 (Capitol)は共に北と南の両方のエリアに存在するものとして扱う。

下車

南軍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、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。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またはPetersburgのいずれかのヘクスに進入した。

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。

- ・ 破壊された橋が存在するヘクスサイドを渡ることができない。
- ・ 敵軍ZOCに進入することができない。
- ・ 北軍が支配する郡(25.0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またはPetersburg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、Richmond and Danville RR、Clover Hill RR、及びPort Waltham RRは、ゲームにおいてはRichmond and Petersburg RRの一部として扱う。

22.0 CSS Virginia 及び USS Monitor

装甲艦C.S.S. Virginia (旧U.S.S. Merrimac)及びU.S.S. Monitorはこの戦役において大きな役割を演じた。

C.S.S. Virginia

ゲーム開始時において南軍プレイヤーはVirginiaをNorfolkのマスに配置する。これは破壊されない限りゲームを通じてこの場所に残る。

U.S.S. Monitor

ゲーム開始時において北軍プレイヤーはMonitorをFort Monroeのマスに配置する。これは破壊されない限りゲームを通じてこの場所に残る。

Virginiaの「出撃」

第14ターン及びそれより後のいずれかの戦略サイクルにおけるVirginiaセグメントに、南軍プレイヤーはVirginiaを「出撃」させることができる。Virginiaは1回の戦略サイクルにつき最大1回だけ出撃することができる。

例外：Virginiaが損害を受けている、または現在の戦略サイクルの戦略セグメントにおいて「Virginia出撃せず」の結果が生じている場合、Virginiaは出撃することができない。

南軍プレイヤーが出撃を望む場合、彼はそれを宣言し、ダイスを2個ふって、その結果を合計したものをVirginia出撃表にあてはめる。以下の結果がおこりうる。

- ・ Virginia破壊される：Virginiaはマップから取り除かれる。
- ・ Monitor破壊される：Monitorはマップから取り除かれる。

- VirginiaとMonitor破壊される：VirginiaとMonitorの両方をマップから取り除く。
- NE(効果なし)：その出撃は何の効果も及ぼさない。
- VirginiaとMonitorに損害：VirginiaとMonitorは両方とも、結果に記されているカッコの中の値に等しい数のターンの間、損害を受ける。ターン欄上において、現在のターンよりこの値に等しい数だけ先のターンに、両方のユニットを配置する。

例：第14ターンのVirginiaセグメントにおいて「(29)」と書かれた損害の結果が生じた場合、両方の船はターン欄の第43ターンのマスに配置される。第43ターンの開始時に、これらの船はNorfolk及びFort Monroeのマスに復帰する。

Virginiaの破壊は次の影響を持つ。

- それより後には出撃できない。
- 両プレイヤーの水上移動に影響する(23.0を参照)。
- 南軍の補給に影響する(30.2を参照)。
- 北軍プレイヤーはVPを得点する(37.0を参照)。

Monitorの破壊は次の影響を持つ。

- Norfolkに対する北軍の攻撃に不利益が生じる(29.0を参照)。
- 北軍プレイヤーはDrewry's BluffのVPを得点できない(37.0を参照)。
- 北軍プレイヤーはVPを失点する(37.0を参照)。

Norfolk：Virginiaは北軍プレイヤーがNorfolkを支配した際にも破壊される(29.0を参照)。

損害：損害は次の影響を持つ。

- Virginiaが損害を受けている場合、出撃できない。
- Monitorが損害を受けている場合、北軍プレイヤーはDrewry's BluffのVPを得点することができない(37.0を参照)。

23.0 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：Fort MonroeまたはNorfolkに存在している北軍ユニットも乗船することができる。
- 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21以下(北軍の場合)または10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)各ターンに最大1個の南軍ユニットが乗船することができる。
- (北軍)北軍プレイヤーは各ターンに乗船の試みを2回(同じユニットでも異なる2ユニットでも)おこなうことができる。さらに、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。

南軍の乗船：資格のあるユニットを乗船させる場合、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。南軍プレイヤーはその上に南軍「水上移動(Amphibious Movement)」マーカーを配置する。これで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。

北軍の乗船：資格のあるユニットを乗船させる場合、北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。しかし、北軍の乗船は南軍プレイヤーのように自動的にはおこなわれない。かわりに、北軍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3以下の場合、そのユニットは乗船に成功し、北軍の「水上移動(Amphibious Movement)」マーカーをその上に配置する。ダイスが4以上の場合、そのユニットは乗船せず、マーカーは配置されない(このダイスは後述の通り修正される)。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。

ノート：乗船のために延長行軍が生じることはない。

乗船のダイスの修正：北軍の乗船のダイスは以下の条件のいずれかが有効である場合に修正される。

+2：4月5日から4月11日のすべての乗船の試みに。

+1：4月12日から5月5日のすべての乗船の試みに。

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る。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ならいつでも、ユニットが存在しているヘクスにおいて水上移動マーカーを取り除いて「下船」させることができる。北軍プレイヤーはFort Monroeまたは(北軍が支配している)Norfolk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。以下のいずれかの条件に合致した場合、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、またはNorfolkのいずれかにい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。

水上移動をおこなう方法

水上移動をおこなうために、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(司令官の活性化であってもならない)。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Fort Monroeまたは北軍支配下のNorfolk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

上移動の結果疲労レベルが2、3、または4になる場合でも、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。大河川に沿って移動する場合、ユニットは乗船したヘクスと同じ「側」に留まらなければならない。さらに、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：N3726において乗船しているユニットがN3726 - N3725から直接N3625に行く経路で移動する代わりに、N3725 - N3824 - N3823 - N3724 - N3725に戻る - N3625の経路でPamunkey川を上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、揚陸所ヘクスのシンボルがN3725にある地峡の反対側にあるため、N3726から進入した場合、ユニットはN3725において下船することができない。

Fort MonroeとNorfolk

Fort MonroeまたはNorfolk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6ヘクスの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。配置の後、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。

ヘクス	消費するヘクス数
S5822 (James川)	8
S5809 (York川)	15
S5805 (Severn川)	15
S5801 (Mobjack湾)	15
N5823 (Piankatank川)	20
N5819 (Rappahannock川)	20

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または(北軍が支配している)Norfolkに水上移動することができる。

例外：記載されている5つのヘクスからFort MonroeまたはNorfolk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またはNorfolkに配置される

Fort MonroeまたはNorfolk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またはNorfolk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またはNorfolkにとどまらなければならない。

水上移動とC.S.S. Virginia

北軍：Virginiaが破壊されていない場合、北軍ユニットはJames-Appomattox-Chickahominy-Warwick川において乗船することも、水上移動することもできない。また、Fort Monroeにおいて乗船している北軍ユニットはJames川に進入することができない。この制限はVirginiaが損害を受けている場合でも、そしてMonitorが破壊されているかどうかに関わらず適用される。

南軍：Virginiaが破壊された場合、南軍プレイヤーはゲーム終了までJames-Appomattox-Chickahominy-Warwick川において乗船することも、水上移動することもできない。この制限はMonitorが破壊された場合でも適用される。

Yorktown及びGloucester Point

北軍：南軍の歩兵または砲兵ユニットがYorktown (S5510)またはGloucester Point (S5608)、またはその両方に存在している場合、北軍ユニットは南マップ上のYork-Pamunkey-Mattapony川において、ヘクス番号の最初の2桁が「57」または「58」のヘクスでのみ乗船または水上移動することができる。YorktownとGloucester Pointのいずれにも南軍の歩兵または砲兵ユニットが存在していない場合、北軍ユニットはこれらの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。

南軍：YorktownとGloucester Pointの両方に南軍の歩兵または砲兵ユニットが少なくとも1個存在している場合、南軍ユニットは南マップ上のYork-Pamunkey-Mattapony川において、ヘクス番号の最初の2桁が「57」または「58」のヘクスで乗船または水上移動することができる。YorktownまたはGloucester Pointのいずれか(または両方)に南軍の歩兵または砲兵ユニットが存在していない場合、南軍ユニットはこれらの川のすべてにおいて乗船することも、水上移動することもできない。

Mulberry Point及びHarden's Bluff

Virginiaが破壊されたものの、南軍歩兵ユニットがMulberry Point (S5016)とHarden's Bluff (S4717)の両方に存在している場合、北軍ユニットはヘクス番号の下2桁が「18」以上のヘクスにおいてのみJames川またはWarwick川で乗船または水上移動することができる。Virginiaが破壊され、かつこれらのヘクスの一方または両方に南軍ユニットが存在していない場合、北軍ユニットはJames-Appomattox-Chickahominy-Warwick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。

例外：南軍の海軍砲兵がDrewry's Bluffに存在している場合、北軍ユニットは北マップ上のJames川において乗船することも、水上移動することもできない。

Rappahannock川

北軍ユニットのみがRappahannock川において乗船及び水上移動をおこなうことができる。南軍ユニットはそれをおこなうことができない。

24.0 北軍砲艦

北軍プレイヤーは2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。そのマーカーには「通常(Normal)」の面と「移動(Transit)」の面がある。

砲艦の使用

ゲーム開始時に砲艦は両方とも通常的面で「Hampton Roads」のマスに配置される。北軍プレイヤーはゲーム開始時に砲艦

-1(Gunboat-1)を使用できる。しかし砲艦-2 (Gunboat-2)はVirginiaが破壊されるまでHampton Roadsにとどまらなければならない。Virginiaが破壊された場合、北軍プレイヤーは砲艦-2を通常どおり使用することができる。

砲艦ディスプレイ

砲艦ディスプレイ (Gunboat Display)はいくつかのマスに分けられており、そのそれぞれはマップ上のある地域に関連付けられている。砲艦フェイズに、北軍プレイヤーは砲艦-1及び砲艦-2(Virginiaが破壊されている場合)をこのディスプレイ上のいずれかのマスに移動することができる。

例外：砲艦フェイズ開始時にJames川-東 (James River-East)のマスに存在していない砲艦を、James川-西(James River-West)のマスに配置することはできない。また、砲艦はVirginiaまたは南軍の海軍砲兵によってあるマスへの進入を阻止される可能性がある。

砲艦フェイズに別のマスに移動する砲艦は、「移動」の面に裏返される。砲艦は雨ターンに移動することができる。砲艦は北軍指揮の停滞の影響を受けない。

「通常」状態への復帰：砲艦フェイズ開始時に移動の面を上にしていない砲艦は、「通常」の面に裏返される。その砲艦フェイズまたはより後の砲艦フェイズにおいて別のマスに移動しない限り、その面のままである。

砲艦とC.S.S. Virginia

Virginiaが破壊されていない場合、砲艦-1は「James川-東(James River-East)」のマスに進入することができない。この制限はVirginiaが損害を受けている場合でも適用される。

Yorktown及びGloucester Point

南軍の歩兵または砲兵ユニットがYorktown (S5510)またはGloucester Point (S5608)、またはその両方に存在している場合、北軍の砲艦は「York川(York River)」のマスに進入することができない。

Mulberry Point及びHarden's Bluff

Virginiaが破壊されたものの、南軍歩兵ユニットがMulberry Point (S5016)とHarden's Bluff (S4717)の両方に存在している場合、この南軍の海軍砲兵より先への北軍の水上移動は制限されるが(23.0を参照)、砲艦は「James川-東(James River-East)」のマスに自由に進入することができる。

砲艦と戦闘

砲艦は防御支援と「砲撃」の、2種類の「支援」を北軍プレイヤーに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。

制限：砲艦は存在している砲艦ディスプレイ上のマスに関連付けられている地域にのみ支援を提供することができる。

- Hampton Roadsのマス：砲艦がHampton Roadsのマスに存在している場合、南マップ上のヘクス番号の最初の2桁が「55」以上で、下2桁が「10」以下の、資格のあるヘクスにのみ支援を提供することができる。この制限はMobjack湾-Severn川-東York川の地域にのみ適用される。
- York川(York River)のマス：砲艦がYork川のマスに存在している場合、York-Pamunkey-Mattapony川の資格のあるヘクスにのみ支援を提供することができるが、南マップ上のヘクス番号の最初の2桁が「55」以上のヘクスには支援を提供

することができない。

- Rappahannock川 (Rappahannock River)のマス：砲艦がRappahannock川のマスに存在している場合、Rappahannock-Piankatank川の資格のあるヘクスにのみ支援を提供することができる。
- James川-東(James River-East)のマス：砲艦がJames川-東のマスに存在している場合、南マップ上におけるJames-Warwick-Chickahominy川の資格のあるヘクスのうち、ヘクス番号の最初の2桁が「15」以上のヘクスにのみ支援を提供することができる。
- James川-西(James River-West)のマス：砲艦がJames川-西のマスに存在している場合、James-Appomattox川の資格のあるヘクスにのみ支援を提供することができる。南マップにおいては、ヘクス番号の最初の2桁が「14」以下のヘクスにおいてのみ支援をおこなうことができる。

例外：James川のN0628、N0728、及びこれらの地点の上流にあるいずれのヘクスにおいても支援はおこなわれない。さらに、Drewry's Bluffに南軍の海軍砲兵が存在している場合、北マップ上のJames川すべてにおいて支援は提供されない。Appomattox川のS0611、S0612、及びこれらの地点の上流にあるいずれのヘクスにおいても支援はおこなわれない。

支援をおこなう方法

防御支援：攻撃されている北軍ユニットが次の条件の両方を満たしている場合、砲艦はそのユニットに防御支援を提供することができる。

- その北軍ユニットは、ディスプレイ上において砲艦が存在しているマスに関連付けられた地区において、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存在していなければならない。
- その砲艦は通常(移動ではない)の面でなければならない。

各砲艦は1ターンに4回の防御支援をおこなうことができる。砲艦が防御支援に使用されるごとに、北軍プレイヤーは紙片にそれを記録する。4回使用した後は、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。北軍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。

- 防御側の北軍ユニットが平地または丘陵に存在する場合、北軍プレイヤーは自らのダイスを2を足す。
- 防御側の北軍ユニットがその他のいずれかの地形に存在する場合、北軍プレイヤーは自らのダイスを1を足す。

砲撃：北軍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す南軍ユニットが存在している1ヘクスを砲撃することができる。砲撃はアクションではなく、北軍プレイヤーが現在のアクションフェイズにおいてアクションを宣言するより前に実施されなければならない。

- 砲撃を受ける南軍ユニットが、ディスプレイ上において砲艦が存在しているマスに関連付けられた地区において、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存在していなければならない。
- その砲艦は通常(移動ではない)の面でなければならない。

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1ヘクスを砲撃することができるのは、1ターンにつき最大1回である。北軍プレイヤーがあるヘクスに対する砲撃を宣言した場合、彼はダイスを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：目標ヘクス内の南軍ユニットのすべての戦力マーカーは混乱状態になる。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、そのヘクス内の1個のユニット(南軍プレイヤーが選択する)の兵力を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。

- ・6以上：目標ヘクス内の南軍ユニットのすべて戦力マーカーは混乱状態になる。また、そのヘクス内の1個のユニット(南軍プレイヤーが選択する)の兵力を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、兵力を1減らすことの他の追加の影響はない。

砲撃のダイス修正：北軍プレイヤーの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南軍ユニットが存在している。
- 1：目標ヘクスに、南軍の海軍砲兵が存在する。

