

GCACW 標準基本ゲームルール

はじめに

このマニュアルは、これまでに出版された 7 つの the Great Campaigns of the American Civil War(GCACW)シリーズすべての、基本ゲームシナリオをプレイするためのガイドとして作成されたものである。これまでに出版された 7 つのゲームは以下の通りで、それぞれに 3 文字の略称が付されている(掲載は出版順である)。これらの略号はこのマニュアルを通じて使用される。

- Stonewall Jackson's Way (SJW)
- Here Come The Rebels! (HCR)
- Roads to Gettysburg (RTG)
- Stonewall in the Valley (SIV)
- Stonewall's Last Battle (SLB)
- On to Richmond! (OTR)
- Grant Takes Command (GTC)

シリーズ最初の 6 作には、新しいゲームが出版されるごとにおこなわれたマイナーチェンジを含んだ基本ゲームルールの書かれた、それぞれ個別のルールブックが付属している。その後シリーズの基本ゲームルールは、GCACW ゲーマーズ・ガイド *The Skirmisher* の第 1 号に掲載された「標準シリーズルール・アップグレードキット」において統一された。このキットには公式の共通ルールと共に、各ゲームに必要な変更がまとめられている。基本ゲームルールが統一されたため、今後出版されるこのシリーズのゲームは、(このマニュアルのような)標準基本ゲームルールブックと、別冊のその戦役固有のルールとが含まれることになる。*Grant Takes Command* はこの形式で出版される最初のゲームである。GTC のルールの 2.0 章から 12.0 章まではこのルールブックに記載されている。

本書に掲載されているルールは最も新しいバージョンの標準シリーズルール(「標準ルール」)であり、これまで出版されたシリーズの 6 つのゲームの 2.0 章から 12.0 章までのルールを差し替える形で使用されるべきものである。各ゲームの特別ルールとセットアップについては、各ゲームに付属しているルールを参照しなければならないことに注意すること。*The Skirmisher* のアップグレードキットには、シリーズの第 5 作目までを標準ルールでプレイするために必要な 130 のカウンターも含まれている。

この標準ルールは本シリーズのリアリズムと面白さを高めるが、特に初期のゲームにおいては、プレイの複雑さをわずかながら増加させる。このマニュアルに書かれているルールは「公式」のものであると考えてよいが、各ゲームに付属しているルールに従ってプレイするプレイヤーを完全に認めない、というものではない。GCACW ゲームのプレイ開始前に、両プレイヤーは標準ルールを使用するかどうかについて同意しなければならない。これらのルールを使用する場合、その一部だけを使用するのではなく、すべてを使用することをお勧めする。しかし、「選択ルール」と記されているルールは捨捨選択して使用することができる。

The Skirmisher の第 1 号において標準シリーズルールアップグレードキットが出版されたより後で、基本ゲームルールの変更はおこなわれていない。しかし、いくつかのルールは明確化され、1864 年における作戦に必要ないくつかの追加がおこなわれている。これらの更新は以下のように印がつけられている。

- † *The Skirmisher* 第 1 号以降に明確化されたルール
- § 1864 年における作戦のために追加された新しいルール

2.0 ゲームの基本的な概念

一人が北軍プレイヤーを、もう一人が南軍プレイヤーを担当する。しかし、ソロプレイすることが特別に難しいというわけではない。

2.1 ゲームに含まれるもの

GCACW シリーズの各ゲームに含まれるものはそれぞれ異なっている。それぞれのゲームに含まれるもののリストについては、各ゲームに付属しているルールブックを参照すること。

2.2 ゲームのコマ

ゲームで使用されるコマ(またはカウンター)は戦闘ユニット、司令官、マーカーのいずれかに分類される。

戦闘ユニット



各プレイヤーは特定の組み合わせの戦闘ユニットを指揮する。これらは通常、そのカウンターに記載された指揮官の名前(例:「Gibbon」)で識別される。しかし、いくつかの小規模な部隊は単純にその連隊名(例:「10 GA」 - ジョージア歩兵第 10 連隊)で識別される。多くのユニットの右側にはその所属する軍団名または師団名(またはその両方)が記載されている。例えば、北軍の「II」という所属は、そのユニットが第 2 軍団に所属していることを表しているし、南軍の「S」という所属は、そのユニットが Smith の師団に属していることを表している。また、多くのユニットの左側には数字で部隊名が記載されているが、これは単に部隊を識別するための目的で書かれている。例えば、「3」は第 3 師団、「1-2」は第 2 師団第 1 旅団である。

戦闘ユニットには 5 種類の規模が存在する:

- II = 大隊(北軍のみ)
- III = 連隊
- X = 旅団
- XX = 師団
- X+ = 半個師団(南軍のみ)

半個師団は正式には存在しない編成であるが、1862 年初期からいくつかの南軍の記録において使用されている用語である。これはある師団に所属する 2~4 個旅団をまとめたもので、南軍の司令官が 16,000 人に及ぶ師団を容易に指揮することができなかった戦争初期について適用される。

戦闘ユニットは 3 種類に分けられる:

- = 騎兵
- = 歩兵
- = 砲兵

戦闘ユニットには、そのユニットの指揮官と兵士の軍事的能力をあらわす「戦術値」とそのユニットに編入されている砲兵中隊の数をあらわす「砲兵値」の 2 つの数値が印刷されている。戦闘ユニットには 2 つの面がある: 表面(「通常」)と、裏面(「疲弊」)である。ユニットの疲弊の面には白い帯が記されている。

司令官

GCACW シリーズには 4 種類の司令官が存在する。司令官は常に自軍の、指揮下の戦闘ユニットとスタックしていなければならない。以下に、各司令官の固有の特徴(とその見分け方)を説明する。



軍司令官: 軍司令官のカウンターには数字が 1 つだけ記されており、その数字は指揮値である。軍司令官は総突撃を命じる場合と、上級ゲームシナリオにおける軍司令官活性化アクションを実施する場合において使用される。軍司令官は常に指揮下の歩兵(騎兵や砲兵であってはならない)ユニットに編入されていなければならない。軍司令官は SIV を除くすべてのゲームにおいて両軍に存在する。



方面軍司令官: 方面軍司令官のカウンターには赤い星が印刷されている。方面軍司令官のカウンターには、軍団司令官や師団司令官と同じように戦術値と指揮値が書かれている。方面軍司令官は、(軍団司令官や師

団司令官のように)ユニットを移動や突撃のために活性化させる場合と、(軍司令官のように)総突撃を命じる場合の両方に使用することができる「ハイブリッド」な司令官である。方面軍司令官は軍司令官活性化アクションをおこなうことはできない。方面軍司令官は常に指揮下の歩兵(騎兵や砲兵であってはならない)ユニットに編入されていなければならない。方面軍司令官は歴史上において軍全体を展開する必要の生じなかった、それほど規模の大きくない副戦場において使用される(SIVやGTCの副戦場など)。



軍団及び師団司令官：軍団及び師団司令官のカウンターには戦術値と指揮値の2つが記載され、赤い星は書かれていない。プレイヤーはシナリオのセットアップの「規模」の欄をチェックし、どの司令官がこれらの2つの数値を有する軍団または師団司令官であるのかを決定しなければならない。軍団及び師団司令官はユニットを移動のために活性化する場合と、突撃を命じる場合の両方で使用される。軍団及び師団司令官は常に同じ軍団または師団に所属する指揮下のユニットに編入されていなければならない。この指揮下のユニットはその軍団または師団に所属するユニットであれば、いずれの種類(歩兵、騎兵、砲兵)であってもよい。シリーズの各ゲームにおいて、両プレイヤーには軍団または師団司令官(またはその両方)の組み合わせが提供される。軍団司令官と師団司令官の両方を有する軍団の場合、ユニットが軍団または師団司令官のどちらによって活性化させられるかをプレイヤーが決定する。

マーカー



戦力マーカー：各戦闘ユニットは常に戦力マーカー1つを所有していなければならない。戦力マーカーには表面(統制状態)と裏面(混乱状態)がある。統制状態の面には1から21の数値が1つだけ書かれており、これが「兵力」と「戦闘力」の両方をあらわす。混乱状態の面には2つの数値が書かれている：カッコで囲まれていない数値(1/2から14)が戦闘力、カッコで囲まれた大きな数値(1から21)が兵力である。戦力マーカーは単独で使用されることはなく、必ず1つの戦闘ユニットに割り当てられていなければならない。シナリオ開始時には、適切な兵力の戦力マーカーを統制状態の面を上にしてユニットのすぐ下に配置する。ユニットが移動する場合、それが有している戦力マーカーも一緒に移動する。ある時点で1つのユニットに割り当てられることができる戦力マーカーは最大1つである。ユニットが損害を被った場合には、そのマーカーを変更する。プレイヤーは相手プレイヤーの戦力マーカーを好きなきときに見ることができる。司令官が戦力マーカーを所有することはない。

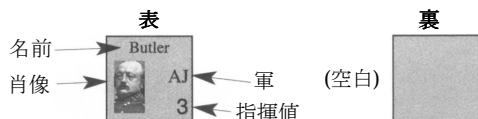
1から21の戦力マーカーが存在しているが、シリーズの多くのゲームにおいては、最大の兵力を21より低い値に制限される。

ゲーム名	最大兵力
RTG	17
SIV	8
OTR	21
それ以外	18

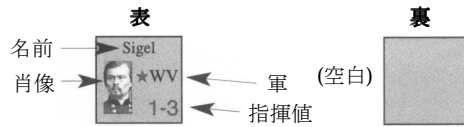


疲労マーカー：移動や戦闘をおこなう場合、戦闘ユニットは「疲労」する。疲労は0から4の5段階の「疲労レベル」であらわされる。戦闘ユニットは常にこの5段階のいずれかのレベルにある。疲労マーカーはユニットの戦力マーカーのすぐ下に置かれる。ユニットの疲労レベルが変更されたときには、その疲労マーカーを変更する。疲労レベル0のユニットは疲労マーカーを所有せず、このマーカーがないということはレベルが0であることをあらわす。司令官が疲労マーカーを所有することはない。

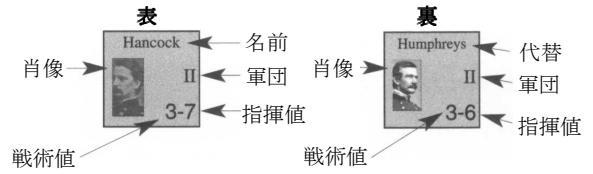
軍司令官



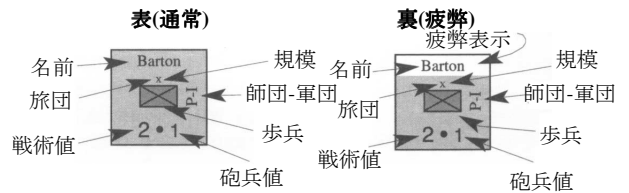
方面軍司令官



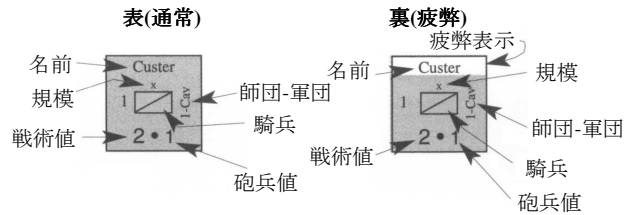
軍団または師団司令官



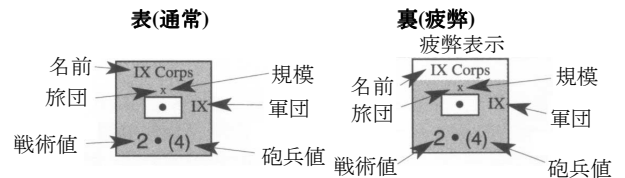
戦闘ユニット(歩兵)



戦闘ユニット(騎兵)