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(つまりYorktownまたはGloucester Point)を砲撃する場合、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。このダイスは修正される可能性がある(後述を参照)。

- ・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15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、それは砲艦ディスプレイ上のHampton Roadsのマスに戻される。

海軍砲兵のダイス修正：北軍の砲撃の目標がYorktown (S5510)またはGloucester Point (S5608)であり、両方のヘクスが少なくとも1個の南軍歩兵または砲兵ユニットが存在している場合、南軍プレイヤーの海軍砲兵のダイスから2を引く。

特別砲艦ボーナス：通常(移動ではない)の面の砲艦がHampton Roadsのマスに存在し、その砲艦が現在のターンにおいてまだ砲撃をおこなっていない場合、それは北軍のYorktownまたはGloucester Pointに対する攻撃に特別なボーナスを提供する資格がある。このボーナスは砲撃においては適用されず、行軍における攻撃または突撃アクションにのみ適用される。

- ・Yorktownへの攻撃：Gloucester Pointに南軍の歩兵ユニットも砲兵ユニットも存在していないときに北軍プレイヤーがYorktownに対する攻撃を命じた場合、資格のある砲艦がHampton Roadsのマスに存在していれば、北軍プレイヤーはその攻撃において他の通常の修正に加えて、+1の特別なダイス修正を受ける。
- ・Gloucester Pointへの攻撃：Yorktownに南軍の歩兵ユニットも砲兵ユニットも存在していないときに北軍プレイヤーがGloucester Pointに対する攻撃を命じた場合、資格のある砲艦がHampton Roadsのマスに存在していれば、北軍プレイヤーはその攻撃において他の通常の修正に加えて、+1の特別なダイス修正を受ける。

Hampton Roadsに1個より多い砲艦が存在している場合でも、砲艦によるこの特別なボーナスは、1回の攻撃につき最大+1である。砲艦が北軍の攻撃にこの特別なボーナスを適用した場合、そのターンの終了時までその砲艦は砲撃(または別の特別砲艦ボーナスの提供)をおこなうことができない。

25.0 郡の支配

郡支配フェイズにおいて、北軍プレイヤーは彼がいずれかの郡を「支配」しているかどうかチェックしなければならない。マップ上には11の支配されうる郡が存在し、そのそれぞれには「支配郡都」がある。それは以下のとおりである。

郡	支配郡都
Caroline*	Chester Depot (N0304)
Chesterfield	Drewry's Bluff (S0301またはN0734)
Dinwiddie	Petersburg (S0413)
Gloucester	Gloucester Point (S5608)
Hanover*	Hanover Junction (N0308)
Henrico	Capitol-Richmond (N0627)
King William	West Point (N4226)
New Kent	White House Station (N2823)
Prince George	Blanford (S0612)
Sussex	Waverly (S2323)
York	Yorktown (S5510)

* 北軍プレイヤーがCarolineまたはHanover郡の支配を獲得した場合、南軍ユニットは直ちにRappahannockのマスから移送されなければならない。

北軍プレイヤーは郡を支配することによりVPを得点する可能性がある。また、北軍が支配している郡において、南軍の鉄道移動及び戦略移動は禁じられる。

北軍プレイヤーが郡を支配する方法

郡支配フェイズにおいて、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。また、これに加えて、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。

26.0 増援

増援には、確定増援、可変増援、及び特別増援の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。

26.1 南軍の増援

確定増援(第7ターン)

第7ターン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の増援を受け取る。

- ・ Longstreet (司令官) ・ RH Anderson ・ Cavalry (旅団)
- ・ Pickett ・ Stuart (司令官)

南軍プレイヤーはこれらのユニットを、N0501、N0701、N0801、N1001、またはN1101のいずれかに配置することができる。

可変増援

南軍の可変増援にはRichmondと「S.C.(South Carolina)方面軍」の2種類がある。

Richmond増援：ゲーム開始時に、南軍プレイヤーはユニットを「Richmond」のマスにユニットを配置する。すべての戦略サイクルの増援セグメントにおいて、南軍プレイヤーはダイスを2個ふり「Richmond」増援表を参照する。生じうる結果は5種類ある。増援が利用できる場合、それはRichmondのマスから使用される。

- ・ 増援A：増援として歩兵ユニット1個を選ぶ。
- ・ 増援B：増援として騎兵ユニット1個を選ぶ。
- ・ 増援C：増援として歩兵ユニット1個と騎兵ユニット1個を選ぶ。
- ・ 増援D：増援として歩兵ユニット1個と砲兵ユニット1個を選ぶ。
- ・ なし：増援を受け取らない。

示されている兵科のユニットがRichmondのマスに残っていない

い場合、南軍プレイヤーはその兵科の増援を受け取らない。Richmond増援は増援セグメントにN0627 (Capitol)に配置される。

例外：Richmondのヘクスのいずれかに北軍が存在している場合、南軍プレイヤーはRichmond増援を受け取ることができない。

潰滅した騎兵ユニット：南軍騎兵連隊または旅団が、戦闘または騎兵退却において潰滅した場合、それはRichmondのマスに配置される。その後、南軍プレイヤーが増援として騎兵ユニットを選ぶことを許された場合、彼はその増援として過去に潰滅したユニットを選ぶことができる。そうする場合、そのユニットは兵力1の統制状態の戦力マーカーを持ってN0627に配置される。騎兵ユニットは何度でも潰滅してゲームに戻る可能性がある。

S.C.方面軍増援：ゲーム開始時において南軍プレイヤーは「S.C.方面軍(Dept. of S.C.)」のマスに9個のユニットを配置する。第7ターン及びそれより後のすべての戦略サイクルの増援セグメントにおいて、南軍プレイヤーはダイスを2個ふり「S.C.方面軍」増援表を参照する。生じうる結果は2種類ある。

- 増援：南軍プレイヤーは歩兵1個旅団を増援として受け取る。このユニットは増援セグメントにS0420 (Reams Station)に配置されなければならない。

例外：Dinwiddie郡に北軍ユニットが少なくとも1個存在する場合、この増援は南マップの南端にある北軍ユニットの存在しないヘクスに配置されなければならない。

増援として1個旅団が利用できる場合、次の順番で選ばなければならない。

- | | | |
|----------------|-----------|----------------|
| 1. Gregg | 4. Ripley | 7. Drayton* |
| 2. JR Anderson | 5. Martin | 8. Evans |
| 3. Branch | 6. Lawton | 9. DeSaus'sure |

* 北軍の「大西洋岸」増援を引き起こす。

- なし：南軍プレイヤーは増援を受け取らない。

特別増援

N.C.方面軍：ゲーム開始時において南軍プレイヤーは「N.C.方面軍(Dept. of N.C.)」のマスに次のユニットを持っている。

- Holmes
- Ransom
- 1 NC

これらのユニットは、増援セグメント開始時において、北軍歩兵または砲兵(騎兵ではない)ユニットが次の郡のいずれかにあるヘクスに存在している場合を除き、このマスにとどまらなければならない。

- Chesterfield
- Henrico
- Hanover
- Dinwiddie
- Prince George

北軍歩兵または砲兵ユニットがそれらの郡に存在している場合、南軍プレイヤーはダイスを1個ふる。

- 1または2：南軍プレイヤーはN.C.方面軍のマスにあるすべてのユニットを増援として受け取る。このユニットはS0420 (Reams Station)に配置されなければならない。

例外：Dinwiddie郡に北軍ユニットが少なくとも1個存在する場合、この増援は南マップの南端にある北軍ユニットの存在しないヘクスに配置されなければならない。

- 3以上：南軍プレイヤーは現在のターンにおいてはN.C.方面軍の増援を受け取らない。

N.C.方面軍の増援を受け取った後には、ゲームの残りの間、このダイスを二度とふらない。しかし、彼らを受け取っていない場合には、南軍プレイヤーはより後の増援セグメントにおいて前述の郡に北軍の歩兵または砲兵ユニットが存在している場合に、再びこのダイスをふることができる。

A.P. Hill：第49ターン(5月23日)の戦略サイクルのA.P. Hillセグメントに、南軍プレイヤーは増援として司令官A.P. Hillを受け取る。彼はいずれもHillの指揮下にあるGreggまたはJR Anderson半個師団のどちらかに配置されなければならない。Gregg及びJR Andersonの両方がまだS.C.方面軍のマスに存在している場合、南軍プレイヤーはGreggまたはJR Andersonが到着した後の最初のA.P. HillセグメントになるまでHillを配置しない。Gregg及びJR Andersonの両方が第49ターンより前に潰滅している場合、南軍プレイヤーはいずれかの指揮系統に属する旅団を1個または2個選び、これをA.P.Hillの指揮下にある臨時の半個師団として扱わなければならない。A.P. Hillセグメントにおいて、Hillはそのどちらかに配置されなければならない。

26.2 北軍の増援

北軍の増援の配置

北軍の増援は、それが確定増援、可変増援、または特別増援のいずれであるかに関わらず、増援セグメントに、Fort Monroe(または北軍が支配しているならばNorfolk)のマス、または次の3ヘクスのいずれかのうち、完成の面の集積所が存在しているヘクスにおいてマップ上に配置されなければならない。

- S5702 (Mobjack湾)
- N5418 (Urbana)
- N3602 (Tappahannock)

確定増援(第7、及び第14ターン)

第7ターン：第7ターンの戦略サイクルの増援セグメントに、北軍プレイヤーは次の増援を受け取る。

- McClellan (AP司令官)
- Hooker (III)
- Richardson (II)
- Sumner (第2軍団司令官)
- Casey (IV)

第14ターン：第14ターンの戦略サイクルの増援セグメントに、北軍プレイヤーはFranklin師団を増援として受け取る。

ノート：北軍プレイヤーが半島に侵攻する場合、増援を第2ターン開始時に(4月6日)に受け取る。これらのユニットは上級ゲーム特別ルール(37.0を参照)に従ってマップ上に配置される。

可変増援

ゲーム開始時において、北軍プレイヤーは「Baltimore/D.C.」のマスにいくつかのユニットを配置する。各戦略サイクルの増援セグメントの開始時に、北軍プレイヤーはダイスを2個ふり、自軍の「Baltimore/D.C.」増援表を参照する。生じうる結果は5種類ある。増援が使用可能になった場合、それはBaltimore/D.C.のマスから取り除かれる。

- 増援(A)：彼は増援としていずれかの4ユニットを選ぶ。
- 増援(B)：彼は増援としていずれかの3ユニットを選ぶ。
- 増援(C)：彼は増援としていずれかの2ユニットを選ぶ。
- 増援(D)：彼は増援としていずれかの1ユニットを選ぶ。
- なし：彼は増援を受け取らない。

Baltimore/D.C.のマスにユニットが残っていない場合、北軍プレイヤーはその時点では増援を受け取ることができない。

潰滅した騎兵ユニット：北軍騎兵ユニットが戦闘または騎兵退却において潰滅した場合、それはBaltimore/D.C.のマスに配置される。その後、北軍プレイヤーが特別増援を選ぶことができる場合に、彼は過去に潰滅したユニットをその増援として選ぶことができる。そうする場合、そのユニットは兵力1の統制状態の戦力マーカーを持ってマップ上に配置される。騎兵ユニットは何度でも潰滅してゲームに戻る可能性がある。

特別増援

ゲーム開始時において、北軍プレイヤーは次のユニットを「大西洋岸(Atlantic Coast)」のマスに持っている。

- Burnside (司令官)
- Reno
- Parke
- Foster
- Stevens
- Wright

これらのユニットは、先の(7ターン前の)増援セグメントにおいて南軍プレイヤーがDrayton旅団を可変増援として受け取った場合を除き、このマスにとどまらなければならない。南軍プレイヤーがこれを受け取った場合、北軍プレイヤーは大西洋岸増援を受け取るかどうかを決定するために、現在及びそれより後の増援セグメントごとにダイスを1個ふる。生じうる結果は次の2種類である。

- 3以下: 北軍プレイヤーは増援として、大西洋岸のマスから1個師団を選ぶ。この結果が最初に生じた際には、彼は司令官Burnsideも受け取る。
- 4以上: 北軍プレイヤーは現在のターンにおいて大西洋岸増援を受け取らない。

27.0 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。南軍プレイヤーは「Valley」及び「Rappahannock」のマスでゲームを始めるいくつかのユニットを持っている。北軍プレイヤーは「Fredericksburg」のマスでゲームを始めるいくつかのユニットを持っている。南軍プレイヤーはゲーム中に自軍ユニットをマップに移送することができるが、そうした場合、北軍プレイヤーがFredericksburgからの実質的な増援を受け取る機会が増える。

Valleyセグメント

Valleyセグメント(35ターン及びそれより後の戦略サイクルにのみおこなわれる)に、プレイヤーは次の手順の活動をおこなう。

- 1 Valley欄(Valley Track): Valley欄(Valley Track)マーカーを1マス減らす。
- 2 攻勢: 南軍プレイヤーは「攻勢」を宣言することができる。
- 3 北軍の解放: 北軍プレイヤーはFredericksburgのユニットの「解放」を試みることができる。

Valley欄

ゲーム開始時において、南軍プレイヤーはValley欄の「0」のマスに「Valley」マーカーを配置する。このマーカーはゲーム中に、この欄の上で動かされる可能性がある。

- 各Valleyセグメントの開始時において、南軍プレイヤーはValleyマーカーを1マス減らす。しかし、マーカーが既に「0」のマスに存在する場合、これ以上減らさない。
- Valleyセグメントに南軍プレイヤーが「攻勢」を宣言した場合(後述を参照)、Valleyマーカーはより多い値のマスに増える可能性がある。しかし、マーカーが「+4」のマスの上に動かされることはない。

南軍の攻勢

次の条件のすべてが有効であるならば、南軍プレイヤーはValleyセグメントにおいて、Valleyにおける「攻勢」を宣言することができる。

- Valleyのマスに存在する南軍ユニットの兵力の合計が8以上でなければならない。
- 南軍司令官のJacksonがValleyのマスに存在しなければならない。

南軍プレイヤーは戦略サイクルごとに最大1回の攻勢を宣言

することができる。南軍プレイヤーが攻勢を宣言した場合、彼はダイスを1個ずつ2回ふる。1回目のダイスが彼の損失を決定し、2回目のダイスがその攻勢の成果を決定する。

損失: 攻勢における1回目のダイスの結果に等しい兵力を南軍プレイヤーは損失する。南軍プレイヤーは、Valleyのマスに存在するユニットからのみ選ぶ限り、彼の望むユニットにこの損失を適用することができる。南軍プレイヤーは損失を被るユニットごとに、兵力の減少を反映した新しい戦力マーカーに置き換える。新しい戦力マーカーは統制状態の面で配置される。ユニットの兵力が0になった場合、それは除去される。北軍プレイヤーはこの兵力損失によってVPを得点しない。

戦果: 南軍プレイヤーは自軍の損失を適用した後に、2回目のダイスの結果を後述の南軍攻勢表に適用して、攻勢の戦果を決定する(この2回目のダイスは修正される可能性がある。後述を参照)。