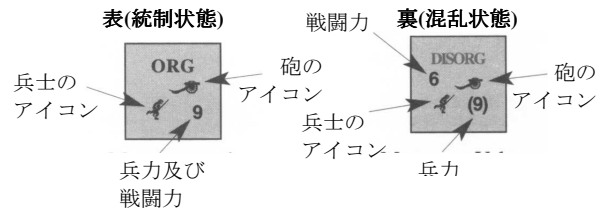


戦闘ユニット(砲兵)

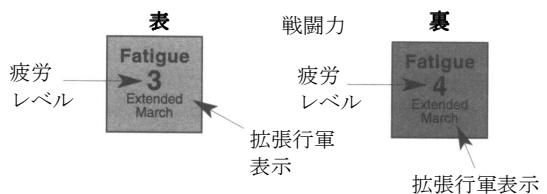


(砲兵ユニットは行軍アクションで攻撃をおこなえないことをプレイヤーに思い出させるため、砲兵値はカッコで囲まれている。)

戦力マーカー



疲労マーカー



2.3 マップ

主要地形

マップ上の各地上ヘクスは、8種類ある主要地形、平地、丘陵、不整地、森、市街地、沼地、臨時の沼地、山のうちの1つに分類される。それぞれの地形の種類には、戦闘ユニットがそのヘクスに進入する際に消費しなければならない移動ポイントコストが定められており、これは地形表に記載されている。平地と丘陵ヘクスは下地の色の違いで判別され、平地は黄色、丘陵は明るい緑である。不整地、森、市街地、沼地、臨時の沼地、山はそれぞれ独自の記号によって識別され、緑色の「ブラシ」の模様は不整地、深い緑の「森林」の模様は森、灰色の「マス目」の模様は市街地、明るい「湿地」模様は臨時の沼地、暗い緑の「湿地」の模様は固定の沼地、茶色の「丘」の模様は山である。緑色の「ブラシ」の模様が少しだけある状態であっても、そのヘクスは不整地である。同様に、森ヘクスは完全に森林の模様で埋め尽くされている必要はなく、市街地ヘクスはマス目の模様で埋め尽くされている必要もない。

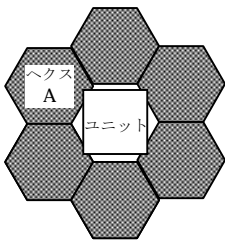
特殊なヘクス/ヘクスサイド地形

河川、小川、浅瀬、橋、フェリー、ダム、郡境のように、ヘクスサイドに沿って存在する地形がある。村、駅、舗装道路、道路、揚陸所、堡塁のような特殊地形はヘクスの中に存在するが、これらはそのヘクスの主要地形の判別には影響しない。

森ヘクスサイド：「森ヘクスサイド」とは森ヘクスと他のヘクス(もう1つの森ヘクスを含む)の間のヘクスサイドである。ヘクスサイド自体が森林の模様で埋め尽くされていない場合でも森ヘクスサイドであると考えられる。

2.4 支配地域(ZOC)

戦闘ユニットはその状態に関わらず、その周囲6ヘクスに支配地域(ZOC)を及ぼしている。**例外**：ZOCが大または小河川ヘクスサイドを越えて及ぶのは、浅瀬、ダム、フェリー、橋のいずれかがあるヘクスサイドにおいてのみである。また、ZOCが沼地及び山ヘクスに対して、またはZOCがそれらのヘクスから及ぶのは、道路、舗装道路、鉄道が通っているヘクスサイドを横切る場合のみである。ZOCは全体が水面のヘクスサイドを越えて及ばない。**限定 ZOC**：ユニットが道路、舗装道路、鉄道、小道のいずれも通っていない森ヘクスサイド(前述の定義を参照)を横切ってZOCを及ぼしている場合、そのZOCは「限定ZOC」として扱われる。「限定ZOC」ではないZOCを「通常ZOC」と記述することがある。特に別に定められている場合を除いて、限定ZOCは通常ZOCと同じに機能する。



灰色に塗られたヘクスがこのユニットの6つの支配地域ヘクスである。

このユニットのいるヘクスとヘクスAの間のヘクスサイドが森ヘクスサイド(前述の説明参照)であり、道路、舗装道路、鉄道のいずれもこのヘクスサイドを通過していない場合、ヘクスAは「限定ZOC」となる。

2.5 指揮範囲

司令官は指揮下のユニットや他の司令官との間に「指揮範囲」を設定しなければならない場合がある。指揮範囲は司令官のいるヘクスとユニットのいるヘクスとの長さ3ヘクス以下(司令官のヘクスは数えず、ユニットのヘクスは数える)の連続したヘクスである。司令官が指揮範囲を設定する場合地形は影響せず、3ヘクスの経路はあらゆる種類の地形に進入でき、あらゆるヘクスサイドを通ることができる。指揮範囲は敵軍が存在しているヘクスや敵軍のZOCには進入することができない。(友軍ユニットが存在しているならば、敵軍のZOCに進入することができる)。司令官が存在するヘクスはその指揮範囲内にあると考える。

2.6 略号

Art：砲兵
Brig：旅団
Cav：騎兵
Cmd：指揮
Disorg：混乱状態
Div：師団
Dmorize：戦意低下
Inf：歩兵
MP：移動ポイント
Org：統制状態
Regt：連隊
RR：鉄道
Sub：分遣
VP：勝利ポイント
ZOC：支配地域

3.0 基本ゲームのプレイの手順

各ターンは「プレイの手順」に従っておこなわれる。

1. ランダムイベントフェイズ

ダイスを2個ふり、ランダムイベント表を参照する。(ランダムイベントはすべての基本ゲームシナリオにおいて使用されない。)

2. 司令官移送フェイズ

司令官を指揮下のユニットから別の指揮下のユニットに移送することができる。

3. アクションサイクル

アクションフェイズ：

- イニシアティブセグメント**：両プレイヤーはダイスを1つふる。その結果がより大きな数だったプレイヤーが勝つ(結果が同じだった場合には南軍プレイヤーが勝つ)。勝者はイニシアティブを取るか、パスしなければならない(4.1を参照)。
- 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使ってアクションを1つおこなわなければならない。1回の活性化セグメントが終了したら、両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。同じアクションフェイズに両プレイヤーがパスするまでアクションフェイズを繰り返す(4.1を参照)。

4. 回復フェイズ

資格のあるユニットは、塹壕構築、橋の架設、橋及びフェリーの修理、そして、疲労、混乱状態、疲弊、戦意低下からの回復をおこなうことができる。

5. ターン表示フェイズ

ターンマーカーをターン記録欄上で1マス進め、新しいターンを始める。

例外：基本シナリオにおいて1つまたは複数の上級ゲームルールを用いることがある。このような場合、ランダムイベントフェイズの後にプレイの手順にフェイズが追加されることがある。そのようなシナリオ(及び追加されるフェイズ)は以下の表にまとめられている：

ゲーム	シナリオ	追加フェイズ
SJW	5	増援
HCR	2	Harper's Ferry
SLB	1,2,3	編入
GTC	1,2,4	編入

4.0 アクションサイクル

各ターンには長さが不確定のアクションサイクルが1回存在する。

4.1 アクションフェイズ

各アクションサイクルは回数が不確定のアクションフェイズによって構成される。各アクションフェイズはイニシアティブセグメントと活性化セグメントから成る。プレイヤーが活性化セグ

メントを完了したらすぐに新しいアクションフェイズを始める。アクションフェイズはアクションサイクルが終了する状況になるまで何度でも繰り返される。

4.2 イニシアティブセグメント

このセグメントに、両プレイヤーはダイスを1つふる。その結果がより大きいプレイヤーが勝つ。両プレイヤーの結果が同じだった場合、南軍プレイヤーが勝つ。(OTR のすべてのシナリオや、GTC のグランドキャンペーンゲームにおいては、勝ったプレイヤーのダイスの結果を書き留めておかなければならない。これらのゲームにおいては、この数値はそのイニシアティブにおいてどのユニットが活性化できるかを決定する。例として 5.2 を参照。)イニシアティブセグメントの段階で、片方のプレイヤーが活性化する資格のあるユニットを持っていない場合、相手プレイヤーがダイスをふることなく自動的に勝つ。(例外：いくつかのシナリオでは両プレイヤーのダイスが同じだった場合にターンが終了することがある。これらのシナリオでは、一方のプレイヤーが活性化す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にダイスをふらなければならない。活性化する資格のあるユニットを持っていないプレイヤーが勝った場合、パスしなければならない。)勝ったプレイヤーは以下の2つの選択肢のうち一方を必ず選ばなければならない：

- **イニシアティブを取る**：イニシアティブを取ることができ、それにより、続く活性化セグメントにアクションをおこなわなければならない。
- **パス**：「パス」をすることができ、イニシアティブは自動的に相手プレイヤーに譲渡される。

イニシアティブ決定のダイスに負けたが、パスによってイニシアティブを譲り受けたプレイヤーは以下の2つの選択肢のうち一方を必ず選ばなければならない：

- **イニシアティブを取る**：イニシアティブを取ることができ、それにより、続く活性化セグメントにアクションをおこなわなければならない。
- **パス**：パスをすることができ、アクションサイクルは自動的に終了する。

パス

イニシアティブ決定のダイスに勝ったプレイヤーがパスした場合、そのプレイヤーは何もしない。相手プレイヤーはイニシアティブを取るか、パスするかのいずれかをおこなわなければならない。相手プレイヤーもパスした場合、アクションサイクルは終了する。

4.3 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活性化セグメントに、資格のあるユニットまたは司令官を使ってアクションを1つおこなわなければならない。アクションをおこなうために選ばれたカウンターは「活性化されているユニット」または「活性化されている司令官」と呼ばれる。そのユニット/司令官を所有するプレイヤーは「手番プレイヤー」と呼ばれる。

4.4 アクションサイクルの終了

プレイヤーが活性化セグメントにおけるアクションを完了させ次第、新しいアクションフェイズを始める。アクションサイクルにおいて両プレイヤーが同じアクションフェイズにパスをするまでアクションフェイズは繰り返される。つまり、イニシアティブ決定のダイスに勝ったプレイヤーがパスをして、その相手プレイヤー(イニシアティブを取るか、パスをするかの選択権が与えられている)もまたパスをしたときにアクションサイクルは終了する。両プレイヤーをも活性化させることのできるユニットがなくなってしまうときや、相手プレイヤーが活性化させることのできるユニットを有していない状態でパスをした場合にもアクションサイクルは終了する。アクションサイクルが終了した場合、回復フェイズに進む。

5.0 アクション

イニシアティブを取ったプレイヤーは活性化セグメントに自分のユニットまたは司令官の1つを使ってアクションを1つおこなわなければならない。アクションには以下の5種類が存在する：

- 行軍
- 司令官の活性化
- 突撃
- 駆襲撃(SIV、OTR を除く)
- 塹壕構築(1863 年以降)

5.1 行軍

1 回の行軍アクションのために選ぶことができるのは、1 つのユニット(司令官ではない)のみである。その時点で疲労レベルが3以下のユニットのみ行軍をおこなう資格があり、疲労レベルが4のユニットは行軍をおこなえない。ユニットの戦力マーカーは統制状態でも混乱状態でもよい。1 つのユニットが同じターンに複数回行軍をおこなうことはできるが、同じアクションフェイズに複数回行軍をおこなうことはできない。行軍は以下のようにおこなわれる：

1. イニシアティブを有するプレイヤーは、マップ上の資格のあるユニットを1つ選ぶ。そのユニットの移動力は以下のように決定される：

- **北軍歩兵または砲兵ユニット**：北軍プレイヤーはダイスを1つふる。その結果がそのユニットの移動力となる。
- **南軍歩兵または砲兵ユニット**：南軍プレイヤーはダイスを1つふる。その結果に1を足す。この修正後のダイスがそのユニットの移動力となる。**例外**：OTR においては、南軍プレイヤーはダイスを1つふる(その結果に1は足さない)。その結果がそのユニットの移動力となるが、しかし、ダイスが1だった場合でも、ユニットの移動力は最低でも2となる。
- **北軍騎兵ユニット**：北軍プレイヤーはダイスを2個ふる。その合計がそのユニットの移動力となる。
- **南軍騎兵ユニット**：南軍プレイヤーはダイスを2個ふる。その合計に1を足す。この修正後のダイスがそのユニットの移動力となる。

2. 選ばれたユニットの疲労レベルを1増やす。そのユニットに、この変更を反映する新しい疲労マーカーを配置する(または既に存在しているマーカーを裏返す)。行軍開始時にそのユニットが通常の面を上にしていて、疲労レベルが3か4である場合、または疲弊の面を上にしていて、疲労レベルが2か3か4である場合には「延長行軍」となり、延長行軍表の判定をおこなわなければならない。**ノート**：ステップ3に進む前に、活性化されているユニットのZOCにいる敵軍騎兵は騎兵退却(7.7を参照)をおこなうことができる。

3. 資格のあるユニットは「強行軍」によって移動力を増やすことができる。強行軍によって増えた移動力はステップ1で算出された移動力に足され、最終的な移動力が決定される。強行軍がおこなわれない場合、そのユニットの最終的な移動力はステップ1で算出された数値となる。

4. 移動欄上の、そのユニットの最終的な移動力と同じ数字の樹目に「活性化されている移動力」マーカーを配置する。

5. そのユニットは行軍をおこなう。MPを消費するごとに活性化されている移動力マーカーを減少する方向に調整していく。そのマーカーが0に到達したとき、または手番プレイヤーがそのアクションの終了を宣言したときにその行軍は終了する。攻撃が理由でそのマーカーが0に達した場合、そのアクションはその攻撃が解決されるまでは終了しない。

(**選択ルール**) 戦力マーカーが統制状態のユニットであれば、疲労レベルが4であっても、行軍アクションのステップ1において選ぶことができる。疲労レベル4のユニットが行軍をおこなう場合、その戦力マーカーは自動的に混乱状態に裏返される。(疲労マーカーは4のままである。)プレイヤーは延長行軍表の判定をおこなわない。疲労レベル4のユニットによる行軍において、強行軍をおこなうことはできない。



延長行軍

通常の面を上に出しているユニットが、その疲労レベルが3または4に増える行軍をおこなう場合、そのアクションは「延長行軍」となる。疲弊の面を上に出しているユニットが、その疲労レベルが2、3、4に増える行軍をおこなう場合、そのアクションも「延長行軍」となる。行軍アクションのステップ3に進む前に、手番プレイヤーはダイスを1つふり延長行軍表の判定をおこなう。このダイスは修正されることがある。そのユニットの戦力マーカーが統制状態である場合、「統制状態」の列と修正後のダイスとが交差する箇所を参照する。そのユニットの戦力マーカーが混乱状態である場合、現在の戦力に応じた「混乱状態」の行と修正後のダイスとが交差する箇所を参照する。生じうる結果は以下の3種類である：

- NE：** 効果なし：活性化されているユニットに延長行軍による影響は生じない。
- D：** 混乱状態：そのユニットの戦力マーカーを混乱状態に裏返す。
- 1/2/3：** そのユニットの兵力を結果の数値と同じだけ減らす。減少後の戦力マーカーは混乱状態に配置される。

この結果によって除去されなければ、活性化されているユニットは延長行軍の結果を適用した後その行軍を続けることができる。

延長行軍表の修正(すべて累計される)：

- +1： すべての GCACW ゲームにおいて、行軍するユニットが北軍である場合。(例外： RTG または GTC において、この修正は Potomac 軍の騎兵には適用されない。)
- +1： SJW、HCR、RTG において、行軍するユニットが、Potomac 軍に属していない北軍ユニットである場合。

ノート： SJW において Potomac 軍に属していないユニットはカウンター上の数値が青で印刷されている。HCR では第1、第2、第3、第5、第6、第9または第12軍団に属していないユニットは Potomac 軍に属していない。RTG において Potomac 軍に属していないユニットはカウンター上の数値が赤で印刷されている。

- +1： SJW と HCR の上級ゲームにおいて、行軍ユニットが補給切れである場合(SJW と HCR の 20.0 を参照)。
- +1： 通常の面を上に出しているユニットがその疲労レベルを3から4に増やしておこなう行軍の場合。
- +1： 疲弊の面を上に出しているユニットがその疲労レベルを2から3に増やしておこなう行軍の場合。
- +3： 疲弊の面を上に出しているユニットがその疲労レベルを3から4に増やしておこなう行軍の場合。

例： RTG において、Potomac 軍に属していない疲弊の面を上に出している北軍ユニットが行軍をおこない、その行軍によってそのユニットの疲労レベルが3になる場合、この行軍は延長行軍となる。北軍プレイヤーはダイスに+3の修正をおこない、延長行軍表の判定をおこなう。(北軍ユニットなので+1、Potomac 軍に属していないユニットなので+1、疲弊の面を上に出しているユニットが疲労レベルを2から3に増やす行軍なので+1。)

強行軍

プレイヤーは強行軍をおこなうことで活性化されているユニットの移動力を増やすことができる。強行軍は行軍の手順のステップ3においてのみ宣言することができる。活性化されているユニットはその戦力マーカーが統制状態である場合のみ強行軍をおこなうことができる。砲兵ユニットは強行軍をおこなうことができない。強行軍をおこなう場合、以下の手順に従う：

1. そのユニットの戦力マーカーを混乱状態に裏返す。
2. 歩兵ユニットが強行軍をおこなう場合、ダイスを1個ふり、その結果から1を引く。騎兵ユニットが強行軍をおこなう場合、ダイスを2個ふり、その合計から1を引く。この数値を、行軍の手順のステップ1で算出された移動力に足す。歩兵ユニットの強行軍によって増えるMPは、修正後のダイスが0や1の場合でも、最低で2となる。騎兵ユニットの強行軍によって増えるMPは、修正後のダイスが1、2、3の場合でも、最低で4となる。
3. ステップ2における修正前のダイスが6(歩兵の場合)であった場合、活性化されているユニットの戦力は2失われ、ステップ

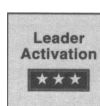
2における修正前のダイスが2から5(歩兵の場合)または8以上(騎兵の場合)であった場合、活性化されているユニットの戦力は1失われる。新しい戦力マーカーは混乱状態に配置される。ステップ2における修正前のダイスが1(歩兵の場合)または7以下(騎兵の場合)には活性化されているユニットの戦力に影響は生じない。

行軍の例：北軍プレイヤーがイニシアティブを取り、疲弊の面を上に出している、疲労レベルが1、統制状態の戦力マーカー(兵力/戦闘力は6)を有している、Ord 師団の行軍を宣言した。北軍プレイヤーは Ord 師団の移動力を決めるためダイスを1つふり、3を出した。Ord 師団の疲労レベルは2に増え、疲弊の面を上に出しているため延長行軍の影響を受ける。北軍プレイヤーはダイスを1つふり4を出して、延長行軍表の「統制状態」の行と4とが交差する箇所を参照する。Ord 師団が北軍ユニットであるため、ダイスに1を足す。結果が「NE」であったため Ord 師団は延長行軍による影響を受けない。(Ord 師団の疲労レベルが2ではなく3になる行軍であれば、北軍プレイヤーのダイスの結果である4は修正後に6となり、結果は「D(混乱)」となる。この場合、Ord 師団の統制状態の戦力マーカーは混乱状態に裏返される。)Ord 師団の戦力マーカーが統制状態であるため強行軍をおこなうことができ、北軍プレイヤーは強行軍をおこなうことにした。彼は Ord 師団の戦力マーカーを混乱状態に裏返し、ダイスを1個ふり、1を出した。この結果から1を引くと0となるが、歩兵ユニットによる強行軍のMPボーナスは最低2である。つまり、最終的な Ord 師団の移動力は5(3+2)である。活性化されている移動力マーカーを移動力欄の5のマスのマスに配置する。Ord 師団は修正前の強行軍のためのダイスが1であったため、強行軍による兵力の損失は被らない。

5.2 司令官の活性化

「司令官の活性化」により、1回のアクションフェイズにおいて、資格のある戦闘ユニット1つまたはそれ以上に連続した行軍アクションをおこなわせることができる。1回に活性化することができるのは、方面軍、師団または軍団司令官いずれかの1人のみである。その指揮範囲内に疲労レベルが3以下の指揮下のユニットが1つまたはそれ以上存在している司令官のみ、活性化する資格がある。司令官の活性化は以下の手順でおこなわれる：

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



2. イニシアティブを有するプレイヤーは、活性化されている司令官の指揮範囲内にいる、その司令官の指揮下のユニット(その司令官自身を除く)を、1つまたはそれ以上選ばなければならない。司令官の活性化アクションに参加するために選ばれるすべてのユニットは疲労レベルが3以下でなければならない。選ばれたユニットそれぞれの上に北軍または南軍の「司令官活性化」マーカーを配置する。プレイヤーはその司令官の指揮範囲内、資格のあるすべてのユニットを選ばなければならないわけではないが、そうすることもできる。彼は最低1ユニットを選ばなければならない。すべてのゲームにはどの司令官の指揮下にも入っていないユニットが存在する。(例：SIV、OTR、SJW、HCRそしてSLBにおける北軍騎兵ユニットは、これらのゲームに北軍の騎兵司令官が存在していないため、どの司令官の指揮下にも入っていない)。これらのユニットは司令官の活性化アクションに参加するために選ばれることはできない。それらは個別に行軍または塹壕構築アクションのみをおこなうことができる。以下は本ルールに関する特別な例外である：

例外：

1. すべてのゲームにおける砲兵ユニットは活性化されている司令官の指揮下でない場合でも、騎兵司令官ではない司令官の活性化に参加することができる。
2. RTG において、以下の4つの南軍騎兵ユニットは「Cavalry」には所属しておらず、Stuartの活性化に参加するため選ばれることはできない：
Imboden 12VA
A Jenkins 17VA
ノート：Imboden や Jenkins から分遣された連隊も Stuartの活性化に参加することはできない。

§ 1864 年、または「塹壕構築アクション」の選択ルールを使用している 1863 年においては、プレイヤーは選ばれたユニットのそれぞれが、行軍と塹壕構築のどちらをおこなうのか宣言しなければならない。この決定はこの手順のステップ 2 において、移動力を算出する前におこなわなければならない。プレイヤーは 1 回の司令官活性化において自由な組み合わせで行軍と塹壕構築をおこなうことができる。

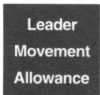
(選択ルール) 戦力マーカーが統制状態であれば、疲労レベルが 4 のユニットを司令官の活性化の手順のステップ 2 において行軍(塹壕構築ではなく)のために選ぶことができる。疲労レベルが 4 のユニットが行軍する場合、その戦力マーカーは自動的に混乱状態に裏返される。(疲労レベルは 4 のままである。)延長行軍表の判定はおこなわない。疲労レベルが 4 のユニットが行軍する際に強行軍をおこなうことはできない。

On To Richmond!の特別ルール	
OTR において北軍プレイヤーが司令官の活性化アクションをおこなう場合、そのアクションフェイズにおける、直前のイニシアティブセグメントのダイスによって、選ぶことができるユニットの数が制限される：	
北軍のダイス 結果	
1~4	北軍プレイヤーは資格のあるユニットを 1 つだけ選ぶことができる
5	北軍プレイヤーは資格のあるユニットを 2 つ選ぶことができる
6	北軍プレイヤーは資格のあるユニットを好きな数だけ選ぶことができる
ノット：南軍プレイヤーがイニシアティブ決定のダイスに勝ったがパスをしたアクションフェイズには、北軍プレイヤーは司令官の活性化において、イニシアティブセグメントでのダイスに関わらず資格のあるユニットを好きな数だけ選ぶことができる。また、北軍プレイヤーがイニシアティブ決定のダイスをふることなしにイニシアティブを取ったアクションフェイズにおいては(南軍プレイヤーが資格のあるユニットを持っていない場合)、北軍プレイヤーは司令官の活性化において資格のあるユニットを好きな数だけ選ぶことができる。	