南軍攻勢表

修正後のダイス	結果
1以下	圧倒的勝利 (+4)
2	決定的勝利 (+3)
3	実質的勝利 (+2)
4または5	最低限の勝利 (+1)
6以上	失敗

ダイス修正: 南軍が攻勢を宣言した時点(その攻勢による損失を適用するより前)において、彼はValleyのマスに存在する自軍ユニットすべての兵力の合計を算出する。彼の2回目のダイスの結果はこの合計に応じて修正される。

-1: Valleyのマスに存在する南軍プレイヤーの兵力の合計が43以上である。

+1: Valleyのマスに存在する南軍プレイヤーの兵力の合計が16以上かつ28以下である。

+2: Valleyのマスに存在する南軍プレイヤーの兵力の合計が8以上かつ15以下である。

結果: 南軍の攻勢には次の5種類の結果がある。

圧倒的勝利: Valley欄マーカーを4マス増やす。

決定的勝利: Valley欄マーカーを3マス増やす。

実質的勝利: Valley欄マーカーを2マス増やす。

最低限の勝利: Valley欄マーカーを1マス増やす。

失敗: Valley欄マーカーは動かされない。

南軍の攻勢によって北軍ユニットに損失は生じない(北軍の損失は攻勢結果に抽象的にシミュレートされている)。南軍の攻勢は、北軍プレイヤーがFredericksburgのマスから半島に増援を引き抜く能力にのみ影響する。

Fredericksburgからの北軍ユニットの解放

第35ターン(5月9日)及びそれより後の各戦略サイクルのValleyセグメントに、北軍プレイヤーはFredericksburgのマスに存在する北軍ユニットを「解放」してマップに配置を試みることができる。彼は戦略サイクルごとに最大1回の解放を試みることができる。北軍の解放の試み1回ごとに、北軍プレイヤーは次の手順をおこなう。

- 1 北軍プレイヤーはダイスを1個ふる。この結果が、北軍プレイヤーがLincoln大統領の許可に基づいてユニットを解放することができるかどうかを決定する。ダイスの結果が5以上である場合、Lincolnは北軍ユニットの解放を許可しない。ステップ2には進まず、この北軍の解放の試みは終了する。ダイスの結果が4以下である場合、Lincolnは北軍ユニットの解放を許可する。ステップ2に進む。
- 2 北軍プレイヤーはさらにダイスを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)。修正後の結果を後

述の北軍解放表に適用する。

北軍解放表

修正後のダイス	結果
-1	すべてのユニットを解放
0	歩兵36、騎兵2、McDowellを解放
1	歩兵18、騎兵1、McDowellを解放
2	歩兵18を解放
3	歩兵8を解放
4	ユニットの解放なし

ダイス修正：ステップ2における北軍プレイヤーのダイスは次のように修正される(すべての修正は累積する)。

- +1/+2/+3/+4 : Valley マーカーが存在しているマスに応じた値を、ステップ2における北軍プレイヤーのダイスに足す。
- +2 : Rappahannockのマスに存在している南軍プレイヤーの兵力の合計が40以上である場合。
- +1 : Rappahannockのマスに存在している南軍プレイヤーの兵力の合計が19以上かつ39以下である場合。
- 1 : Valleyのマスに存在している南軍プレイヤーの兵力の合計が16以上かつ28以下である場合。
- 2 : Valleyのマスに存在している南軍プレイヤーの兵力の合計が15以下である場合。

結果：ステップ2における南軍プレイヤーのダイスには次の3種類の結果がある。

- すべてのユニットの解放：司令官McDowellを含めたFredericksburgに存在するすべての北軍ユニットが直ちに解放される。
- 解放(可変)：示されている値を超えない兵力合計の北軍歩兵(及び場合によって騎兵)ユニットが直ちに解放される。
- 結果に司令官McDowellが記されていれば、彼も解放される。
- ユニットの解放なし：Fredericksburgに存在する北軍ユニットは、現在のターンには解放されない。

ユニットの解放：北軍プレイヤーが解放の結果を得ることに成功した場合、彼はFredericksburgのマスに存在するユニットの中から解放するものを選ぶことができる。北軍プレイヤーが望むならば、ユニットをマップ上に配置する前に、Fredericksburgに存在する北軍歩兵師団から代用旅団を分遣することができる(32.0を参照)。

解放された北軍ユニットのマップ上への配置

北軍プレイヤーはFredericksburgから1個以上のユニットを解放する結果を得たValleyセグメントごとに、解放されたユニットが「陸路」と「海路」のどちらによってマップに到着するのかを宣言しなければならない。1個より多いユニットが解放された場合、その一部が陸路、残りが海路で到着することができる。解放されたユニットは到着方法に関わらず、通常の間で、統制状態の戦力マーカーを持ってマップに配置される。

陸路での到着：解放されたユニットが陸路で到着する場合、北軍プレイヤーはそのユニットをFredericksburgのマスから取り除き、ターン欄上の現在のターンの6ターン先に配置する。その解放されたユニットが存在し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北マップの北端のいずれかの陸ヘクス(つまり北マップのヘクス番号の下2桁が「01」であるいずれかのヘクス、複数でもよい)に配置する。これらのユニットは敵軍の存在しているヘクスに配置されてはならないが、敵軍ZOCに配置されてもよい。

ノート：陸路で到着するユニットは補給において特殊性

質を持つ(30.1を参照)。

海路での到着：解放されたユニットが海路で到着する場合、北軍プレイヤーはそのユニットをFredericksburgのマスから取り除き、ターン欄上の現在のターンの3ターン先に配置する。その解放されたユニットが存在し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Fort Monroe(または北軍が支配しているならばNorfolk)のマス、または次の3ヘクスのいずれかのうち、完成の面の集積所が存在しているヘクスに配置する。

- S5702 (Mobjack湾)
- N5418 (Urbana)
- N3602 (Tappahannock)

McDowell：司令官McDowellが解放された場合、彼は到着方法に関わらず、解放された歩兵ユニットのいずれかと一緒に登場することができる。

所属：Fredericksburgに存在するすべての北軍歩兵ユニットはMcDowellが指揮する第1軍団に所属する。しかし、解放された歩兵ユニットをマップに配置する際に、北軍プレイヤーはそのユニットの所属を第2、第3、第4、第5、または第6軍団に変更することができる。そのユニットはその後ゲーム終了まで第1軍団ではなく、このとき新たに決められた軍団に所属する。この場合、そのユニットの新しい所属を紙片に書きとめておく。

南軍ユニットの自動的退却

ゲームにおいて北軍プレイヤーが解放されたユニットを陸路でマップに到着させることを最初に宣言した際に、南軍プレイヤーはRappahannockのマスからすべての自軍ユニットを移送しなければならない(28.0を参照)。

28.0 移送

第4ターン及びそれより後のマップ外フェイズに、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、通常の間で裏返される。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。

Fort Monroeへの、またはFort Monroeからの移送

北軍プレイヤーのみがユニットをマップからFort Monroeへ移送することができる(またはその逆をおこなうことができる)。

Fort Monroeからの移送：マップ外フェイズにおいて、北軍プレイヤーがFort Monroeからマップにユニットを移送することを望む場合、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1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南マップのS5810とS5821の間(両ヘクスを含む)のいずれかのヘクスに配置することができる。

Fort Monroeへの移送：マップ外フェイズにおいて、南マップのS5810とS5821の間(両ヘクスを含む)のいずれかのヘクスに存在している北軍ユニットはFort Monroe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、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

の北軍ユニットが存在し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Fort Monroeのマスに配置する。

ノート：北軍の増援、及びFredericksburgのマスから解放されたユニットはFort Monroeに配置されることもできる(26.0及び27.0を参照)。

Valleyへの、またはValleyからの移送

南軍プレイヤーのみがユニットをValleyのマスへ、またはValleyのマスからユニットを移送することができる。

Valleyからの移送：Valleyのマスに存在している南軍ユニットは第21ターン(4月25日)になるまでこのマスを離れることができない。第21ターン及びそれより後のマップ外フェイズにおいて、南軍プレイヤーがValleyのマスからユニットを移送することを望む場合、彼はまずそれらのユニットを次のうちのどこに移送するかを宣言しなければならない。

- Rappahannockのマス：南軍プレイヤーがユニットをValleyからRappahannockに移送する場合、彼は選んだ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Rappahannockのマスに配置する。

例外：南軍ユニットのRappahannockからの「強制移送」が既に生じている場合、南軍ユニットはRappahannockに移送されることができない。後述を参照。

- Hanover Junction：南軍プレイヤーがValleyからHanover Junctionに移送する場合、彼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7ターン先にそれを配置する。その南軍ユニットが存在するマスのターンの開始時において、南軍プレイヤーはそのユニットを北マップの西端のN0101とN0111の間(両ヘクスを含む)のいずれかのヘクスに配置することができる。

- Richmond：南軍プレイヤーがユニットをValleyからRichmondに移送する場合、彼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9ターン先にそれを配置する。その南軍ユニットが存在するマスのターンの開始時において、南軍プレイヤーはそのユニットを北マップの西端のN0112とN0126の間(両ヘクスを含む)のいずれかのヘクスに配置することができる。

ノート：Valleyから移送される複数のユニットは同じ場所に移送されなければならないわけではない。

Valleyへの移送：マップ外フェイズにおいて、Rappahannockのマス、または北マップの西端のN0101とN0126の間(両ヘクスを含む)のいずれかのヘクスに存在する南軍ユニットはValleyのマスに移送されることができる。Valleyに到着するために要する時間は移送される際にどの位置に存在しているかによって決定される。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5ターン先(そのユニットがRappahannockから移送される場合)、現在のターンの7ターン先(そのユニットがN0101とN0111の間(両ヘクスを含む)に存在している場合)、または現在のターンの9ターン先(そのユニットがN0112とN0126の間(両ヘクスを含む)に存在している場合)にそれを配置する。その南軍ユニットが存在しているマスのターンの開始時において、南軍プレイヤーはそのユニットをValleyのマスに配置する。

Rappahannockへの、またはRappahannockからの移送

南軍プレイヤーのみがユニットをRappahannockのマスへ、またはRappahannockのマスから移送することができる。

Rappahannockからの移送：マップ外フェイズにおいて、南軍

プレイヤーがRappahannockのマスからユニットを移送することを望む場合、彼はまずそれらのユニットを次のうちのどこに移送するかを宣言しなければならない。

- Valleyのマス：南軍プレイヤーがユニットをRappahannockからValleyに移送する場合、彼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5ターン先にそれを配置する。その南軍ユニットが存在しているマスのターンの開始時において、南軍プレイヤーはそのユニットをValleyのマスに配置する。

- マップ：南軍プレイヤーがユニットをRappahannockからマップに移送する場合、彼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。その南軍ユニットが存在しているマスのターンの開始時において、南軍プレイヤーは北マップの北端のいずれかの陸ヘクス(つまりきたマップのヘクス番号の下2桁が「01」であるいずれかのヘクス、複数でもよい)に配置する。

ノート：Rappahannockから移送される複数のユニットは同じ場所に移送されなければならないわけではない。

Rappahannockへの移送：マップ外フェイズにおいて、Valleyのマス、または北マップの北端にあるいずれかのヘクスに南軍ユニットが存在している場合、これらのユニットはRappahannockのマスに移送されることができる(例外：南軍ユニットのRappahannockからの「強制移送」が既に生じている場合、南軍ユニットはRappahannockに移送されることができない。後述を参照)。Rappahannockに到着するために要する時間は移送される際にどの位置に存在しているかによって決定される。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5ターン先(そのユニットがValleyから移送される場合)、または現在のターンの4ターン先(そのユニットが北マップの北端のいずれかのヘクスに存在している場合)に存在している場合にそれを配置する。その南軍ユニットが存在しているマスのターンの開始時において、南軍プレイヤーはそのユニットをRappahannockのマスに配置する。

強制移送：次の事柄のいずれかが初めて生じた際には、南軍プレイヤーはその時点でRappahannockのマスからすべての自軍ユニットを移送しなければならず、その後ゲーム終了までユニットをRappahannockのマスに移送することができなくなる。

- 解放された北軍ユニット：北軍プレイヤーが「解放された」ユニットをFredericksburgから陸路でマップに到着させることを宣言した(27.0を参照)。北軍ユニットが海路でマップに到着する場合には、強制移送はおこなない。

- CarolineまたはHanover郡：北軍プレイヤーがCarolineまたはHanover郡の支配を獲得した(25.0を参照)。

Norfolkへの、またはNorfolkからの移送

南軍プレイヤーはゲーム開始時にNorfolkを支配しており、彼のみがユニットをマップからNorfolkへ(またはその逆に)移送することができる。しかし、北軍プレイヤーがNorfolkを支配している場合、北軍ユニットのみがNorfolkへ、またはNorfolkから移送されることができる。

Norfolkからの移送：マップ外フェイズに、Norfolkを支配しているプレイヤーがNorfolkからユニットを移送することを望む場合、彼は選んだユニットを取り除き、ターン欄上の現在のターンの4ターン先に配置する。自軍ユニットが存在しているマスのターンの開始時において、所有プレイヤーはそのユニットを南マップの南端のS2524とS4924の間(両ヘクスを含む)のいずれかのヘクスに配置する。

Norfolkへの移送：マップ外フェイズに、Norfolkを支配してい

るプレイヤーが南マップの南端のS2524とS4924の間(両ヘクスを含む)のいずれかのヘクスにユニットを持っている場合、そのユニットはNorfolkに移送されることができる。所有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4ターン先に配置する。自軍ユニットが存在しているマスのターンの開始時において、所有プレイヤーはそのユニットをNorfolkのマスに配置する。

29.0 NorfolkとFort Monroe

ゲーム開始時において、北軍プレイヤーはFort Monroeを支配し、南軍プレイヤーはNorfolkを支配している。北軍プレイヤーがFort Monroeの支配を失うことがないが、北軍プレイヤーNorfolk攻撃を成功させた場合、南軍プレイヤーはNorfolkの支配を失う。

29.1 Fort Monroe

Monitorを含むいくつかの北軍ユニットはFort Monroeでゲームを始める。北軍の増援及びFredericksburgのマスから解放されたユニットもFort Monroeに配置される。

Fort Monroe守備隊

北軍プレイヤーはFort Monroeの守備隊として、兵力の合計が10以上になる1個以上のユニットを常に存在させなければならない。北軍プレイヤーがNorfolkも支配している場合、Norfolkのマスに存在するユニットの兵力をこの合計に加算することができる。その移動によって守備隊の兵力が10未満になる(または守備隊が既に10未満である)場合、北軍プレイヤーはユニットをFort MonroeまたはNorfolkから、水上移動することも、移送することもできない。北軍プレイヤーがNorfolkを攻撃し、守備隊の兵力を10未満に減らす損失を受けた場合、それより後の北軍の可変または特別増援を、守備隊の兵力がふたたび10以上になるまで、Fort Monroeに配置しなければならない。

29.2 Norfolk

Virginiaを含むいくつかの南軍ユニットはNorfolkでゲームを始める。VirginiaはNorfolkから離れることができないが、他の南軍ユニットはマップ外フェイズにNorfolkから離れることができる。南軍ユニットがNorfolkに存在していない場合でも、北軍プレイヤーは支配の要件を満たさない限り、南軍プレイヤーはNorfolkを支配する。北軍プレイヤーがNorfolk攻撃に成功した場合、南軍ユニットはNorfolkを離れなければならない。

Norfolk攻撃

第14ターン及びそれより後の戦略サイクルのNorfolkセグメントに、北軍プレイヤーはFort Monroeに存在するユニットでNorfolkを攻撃することができる(例外：北軍の現在の姿勢が「消極的」である場合、北軍プレイヤーはNorfolkを攻撃することができない)。北軍プレイヤーは戦略サイクル1回につきNorfolkに対する攻撃を最大1回おこなうことができる。北軍プレイヤーがNorfolkへの攻撃を宣言した場合、彼は次の手順に従ってその攻撃を解決する。

- 1 Fort Monroeに存在するいずれか、またはすべての北軍ユニットの兵力を合計する。これが「攻撃力」である。Norfolkに存在するすべての南軍ユニットについても同じようにする。これが「防御力」である。攻撃力と防御力を比較し、その比を防御側が有利になるように端数を切り捨てて、戦闘力比表に記されている単純な比率のいずれかになるようにする。それぞれの比率の隣には-12から+13までの修正が記されている。これが戦闘力比修正である。南軍ユニットがNorfolkに存在していない場合、この手順のこれより後の

- 2 部分を飛ばす。北軍のその攻撃は自動的に成功し、北軍プレイヤーはNorfolkを支配する。
- 2 両プレイヤーはそれぞれダイスを1個ふる。北軍のダイスは次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。
 - +2 北軍プレイヤーがPrince George、Sussex、Dinwiddie、またはChesterfield郡を支配している(複数の郡を支配している場合でも+2)。
 - +1 北軍プレイヤーがYork郡を支配している(北軍プレイヤーがPrince George、Sussex、Dinwiddie、またはChesterfield郡を支配している場合、この修正を得ることができない)。
 - +1 Virginiaが破壊されている。
 - 3 Monitorが破壊されているが、Virginiaは現存している。ノート：砲兵及び戦術修正を含む他の修正はこの戦闘には適用されない。
- 3 防御側(南軍)プレイヤーのダイスを攻撃側(北軍)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。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」を除く文字の結果を無視する。南軍の結果に「R」(Fではない)が含まれている場合、北軍の攻撃は成功し、北軍プレイヤーはNorfolkの支配を獲得する。南軍の結果に「R」が含まれていない場合、北軍の攻撃は失敗し、南軍プレイヤーが引き続きNorfolkを支配する。この場合、北軍はFort Monroeにとどまり、南軍ユニットはNorfolkにとどまる。

例外：南軍の結果に「R」が含まれていないが、南軍の陸上ユニットすべてが潰滅した場合、北軍プレイヤーはNorfolkの支配を得る。

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、Norfolkへの攻撃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。

ノート：マップ外のマスに存在するユニットは塹壕構築をおこなうことができないため、南軍プレイヤーの防御力が倍加することはない。北軍のNorfolkへの攻撃は雨のターンにおこなうことができる。この場合、通常の雨による-1の修正は適用されない。

北軍のNorfolk支配北軍プレイヤーがNorfolkの支配を獲得した場合、次の行動が許される。

- 南軍プレイヤーは生き残ったすべての自軍ユニット及び司令官をNorfolkから取り除き、南マップの南端のS2524とS4924の間(両ヘクスを含む)のいずれかのヘクスに配置する。戦闘結果にかかわらず、ユニットは疲労レベル0で、統制状態の戦力マーカーと共にマップに配置される。
- 北軍プレイヤーは直ちに1個以上のユニットをFort MonroeからNorfolkに移送することができる。
- 北軍プレイヤーはNorfolkに完成の面の集積所を配置する。
- これより後、北軍プレイヤーはVPを得点する(37.0を参照)。
- VirginiaがNorfolkに(または損害のためターン欄上に)存在している場合、破壊される。北軍プレイヤーはVPを得点する

(37.0を参照)。

北軍プレイヤーが一度Norfolkの支配を獲得した場合、南軍プレイヤーはその支配を奪回することはできない。Norfolkに存在する北軍ユニットは、Fort Monroeに、またはFort Monroeからおこなう水上移動とまったく同じように(23.0を参照)、このマスから、またはこのマスに水上移動することができる。また、北軍の増援及びFredericksburgから解放されたユニットをNorfolkに配置することができる。Norfolkに存在する北軍ユニットはマップに移送されることができる(そしてその逆もできる。28.0を参照)。北軍プレイヤーはNorfolkにユニットを配置していない場合でもNorfolkを支配する。

Fort MonroeとNorfolkの間の移動：北軍プレイヤーがNorfolkを支配している場合、彼は戦略サイクルのNorfolkセグメントに、ユニットをFort MonroeからNorfolkへ(またはこの逆で)自由に移動することができる。

30.0 補給

各戦略サイクルの補給状態セグメントに、プレイヤーは次軍ユニットが「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とユニットは常に補給下である。

30.1 北軍の補給

北軍の集積所

ゲーム開始時において、北軍プレイヤーはFort Monroeに集積所(Depot)1個を持っており、Mobjack湾、Urbana、またはTappahannockのいずれかに侵攻した場合には、もう1個の集積所を受け取る。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おいて、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。

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3個より多い集積所を持つことができない。しかし、Fort MonroeやNorfolkのマスにある集積所はこの制限には含まれない。集積所が破壊または解体された場合、それを前述の制限の範囲内で後にプレイに戻すことができる。

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

- ・揚陸所ヘクス
- ・いくつかの駅

揚陸所ヘクス：集積所セグメントに、揚陸所ヘクスに集積所を配置する北軍の能力は以下の要素に影響される。

YorktownまたはGloucester Point：南軍歩兵または砲兵ユニッ

トがYorktown (S5510)またはGloucester Point (S5608)、またはこの両方に存在している場合、北軍プレイヤーはS5610、S5710、S5810、及びS5808を除くYork ~ Pamunkey ~ Mattaponi川に存在する揚陸所ヘクスに集積所を構築中の面で配置することも、既に存在している集積所を完成の面に裏返すこともできない。

Virginia：Virginiaが破壊されていない場合、北軍プレイヤーはJames ~ Appomattox ~ Chickahominy ~ Warwick川の揚陸所ヘクスに、構築中の集積所を配置することも、そのヘクスに既に存在している集積所を完成の面に裏返すこともできない。この制限はVirginiaが損害を受けている場合でも、Monitorが破壊されていても、そうでなくても適用される。

Mulberry Point及びHarden's Bluff：Virginiaは破壊されているが、南軍歩兵ユニットがMulberry Point (S5016)とHarden's Bluff (S4717)の両方に存在している場合、北軍プレイヤーはJamesまたはWarwick川に存在する揚陸所ヘクスのうち、ヘクス番号の下2桁が「18」以上のヘクスにのみ構築中の面の集積所を配置したり、既に配置されている集積所を完成の面に裏返したりすることができる。Virginiaが破壊されおり、かつこれらのヘクスのいずれかまたは両方に南軍歩兵ユニットが存在していない場合、北軍プレイヤーはJames ~ Appomattox ~ Chickahominy ~ Warwick川に存在する揚陸所ヘクスのいずれかに構築中の面の集積所を配置したり、既に配置されている集積所を完成の面に裏返したりすることができる。

例外：Drewry's Bluffに南軍の海軍砲兵が存在している場合、北軍プレイヤーは北マップのJames川に存在する揚陸所ヘクスのいずれにおいても、構築中の面の集積所を配置することも、既に配置されている集積所を完成の面に裏返すこともできない。

駅：集積所セグメントに、北軍プレイヤーは次の3つの駅のいずれかに構築中の面の集積所1個を配置することができる。

- ・Chester Depot (N0304)
- ・Hanover Junction (N0308)
- ・Waverly (S2323)

北軍プレイヤーがこれらの駅のいずれかに集積所を配置する能力は次の条件に影響される。

Chester Depot：Chester Fieldに構築中の面の集積所を配置する(またはここに既に存在している集積所を完成の面に裏返す)ためには、北軍プレイヤーはCaroline郡を支配していなければならない。かつN0801への「鉄道線」(後述を参照)を設定できなければならない。さらに、Rappahannockのマスから移送途中の南軍ユニットがターン欄上に存在してはならない。

Hanover Junction：Hanover Junctionに構築中の面の集積所を配置する(またはここに既に存在している集積所を完成の面に裏返す)ためには、北軍プレイヤーはHanover及びCaroline郡の両方を支配していなければならない。かつN0801への「鉄道線」(後述を参照)を設定できなければならない。また、N0306とN0307の間の橋が破壊されてはならない。さらに、Rappahannockのマスから移送途中の南軍ユニットがターン欄上に存在してはならない。

Waverly：Waverlyに構築中の面の集積所を配置する(またはここに既に存在している集積所を完成の面に裏返す)ためには、北軍プレイヤーはSussex郡とNorfolkの両方を支配していなければならない。かつN2524への「鉄道線」(後述を参照)を設定できなければならない。

鉄道線：「鉄道線」は前述の駅の1つから、その駅について記されているマップ端のヘクス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、または構築中が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)。ある集積所がひとたび完成の面に裏返された後には、たとえ鉄道線を設定できなくなった場合でも、破壊または解体されないこの面のまま存続する。

北軍集積所が破壊される方法

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を再び使うことができる。

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。南軍ユニットは、そこに北軍の戦闘ユニットが存在していない限り、集積所の存在するヘクスに進入することができる。そうする場合、集積所は破壊されマップから取り除かれる。

集積所の自発的破壊：集積所セグメントに、北軍プレイヤーはいずれの集積所でも自発的に破壊することができる。そうする場合、マップからそれを取り除く。

集積所の解体：集積所セグメントにおいて、北軍プレイヤーはいずれの集積所でも「解体している」ことを宣言することができる。ここで指定された集積所は現在のターンの7ターン先におこなわれる次の集積所セグメント開始時にマップから取り除かれる。ひとたび解体が宣言された後には、それを取り消すことはできない。解体中の集積所は依然として北軍の補給源である。

北軍の補給状態

各戦略サイクルの補給状態セグメントに、北軍プレイヤーは自軍ユニットそれぞれが補給下にあるか、補給切れであるかを決定しなければならない。北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、郡に存在している南軍ユニットは北軍ユニットの補給状態には影響しない。補給状態セグメントに次の条件のいずれかを満たしている場合、その北軍ユニットは補給下にある。

- ・ 完成の面の北軍集積所が存在している郡に位置している。
- ・ 完成の面の北軍集積所が存在している郡に隣接する郡に位置している。
- ・ 構築中の面の北軍集積所が存在している郡に位置しており、かつその集積所から6ヘクス以内に位置している。

例外：後述の「特殊な補給の事例」を参照。

特殊な補給の事例

Fredericksburgから解放されたユニット：Fredericksburgから解放されたユニットのうち陸路でマップに配置されるものは、Caroline郡にあるいずれかのヘクスにおいては、北軍の集積所との距離に関わらず、自動的に補給下にある。Caroline郡に存在する他のすべての北軍ユニットは通常どおり補給状態を決定しなければならない。

Gloucester郡：南マップにおいてGloucester郡のいずれかのヘクスに存在している北軍ユニットは、北軍の集積所との距離に関わらず、自動的に補給下にある。

Warwick及びYork郡：WarwickまたはYork郡のいずれかのヘクスに存在している北軍ユニットは、北軍の集積所との距離に関わらず、自動的に補給下にある。

北軍によるNorfolk支配：北軍プレイヤーがNorfolkを支配している場合、Isle of Wight郡のいずれかのヘクスに存在している北軍ユニットは、北軍の集積所との距離に関わらず、自動的に補給下にある。

郡ごとの特別ルール：完成の面の北軍の集積所が次に記され

ている郡に存在している場合、記されているその郡の特別ルールをチェックし、北軍の補給にどのような影響があるかを決定する。

- ・ Charles City：隣接している郡において北軍ユニットを補給下にできるのはHenrico及びNew Kentのみである。
- ・ Chesterfield：隣接している郡において北軍ユニットを補給下にできるのはDinwiddieのみである。
- ・ Gloucester：隣接している郡において北軍ユニットを補給下にできるのはMiddlesex及びKing and Queenのみである。
- ・ Isle of Wight：隣接している郡において北軍ユニットを補給下にできるのはSurryのみである。Isle of Wightに隣接していないが、Sussex郡に存在している北軍ユニットも補給下になる。
- ・ James City：隣接している郡において北軍ユニットを補給下にできるのはWarwick、York及びNew Kentのみである。
- ・ King and Queen：隣接している郡において北軍ユニットを補給下にできるのはGloucester、Middlesex、及びEssexのみである。
- ・ King William：隣接している郡において北軍ユニットを補給下にできるのはNew Kent及びHanoverのみである。例外：N2823とN2924の間の鉄道橋が破壊されている場合、New Kent郡に存在している北軍ユニットは補給下にならない。
- ・ New Kent：隣接している郡において北軍ユニットを補給下にできるのはCharles City、James City、Henrico、Hanover、及びKing Williamのみである。例外：N2823とN2924の間の鉄道橋が破壊されている場合、New Kent郡に存在している北軍ユニットは補給下にならない。
- ・ Prince George：隣接している郡において北軍ユニットを補給下にできるのはDinwiddie、Surry、及びSussexのみである。
- ・ Surry：隣接している郡において北軍ユニットを補給下にできるのはPrince George、Isle of Wight、及びSussexのみである。
- ・ Sussex：隣接している郡において北軍ユニットを補給下にできるのはPrince George、及びSurryのみである。Sussexに隣接していないが、Isle of Wight及びDinwiddie郡に存在している北軍ユニットも補給下になる。
- ・ Warwick：隣接している郡において北軍ユニットを補給下にできるのはYork及びJames Cityのみである。
- ・ York：隣接している郡において北軍ユニットを補給下にできるのはWarwick、及びJames Cityのみである。

30.2 南軍の補給

南軍の補給状態

南軍ユニットは次の事柄のいずれかが生じるまで、自動的に補給下にある。

- ・ Virginiaが破壊された、または
- ・ アクションサイクル終了時に、南軍歩兵または砲兵ユニットがYorktown (S5510)及びGloucester Point (S5608)の両方に存在していない、または
- ・ 北軍プレイヤーがHenrico郡を支配している。

これらの事柄の1つが生じたターンの2回先の戦略サイクル、及びそれより後に南軍プレイヤーは自軍ユニットすべての補給状況をチェックする(例外：「Henrico郡」を参照)。南軍プレイヤーが自軍ユニットの補給状態を決定し始めたならば、彼はゲーム終了までの間の補給状態セグメントごとにそれをチェックしなければならない。

例：第42ターンにVirginiaが破壊された場合、南軍プレイヤーは第56ターン、及びそれより後の補給状態セグメントに自軍ユニットの補給をチェックする。なぜならそのセグメントが第42ターンの2回先の戦略サイクルにおこなわれるからである。代わりに、第31ターンのアクションサイクル終了時

に南軍歩兵ユニットも、南軍砲兵ユニットもYorktownに存在していない場合、南軍プレイヤーは第42ターン、及びそれより後の補給状態セグメントに自軍ユニットの補給をチェックする。なぜならそのセグメントが第31ターンより後の2回目の戦略サイクルにおこなわれるからである。