3. 活性化されている司令官の移動力は以下のように算出される：

- **北軍歩兵司令官**：北軍プレイヤーはダイスを 1 個ふる。その結果に 1 を足す。この修正後のダイスがその司令官の移動力となる。**例外**：SIV と OTR において北軍プレイヤーはダイスを 1 つふる(その結果に 1 は足さない)。この結果がそのユニットの移動力となるが、ダイスが 1 だった場合でも、ユニットの移動力は最低でも 2 となる。
- **北軍騎兵師団司令官**：北軍プレイヤーはダイスを 2 個ふる。その合計に 1 を足す。この修正後のダイスがその司令官の移動力となる
- § **北軍騎兵軍団司令官(例：Sheridan)**：北軍プレイヤーはダイスを 2 個ふる。その合計に 2 を足す。この修正後のダイスがその司令官の移動力となる。
- **南軍歩兵司令官**：南軍プレイヤーはダイスを 1 個ふる。その結果に 2 を足す。**(例外：OTR においてはその結果に 1 を足す。)**この修正後のダイスがその司令官の移動力となる。
- § **南軍騎兵師団司令官**：南軍プレイヤーはダイスを 2 個ふる。その結果に 2 を足す。この修正後のダイスがその司令官の移動力となる。
- **南軍騎兵軍団司令官(例：Stuart または Hampton)**：南軍プレイヤーはダイスを 2 個ふる。その結果に 3 を足す。この修正後のダイスがその司令官の移動力となる。

4. ステップ 3 で決定された司令官の移動力が、その司令官の活性化に参加するために選ばれているすべてのユニットに使用される。司令官移



動力マーカーを移動力欄の該当するマスに配置する。このマーカーは司令官の移動力を忘れないようにするためのもので、その司令官活性化の間は動かさない。

- 活性化されている司令官をステップ 2 で選ばれた指揮下のユニットのいるヘクスに移送することができる。この移送は任意で、いずれのユニットの移動も実施されていない時点でのみおこなうことができる。移送がおこなわれる場合、その司令官を直接移送先のユニットの上に配置する。
- 手番プレイヤーは行軍または塹壕構築アクションをおこなうユニットを 1 つ選ぶ。ここで選ぶユニットはステップ 2 で選ばれているユニットでなければならない(つまり、司令官活性化マーカーを有していなければならない、このマーカーはこの時点で取り除かれる)。このユニットはステップ 2 で定められた通りのアクション(行軍または塹壕構築)をおこなわなければならない。選ばれたユニットの疲労レベルを直ちに 1 増やす。そのユニットに新しい疲労マーカーを配置する(または、既に存在しているマーカーを裏返す)。もしそのユニットが塹壕構築をおこなうならば、5.5 に書かれている手順に従う。塹壕構築の手順を終えた後、ステップ 7 とステップ 8 を飛ばして、ステップ 9 に進む。もしそのユニットが行軍をおこなう場合、そのユニットはステップ 3 で算出した活性化されている司令官の移動力を使用する。行軍の結果、通常状態のユニットの新しい疲労レベルが 3 または 4 になる場合または、疲労状態のユニットの新しい疲労レベルが 2、3 または 4 になる場合には、プレイヤーは延長行軍表の判定をおこなう。(延長行軍のためのダイスをふった後、ステップ 7 に進む前に、行軍中のユニットの ZOC にいる敵軍騎兵ユニットは騎兵退却を試みることができる(7.7 を参照))
- 資格のあるユニットは「強行軍」を実施することでその移動力を増やすことができる(強行軍のルールを参照)。強行軍によって増える MP は、ステップ 3 で算出された司令官の移動力に足され、それがそのユニットの最終的な移動力となる。移動力欄上のこの数値のマスに活性化されている移動力マーカーを配置する。強行軍がおこなわれない場合には、活性化されている移動力マーカーはステップ 3 で算出された活性化されている司令官の移動力と同じ数値のマスに配置される。
- ユニットを行軍させる。MP を消費するごとに活性化されている移動力マーカーを減少する方向に移動させる。このマーカーが 0 に到達したときまたは、手番プレイヤーが行軍の終了を決定したときにこの行軍は終了する。このマーカーが攻撃の結果 0 に到達した場合、攻撃の解決が完了するまではこの行軍は終了しない。
騎兵師団司令官が活性化したユニットには以下の制限が課せられる。騎兵師団司令官による司令官の活性化においては、最初に行軍をおこなったユニットだけが攻撃をおこなうことができる。司令官の活性化において 2 番目以降に行軍する騎兵ユニットは攻撃をおこなうことができない。すなわち、騎兵師団司令官による司令官の活性化においては攻撃をおこなえるのは最大 1 つの騎兵ユニットである。騎兵軍団司令官(例：Sheridan, Stuart, Hampton)による司令官の活性化にはこの制限は適用されない。
- 手番プレイヤーはステップ 2 において、その司令官の活性化に参加するために選ばれた各ユニットについてステップ 6、7 そして 8 を繰り返す。プレイヤーはステップ 2 で選ばれた各ユニットについてステップ 6、7 そして 8 を実施しなければならない(しかし移動または攻撃をおこなわなければならないわけではない)。各ユニットは 1 回の司令官の活性化ごとに最大 1 回、ステップ 6、7 そして 8 を実施しなければならない。各ユニットは他のユニットがアクションをおこなう前に行軍または塹壕構築を完了しなければならない。司令官の活性化は司令官活性化マーカーを有している各ユニットがステップ 6、7 そして 8 を完了した時点で終了する。

司令官の活性化の例：1864 年に北軍プレイヤーがイニシアティブを取り Hancock を使って司令官の活性化をおこなうことを宣言した。Hancock の指揮範囲には 4 つの師団、Gibbon(疲労レベル 4)、Birney(疲労レベル 0)、Barlow(疲労レベル 2)、Crawford(第 5 軍団の一部)が存在している。これら 4 個師団はすべて通常状態

で、いずれも塹壕に入っていない状態だった。Gibbon は疲労レベル 4 であるため参加する資格がない。Crawford は第 5 軍団所属であるため参加する資格がない。従って、Birney と Barlow だけが参加する資格があり、北軍プレイヤーはその両方を選んだ。彼は Birney には行軍を、Barlow には塹壕構築をおこなわせることを決め、司令官活性化マーカーを両方のユニットに置いた。北軍プレイヤーはダイスを 1 個ふり、4 を出した。移動力はダイス 1 個プラス 1 であるので、司令官移動力マーカーは移動力欄の 5 のマスに配置され、このアクションが終わるまでそのままの位置に留まる。Gibbon とスタックしていた Hancock を Barlow のヘクスに移送する。Barlow に置かれている司令官活性化マーカーを取り除き、疲労レベルを 3 に増やし、その塹壕の状態は鹿砦となる。次に北軍プレイヤーは Birney 司令官活性化マーカーを取り除き、その行軍をおこなう。Birney の疲労レベルは 1 に増え、それは行軍に何の影響も与えない。強行軍もおこなわなかったため、活性化されている移動力マーカーは移動力欄の 5 のマスに置かれる。活性化されている移動力マーカーが 0 に到達したとき、Birney の行軍は終了する。この司令官の活性化は終了し、新しいアクションフェイズを始める。

5.3 突撃

「突撃」により、方面軍、師団、または軍団司令官は敵軍ユニットが存在している隣接ヘクス 1 つに対して、指揮下のユニットに個別にではなくグループとして攻撃させることができる。1 回の突撃のために選ぶことのできる司令官は 1 人だけである。司令官は自らと同じヘクスに、疲労レベルが 3 以下の指揮下のユニットが 1 つまたはそれ以上いる場合に限り、突撃をおこなう資格がある。突撃において MP は使用されず、手番プレイヤーは移動力を決定するためのダイスはふらない。突撃については戦闘の章(7.1 を参照)でより詳しく説明される。

5.4 駅襲撃

駅襲撃をおこなえるもの

駅襲撃アクションを実施する際には、(司令官ではなく)戦闘ユニット 1 つのみを選ぶことができる。このアクションをおこなう資格があるのは駅ヘクスにいる、疲労レベルが 3 以下のユニットであり、疲労レベルが 4 の場合はおこなえない。そのユニットの戦力マーカーは統制状態でも混乱状態でもよいが、2 以上の戦闘力(兵力ではない)を有していなければならない。SIV と OTR のユニットは駅襲撃をおこなうことができない。

手順

イニシアティブを有するプレイヤーはマップ上のいずれかの場所にいる資格のあるユニット 1 つを選ぶ。選ばれたユニットの疲労レベルを直ちに 1 増やす。そのユニットに新しい疲労マーカーを配置して(または既に存在しているマーカーを裏返して)この変更を反映する。駅襲撃の結果としてユニットの疲労レベルが 2、3、4 のいずれかになっても延長行軍とはならない。

そのユニット戦闘力が 2、3、4 の場合にはその駅ヘクスに損害マーカーを配置し、戦闘力が 5 以上の場合はそのヘクスに破壊マーカーを配置する。そのヘクスに存在する他の友軍ユニットはその駅ヘクスに配置されるマーカーの種類には影響しない。アクションはこれで終了し、新しいアクションフェイズを始める。

損害/破壊マーカーはゲームを通じてその場所に残る。(例外：シリーズの中のいくつかのゲームでは上級ゲームにおいて損害/破壊マーカーを取り除くことがある)しかし、戦闘力が 5 以上のユニットが損害マーカーの置かれているヘクスで駅襲撃アクションをおこなった場合は、既に置かれていた損害マーカーは裏返されて破壊マーカーとなる。戦闘力が 2、3、4 のユニットが損害マーカーの置かれているヘクスで駅襲撃アクションをおこなっても何の影響も生じない。破壊マーカーの置かれているヘクスで駅襲撃アクションがおこなわれても何の影響も生じない。

特記：The Frederick Junction RR Station(RTG S2428、HCR W4317)はたとえ戦闘力が 5 以上のユニットが駅襲撃アクションをそこでおこなったとしても、破壊されることはない。このヘクスで駅襲撃アクションがおこなわれた場合、おこなったユニットの戦闘力に関わらず結果は損害となる。

5.5 塹壕構築

塹壕構築をおこなえるもの

§ 1864 年以降のシナリオ、及び 1863 年のシナリオでプレイヤー双方の同意により塹壕構築アクション選択ルールを用いる場合、プレイヤーは活性化されているユニットの取りうるアクションのメニューに「塹壕構築」アクションを加えることができる。1 ユニットまたは司令官の活性化アクションにおいて行軍をおこなうユニットが塹壕構築アクションをおこなうことができる。アクションサイクル中の塹壕構築は常に通常の塹壕ルールに加えておこなわれる。資格のあるユニットは回復フェイズのステップ 1 においても塹壕構築をおこなうことができる。

塹壕構築アクションの制限：塹壕構築アクションをおこなおうとするユニットは以下の条件をすべて満たしていなければならない：

- 戦闘ユニットでなければならない(司令官であってはならない)。
- 1863 年の場合、疲労レベルが 0、1、2(1864 年の場合は 0、1、2、3)でなければならない。1862 年またはそれ以前にはユニットは塹壕構築アクションをおこなうことができない。
- 戦意低下であってはならない。(疲弊であっても、戦力マーカーが混乱状態であってもよい。)
- 完成した要塞マーカーを所有してはならない。
ノート：1 つのユニットでもその資格があれば 1 ターンに 1 回より多くの塹壕構築アクションをおこなうことができる。

塹壕構築アクションの手順：

塹壕構築アクションが宣言された場合、手番プレイヤーはゲームの年に応じて以下の 2 つの手順のうち一方をおこなう。

(選択ルール)1863 年の手順：

1. 活性化されているユニットの疲労レベルを 2 増やす。(塹壕構築アクションの結果として延長行軍にはならない。)
2. プレイヤーは以下の手順で活性化されているユニットの上に塹壕マーカーを配置する(または既に存在している塹壕マーカーを適切な状態にする)：
 - 活性化されているユニットが塹壕マーカーを所有していない場合、**胸壁構築中**マーカーをそのユニットのすぐ上に置く。
ノート：胸壁構築中マーカーは SLB には含まれているが、RTG には含まれていない。RTG をプレイする際には他のゲームから胸壁構築中マーカーを流用するか、RTG に含まれている胸壁マーカーを横向きにして胸壁構築中の状態を示す。
 - 活性化されているユニットが既に胸壁構築中マーカーを所有している場合、そのマーカーを**完成**の面に裏返す(または RTG の胸壁マーカーを使用する場合は、横向きから通常の方角に変える)。
 - 活性化されているユニットが既に完成した胸壁マーカーを所有している場合、そのユニットのすぐ上に**要塞構築中**マーカーを置く。
 - 活性化されているユニットが既に要塞構築中マーカーを所有している場合、そのマーカーを**完成**の面に裏返す。
3. その塹壕構築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(または司令官の活性化アクションの次のアクションを始める)。