南軍の補給をチェックする方法

南軍プレイヤーは集積所を使用しない。その代わりに、南軍プレイヤーが前述の理由によって自軍ユニットの補給状態をチェックし始めた後には、補給はそのユニットが補給状態セグメントにおいて存在している郡と、次の要件とによって決定される。

- Virginiaの破壊：Virginiaが破壊されているが、南軍歩兵または砲兵がYorktownとGloucester Pointの両方に存在している場合、Isle of Wight郡に存在している南軍ユニットのみが補給切れになる。他のすべての郡に存在するユニットは補給下にある。例外：その時点において北軍プレイヤーがSussex郡を支配している場合、Surry郡に存在している南軍ユニットはこの事例においては補給切れになる。
- YorktownまたはGloucester Point：南軍歩兵または砲兵ユニットがYorktown及びGloucester Pointの両方に存在していないが、Virginiaが破壊されていない場合、次の郡に存在しているすべての南軍ユニットは補給切れになる。
 - Essex • Gloucester • King William*
 - King and Queen • Middlesex
- * その時点で北軍プレイヤーがNew Kent及びHanover郡を支配している場合にのみ、南軍ユニットは補給切れになる。他のすべての郡に存在するユニットは補給下にある。
- Virginiaの破壊、及びYorktownまたはGloucester Point：Virginiaが破壊されており、南軍歩兵または砲兵ユニットがYorktownとGloucester Pointの両方に存在していない場合、次の郡のいずれかに存在する南軍ユニットは補給切れになる。
 - Essex • Gloucester • Isle of Wight
 - James City • King and Queen • Middlesex
 - Warwick • York • King William*
 - Surry †
- * その時点で北軍プレイヤーがNew Kent及びHanover郡を支配している場合にのみ、南軍ユニットは補給切れになる。
- † その時点で北軍プレイヤーがSussex郡を支配している場合にのみ、南軍ユニットは補給切れになる。他のすべての郡に存在するユニットは補給下にある。
- Henrico郡：北軍プレイヤーがHenrico郡を支配している場合、次の補給状態フェイズにおいてマップ上のすべての南軍ユニットは自動的に補給切れになる。以上に書かれている事例の他は、たとえ南軍ユニットが北軍ユニットやそのZOCに囲まれているとしても、ある郡における北軍ユニットの存在が南軍の補給状態に影響することはない。

30.3 補給状態

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(30.4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。また、兵力の損失を被る可能性がある。

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。

30.4 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(北軍ユニット)、または3以下(南軍ユニット)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(北軍ユニット)、または4以上(南軍ユニット)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：次の修正が徴発のダイスに適用される。すべての修正は累積する。

北軍の徴発：北軍ユニットは次の郡のいずれかに存在している場合、そのユニットの徴発のダイスから1を引く。

- Chesterfield • Dinwiddie
- Hanover • Henrico
- Prince George

包囲されたユニット：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る場合でも)、または地形の制限により徴発をおこなうユニットが進入することが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。

30.5 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、その補給切れマークを「補給切れ/弾薬切れ」マークと置き換える。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。司令官は弾薬を持たない。

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。弾薬は騎兵退却においては消費されない。

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。

例外：HenricoまたはChesterfield郡に存在している南軍ユニットは、補給下にあるならば印を3個消す。

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（または南軍プレイヤーの場合は3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、その弾薬切れマークは取り除かれ、それは通常の戦闘能力を取り戻す。

31.0 北軍攻城砲

北軍プレイヤーは攻城砲(Siege Artillery)1個を持っており、これを南軍塹壕の効果を減らすために使用することができる。

攻城砲ユニットの移動

ゲーム開始時において、攻城砲ユニットはFort Monroeに存在する。いずれかの戦略サイクルの集積所セグメント終了時に、北軍プレイヤーは攻城砲ユニット(その疲労レベルに関わらず)、完成済みの北軍集積所が存在している揚陸所(駅ではない)ヘクスのいずれかに移動することができる。または、攻城砲ユニットが完成済みの集積所と同じヘクスに存在している場合、北軍プレイヤーは集積所セグメント終了時に、それをFort Monroe(または北軍が支配している場合はNorfolk)、または他の完成済みの北軍集積所が存在している揚陸所ヘクスのいずれかに移動することができる。

攻城砲ユニットと疲労

北軍プレイヤーは集積所セグメントに攻城砲ユニットを新しい場所に移動するごとに、その下に疲労レベル4マークを配置しなければならない(ノート：ゲーム開始時におけるその疲労レベルは4である)。攻城砲セグメント(戦略サイクルにのみおこなわれる)ごとに、北軍プレイヤーは自軍の攻城砲の疲労マークを1減らす(最低でも0までで、このときには疲労マークは配置されない)。

北軍指揮ボーナス：その攻城砲セグメントにおいて北軍攻城砲ユニットの疲労レベルが1から0に減り、かつその時点で北軍の指揮(Command)マークが北軍指揮欄(Union Command Track)の「0」のマスに存在している場合、北軍プレイヤーは「指揮ボーナス」を受け取る。この場合、彼は自軍の指揮マークをその指揮欄上の「1」のマスに動かす。既に指揮マークが指揮欄上の「1」以上のマスに存在している場合、指揮ボーナスを受け取ることはできない。さらに、攻城砲セグメント開始時における攻城砲ユニットの疲労レベル0である場合も、そのセグメントにおいて攻城砲の疲労レベルが1以上に減った場合も、北軍プレイヤーは指揮ボーナスを受け取ることができない。

攻城砲ユニットの効果

攻城砲ユニットは疲労レベルが0である場合のみ機能する。疲労レベルが1から4の場合、戦闘に影響しない(しかし移動することはできる)。さらに、攻城砲ユニットは現在存在している郡においてのみ機能するが、次の例外が適用される。

- ・ 攻城砲が疲労レベル0でFort Monroeに存在している場合、York及びWarwick郡において機能する。
- ・ 攻城砲が疲労レベル0でNorfolkに存在している場合、Isle of Wight郡において機能する。
- ・ 攻城砲が疲労レベル0でNew Kent郡に存在している場合、N1827とN1927の間の橋が破壊されていないならば、Henrico郡において機能する。

突撃の影響：北軍の攻城砲が機能している郡において、北軍プレイヤーが南軍堡壘ヘクス(または少なくとも1個の胸壁または要塞マークが存在するヘクス)に対しておこなうすべての突撃アクションにおける戦闘では、堡壘ヘクスも胸壁または要塞ヘクスも無視される。さらに、堡壘、胸壁、または要塞が存在していないヘクスを含めたその郡のいずれのヘクスに対しても、突撃アクションにおける北軍プレイヤーのダイス修正は+1から+2に増加する。各ターンにおいて以上の効果を適用される突撃の数には制限がない。

攻城砲ユニットが破壊される方法

攻城砲ユニットは活性化されることも、攻撃、防御、退却のいずれかをおこなうこともできない。戦闘力も持っていない。南軍ユニットは、そのヘクスに北軍の戦闘ユニットが存在していない場合には、攻城砲ユニットの存在するヘクスに進入することができる。そうした場合、それは破壊されマップから除去される。それはゲームに戻ることはできない。攻城砲ユニットは、北軍プレイヤーが攻城砲ユニットが存在しているヘクスにある集積所を自発的に破壊した場合にも除去される(30.1を参照)。しかし、北軍プレイヤーが攻城砲ユニットが存在しているヘクスにある集積所を「解体」した場合、北軍プレイヤーは現在のターンの7ターン先にある次の集積所セグメント終了時に、攻城砲ユニットを新しい場所に移動しなければならない。

32.0 代用ユニット

各プレイヤーは8個の「代用(Substitute)」歩兵旅団を持っており、南軍プレイヤーは2個の「代用」騎兵連隊を持っている。

32.1 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。南軍プレイヤーは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。またユニットは、マップ外フェイズに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る。

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(またはマップ外のマス)に代用ユニットを配置し、それに兵力を割り当てる。その代用ユニットの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することができる。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。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12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1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の付いていない弾薬ボックスを受け取る。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。

32.2 編入

編入フェイズにおいて、友軍ユニットと同じヘクスまたはマップ外のマ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、北軍騎兵ユニット、及び北軍のSykes-A歩兵旅団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(または南軍半個師団)は21より大きい兵力になることができない。
- ・ 歩兵旅団は12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3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弊の面に裏返される(または疲弊の面のままとする)。

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、塹壕に入っていない場合でも、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なる。

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(南軍の半個師団ではない)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南軍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。

32.3 代用ユニットと砲兵値(選択ルール)

砲兵値は分遣、編入のいずれにおいても考慮されない。しかし、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。

32.4 南軍半個師団

上級ゲーム開始時において、4人の南軍師団司令官が、それぞれ2個の半個師団を指揮下に持っている。また、司令官A.P. Hillは第49ターンにマップ上に到着する際に、2個の半個師団を指揮下に持っている。ある司令官の指揮下の半個師団が潰滅したことによりその数が2個未満に減少した場合、南軍プレイヤーはその司令官の指揮下にあるいずれかの旅団(代用ユニットを含む)を、いつでも特別編成の半個師団にすることができる。旅団を半個師団にした場合、そのことを紙片に記録しておく。それは潰滅しない限り、ゲーム終了までその状態を続ける。半個師団に変換された旅団の兵力を編入によって最大21まで上げることができる。その戦術値及び砲兵値は変更されない。

33.0 JohnstonとLee

ゲーム開始時においては、Joseph Johnston将軍が南軍のNorthern Virginia軍の司令官であるが、後にRobert E. Lee将軍に交替する。

総突撃

JohnstonがANVの司令官であり、かつ南軍プレイヤーが総突撃を試みる場合、南軍プレイヤーはその総突撃が成功したかどうかに関わらず、その突撃アクション終了時にダイスを1個ふる。その結果が「1」の場合Johnstonは負傷し、マップから除去される。そしてLeeがANVの司令官となる。その次のターンの開始時に、南軍プレイヤーは南軍の司令官が存在しているいずれかのヘクスにLeeを配置する。ダイスが「2」以上の場合Johnstonは負傷せず、ANVの司令官を続ける。Lee(またはMcClellan)が総突撃によって負傷することはない。

Johnstonの解任

戦略イベントの「Johnstonの解任」が生じた場合(17.0を参照)、南軍プレイヤーはJohnstonをマップから除去する。ANVの司令官はLeeに替わり、Leeは南軍司令官が存在しているいずれかのヘクスに配置される。

Leeの効果

LeeがJohnstonよりも高い指揮値(4ではなく5)を持っていることに加えて、南軍プレイヤーはLeeがANVの司令官である場合には以下の効果を得る。

- ・南軍司令官が突撃を成功させ、かつLeeが活性化されている司令官と同じヘクスにスタックしている場合、南軍プレイヤーは突撃における通常の+1のダイス修正に加えてさらに1を足すことができる。このボーナスは総突撃をおこなうかどうかに関わらず適用される。こ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。
- ・イニシアティブセグメントにおいて「1」のぞろ目が生じた場合、南軍プレイヤーはそのアクションサイクルを終わらせるか続けるかを選ぶことができる(19.0を参照)。
- ・「指揮の停滞」のランダムイベントのいくつかが南軍プレイヤーに適用されない可能性がある(16.0を参照)。

34.0 北軍の再編成

ゲーム中に1回、北軍プレイヤーはPotomac軍を「再編成」することができる。再編成の実施は任意である。北軍プレイヤーが再編成の実施を決定した場合、彼は戦略サイクルの北軍再編成セグメントにこれを宣言することができるが、42ターンより前にこの宣言をおこなうことはできない。北軍プレイヤーが再編成を宣言した場合、「代替」師団4個と、2人の新し

い軍団司令官を受け取る。

師団の置き換え：北軍プレイヤーが再編成を宣言した場合、彼は以下のユニットをマップから取り除き、記されている師団でこれを置き換える。

除去する	置き換えに使う
Porter (第3軍団)	Morell (第5軍団)
Franklin	Slocum (第6軍団)
Smith-A (第4軍団)	Smith-B (第6軍団)
Sykes-A	Sykes-B (第5軍団)

新しい師団は置き換えられるユニットが敵軍ユニットや敵軍ZOCで囲まれている場合でも、そのユニットと同じヘクスに配置されなければならない。古い方のユニットが疲弊、補給切れ、戦意低下のいずれか、またはその組み合わせである場合、新しい師団はそれと同じ状態となる。そのユニットの戦力マーカー、弾薬のマス、及び疲労レベルは変更されない。古い方のユニットが既に壊滅している場合、その置き換え師団を受け取ることはできない。ユニットの置き換えによって司令官の存在しているヘクスに指揮下のユニットがいなくなった場合、その司令官は指揮下のユニットが存在しているヘクスの最も近いところに配置される。

ノート：Sykes-Aの砲兵値は0であるが、Sykes-Bの砲兵値は2である。Sykes-Aの砲兵値がそれより前の編入によって1以上に増えている場合(32.3を参照)、置き換えられたSykes-Bの砲兵値は2に再編成の時点におけるSykes-Aの砲兵値を足した値になる。弾薬表にSykes-Bの修正後の砲兵値を記録すること。

新しい司令官：北軍プレイヤーは再編成を宣言した際、以下の新しい司令官を受け取る。

- ・ Porter (第5軍団)
- ・ Franklin (第6軍団)

PorterはMorellまたはSykes師団のいずれかと同じヘクスに配置されなければならない。FranklinはSlocumまたはSmith師団のいずれかと同じヘクスに配置されなければならない。この配置は、その司令官が配置されるユニットが敵軍ユニットまたはZOCによって囲まれている場合でもおこなわれることができる。

35.0 Drewry's Bluff

戦略表において「Drewry's Bluff砲兵」の結果が生じた場合、南軍プレイヤーはDrewry's Bluff (N0734-S0301)に海軍砲兵(Naval Battery)マーカーを配置する。Drewry's Bluffに海軍砲兵が存在する場合、以下の効果を持つ。

- ・ 北マップのJames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。

- ・ 北マップの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。
- ・ 北マップのJames川にあるいずれの揚陸所ヘクスにおいても、北軍プレイヤーは集積所を配置することも、既に存在している集積所を完成の面に裏返すこともできない。

勝利ポイント：Drewry's Bluffに海軍砲兵が存在していない場合、Virginiaが破壊されたならば、北軍プレイヤーはVPを得点する可能性がある(37.0を参照)。

海軍砲兵を破壊する方法：海軍砲兵は戦闘力を持たず、移動も退却もおこなうことができない。北軍ユニットは、そのヘクスに南軍の戦闘ユニットが存在していない限り、海軍砲兵のいるヘクスに進入することができる。そうした場合、その砲兵は破壊され、マップから除去される。それがプレイに戻ることはない。

36.0 ゲームの終了

第91ターン(7月4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1個ふり、ゲームが終了するかどうかを判定する。このダイスは修正される可能性がある(後述を参照)。修正後のダイスが1以下の場合、ゲームは直ちに終了する。修正後のダイスが2以上の場合、ゲームは継続する。

ダイス修正：北軍プレイヤーのゲーム終了のダイスに以下の修正を適用する(修正は累積する)。

- +1：Richmond市街ヘクスのいずれかから5ヘクス以内に、兵力8以上の北軍ユニットが少なくとも1個存在している。
- 2：第98ターン(7月11日)のゲーム終了セグメントである。
- 4：第105ターン(7月18日)のゲーム終了セグメントである。