§ 1864 年の手順：

1. 活性化されているユニットの疲労レベルを 1 増やす。(塹壕構築アクションの結果として延長行軍にはならない。)
2. プレイヤーは以下の手順で活性化されているユニットの上に塹壕マーカーを配置する(または既に存在している塹壕マーカーを適切な状態にする)：
 - 活性化されているユニットが塹壕マーカーを所有していない場合、**鹿砦**マーカーをそのユニットのすぐ上に置く。
例外：活性化されているユニットが堡塁にいる南軍ユニットである場合、胸壁構築中マーカーをそのユニットのすぐ上に置く。
 - 活性化されているユニットが既に**鹿砦**マーカーを所有している場合、そのマーカーを胸壁構築中の面に裏返す。

- 活性化されているユニットが既に胸壁構築中マーカーを所有している場合、そのユニットのすぐ上に胸壁マーカーを置く。
 - 活性化されているユニットが既に胸壁マーカーを所有している場合、そのマーカーを要塞構築中-1の面に裏返す。
 - 活性化されているユニットが既に要塞構築中-1 マーカーを所有している場合、そのユニットのすぐ上に要塞構築中-2 マーカーを置く。
 - 活性化されているユニットが既に要塞構築中-2 マーカーを所有している場合、そのマーカーを要塞完成の面に裏返す。
3. その塹壕構築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(または司令官の活性化アクションにおける次のアクションを始める)。

6.0 行軍と移動

6.1 行軍のルール

行軍をおこなうユニットは移動または攻撃、またはその両方をおこなうことができる。

移動

ユニットはあるヘクスからそれに隣接したヘクスに、進入先のヘクスの主要地形のコスト(地形表を参照)に等しい移動ポイント(MP)を消費して進入する。行軍をおこなうユニットはそのMPの一部またはすべてを使ったり、またはまったく使用しないこともできる(使われなかったMPを別の行軍のためにとっておくことや、別のユニットに譲り渡すことはできない)。ユニットがMPを消費したら移動欄上の活性化されている移動力マーカーを減少する方向に移動させる。このマーカーが0に到達したらそのユニットはそれ以上移動することはできない。

攻撃

攻撃は(突撃を除いて)行軍の一部である。行軍をおこなっているユニットは敵軍ユニットが存在している、隣接した、1つのヘクスを攻撃することができる。攻撃にはそれぞれ消費するMPの異なる4つの種類がある。(このMPコストは歩兵と騎兵によっても異なる。)必要なMPを所有していないユニットは攻撃をおこなうことができない。4つの攻撃とそのMPコストは以下の通り：

- 行軍隊形：0MP(歩兵、騎兵とも)*
- 緊急：歩兵1MP、騎兵2MP
- 通常：歩兵2MP、騎兵4MP
- 準備：歩兵4MP、騎兵8MP

* 攻撃はユニットの移動力が1以上のときにしかおこなうことができず、ユニットの移動力が0であった場合、行軍隊形攻撃をおこなうことはできない。

ノート：防御側の地形は攻撃のMPコストには影響しない。上で述べた4種類の攻撃は行軍中のユニットが攻撃をおこなう場合のみ使用され、突撃においては使用されない。

6.2 移動のルール

道路、舗装道路、鉄道：ユニットが道路、舗装道路、鉄道が通っているヘクスサイドを横切って移動する場合、1MPを支払うだけで移動先ヘクスの主要地形のコストを無視することができる。

小道：ユニットが小道が通っているヘクスサイドを横切って山ヘクスに移動する場合、2MPを消費する。ユニットが小道が通っているヘクスサイドを横切って山ではないヘクスに移動する場合、1MPを消費する。

山：ユニットは道路、舗装道路、鉄道、小道が通っているヘクスサイドを横切らない限り、山ヘクスに進入することも、山ヘクスから出ることもできない。

沼地：ユニットは道路、舗装道路、鉄道が通っているヘクスサイドを横切らない限り、沼地ヘクスに進入することも、沼地ヘクスから出ることもできない。臨時的沼地ヘクスは雨ターンには通常の沼地ヘクスとして扱われる以外は、不整地ヘクスとして扱う。

河川：ユニットは橋、ダム、フェリー、浅瀬以外において大または小河川ヘクスサイドを渡ることができない。ユニットはMPペナルティを支払うことなく橋、ダム、浅瀬を渡ることができる。(橋、ダム、浅瀬に道路、舗装道路、鉄道が通っている場合、進

入先ヘクスの主要地形によるMPコストを無視して、道路、舗装道路、鉄道のMPコストを使用する。)

フェリー：ユニットは雨ではないターンに小河川のフェリーをMPペナルティなしに浅瀬であるのと同じようにして渡ることができる。しかし、大河川のフェリー及び雨ターンの小河川のフェリーではMPペナルティを支払わなければならない(横断にボートを使用していることを再現している)。ユニットの兵力を3で割る(端数切り捨て)。この結果がそのフェリーを渡るためのMPペナルティである。このペナルティをフェリーの対岸のヘクスに進入するための通常のMPコスト(一般的には道路移動のコスト)に足す。

小川：小川ヘクスサイドは移動に影響しない。ユニットは特別なMPコストなしに渡ることができる。

水：ユニットは水ヘクスに進入することができない。

敵軍存在ヘクス：ユニットは敵軍ユニットが存在するヘクスに進入することができない(しかし7.6を参照)。

敵軍支配地域への進入：ユニットは敵軍の通常ZOCではないヘクスから敵軍の通常ZOCのヘクスに進入した瞬間にその移動を停止しなければならない。そのユニットはそこで攻撃するか、その行軍の終了するかしなければならない。そのユニットの攻撃が成功した場合(つまり、D、F、fまたはEの戦闘結果を蒙らなければ)、その行軍を継続し移動または攻撃またはその両方をおこなうことができる。(しかし、攻撃を成功させた後に依然として敵軍の通常ZOCにいる場合、攻撃するか、その行軍を終了するかしなければならない。)進入した敵軍の通常ZOCに友軍ユニットが存在している場合でも、進入したユニットは停止しなければならない。ユニットが敵軍騎兵ユニットの通常ZOCに進入し、その敵軍ユニットが騎兵退却を実施した場合、そのユニットは行軍を継続することができる。

敵軍支配地域からの退出：活性化されているユニットは行軍を敵軍の通常ZOCを始め、その最初の活動としてそのZOCから退出しない限り、敵軍の通常ZOCから退出することはできない。

- ZOCから非ZOCへ：敵軍の通常ZOCから敵軍の通常ZOCではないヘクスに直接移動する場合、そのヘクスに入るためには通常のMPコストに加えて1MPを支払う。そのユニットに移動力が残っている場合には行軍を継続することができる。
- ZOCからZOCへ：敵軍の通常ZOCから別の通常ZOCに直接移動する場合、そのヘクスのMPコストを無視してそのユニットの全移動力に等しいコストを支払う。このペナルティは進入先の敵軍通常ZOCのヘクスに友軍ユニットが存在している場合にも適用される。進入後にはそのユニットの移動力は残っていないのでその行軍は終了となり、攻撃をおこなうことはできない。(ヘクスの通常のMPコストは無視されるが、ユニットはそれでも道路や舗装道路、鉄道や小道のない山や湿地に進入したり、そこから出たりすることはできないし、大/小河川を浅瀬、橋、ダム、フェリー以外で渡ることもできない。)ユニットが敵軍の通常ZOCから別の通常ZOCに移動し、両ヘクスが道路、舗装道路、鉄道、小道で繋がっていない場合、そのユニットの戦力マーカーは混乱状態に裏返される。(既に混乱状態の場合には、戦力マーカーの兵力を1減らす。)ユニットが敵軍の通常ZOCから別の通常ZOCに直接移動し、両ヘクスが道路、舗装道路、鉄道、小道のいずれかで繋がれている場合には、この混乱や兵力損失を適用しない。

限定ZOC：「限定」ZOC-道路、舗装道路、鉄道、小道で繋がれていない森ヘクスサイドを横切って及んでいるZOC(2.4を参照)-はいかなる形でも移動に影響しない。

友軍存在ヘクスへの進入：すべての歩兵または砲兵ユニットは、合計3戦闘力以上の自軍の歩兵または砲兵ユニットまたはその両方が存在するヘクスに進入するために1MP以上のペナルティを支払わなければならない。このペナルティは進入するヘクスの地形と合計戦闘力によって決定される：

合計戦闘力	地形	
	平地、丘陵 不整地、市街地	湿地、森林 山
2以下	NE	NE
3から11	+1MP	+3MP
12以上	+2MP	+4MP

NE: 効果なし

騎兵ユニットはこれらのMPペナルティを支払わず、そのヘクスに歩兵/砲兵が進入してきてこれらを課することはできない。

騎兵退却: 活性化されている歩兵ユニットが敵軍騎兵ユニットの通常 ZOC に進入した場合、手番プレイヤーが攻撃を宣言する前に、その騎兵ユニットは騎兵退却をおこなうことができる(7.7を参照)。

最低限 1 ヘクスの移動: ユニットの行軍においてその途中で攻撃をおこなわない限り、隣接ヘクスへの進入するために十分な移動力を有していない場合でも、常に最低でも 1 ヘクス移動することができる。例外: ユニットの移動は山及び沼地ヘクスに進入したり、そこから退出することはできず(道路、舗装道路、鉄道、または小道による場合を除く)、大または小河川を渡ることもできない(橋、ダム、浅瀬、フェリーがある場合を除く)。活性化されているユニットが移動する前にその移動力が、敵軍の騎兵退却によって 0 まで減少した場合でも、そのユニットは 1 ヘクス移動することができる。行軍開始時にフェリーヘクスサイドに隣接しており、そのフェリーの MP ペナルティを支払うだけの MP を有していないユニットは、使用できるすべての MP を消費することでそのフェリーヘクスサイドを渡ることができる。

6.3 司令官の移動

司令官は単独でヘクスに存在することができず、常に指揮下のユニットとスタックしていなければならない。司令官はスタックしているユニットに編入されているものと考え、退却と戦闘後前進を含めて行軍の際にはそのユニットと共に移動しなければならない。組織における階層が異なるならば(例: 師団司令官と軍団司令官、または軍団司令官と軍司令官)、複数の司令官を同じユニットに編入することができる。司令官が複数の指揮下のユニットと同じヘクスでスタックしていて、それらのユニットの 1 つがそのヘクスを離れる場合、その司令官はそのヘクスを離れるユニットに着いていくことも、そのヘクスに残っているユニットの 1 つに編入されてそのヘクスに留まることもできる。司令官は「移送」を除いて、単独で移動したり、活性化することはできない。

司令官の移送

司令官を 2 つの方法でユニットからユニットの間を移送することができる:

司令官移送フェイズ: 司令官移送フェイズに所有プレイヤーは司令官の一部またはすべてを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、またまったく移送をおこなわないこともできる。移送をおこなうために、所有プレイヤーはその司令官のいるヘクス(このヘクスは含まない)から、その司令官の移送先となるユニットのいるヘクス(このヘクスは含む)の間に 10 ヘクスより長くない連続したヘクスの経路を設定できなければならない。この経路は敵軍の存在するヘクスに進入することはできないが、敵軍の ZOC に進入することはできる。沼地、山、河川を含めたあらゆる地形を通過することができる。北軍プレイヤーは南軍プレイヤーが司令官移送をおこなう前にすべての司令官移送を完了しなければならない。