自動的ゲーム終了：第112ターン(7月25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。

37.0 上級ゲームシナリオ

上級ゲームシナリオは1つである。マップ上のユニットは通常的面で、疲労レベル0で、統制状態の戦力マーカーでゲームを始める。いくつかのユニットはマップ外のマスでゲームを始める。マップ上に配置されるまではこれらのユニットに戦力マーカーを配置しない(例外：ゲーム開始時にFort Monroe、Norfolk、Rappahannock、及びValleyのマスにいるユニットの下には戦力マーカーを配置する)。ターン(Turn)マーカーをターン欄(Turn Track)上の4月5日のマスに配置する。これが第1ターンである。

半島戦役

THE PENINSULA CAMPAIGN

上級ゲームシナリオ

マップ：北及び南マップの両方を使用する(2枚のマップを繋げる方法については基本ゲームルールの13.0を参照)。

ゲームの長さ：1862年4月5日から7月25日、112ターン。
ノート：ゲームはより早く終了する可能性がある(36.0を参照)。

ゲームの開始：北軍プレイヤーは最初の侵攻をどこにおこなうかを宣言する(15.0を参照)。両プレイヤーには北軍の侵攻しうる場所ごとに1つずつ、計4つの異なるセットアップが用意されている。

- ・北軍プレイヤーが半島に侵攻する場合、セットアップ1を用いる。
- ・北軍プレイヤーがMobjack湾に侵攻する場合、セットアップ2を用いる。
- ・北軍プレイヤーがUrbanaに侵攻する場合、セットアップ3を用いる。
- ・北軍プレイヤーがTappahannockに侵攻する場合、セットアップ4を用いる。

北軍セットアップ1(半島)：英文Advanced Game Rulesの19ページ、「Advanced Games Set-ups」の「UNION SET-UP #1 (PENINSULA)」を参照。

- * Siege Artilleryは疲労レベル4でゲームを始める。
- † 砲艦-2(Gunboat-2)はVirginiaが破壊されない限り使用することができない(24.0を参照)。

北軍セットアップ2(Mobjack湾)：英文Advanced Game Rulesの20ページ、「Advanced Games Set-ups」の「UNION SET-UP #2 (MOBJACK BAY)」を参照。

確定増援及びマップ外のマスはセットアップ1と同じ。
* この印のついたユニットは第1ターンに活性化されることも、塹壕構築をおこなうこともできない。

北軍セットアップ3(Urbana)：英文Advanced Game Rulesの20ページ、「Advanced Games Set-ups」の「UNION SET-UP #3 (URBANA)」を参照。

確定増援及びマップ外のマスはセットアップ1と同じ。
* この印のついたユニットは第1ターンに活性化されることも、塹壕構築をおこなうこともできない。

北軍セットアップ4(Tappahannock)：英文Advanced Game Rulesの20ページ、「Advanced Games Set-ups」の「UNION SET-UP #4 (TAPPAHANNOCK)」を参照。

確定増援及びマップ外のマスはセットアップ1と同じ。
* この印のついたユニットは第1ターンに活性化されることも、塹壕構築をおこなうこともできない。

南軍セットアップ1(半島)：英文Advanced Game Rulesの21ページ、「Advanced Games Set-ups」の「CONFEDERATE SET-UP #1 (PENINSULA)」を参照。

* この印のついたユニットは完成済みの要塞マーカーの下でゲームを始める。

南軍セットアップ2(Mobjack湾)：英文Advanced Game Rulesの22ページ、「Advanced Games Set-ups」の「CONFEDERATE SET-UP #2 (MOBJACK BAY)」を参照。

確定増援及びマップ外のマスはセットアップ1と同じ。
* この印のついたユニットは完成済みの要塞マーカーの下でゲームを始める。

南軍セットアップ3(Urbana)：英文Advanced Game Rulesの22ページ、「Advanced Games Set-ups」の「CONFEDERATE

SET-UP #3 (URBANA)」を参照。

確定増援及びマップ外のマスはセットアップ1と同じ。

* この印のついたユニットは完成済みの要塞マーカーの下でゲームを始める。

南軍セットアップ4(Tappahannock)：英文Advanced Game Rulesの23ページ、「Advanced Games Set-ups」の「CONFEDERATE SET-UP #4 (TAPPAHANNOCK)」を参照。

確定増援及びマップ外のマスはセットアップ1と同じ。

* この印のついたユニットは完成済みの要塞マーカーの下でゲームを始める。

特別ルール

- 1 北軍プレイヤーが半島に侵攻する場合、第2ターン(4月6日)開始時に以下の北軍ユニットが増援として使用可能になる。
 - ・ Sykes-A
 - ・ 3/8 PA
 - ・ 6 PA
 - ・ Art Res-1
 - ・ Art Res-2
 - ・ Horse Art

北軍プレイヤーは増援をマップに配置するために、そのそれぞれについて行軍アクションを宣言しなければならない。この行軍において最初に進入されるヘクスは\$5818でなければならない。増援をこのヘクスに配置する行動にはいくつかのMPを消費する。

ユニット	MPコスト
3/8 PA、6 PA	1MP
Sykes-A	2MP
Art Res-1、Art Res-2、Horse Art	3MP

ユニットが以上のコストを支払うために十分なMPを持っていない場合、それは\$5818に配置され、最低限1ヘクスの移動をおこなったものとしてその行軍を終了する。配置の後そのユニットが残りのMPを持っている場合、その行軍を続けることができる。

ノート：北軍プレイヤーが半島以外のいずれかの場所に侵攻した場合、これらの6ユニットはマップ上にセットアップされるが、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、編入されることもできない。

- 2 南軍の「Siege」ユニットは活性化されることができない。退却を要求された場合、それは除去される。それは攻撃をおこなうことができない(総突撃に参加することはできる)。
- 3 第1ターン及びそれより後の各ターンにランダムイベントを決定する。
- 4 南軍プレイヤーは以下の移動制限を受ける。
 - A Wise旅団は第35ターン(5月9日)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、編入されることもできない。例外：北軍ユニットがHenrico郡またはChesterfield郡のいずれかのヘクスに進入した場合、Wiseはこの制限から「解放」される。
 - B Walker旅団及び7 VAは第50ターン(5月24日)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、編入されることもできない。例外：北軍ユニットがPrince George郡、Chesterfield郡、Henrico郡、またはHanover郡のいずれかのヘクスに進入した場合、両ユニットはこの制限から「解放」される。
 - C 4個の「Richmond」ユニットはゲーム中に活性化されることも編入されることもできない。例外：北軍ユニット

がRichmondヘクスのいずれかの3ヘクス以内に進入した場合、4ユニットすべてはこの制限から解放される。

ノート：解放されたユニットはゲームの残りの間、通常どおり活性化することも、塹壕構築をおこなうことも、編入されることもできる。

- 5 Virginiaが破壊されていない場合、北軍プレイヤーは、Warwick川のヘクスサイドのうち、そのヘクスサイドの両側のいずれかのヘクスのヘクス番号の下2桁が「15」以上であるものを渡る橋を架設することができない(例えば、S5315からS5214への橋を架設することはできない)。Virginiaが破壊されている場合、この制限は解除される。
- 6 第1ターンから第7ターンを通じて、南軍司令官Magruder及びDH Hillは指揮系統に関わらず南軍歩兵ユニットを「司令官の活性化」や「突撃」アクションに参加させるために選ぶことができる。しかし、各アクションに参加させるために5個より多いユニットを選ぶことはできない。第1ターンから第7ターンにDH Hill及びMagruderは指揮系統に関わらずいずれの南軍歩兵ユニットにも移送されることができる。第8ターン及びそれより後に、Magruder及びDH Hillは自分自身の指揮下のユニットのみを司令官の活性化や突撃アクションに参加させるために選ぶことができる。第8ターン開始時に、DH HillまたはMagruderまたはその両方が自分自身の指揮下ではないユニットに編入されている場合、これらは地形や敵軍ユニットの存在に関わらず、自動的に最も近くに自らの指揮下のユニットに移送される。

勝利条件

ゲーム開始時に、勝利得点欄(Victory Point Track)に、3個の北軍VP(Union VP)マーカー(「x1」、「x10」及び「x100」)を「0」、「00」及び「000」のマスに配置する。北軍プレイヤーは以下の事柄によってVPを得点そして失点し、北軍プレイヤーはその時点のVPの合計を反映させるようマーカーを修正すべきである(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)。北軍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
+100	ゲーム終了時に北軍プレイヤーがHenrico郡を支配している(このVPはVPセグメントに得点するものとは別である)。
+50	VPセグメントにおいて北軍プレイヤーがHenrico郡を支配しているごとに。
+30	ゲーム終了時に北軍プレイヤーがChesterfield郡を支配している(このVPはVPセグメントに得点するものとは別である)。
+25	VPセグメントにおいて北軍プレイヤーがChesterfield郡を支配しているごとに。
+20	ゲーム終了時に北軍プレイヤーがDinwiddie郡を支配している(このVPはVPセグメントに得点するものとは別である)。 ノート：北軍プレイヤーがChesterfield郡も支配している場合には、このVPは得点することができない。
+15	VPセグメントにおいて北軍プレイヤーがDinwiddie郡を支配しているごとに。

ノート：北軍プレイヤーがChesterfield郡も支配している場合には、このVPは得点することができない。

- +15 VPセグメントに北軍歩兵または砲兵ユニットがRichmondの市街地を構成する6ヘクス(The Capitol (N0627)を含まない)のうち少なくとも1つに存在しているごとに。
ノート：北軍プレイヤーがHenrico郡も支配している場合には、このVPは得点することができない。
 - +15 Virginiaが破壊された。
 - +7 VPセグメントに以下の条件のすべてが有効であるごとに。
 - ・ Virginiaが破壊されている。
 - ・ Monitorが損害を受けても、破壊されてもいない。
 - ・ 南軍プレイヤーがDrewry's Bluffに海軍砲兵(Naval Battery)ユニットを有していない。
 ノート：北軍プレイヤーがChesterfield郡も支配している場合には、このVPは得点することができない。
 - +5 VPセグメントに北軍プレイヤーがHanover郡を支配しているごとに。
 - +2 VPセグメントに北軍プレイヤーがPrince George郡を支配しているごとに。
 - +2 VPセグメントに北軍プレイヤーがYork郡を支配しているごとに。
 - +2 VPセグメントに北軍プレイヤーがGloucester郡を支配しているごとに。
ノート：北軍プレイヤーがYork郡を支配している場合には、このVPは得点することができない。
 - +1 VPセグメントに北軍プレイヤーがNorfolkを支配しているごとに。
 - +1 戦闘、退却、砲撃、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、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。
 - 6 北軍プレイヤーが自発的に集積所(Depot)を破壊した。北軍プレイヤーが集積所を解体した場合にはVPは失われない。
 - 8 北軍攻城砲が除去された。
 - 15 北軍集積所が南軍プレイヤーによって破壊された。
 - 15 Monitorが破壊された。
- 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 |
|----------|----------|
| 300以上 | 北軍決定的勝利 |
| 186から299 | 北軍実質的勝利 |
| 106から185 | 北軍最低限の勝利 |
| 51から105 | 南軍最低限の勝利 |
| -4から50 | 南軍実質的勝利 |
| -5以下 | 南軍決定的勝利 |

デザイナーズ・ノート

Joe Balkoski, Ed Beach

南北戦争のゲームをデザインする際に最もやりがいを感じるもののひとつは、この戦争について長く語られてきた伝説の正体を暴露することであり、また非常に稀なことではあるが、そのような伝説が正しかったことを発見することである。良いウォーゲームはいずれも必要以上に念入りなりサーチの上に成り立っており、それがたとえ既に書物の中で死んでいる事柄へのリサーチであったとしても、この歴史的詮索が南北戦争の新しくかつ重要な情報を開示しうることについていつも驚かされる。多くの場合、ゲームデザイナーはプレイヤーを完璧にゲームの時間枠の中に導かなければならず、そのためにはある戦闘や戦役の最低限の要素だけを磨き上げるだけでは済まされないため、ウォーゲームのリサーチは本のリサーチに比べてより骨の折れるものになり得る。マップは可能な限り現実の再現に近いもので、その地形は現実と同じように司令官を制限しなければならぬし、戦闘順序は完全に正確で、有名な戦闘で戦った部隊ばかりでなく、そのとき前線に向けて移動中だったものも含まれていなければならず、天候の影響は科学的に考慮される必要があり、司令官の精神と兵士たちの能力は分析されて数値化されねばならないのである。

On To Richmond!のデザイン中にEd Beachと私は、自分たちのリサーチがこの戦役に関する我々の認識をあまりにも変えてしまうことに繰り返し驚かされた。半島戦役は驚くほど複雑である。両軍の海軍が重要な役割を演じ、政治家と将軍の関係が戦闘に深く影響し、作戦の舞台は広大で、その長々しさにはこれまで発表されたGCACWシリーズのどのゲームも及ばないのである。半島に関する良い歴史書を何冊読んだとしても、我々はこの戦役の複雑さに対する心構えを持つことができなかつた。それを本当に理解するためには国会図書館にある当時の地図をじっくり研究し、戦争の公式記録(陸軍及び海軍)を注意深く調査し、天候が地形にどう影響するかを分析し、半島の外側の戦域における出来事を突き止め、確実な情報が不足しているこの戦役の様相について推察する必要があった。しかし、すべてにおいて最も重要だったのはマップの制作と、20分間の「ステュアートの騎行」から112ターンの上級ゲームに及ぶ複数のシナリオをプレイすることだった。戦闘ユニットをマップ上で動き回らせたとき、この戦役を実際に計画し、戦った人々の心に窓を開くような、とても意義深い何かがあった。私にとって、本はこの戦役において何がおきたかを教えてくれるものであり、ゲームは「なぜ」それが起こり、それらがどれほど容易に違う出来事になり得たかを教えてくれるものである。On To Richmond!において発見された意外な驚くべき新事実のいくつかを以下に紹介する。

George McClellanの過大評価の才能はよく知られている。しかし南軍には「Prince John」Magruderという、物事を誇張する能力においてMcClellanと並ぶ、またはそれを超える指揮官がいた。1862年5月3日にMagruderが書いたYorktown包囲に関するばかりの報告書(これは歴史家たちにしばしば額面どおり受け取られている)に、Magruderは自らがたった10,000人の軍、または「動けない守備隊」を除いた5,000人だけで、「100,000人を超える敵を抑えている...」と記している(120,000人いると確信していたからである)。またMagruderはその5,000人が13マイルの戦線を守っているとも書いた。この13マイルの戦線とは7マイル程度のものであり、その大部分は堰き止められた川で、渡河できる地点はたった3か所しかなかった。しかし、Magruderはそれを数値にする際にさらに嘘をつけている。3月17日に北軍が初めてFort Monroeに上陸した際に、彼の11,000人の軍勢が半島を守っていたことは真実である。とは言え、3月の終わりにFort Monroeに到着していたのはPotomac軍のほんの一部だけで、この兵士たちは移動する