司令官活性化アクション: 「司令官の活性化」アクション(5.2を参照)において司令官を移送することができる。この移送はアクションにつき 1 度だけ、ユニットが行軍する前にのみおこなうことができる。

軍司令官及び方面軍司令官: 軍司令官及び方面軍司令官は以下の制限に従わなければならない:

- これらの司令官は司令官移送フェイズに移送することができるが、騎兵/砲兵ユニットや騎兵司令官に編入されることはできない。
- これらの司令官が司令官活性化アクションをおこなっている司令官と同じヘクスにいる場合、司令官活性化手順のステップ 5 において活性化されている司令官と共に移送することができるが、そうしなければならないわけではない。軍/方面軍司令官が移送される場合、これらは活性化されている司令官と同じユニットに編入されなければならない。

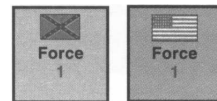
例外: 活性化されている司令官が騎兵司令官である場合、軍/方面軍司令官は司令官活性化手順のステップ 5 において移送されることはできない。

- 軍/方面軍司令官が 1 つ以上の歩兵ユニットと同じヘクスにスタックしていて、その歩兵ユニットのうち 1 つがそのヘクスを離れる場合(戦闘後前進を含む)、その軍司令官または方面軍司令官はそのヘクスを離れる歩兵ユニットに着いていき編入されることも、そのヘクスに留まって、残っている歩兵ユニットのうち 1 つに編入されてそのヘクスに留まることもできる。
- 軍/方面軍司令官は軍司令官ではない司令官が編入されている歩兵ユニットに編入されなければならないわけではない。軍/方面軍司令官は単独で歩兵ユニットに編入されることができる。

6.4 スタック

ある時点において 1 つのヘクスに存在できるユニット及び司令官の数に制限はない。

軍マーカー



1 ヘクスに 2 つより多くのユニットがある場合スタックが扱いにくくなるので、プレイヤーは「軍マーカー」と呼ばれる代用カウンターを用いるべきである。

両プレイヤーは自軍用の軍マーカーとそれに対応する軍ディスプレイをもっている。軍マーカーはそれぞれ数字で識別され、軍ディスプレイ上に対応する箱がある。プレイヤーは望むときに扱いにくいスタックをマップ上から取り除き、そのスタックを構成しているユニット、司令官、マーカーを軍ディスプレイの空いている箱に配置する。(ユニットとマーカーは一目で見ることができるよう並べておく。)そして、この箱に対応する軍マーカーを、マップ上のそのスタックが存在していたヘクスに配置する。その軍を構成しているすべてのユニット及び司令官は、その軍マーカーが配置されているヘクスに存在し、ZOC を通常通り及ぼしているものとする。通常の行軍ルールに従う限り、所有プレイヤーが望むならいつでも、ユニットと司令官はその軍を離れ、マップ上に戻ることができる。移動終了時に軍マーカーと同じヘクスにいるユニットは自由にその軍に加えることができる。軍マーカーはプレイに何の影響も及ぼさない。プレイヤーがこれを使用しなければならないわけではない。

6.5 疲労レベル

ユニットの疲労レベルは、そのユニットがアクションをおこなった際に増える。また、戦闘の結果でも増えることがある。疲労レベルが 4 のユニットはアクションをおこなうことができないが、防御及び戦闘による退却をおこなうことはできる。プレイヤーは疲労レベルが 4 になったユニットを横向きにしてそれらが活性化する資格がないことを一目でわかるようにしてもよい。(例外: 5.1 及び 5.2 の選択ルールを用いてプレイしている場合には、戦力マーカーが統制状態であれば疲労レベル 4 のユニットも活性化できる。)

7.0 戦闘

7.1 攻撃

行軍をおこなっている、または突撃アクションに参加しているユニットのみが攻撃をおこなうことができる。

攻撃目標

攻撃をおこなうユニット(または突撃をおこなうユニットのグループ)は、1 つまたは複数の敵軍ユニットが存在している、隣接した、1 つのヘクスに対して攻撃をおこなうことができる。攻撃をおこなうユニットが複数の、敵軍が存在しているヘクスに隣接している場合、手番プレイヤーが選んだ 1 ヘクスのみを攻撃することができる。

攻撃への参加

攻撃を強制されることはない。行軍においては、活性化されているユニットだけが攻撃をおこなうことができる。他の友軍ユニットは、例え活性化されているユニットと同じヘクスでスタック

クしていたとしても攻撃に参加することはできない。1つのユニットは必要なMPを持っており、戦闘結果表においてそれを禁止する結果を被らない限りは、1回の行軍で1回より多く攻撃をおこなうことができる。突撃アクションにおいては、活性化されている司令官と同じヘクスでスタックしている指揮下のユニットのみが攻撃に参加できる。(例外:「総突撃」を参照。)1回の突撃アクションで最大1回の攻撃をおこなうことができる。

防御への参加

攻撃を受けるヘクス内のすべてのユニットはその戦闘に参加しなければならない。攻撃側が目標ヘクス内のユニットを選んで攻撃することや、防御側がそのヘクス内のユニットを戦闘に参加させないようにすることはできない。

攻撃の制限

河川: 攻撃側のヘクスと防御側のヘクスを橋、ダム、フェリー、浅瀬のいずれかが繋いでいない場合、大または小河川ヘクスサイドを越えて攻撃をおこなうことはできない。

山と沼地: 攻撃側のヘクスと防御側のヘクスを道路、舗装道路、鉄道、小道のいずれかが繋いでいない場合、山または沼地ヘクスにいるユニットに対する攻撃は発生しない。山または沼地にいるユニットは防御側との間に道路、舗装道路、鉄道、小道のいずれかが存在しない場合、攻撃をおこなうことはできない。

砲兵: 行軍をおこなっている砲兵ユニットは攻撃できない。砲兵ユニットの砲兵値はこの制限をプレイヤーに喚起させるためにカッコ書きにされている。

森ヘクスサイド: ユニットの以下の条件をいずれかを満たしている場合のみ「森ヘクスサイド」(2.3を参照)を横切って攻撃をおこなうことができる:

- 攻撃をおこなうヘクスからそのアクションを始める。
- 攻撃側と防御側のヘクスを道路、舗装道路、鉄道、小道のいずれかが繋いでいる。この場合、活性化されているユニットは森ヘクスサイドを横切って攻撃をおこなう前に1ヘクス以上の行軍をおこなうことが許される。

攻撃の手順(行軍をおこなっているユニットのみ)

行軍をおこなっているユニットは以下の手順で攻撃をおこなうことができる:

1. **目標の選択:** 手番プレイヤーはその攻撃の目標を決定する。
2. **攻撃の種類を選択:** 手番プレイヤーは攻撃のタイプを、行軍隊形、緊急、通常、準備(6.1を参照)から選ぶ。活性化されている移動力マーカーを攻撃に要するMPコストの分だけ減少する方向に動かす。
3. **戦闘力の決定:** 両プレイヤーは戦闘力を決定し、ステップ5における攻撃側のダイスの「戦闘力比修正」を算出する。
4. **ダイス修正の決定:** 両プレイヤーはその戦闘に適用される「戦術」及び「砲兵」修正、そしてその他の修正を決定する。
5. **ダイスをふる:** 攻撃側と防御側がそれぞれダイスを1つ振り、必要に応じて修正する。防御側の修正後のダイスを攻撃側の修正後のダイスから引く。両プレイヤーは戦闘表の判定をおこない、その結果を適用する(7.5を参照)。
6. **アクションの継続:** 行軍をおこなっているユニットにMPが残っており、戦闘結果がアクションの終了を要求しなかった場合、そのユニットは行軍を継続することができる。そのユニットが既にMPを有していない場合、または戦闘結果が行軍の終了を要求した場合には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。

攻撃の手順(突撃アクションのみ)

軍団、師団または方面軍司令官は、その司令官と同じヘクスにいる指揮下の疲労レベルが3以下のユニット1つ以上を突撃のために選ぶことができる。突撃のためには移動力の算出も、MPの消費もおこなわない - つまり、手番プレイヤーは攻撃の種類(行軍隊形、緊急、通常、準備)を特定しない。突撃は以下の手順でおこなわれる:

1. **参加ユニットの選択:** 手番プレイヤーは資格のある司令官を選ぶ。次に活性化されている司令官と同じヘクスにいる、その司令官と同じ指揮系統に属するユニットを1つ以上選ぶ。このアクションに参加するために選ばれるすべてのユニットは疲労レベ

ルが3以下でなければならない。

例外: プレイヤーは活性化されている司令官と同じ指揮系統に属していない場合でも、その司令官と同じヘクスにいる砲兵ユニットを突撃に参加させるために選ぶことができる。

2. **疲労レベルの増加:** ステップ1で突撃に参加するために選ばれたすべてのユニットは疲労レベルが1増える。

ノート: 突撃の結果ユニットの疲労レベルが2、3、4になっても、「延長行軍」となることはない。

3. **目標の選択:** 手番プレイヤーは攻撃の目標として、隣接している、敵軍ユニットが存在している、1つのヘクスを決定する。

4. **騎兵退却:** 敵軍プレイヤーはその資格のあるユニットを使用して騎兵退却をおこなうことができる(7.7を参照)。

5. **指揮のダイス:** 手番プレイヤーはダイスを1つふる。このダイスは修正されることがある。

- 結果が(修正前に)6だった場合、その突撃は自動的に終了する。新しいアクションフェイズを始め、ステップ6には進まない。

- ダイスが5以下だった場合、その結果に適切な修正(以下を参照)を適用し、活性化されている司令官の指揮値から修正後の値を引く。この結果が「突撃値」となる。突撃値が0より低い場合、この突撃は終了する。新しいアクションフェイズを始め、ステップ6には進まない。しかし、突撃値が0以上の場合、突撃はおこなわれ突撃の手順は継続する。突撃値はその突撃に参加することができる攻撃ユニットの数の上限となる。(突撃値が0の場合、1ユニットが参加しなければならない。)突撃値がステップ1で選ばれたユニットの数以上である場合、ステップ1で選ばれたユニットすべて(それ以外は参加できない)がその突撃に参加しなければならない。突撃値がステップ1で選ばれたユニットの数より少ない場合、手番プレイヤーは(ステップ1で選ばれたユニットの中から)突撃値と等しい数のユニットを選ばなければならない。(実際に突撃をおこなうユニットの数がステップ1で選ばれたユニットよりも少なくなった場合でも、その突撃は必ず実施されなければならない。)突撃がおこなわれるか否かに関わらず、ステップ1で選ばれたすべてのユニットは、その突撃に参加できなかったとしても、ステップ2において疲労レベルが増える。

6. **総突撃の試み:** 手番プレイヤーは「総突撃」(以下を参照)を試みることができる。総突撃が成功すれば、その攻撃に別のユニットが参加することが可能となる。総突撃の試みが失敗した場合でも、その突撃はステップ7に進まなければならない。手番プレイヤーはそのアクションをやめることはできない。

7. **戦闘力の決定:** 両プレイヤーは戦闘力を決定し、ステップ9における攻撃側のダイスの「戦闘力比修正」を算出する。

8. **ダイス修正の決定:** 両プレイヤーはその戦闘に適用される「戦術」及び「砲兵」修正、そしてその他の修正(自動的に適用される突撃修正の+1を含む)を決定する。

9. **ダイスをふる:** 攻撃側と防御側がそれぞれダイスを1つ振り、必要に応じて修正する。防御側の修正後のダイスを攻撃側の修正後のダイスから引く。両プレイヤーは戦闘表の判定をおこない、その結果を適用する(7.5を参照)。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。

例: 軍団司令官 Porter(第5軍団、指揮値5)が突撃をおこなう。彼は第五軍団所属の2個師団(SykesとMorell)とスタックしている。両師団はステップ1においてこの突撃に参加するために選ばれている。北軍プレイヤーはダイスを1つ振り、5を出した。5からPorterの指揮値(5)を引いた結果は0で、この突撃が実行されたことを示した - しかし参加したのは1ユニットのみである。北軍プレイヤーはMorellを選び、Sykesをこの突撃から外した。しかし、両師団の疲労レベルは1増える。