ための十分な補給を4月上旬まで受けられなかった。その後、北軍による上陸の規模が把握されていく数日の間にMagruderは増援を得たが、彼はこの事実に言及していない。3月下旬にMcClellanがおそらく40,000人の移動可能な兵士(Magruderが述べた120,000人ではなかった)を持っており、そのときMagruderは約20,000人の全員が良好な陣地に着いた兵士を持っていた。1週間以内に彼はさらに10,000人を受け取っている。歴史家たちは、Warwick線におけるMagruderの誤計測を強調してきたが、真実はそれほど劇的なものではなく、彼は非常に強力な防御陣地を持っており、4月のはじめにMcClellanが、彼の使用できる兵士の60パーセントを率いてFort Monroeから前進してきたとき、Magruderは2:1の戦力比で対峙していたに過ぎないのである。

このことから、4月におけるYorktown攻撃失敗についてのMcClellanへの歴史的非難は若干乱暴と思われる。なぜなら、これが正面からの攻撃であったならば虐殺になったであろうからである。しかし、これはMcClellanがYorktownにおいてよい将軍であったということではない。彼はそうではなかった。Warwick線を破る際に彼が攻城砲に信頼を寄せたことは北軍の成功を確実なものにしたが、その遅さが南軍に1か月の間Richmond防衛のために動くことを許したことは致命的な問題であった。さらに南軍はそれによって、Johnstonが選んだ時期に安全な撤退をおこなうことができた。半島の先端においてMcClellanは、南軍戦線を水上から迂回することによってより決定的な行動をおこなうことができた。この戦術は元来彼が採用する予定だったものだったが、LincolnがMcDowellの第1軍団の使用を拒絶してから彼はむしろ意固地になってこの戦術をとらなかつた。彼がGloucester郡に強力な部隊を上陸させ、Gloucester Pointの小規模な南軍部隊を撃破したならば、彼の戦略的選択肢は攻城戦よりもはるかに有望であったろう(プレイヤーは注意すること)。LeeとJohnstonはMcClellanがそのような戦略をとることを予想し、そうなったときには半島の先端を放棄しなければならぬだろうと覚悟していた。

南軍の戦力をしばしば過大評価しがちだったことにより、McClellanは常に批判にさらされてきたが、On To Richmond!のためのリサーチにおける驚くべき新事実のひとつは、Northern Virginia軍の人数は歴史家たちによって常に、時には著しい度合いで過小評価されてきたということである。ある軍の兵力を算出するということは常に困難な作業である。軍の戦闘力は膠着した状況であっても、兵士の入院や、休暇、派遣任務、無届外出によってかなり減少しているからである。1862年春の南軍について言えば、その方程式はさらに複雑である。軍には新しい連隊が次々と編成、追加され、Richmond防衛のために毎週新しい旅団が他の戦域から呼び寄せられ、(Magruderの報告のような)誤解に基づく報告が真実として受け止められていた。

William Allenのような、この戦役の南軍に関する初期の歴史家は、七日戦争開始時においてLeeが80,000人を有していたと記している。この数値はGouglas Southall Freemanのようなより後の歴史家たちによって当たり前のこととして受け入れられた。Stephen Searsのような最近の作家たちは、当時のLeeの軍にはAllenに15パーセント上乗せした92,000人がいたとしている。On To Richmond!の1862年6月下旬におけるLeeの軍の全兵力は、他の戦域から到着したすべての兵士を含めて、Allenの数えた値よりほぼ30パーセント多い、103,000人以上になっている。驚くべきことに、これはMcClellanの軍よりLeeの軍が大きいことを示している。つまり、実際に数において劣っていたという非常に重要な点においてMcClellanは正しかったが、

このことについて歴史家たちから賞賛されることはまったくなかったのである。

長い間に渡って信じられていた歴史上の数え間違いの良い例がAP Hill師団である。Allanは七日戦争においてHillが13,000人を有していたとしているが、この数字は我々が調べた値と大きく異なっている。実際、1863年に書かれた七日戦争に関するAP Hillの公式報告は歴史家たちによって常に誤読されてきたと私は考えている。Hillはこの戦闘の開始時に14,000人を擁していたと書いている(Allanがこれをいかにして13,000人に減らしたかは謎である)。しかし、Hillの報告を注意深く読めば、彼が師団から分遣されて約7マイル先のChickahominy川上流にいた指揮下の1個旅団(Branchの約3,500人)を数えていないことがわかるのである。つまり、Hillの兵力はAllenが評価した13,000人という人数よりはるかに多いと考えられるのである。

McClellanはRichmondを占領できたのかという疑問はいまなおこの戦役に関する主要な議論である。まず、幾度も有望な機会を逃し、JohnstonとLeeに非常に大きな軍を編成するための時間を与え、敵軍にイニシアティブを明け渡す要因となった、半島戦役全体における(Lincolnが言うところの)McClellanの「ぐずぐず病」という事実を無視させて欲しい。その代わりに、1862年6月25日のRichmond正面における状況に焦点を合わせることにする。私たちが既に見てきたとおり、McClellanは

数において劣っており、敵軍はRichmondを背にして塹壕に入り、これ以上の退却は望んでおらず、LincolnはMcClellanにMcDowellの軍団の大部分を使用させなかった。これらの歴史的事実に基づく推測が到達する、避けることのできないひとつの結論は、Richmondに対する北軍による正面攻撃は大失敗したであろうという点である。この視点から見た場合、McClellanの攻城砲への信頼と、Gaines Millにおける敗北の後のJames川への退却の迅速さはより重要な意味を持つ。もちろん、McClellanが(その後、Grantが1864年にしたように)、Richmond正面におけるスティルメイトを打開する「間接アプローチ」の革新的戦略を見出すことに失敗したことが、敵軍がイニシアティブを握ることを許し、この戦役全体における彼の失敗へと繋がったのである。

On To Richmond!にはまだまだたくさんの歴史的発見が含まれているが、スペースの関係からここでそれを話すことはできない。いずれの出来事についても、それを知るための最良の方法はこのゲームをプレイすることである。あなたがOn To Richmond!をプレイしたことで、この刺激的な戦役に新鮮な視点を得られることを我々は望んでいる。より重要なことはあなたが楽しむことである。次回作で会いましょう。

Joe Balkoski

私はデザイナーズ・ノートの執筆をゲームデザインの過程の重要な一部分と考えている。それはデザインを形成した思考の過程の内面を提示し、ゲームのメカニズムの原理を説明するための対話をゲーマーと持つ機会をデザイナーに与える。しかし、デザイナーズ・ノートにおける対話は一方通行にすぎない。インターネットの登場によって私たちはこれを改善できるようになった。従って、あなたがたがOn To Richmond!を始める際にはデザイナーズ・ノートを読み、その後全員がインターネットにおけるこのゲームシリーズに関する活発な双方通行の議論に参加して欲しいと私は思っている。ルールの疑問に対するオンラインサポートを受けたり、私たちのウェブサイトから新しいシナリオや正誤表、トーナメント情報をダウンロードしたり、私たちのメーリングリストに入ったりする方法が、このデザイナーズ・ノートの最後に書かれている。このシリーズの熱心なプレイヤーたちとの絶え間ない対話は、このシリーズにおける私の仕事の中でも最も価値ある要素である。

On To Richmond!は、Great Campaignsシリーズにおける初めての共同デザインによって生まれたものである。Joe Balkoskiと私はお互いの努力を調整し、プロジェクトのすべての段階でチームとして取り組んだ。また私たちはこのシリーズの経験豊かなトーナメントプレイヤーたちとも共同作業をおこない、彼らのゲームのメカニズムを発展させるためのアイデアを取り入れると共に、最新版のプレイテストに手を貸してもらった。その結果、On To Richmond!の完成と共に基本ルールの進化の大部分を確定的なものにすることができた私たちは感じている。これまで知られていた「機能しない」事例はすべて、既存のユニットや図表を変更することなく改善された。これらのルールは過去に発表されたシナリオに適用可能なものであり、私たちはこの「改造」がスムーズに適用されることを実証するためのプレイテストにも成功している。

この様式による改造を基本ゲームルールにおいて実現する重要な変更は3つある。1番目は砲兵システムへの変更である。これまでの砲兵ルールにおける主な問題は、より多くの砲兵を持つことが戦闘における損失を増やしてしまうことにあった。新しいシステムは砲兵値に地形効果を適用する際の

法則を維持している。新ルールでは大規模な戦闘において必要とされる砲兵値は減少することがある。しかし多くの場合において最終的な修正は旧システムと同じである。次のルール変更は側面ボーナスである。これまでは(川の近くでのボーナスのように)機能が不十分な事例や、(マップ端におけるボーナスのように)まったく機能しない事例が存在していた。新しいシステムは、開けた地形における+1から+4のボーナスを従来のまま残して前述の事例すべてをカバーしている。最後に私たちは退却ルールを更新した。このルールは常に高度な主観的適用を要求するものであった。私たちは曖昧さを排除して、退却、敗走、及び騎兵退却のいずれにも同等に使うことができる一組の退却表を提供することを望んだ。退却の優先順位システムはその使用に若干の手間を要するが、通常ではおこりにくいような状況においてさえも効果的に機能する。

On To Richmond!における基本ゲームの変更は、このシステムのメカニズムに対する恒久的な変更だけではない。私たちはこの戦争の初期において両軍に見られた未発達な指揮構造を反映するための特別ルールも追加した。南軍は1862年の前半においてまだ軍団システムを導入しておらず、JohnstonとLeeはどちらも、自由意志を持った5人以上の師団長の活動を調整することの難しさに直面した。McClellanは自らの軍に対して戦術面の指導をほとんどおこなわなかったため、少なくとも主要な戦闘において北軍の指揮能力には最高指揮官の部分に空白が存在した。この時期における貧困な指揮能力は、指揮系統の一部が他のユニットの支援を受けずに突撃する結果を生じうる新しい突撃ルールによって描かれている。この戦役には師団レベル(Golding's FirmにおけるMagruder)及び軍レベル(Seven Pines)のこの種の例がたくさんある。さらに私たちは1回のイニシアティブにおいて移動することができる北軍ユニットの数を制限するルールを追加した。このルールがない場合、北軍(この戦役の初期において3個軍団を擁している)は南軍(最低でも4個師団を擁している)よりもうまく機動してしまうのである。このルールはこのゲームにおける両軍の指揮構造のバランスをうまくとっている。しかしこのルールはシリーズの他のゲームにおいて絶対に使用してはならな

い。

指揮能力に関してプレイテスターからしばしば受けた質問は、私たちがこの戦役におけるJacksonの行動をどう扱うつもりであるかに関するものであった。これまでのゲームにおいてStonewallが与えられてきた5という非常に高い評価が適切ではないことは明白である。しかし、彼の評価を過剰に落としてしまうことも非現実的な影響を生じうるものであった。上級ゲームにおいて、南軍プレイヤーはJacksonをValleyから撤退させ、彼をRichmond前面に布陣させることに強く惹かれなければならない。6月下旬にJacksonが北軍の側面に突然現れることは、理論上McClellanの軍を圧倒する打撃を与える「とどめの一撃」となるべきものであった。そうはならなかったが、南軍プレイヤーはこの作戦に挑戦して成功させることができる。私たちは細心の注意をもって、Jacksonを強力に評価しても七日戦争のシナリオのバランスは崩れないと結論した。多くの場合、彼の兵士たちの疲労レベルの高さが、このシナリオにおける最初の重要な数日間における彼の能力を大きく制限するであろう。

デザインの過程において私たちが直面した最大の挑戦は、112ターンの上級ゲームをプレイ可能にするためにゲームを加速することであったと感じている。つまり、北軍の「消極的」モードと戦略移動の導入である。McClellanがWarwick川の線とRichmondの両方で1か月近くも休止したこの戦役において、消極的モードは自然なものであるように思う。また消極的な週の間、プレイは少なくとも3倍早められる。戦略移動はシリーズにおけるこれまでの戦役のいくつかにあったような、移動のダイスを繰り返しふらなければならない状況を緩和する。シリーズにおけるこれまでの戦役のいくつかをこのルールで改造する方法については、ウェブサイト上のルールを参照すること。全体として私たちの努力が成功したことは証明されている。2名の献身的なプレイヤーたちが1回の週末で上級ゲームを最後までプレイしたのである。

私たちは上級ゲームの戦略について多くのことを発表していくつもりであるが、まずいくつかの重要なポイントについて触れておかねばならない。最も重要なことは、初めて北軍をプレイするならばこの戦役に勝てると期待してはならない、という警告である。このゲームの海軍及び補給に関する事柄に関する北軍プレイヤーの経験レベルが、ゲームの結果に大きく影響することがわかっている。北軍プレイヤーが5月中旬にRichmond前面の強力な陣地に到達するためには、侵攻地点と集積所の位置、そして攻城砲の使用方法を適切に組み合わせなければならない、いくつかある組み合わせ以外の方法では

うまくいかないのである。北軍プレイヤーがゲームに勝つ強力な機会を得られると感じる良好なアプローチに達するまでに、デザイナーの私は7回のプレイテストを必要とした。プレイヤーは初心者の北軍プレイヤーに30から50VPのハンディキャップ与えることで結果的にはこれを補うことができる。陸上、海上、及び兵站の間にある相互関係について北軍プレイヤーが経験を積んだならば、このハンディキャップを減らしたり、最終的には無くしてしまうことも可能になる。

海軍はシリーズに追加されたまったく新しい要素であり、On To Richmond!に新しく追加された機能の中で最もリッチなものである。水上移動と砲艦は北軍プレイヤーの持つ最大のアドバンテージである。北軍が海軍を上手に活用すれば劣勢を優勢に変えることができる。しかし南軍の戦略は、首都防衛のためにプレイヤーが他の戦域からどのように兵士たちを撤退させるかによって形成される。これらの部隊はしばしば、マップに投入されるよりもマップ外においてよりよく機能する。しかし状況が致命的になった場合、「Richmondの門」における彼らの存在は常に戦略的決断となる。

これらの戦略的選択肢に関する詳細については、The General及びGreat Campaignsウェブサイトを参照すること。ここには私たちがデザインにおける私たちのアプローチと考えられる戦略について簡単に触れるだけのスペースしかないが、あなたがより多くを聞きたいならば電子メールで私たちに連絡して欲しい。私たちにルールの疑問や意見を送る際の電子メールアドレスは後述されている。また、GCACWウェブサイトをチェックすることで最新の正誤表や、プレイバランスに関する情報、戦略に関する議論、そして新しいシナリオをダウンロードすることができる。また、このシリーズに関する議論をおこなっているメッセージの継続的な流れを受け取るために私たちのメーリングリストに参加して欲しい。私たちはテストへの参加者募集もインターネット上でおこなっている。とにかく参加すること。私はネット上であなたに今すぐ会うことを望んでいる。

私たちはこのプロジェクト全体をプレイテストで支援してくれたJim PyleとJohn Clereに感謝しなければならない。そしてJoeも私も自らの家族に対して、彼らが度重なる電話や、週末のゲーム、そして戦場への旅行に耐えてくれたことに感謝したい。彼らの支援がなければこれは実現しえなかったのである。

Ed Beach

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3.0から12.0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。

13.0「基本ゲームシナリオ」:原文には基本ゲームシナリオの数を7つと書かれているが、本書では追加シナリオの「ゲインズ・ミル」を追加したのでシナリオの数を8つと記述した。

シナリオ8「ゲインズ・ミル」: The Skirmisher 第1号に掲載されている内容に、GCACWウェブサイトに掲載されている追加ルールを補足した。

The Skirmisher 第1号掲載の補足

砲艦ディスプレイに存在する北軍の砲艦が、大河川ヘクスサイドを渡る橋を架設しようとしている南軍ユニットが存在するヘクス、またはその南軍ユニットが橋を架設しようとしている大河川ヘクスサイド対岸のヘクスのいずれかに「支援」をおこなうことができる場合、その南軍ユニットは大河川ヘクスサイドを渡る橋を架設することができない(17.6)。

OTRのマップ上の2つの郡の名前が森ヘクスと重複しているために識別しにくくなっている。Isle Of Wight郡は南マップ東端の近くの、James川の南岸に位置している。Sussex郡は南マップ南端にあるターン欄(Turn Track)のすぐ上に位置している。WaverlyはSussex郡の支配郡都である(18.2)。

基本ゲームルールQ&A

Q:北軍のイニシアティブのダイスは彼がユニット何個を活性化するかを決定する。この制限は、例えば北軍が「ユニット」2個を活性化できる場合、彼は司令官2名(のみ)と、それらの指揮官が指揮するすべてのユニットを活性化できるのか、それとも指揮系統にかかわらず2ユニットだけを活性化できるのか?