突撃のダイスの修正: いずれのゲームにおいても方面軍司令官による突撃手順のステップ5において、手番プレイヤーのダイスに以下の修正を適用する:

- 2: 活性化されている司令官が(軍団または師団ではなく)方面軍司令官である場合、突撃のダイスから2を引く。

ノート: SLBの「Hooker Loses Confidence」(SLB 16.0)及びOTRの北軍の「消極的な」指揮(OTR 18.0)のような上級ゲームの突撃のダイス修正は、これらが適用されるすべてのシナリオにおいて有効である。

総突撃

プレイヤーは、以下の条件の両方を満たしているならば、突撃手順のステップ6において「総突撃」を試みることができる：

- 軍司令官または方面軍司令官：友軍の軍司令官または方面軍司令官が、活性化されている司令官の指揮範囲内に存在する。
- 資格のあるヘクス：防御側ユニットに隣接している6ヘクスのうちの1ヘクス以上に総突撃への参加する資格がある。以下の条件の両方を満たしていればそのヘクスは総突撃に参加する資格がある：
 - 防御側ユニットに隣接している(突撃アクションが命じられたヘクスを含む)。
 - 活性化されている司令官による突撃に参加するために選ばれていない攻撃側のユニットが1つ以上存在し、それらのユニットのうち少なくとも1つの疲労レベルが3以下である。
- 騎兵司令官以外：現在の突撃を命じている活性化されている司令官が騎兵司令官であってはならない。

1回のアクションにおいて最大1回の総突撃がおこりうるが、各ターンに試みる回数に制限はない。総突撃の試みは以下のようにおこなわれる：

- 指揮のダイス**：手番プレイヤーはダイスを1つふる。すべてのGCACWゲームの基本ゲームにおいては、このダイスは決して修正されない。しかし、いくつかの上級ゲームにおいては修正されることがある(以下を参照)。
 - 修正後のダイスが6以上であった場合、その総突撃はおこらない。その総突撃は終了する - 突撃手順のステップ7に戻る。
 - 修正後のダイスが5以下であった場合、軍(または方面軍)司令官の指揮値からダイスを引く。その結果が「総突撃ナンバー」である。総突撃ナンバーが0以下であった場合、その総突撃はおこらない。突撃手順のステップ7に戻る。しかし、総突撃ナンバーが1以上であった場合には、必ず総突撃を実行しなければならない。ステップ2に進む。

ノート：SLBの「Hooker 信頼を失う」(SLB 16.0)及びOTRの「消極的な」指揮(OTR 18.0)のような、上級ゲームの総突撃のダイス修正は該当するシナリオすべてにおいて適用される。

- 資格のあるヘクスの選択**：防御側に隣接する6つのヘクスの中から、攻撃側は資格のあるヘクス(ユニットではない)を総突撃ナンバー以下の数だけ総突撃で使うために選ばなければならない。彼は最低1ヘクスを選ばなければならない。「資格のあるヘクス」の定義は前述されている。
- 参加ユニットの選択**：ステップ2で選ばれた各ヘクスにおいて、手番プレイヤーは1つ以上の資格のある友軍ユニットを総突撃に参加させるため選ばなければならない。ユニットは以下の条件のすべてに合致していれば、総突撃に参加する資格がある。

- 疲労レベルが3以下である。
- 「攻撃する際の制限」のルールにおいて説明されている通り、攻撃に参加する資格がなければならない。
- 突撃の手順のステップ1において既に選ばれていてはならない(成功したかどうかに関わらず)。

このステップにおいてはユニットがいずれの指揮下にあるかは問われない。その指揮系統(騎兵及び砲兵ユニットを含め)に関わらず、資格のあるユニットであればいずれも総突撃に参加することができる。ノート：攻撃側プレイヤーは総突撃の手順がステップ1より先に進んだならば、総突撃を中止することはできない。攻撃側プレイヤーがステップ2において選んだそれぞれのヘクスからはその総突撃に少なくとも1つの資格のあるユニットを参加させなければならない。

- 疲労の増加**：総突撃の手順のステップ3において選ばれた各ユニットの疲労レベルを1増やす。ユニットの疲労レベルが2、3、または4になったとしても、総突撃の結果「延長行軍」にはならない。

5. 突撃の手順にもどる：突撃の手順のステップ7に戻る。総突撃のステップ3で選ばれた各ユニットの戦闘力と砲兵値は、突撃のステップ7及び8において攻撃の合計に加えられる。

例：N0922にいるAP HillはN1021に対する突撃を命じることに成功した。N0924にいる軍司令官のLee(指揮値は6)はHillの指揮範囲にいる。活性化されていない南軍のユニットがN0921とN1022におり、これら両方の疲労レベルは2である。これにより南軍プレイヤーは総突撃を試みることができる。彼はダイスを1

つふり、3を出した。このため総突撃ナンバーは3である(Leeの指揮値[6]からダイス[3]を引くと3)。総突撃は実施される。南軍プレイヤーは2つの資格あるヘクス、N0921とN1022を選んだ。各ヘクスにいる活性化されていないユニットは総攻撃に参加するために選ばなければならない、各ユニットの疲労レベルは3に増える。両ユニットの戦闘力と砲兵値はHillの突撃に加えられる。

7.2 戦闘力

各戦闘ユニットはそれが有している戦力マーカーに記された戦闘力を持っている。ユニットの戦闘力は戦力マーカーが統制状態か混乱状態かによって変化する。ユニットの戦力マーカーが統制状態の場合、その戦闘力は単純にそのマーカーに書かれている数値である。ユニットの戦力マーカーが混乱状態の場合、その戦闘力はカッコで囲まれていない数値である(カッコで囲まれている数値ではない。これは兵力である。混乱状態の戦力マーカーを有しているユニットは戦闘力が1/2になることがある。この場合、端数は戦闘でそのまま使用される - 切り上げや切り捨てにはされない。)ユニットの疲労レベルはその戦闘力に影響を及ぼさない。

戦闘において、攻撃側及び防御側は参加するユニットすべての戦闘力を合計する。プレイヤーはそれらのユニットの戦闘力の一部を使用しないでおくことはできない。行軍アクションにおいて攻撃するユニットの戦闘力を決定する場合、そのユニットの戦闘力だけを使用する(他のユニットが攻撃に参加することはできない)。突撃における最終的な戦闘力を決定する場合、その突撃に参加するすべてのユニットの戦闘力を合計し、(もしあるならば)総突撃に参加するユニットの戦闘力を足す。防御側ユニットの最終的な戦闘力を決定する場合、防御をおこなうヘクスにいるすべてのユニットの戦闘力を合計する。

最大値：攻撃及び防御における合計戦闘力の最大値は以下の表の通りに制限される(OTRにおいては異なった制限があることに注意)。総突撃において、以下に示されている制限は攻撃をおこなうユニットがいるヘクスごとに適用されるため、全ヘクスからの総合計は以下の表の「攻撃」の欄に書かれている数値を超えることがある。

状況	OTR	その他のゲーム
攻撃	70	80
防御	60	70
防御ユニットの1/2以上が 塹壕に入っている	100	120
すべての防御ユニットが 塹壕に入っている	130	160

総突撃において攻撃側ユニットの戦闘力の合計が80以上である場合、その戦闘における攻撃側の兵力の損失は以下の通り増える：

- 攻撃側の戦闘力が80から89の場合、兵力の損失は1増える。
- 攻撃側の戦闘力が90から99の場合、兵力の損失は2増える。
- 攻撃側の戦闘力が100以上の場合、兵力の損失は3増える。

7.3 砲兵値

ユニットの砲兵値はそのユニットに記載されている。ユニットの疲労レベルまたは戦力マーカー(統制状態、混乱状態のいずれでも)はその砲兵値に影響を及ぼさない。砲兵値は戦闘における「砲兵修正」を決定するために使用される。

7.4 戦闘のダイス修正

いくつかの要素が戦闘のダイスを修正する。修正は累積する。

戦闘力比修正

攻撃側プレイヤーのダイスは戦闘力比修正により修正されなければならない。この修正を算出するには、攻撃側の戦闘力の合計を防御側の戦闘力の合計とを比較し、その比率を戦闘力表に書かれている比率に、防御側が有利になるように端数を切り捨てて当てはめる。それぞれの戦闘力比の隣には-12から+13の修正が書かれている。これが戦闘力比修正である。

戦術修正

攻撃側プレイヤーのダイスは戦術修正によって修正される。この修正を算出するため、防御側プレイヤーは防御がおこなわれているヘクスにいるユニット及び司令官の中でもっとも高い戦術値を使用する。攻撃側プレイヤーは攻撃に参加するユニット及び司令官の中から同様の決定をおこなう。司令官は同じヘクスにいる指揮下のユニットが攻撃をおこなっている場合にのみ、その戦術値を使用することができる。防御側の戦術値を攻撃側の戦術値から引く。その結果が戦術修正であり、攻撃側プレイヤーのダイスに足す(その結果が負の数であった場合は引く)。

行軍アクションまたは司令官の活性化アクションにおいて、司令官は、その司令官が編入されている指揮下の活性化されているユニットがおこなう攻撃にその戦術値を使用することができる。

砲兵修正

攻撃側プレイヤーのダイスは砲兵修正によって修正されることがある。(ノート：防御側が森、市街地、山、または沼地ヘクスに位置している場合、その状況下では砲兵修正が適用されえないため、砲兵値の差を決める必要はない。)攻撃側プレイヤーは攻撃をおこなうユニットの砲兵値を足し、その合計から防御をおこなうユニットの砲兵値の合計を引く。その結果が「砲兵値の差」である。砲兵修正表において、該当する差の列と防御をおこなうヘクスの地形が書かれた行とが交差する箇所を参照する。その結果(正の数、または負の数、または効果なし)が、攻撃側プレイヤーのダイスに適用される砲兵修正である。攻撃側プレイヤーがダイスをふって最終的な砲兵修正を決定する結果も存在する。

特殊な事例：

- 攻撃側にも防御側にも砲兵値がない場合、砲兵修正は適用されない。
- 防御側の砲兵値が0である場合、負の数の砲兵修正は「効果なし」として扱う。
- 防御側の砲兵値が1である場合、-2の修正は-1として扱う。

砲兵修正表

砲兵値の差 (攻撃側の砲兵値 マイナス 防御側の砲兵値)					
防御側の地形	-4以下	-3~+1	+2~+4	+5~+7	+8以上
平地	-3	-2	NE	+1	+2†
丘陵	-2	-1	NE	+1*	+1
不整地・森/市街地/山	-1	-1*	NE	NE	+1*
沼地 §	NE	NE	NE	NE	NE

* 攻撃の前にダイスを1つふる。結果が偶数だった場合、記載されている修正を使用し、奇数だった場合、修正は使用されない。

† 攻撃の前にダイスを1つふる。結果が偶数だった場合、+2の修正を使用し、奇数だった場合、+1の修正を使用する。

・ 雨ターンではないときには臨時的沼地にも適用する。

§ 雨ターンには臨時的沼地にも適用する。

NE：効果なし

地形

防御側プレイヤーのダイスは地形によって修正されることがある。

橋/ダム/フェリー/浅瀬：攻撃が橋、ダム、フェリー、または浅瀬ヘクスサイドを越えておこなわれる場合、防御側プレイヤーはそのダイスに2を足す。

小川：攻撃が小川を越えておこなわれる場合(道路、舗装道路、鉄道、または小道ヘクスサイドであっても)、防御側プレイヤーはそのダイスに1を足す。

山：防御側が山ヘクスに位置している場合、そのダイスに2を足す。しかし、活性化されている攻撃側ユニットも山ヘクスに位置している場合、防御側プレイヤーはそのダイスに1だけ足す。

ノート：総突撃において防御をおこなっているヘクスに隣接した

複数のヘクスに攻撃側ユニットが位置している場合、以上の修正は防御をおこなっているヘクスと活性化されている司令官との間に橋、ダム、フェリー、または浅瀬 - または小川ヘクスサイド - がある場合にのみ適用される。