A:実際にはこれらのいずれでもなく、より限定的なものである。司令官は自らの指揮下に無いユニットを活性化することはできない。1回の司令官の活性化アクションにおいて活性化されることができるのは1人の司令官(だけ)である。イニシアティブのダイスは、そのアクションにおいてある1人の司令官の指揮下の何ユニットが移動できるかを決定するためだけに用いられる。

例:シナリオ6においてPorterの指揮下にある5ユニットすべてが彼の指揮範囲に存在している。北軍は5を出してイニシアティブに勝った。Porterは彼の指揮下のユニットのいずれかが2個を活性化して移動させることができる。他の指揮系統のユニットも、司令官も移動することができず、Porterは3個目のユニットを移動させることもできない。つまりこの場合においてPorterの5ユニットのうち3ユニットが移動することはできない。北軍プレイヤーが6を出してイニシアティブに勝った場合は話は別で、5ユニットすべてが移動することができる。

Q:「HO」と書かれている南軍ユニットがいくつか存在していることに気づいた。これはHolmesの指揮下にあると思われる。その一方で司令官Holmesが存在しておらず、これは意図されたものであると思われる。南軍のHOと書かれたユニットは他の指揮系統に編入されることができず、個別に活性化されなければならない、ということでは正しいか?

A:はい、それは正しい。Huger(「HU」)についても同様である。彼らは司令官カウンターにできないほど無能であったと考えられた。これらのユニットは個別に活性化されなければならない。しかし上級ゲームにおいては、これらの司令官の軍に所属する旅団は他の南軍ユニットに編入されることができる。

Q:軍司令官はStoneman旅団やRichmond守備隊のような独立ユニットとスタックすることができるか?

A:はい、軍司令官はその軍のすべてのユニットを指揮下に置いているものとして扱う。

Q:「司令官の活性化」アクションにおいて、軍司令官を活性化している軍団または師団司令官とは異なるユニットに移送することはできるか?

A:軍団または師団司令官がその軍司令官と異なるヘクスに移送されるならばおこなえない。司令官の活性化アクションにおいては、活性化されている司令官だけが別のユニットに移送されることができる。軍司令官は彼らと共に移送されることはできるが、別のところに移送されることはできない。

Q:司令官は砲兵ユニットのみで突撃をおこなうことができるか?

A:はい。

Q:防御側の任意退却においてどちらの退却表を使うか?

A:敗走ではなく、通常の退却として扱う。どちらの表を使うかは敵軍ZOCの存在に応じて変わるため、2つの表の組み合わせである可能性がある。

Q:ユニットは敵軍の支配マーカーが存在しているヘクスに退却または敗走することができるか?

A:はい、そして歩兵ユニットが退却する場合は、退却または敗走においてその支配マーカーを裏返す。

Q:ユニットは敵軍の浮橋を渡って攻撃することができるか?ルールには敵軍の行軍が終了した時点で浮橋が破壊されると書かれているので、行軍の途中であればできるように読める。

A:いいえ。これはルールから漏れている。(英語版OTR基本ルールの)16ページの最初は次のように書かれるべきである。「敵軍ユニットは行軍、退却、戦闘後前進、及び攻撃のいずれにおいてもその橋を渡ることはできない。」

Q:北軍の砲艦が大河川を哨戒している場合、南軍は大河川橋を架設することができないのか?

A:はい、その通り。これはルールから漏れている。浮橋の制限(10.1)及び修理の制限(10.3)の両方に以下の制限を加えること。

砲艦ディスプレイ上にある北軍の砲艦が支援を提供することができる場所において、南軍ユニットは大河川ヘクスサイドを渡る橋を架設することができない。砲艦ディスプレイ上のそれぞれのマスがカバーする地域に関する説明は24.0の「砲艦と戦闘」を参照。

基本ゲームシナリオQ&A

シナリオ1

Q:増援がその日のターンのいつ到着するのかが基本ゲームルールに書かれていない。ウォーウィック線シナリオの特別ルール3には「各ターンの開始時に」南軍の増援が到着すると

書かれている。これはランダムイベント及び司令官移送フェイズの前という意味か？この場合、司令官移送フェイズにおいて増援に司令官を移送することができる。

A：はい、「ターンの開始時に」と書かれている場合、それは他のすべての行動より前であることを意味する。そして、それらのユニットへの移送もおこなえる。

Q：南軍Siege砲兵ユニットへの制限は何か？

A：Siege砲兵ユニットは攻撃をおこなうことができるが、それは突撃アクションにおいてのみであり、戦闘後前進はおこなうことができない。移動することができないため移動で活性化することができず、どこへも移動せずにそのヘクスにMagruderを移送するだけのために活性化されることもできない。シナリオのルールに書かれているとおり、退却を要求された場合には除去される。

Q：北軍の増援が進入するヘクスに南軍ユニットが存在している場合、北軍の増援はどうなるのか？

A：5818に南軍が存在している場合、北軍プレイヤーは代わりに同じ移動ポイントを使って5820に進入することができる。5818と5820の両方に南軍が存在している場合、北軍の増援は進入することができない。

シナリオ2

Q：DR JonesはMagruderの代理であると思われるが、McLaws半個師団は彼の指揮下にあるのか？

A：はい、彼はMcLawsを指揮できる。Magruderは戦役中のこの時期に病気で(Richmondに戻っていた)、DR Jonesが彼の師団全体を引き継いでいた。

Q：(1)補給部隊が6ヘクス敗走した場合でも、北軍がこれについて得点できるのは20VPのみか？(2)この補給部隊がその後除去された場合、北軍はこれについてさらにVPを得点するのか？(3)これには2兵力を除去したことによるポイントは含まれるのか？

A：(1)は、アスタリスクのついた補給部隊の項目について得点できるのは20VPのみである。(2)はい、追加のポイントは無い。このシナリオにおいては、アスタリスクのついた補給部隊の項目によって得点されるVPの上限は補給部隊1個につき20である。(3)いいえ、補給部隊の損害については、20VPに加えて2兵力を除去したことによるポイントが追加される。つまり、アスタリスクのついた補給部隊の項目による20VPに、戦闘または退却における2兵力の損失がある場合は4VPが追加で得点される。理論上は24が上限である。

シナリオ6

Q：SumnerまたはHeintzelmanが突撃をおこなう場合、北軍プレイヤーは第1ターンの総突撃をおこなうことができるか？

A：はい。

Q：ルール12Bについて、これらの事柄のひとつが最初におきたときに、北軍プレイヤーが宣言をおこなわなかった場合、彼はその後これらの事柄のひとつがおきる毎に(例えば、1ユニットがNew Kent郡に進入する毎に)再度機会を得るのか？

A：いいえ。彼は後のターン表示フェイズにもう一度機会を得るだけである。ゲーム中に1回だけ、12Bに書かれている4つの事柄がこの宣言をおこなうための特別な機会を引き起こす。

シナリオ7

Q：砲艦がJames川-東のマスの中に制限されているが、海軍砲兵が南軍に及ぼす影響は何か？純粋に歴史的な目的か？

A：シナリオ特別ルール7により、砲艦を南マップ上のJames川ヘクスのどこにおいても使用することができる。これにより、北軍の砲艦はDrewry's Bluffを砲撃することができる。この場合、海軍砲兵はDrewry's Bluffにいる南軍ユニットを守るために使われる。

上級ゲームQ&A

Q：北軍の水上移動マーカーは1個しかないが、これは同時に乗船できる北軍ユニットが1個だけ、という意味か？

A：同時に乗船しているユニットの兵力が22以下であるならば、理論上は北軍ユニット2個を乗船させることができる(マーカーは1個しかないが)。しかし、ターンが早期に終了する危険があるために、そのようなことは通常おこないだらう。乗船しているユニットはアクションサイクルが終了した場合に自動的に下船するため、あなたは乗船させたら直ちにそのユニットを移動させることを望むはずである。

Q：Gloucester Pointに歩兵または砲兵が存在していなければYork川を上る北軍の水上移動は許されるか？

A：許されない。北軍プレイヤーはYorktownとGloucester Pointの両方を空にしなければならない。Yorktownより前にGloucesterを奪取する利点は、北軍がYorktownを攻撃する際に+1の砲艦ボーナスを得られることと、York川の北のGloucester郡を通って移動することにより南軍戦線の背後を脅かすことができることである。加えて、Gloucester Pointが既に北軍の手にある場合、北軍プレイヤーはYorktown陥落後すぐにYork川を上ることができる。

Q：おこなうことのできる水上移動について困惑している。川の「側」というのは岸のことか？次の移動のどちらが正しいのか？(ルールの例の続き)

- a N3725-N3625-N3525-N3524
- b N3725-N3624-N3524

A：これらはどちらも正しい(そしてより近道であるbを使うことは明白だろう)。「側」はヘクスの辺を意味している。従ってSmith's Landingで乗船した場合、Hill Marsh半島の西側に存在し、上流に移動してHill Marshの北側を回らない限りは3825に移動することはできない(3725-3724-3823-3824-3825)。「側」のルールは一方の側で乗船してももう一方の側に移動することを禁じているのではなく、それは明らかに可能なのである。経路を短縮するために川のある岸とその対岸とを自由に行き来することができる。N3317-N3216-N3116-N3015のようなものも許されるのである。

Q：ルールには「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」と書かれている。同じターンにこの両方をおこなうことができるのか、またはある1ターンにおこなう行動を1種類選ばなければならないのか？

A：同じターンに両方をおこなうことができる。これらの行動のうちのひとつについて上限までおこなったとしても、依然としてもう一方をおこなうことができる。

Q：Gunboat-2(Virginiaが破壊されるまでHampton Roadsにとどまらなければならない)はYorktownまたはGloucester Pointの特別砲艦ボーナスを提供できるか？それともVirginiaが破壊されるまでまったく行動できないのか？

A：Virginiaが破壊されるまでまったく行動できない。

Q：砲艦による防御支援が決定されるのはいつか？北軍プレイヤーは突撃における指揮のダイスの結果を見てから、使用できる4回の防御支援のうちの1回を割り当てることができるか？

A：「ダイス修正の決定」のステップにおいて決定される。つまりすべての指揮のダイスがふられた後である。

Q：Norfolk攻撃に、Fort Monroeにおいて乗船しているユニットの戦力を加えることはできるか？

A：できる。

Q：セットアップにおいて、ゲームに含まれているより多くの「2」の戦力マーカーが必要である。どうすればよいか？

A：マップ外のマスのどのユニットに戦力マーカーを置くべきかに関する提案を見れば解決するだろう。基本的にはFort Monroe、Valley、Rappahannock、及びNorfolkのユニットに戦力マーカーを置くべきである。この説明は37.0の冒頭にある。

On To Richmond!

日本語訳 2004年6月2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	イベント
2	雨 (現在+2)
3	雨 (現在+1)*
4	NE**
5	NE+
6	北軍指揮の停滞・
7	雨 (現在)・
8	北軍指揮の停滞
9	NE
10	南軍指揮の停滞
11	南軍指揮の停滞 §
12	雨 (現在+3) †

- * 6月1日から6月30の間はNEに読み替える。7月1日からは雨 (現在)に読み替える。
- ** 6月1日から6月30の間は雨 (現在)に読み替える。7月1日からはNEに読み替える。
- + 5月1日から5月31の間は雨 (現在)に読み替える。
 - ・ 5月1日からはNEに読み替える。
- § 南軍司令官がLeeである場合はNEに読み替える。
- † 5月1日からは雨 (現在+1)に読み替える。

S.C.方面軍増援表

ダイス	結果	南軍S.C.増援の順番
2	増援	1. Gregg
3	増援	2. JR Anderson
4	なし	3. Branch
5	なし	4. Ripley
6	増援	5. Martin
7	増援	6. Lawton
8	増援	7. Drayton*
9	なし	8. Evans
10	なし	9. DeSaus'sure
11	なし	* 北軍の「大西洋岸」増援を引き起こす(26.2を参照)。
12	なし	

Richmond増援表

ダイス	結果	Richmond増援
2	増援(A)	増援(A)：歩兵1ユニット
3	増援(D)	増援(B)：騎兵1ユニット
4	増援(C)	増援(C)：歩兵1ユニット
5	なし	騎兵1ユニット
6	増援(B)	増援(D)：歩兵1ユニット
7	増援(A)	砲兵1ユニット
8	増援(A)	詳細は26.1を参照。
9	増援(B)	
10	増援(C)	
11	増援(C)	
12	増援(A)	

戦略表

ダイス	結果
2	北軍のイニシアティブ(1)*
3	北軍のイニシアティブ(2)*
4	北軍のイニシアティブ(1)*
5	Virginia出撃せず
6	Drewry's Bluff砲兵
7	北軍のイニシアティブ(1) †
8	Drewry's Bluff砲兵
9	北軍のイニシアティブ(1)*
10	Johnstonの解任
11	北軍のイニシアティブ(1)
12	Johnstonの解任

- * 第7ターンはNEに読み替える。
 - † Monitorが破壊されているがVirginiaは存在している場合はNEに読み替える。
- ノート：カッコの中の値は北軍の指揮ポイントである(17.0を参照)。

Virginia出撃表

ダイス	結果
2	VirginiaとMonitorに損害(36)
3	VirginiaとMonitorに損害(15)
4	Monitor破壊される
5	Virginia破壊される
6~8	効果なし
9	VirginiaとMonitorに損害(8)
10	VirginiaとMonitorに損害(22)
11	VirginiaとMonitorに損害(29)
12	VirginiaとMonitor破壊される

カッコの中の値はVirginiaとMonitorが損害を受けているターン数である(22.0を参照)。

Baltimore/D.C.増援表

ダイス	結果	Baltimore/D.C.増援
2	なし	増援(A)：4ユニット
3	なし	増援(B)：3ユニット
4	なし	増援(C)：2ユニット
5	増援(A)	増援(D)：1ユニット
6	増援(B)	詳細は26.2を参照。
7	なし	
8	増援(C)	
9	増援(D)	
10	増援(D)	
11	増援(D)	
12	なし	