LEE (RTG では適用されない)

南軍の方面軍、軍団、または師団司令官が突撃アクションの実行に成功し、軍司令官の 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、南軍プレイヤーはその攻撃のダイスに1を足す。このボーナスは突撃による+1の修正とは別のものであり、総突撃がおこなわれたかどうかに関わらず適用される。Lee のボーナスは RTG のシナリオにおいては適用されない。他の軍司令官にはこのようなボーナスはない。

§ LONGSTREET

1864年以降のすべてのシナリオにおいて、南軍プレイヤーは軍団司令官の Longstreet が突撃アクションを実施した場合に攻撃のダイスに+1を足す。このボーナスは突撃による+1の修正とは別のものであり、総突撃がおこなわれたかどうかに関わらず適用される。Longstreet のボーナスは Lee のボーナスと合計されることはない。他の軍団司令官にはこのようなボーナスはない。

攻撃の種類

行軍において、手番プレイヤーが選んだ攻撃の種類によって攻撃側プレイヤーのダイスは修正されることがある。

- **行軍体形**：攻撃側プレイヤーのダイスに-3
- **緊急**：攻撃側プレイヤーのダイスに-1
- **通常**：攻撃側プレイヤーのダイスに修正なし
- **準備**：攻撃側プレイヤーのダイスに+1

突撃アクション

突撃アクションにおいて、行軍体形、緊急、通常、及び準備攻撃は適用されない。その代わりに、突撃アクションにおいては常に攻撃側プレイヤーのダイスには+1の修正がおこなわれる。

雨

雨ターンにおいて攻撃側プレイヤーはそのダイスから1を引く。

戦意低下-2

戦意低下-2 マーカーを有しているユニットが単独であるヘクスが敵軍ユニットに攻撃された場合、防御側プレイヤーはその戦闘のダイスから1を引く。戦意低下-2のユニットと友軍ユニットのスタックが攻撃された場合、そのヘクスにいる戦闘力の1/2より多くが戦意低下-2状態である場合のみ-1のダイス修正が適用される。

側面攻撃

戦闘の瞬間に、防御をおこなっているユニットが敵軍ユニット(活性化されているかどうかは問わない) またはその ZOC(または進入できない地形)によって、部分的または完全に囲まれている場合、攻撃側プレイヤーのダイスは強化される。このボーナスは「側面攻撃」と呼ばれ、防御側を囲んでいる敵軍ユニットの一部が攻撃に参加していなくても適用される。側面攻撃ボーナスは以下のように算出される：

1. 「塞がれた」ヘクス：手番プレイヤーは防御側に隣接した6つのヘクスのうち「塞がれた」ヘクスの数を決定する。塞がれたヘクスは以下の条件のいずれかに該当するものである：

- 攻撃側プレイヤーの戦意低下していないユニットが存在している(攻撃をおこなっているユニットを含む)。
- 攻撃をおこなっているユニットまたは戦意低下していない攻撃側プレイヤーのユニット ZOC である(限定 ZOC を含む)。

† **c.** 山または沼地(雨ターンにおける臨時的沼地を含む)である、または防御をおこなっているヘクスが山または沼地ヘクスである。その2つのヘクスが道路、舗装道路、鉄道、または小道で互いに繋がっていない。

† **d.** 防御をおこなっているヘクスとの間に橋、ダム、フェリー、または浅瀬で繋がっていない大または小河川がある。(例

外：河川が渡河不可能なターンにおいては、防御をおこなっているヘクスとの間に浅瀬のある河川がある場合でも、そのヘクスは塞がれる。雨ターンにおいては、道路、舗装道路、小道、または鉄道が通っていない小川ヘクスサイドが防御をおこなっているヘクスとの間にある場合にも、そのヘクスは塞がれる。)

e. 防御がおこなわれているマップ端のヘクスに隣接していると考えられる、マップ端すぐ横の仮想のヘクス。

ノート：防御をおこなっているヘクスに隣接している6つのヘクスのいずれかが複数の「塞がれたヘクス」の定義に該当してもそれぞれ1回だけ数えられる。

2. 基本側面ボーナス：

- 6ヘクスを塞がれている：防御側に隣接している6ヘクスすべてが塞がれている場合、「基本側面ボーナス」は+4になる。ステップ3に進む。
- 5ヘクスを塞がれている：防御側に隣接している6ヘクスのうち5ヘクスが塞がれている場合、「基本側面ボーナス」は+2になる。ステップ3に進む。
- 4ヘクス以下を塞がれている：6ヘクスのうち4ヘクス以下を塞がれている場合、側面ボーナスはない。この手順の残りを飛ばす。

3. 最終側面ボーナス：ステップ2で得た基本側面ボーナスは「最終側面ボーナス」を決定する際に削減されることがある。基本側面ボーナスから、以下の条件の1つ以上に当てはまる塞がれたヘクス1つにつき1を引く：

- 防御側プレイヤーの戦意低下していないユニットが存在している。
- ユニットが存在せず、隣接しているすべての攻撃プレイヤーのユニット(攻撃をおこなっているユニットを含む)との間に道路、舗装道路、小道、または鉄道が通っていない森ヘクスサイド(2.3を参照)がある。

例外：SLBにおいてのみ、南軍プレイヤーが攻撃をおこなう場合には側面ボーナスの手順のステップ3bを無視する。ユニットが存在せず、隣接している南軍ユニットとの間に道路、舗装道路、小道、または鉄道が通っていない森ヘクスサイドがある場合でも、基本側面ボーナスは削減されない。SLBにおいて、ステップ3bは北軍に適用される。

†c. 山または沼地(雨ターンにおける臨時の沼地を含む)である、または防御をおこなっているヘクスが山または沼地ヘクスである。その2つのヘクスが道路、舗装道路、鉄道、または小道で互いに繋がれていない。

†d. 防御をおこなっているヘクスとの間に橋、ダム、フェリー、または浅瀬が繋がれていない大または小河川がある。(このケースには次の2つの事例も含まれる。1)河川が渡河不可能であるターンにおいて、防御をおこなっているヘクスとの間にそのような河川の浅瀬ヘクスサイドがある場合、及び2)雨ターンにおいて、防御をおこなっているヘクスとの間に、道路、舗装道路、小道、または鉄道が通っていない小川ヘクスサイドがある場合。)

e. 防御がおこなわれているマップ端のヘクスに隣接していると考えられる、マップ端すぐ横の仮想のヘクス。

ノート：防御をおこなっているヘクスに隣接している6つのヘクスのいずれかが以上の条件の複数に該当してもそれぞれ1回だけ数えられる。

削減の上限：このステップにおいて基本側面ボーナスに適用される削減の上限は、その状況に関わらず3である。つまり、防御をおこなっているヘクスに隣接する6ヘクスすべてが塞がれている場合(ステップ2における基本側面ボーナスは+4である)、少なくとも+1の最終側面ボーナスが常に生じるのである。

4. 修正の適用：ステップ3で求めた最終側面ボーナスは攻撃側の通常のダイスに、他の修正に累積して適用される。

側面ボーナスの削減：ステップ3で求めた最終側面ボーナスは以下の状況の両方において削減される：

- 側面防御：側面攻撃ボーナスは「側面防御」マーカーによって修正されることがある。(側面防御マーカーは選択ルールではなくなった。これはすべてのGCACWゲームにおいて使用される：7.8を参照。)
- 騎兵：側面攻撃ボーナスは攻撃側と防御側の両方が騎兵ユニットを所有している場合に修正されることがある(以下の「騎兵と側面攻撃」を参照)。

†側面攻撃の状況：攻撃側の状況によって側面ボーナスは修正される。防御をおこなっているヘクスに隣接した1つのヘクスに存在している、またはZOCを及ぼしている、1つ以上の攻撃側プレイヤーのユニットの戦闘力の合計が、防御側の戦闘力(塹壕を含む)の1/4に満たない場合、そのヘクスは側面攻撃手順のステップ1aまたは1bにおいて「塞がれている」とは考えない。複数のヘクスにおいて攻撃をおこなっているユニットは、そのすべてが同じ「塞がれている」ヘクスに隣接している場合には、防御側の戦闘力合計の1/4に達するためにその戦闘力を合計することができる。戦意低下状態の活性化されていない攻撃側ユニットは、いかなる形でも側面攻撃ボーナスの達成には関与しない。攻撃に参加せずに側面攻撃ボーナスの達成に関与しているユニットは、その戦術値を戦闘に使用することはできず、地形修正の原因となることもない。

騎兵と側面攻撃：最終側面ボーナスは以下の条件の両方が有効である場合に削減されることがある：

- 攻撃をおこなっている活性化されているユニットが騎兵ユニット(または突撃をおこなっている司令官が騎兵司令官)である。
- 防御をおこなっているヘクスの戦闘力の合計の1/2より多くが騎兵ユニットで占められている。

側面ボーナスが適用される戦闘において、これらの条件の両方が満たされた場合、その戦闘の最終側面ボーナスは以下のように修正されることがある：

- 最終側面ボーナスが+4の場合、+2に削減される。
- 最終側面ボーナスが+3または+2の場合、+1に削減される。
- 最終側面ボーナスが+1の場合修正は失われる(ボーナスは適用されない)。

ノート：これらの条件において側面攻撃ではない攻撃をおこなう場合、側面防御マーカーがある場合のような攻撃側のダイスへの+1の修正は適用されない(7.9を参照)。また、防御をおこなっているヘクスに側面防御マーカーが存在している、または堡壘ヘクスにおいて防御をおこなっている場合には、以上の騎兵ルールではなく、通常の側面防御/堡壘ルールが適用される。

7.5 戦闘結果

戦闘の解決には「戦闘表」を使用する。戦闘によって2つの結果が生じる。1つは攻撃側に、1つは防御側である。戦闘を解決する場合、攻撃側の修正後のダイスから、防御側の修正後のダイスを引く。戦闘表において、攻撃側はこの結果と自軍の合計戦闘力に応じた列とが交差する箇所を参照し、防御側はこの結果と自軍の塹壕の効果を適用する前の合計防御力に応じた列とが交差する箇所を参照する。両プレイヤーの結果は1つの数字、1つまたは2つの文字、またはその組み合わせで示され、それは直ちに適用される。ダッシュが書かれている場合、そのプレイヤーのユニットは何の影響も受けない。

ノート：戦闘力が2つの列の間に当てはまってしまう場合がある(例：3/1/2)。その場合、その値を切り上げて右側の列を使用する。

ノート：SJWにおいて、「北軍のパニック」の結果は上級ゲームにおいては依然有効である(SJWの18.0を参照)。SJWにおいて、GCACW標準戦闘表で斜体で書かれた結果となった場合には、北軍のパニックが発生する。

文字の結果

文字の結果には8種類ある：

D(混乱/疲労)：そのユニットの戦力マーカーは混乱状態に裏返される。(既に混乱状態の場合はそのまま。)そのユニットの疲労レベルは3増える(4が上限である)。既に疲労レベルが4のユニットはそのままである。最後に、「D」の結果を被った活性化されているユニットはそれ以上MPを消費できない。その行軍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。

F(疲労-2)：そのユニットの疲労レベルは2増える(4が上限である)。活性化されているユニットはそれ以上MPを消費できない。その行軍は終了し、新しいアクションフェイズを始める。

f(疲労-1)：そのユニットの疲労レベルは1増える(4が上限である)。活性化されているユニットはそれ以上MPを消費できない。その行軍は終了し、新しいアクションフェイズを始める。

E(アクション終了)：活性化されているユニットはそれ以上MPを消費できない。その行軍は終了し、新しいアクションフェイズを

始める。突撃はその戦闘が解決された後自動的に終了するので、この結果は突撃アクションには何の影響も及ぼさない。

r(退却)：そのユニットは退却しなければならない(7.6を参照)。

R(敗走/戦意低下-1)：そのユニットは敗走する(7.6を参照)。また、そのユニットの上に戦意低下-1 マーカーを配置する。既にそのマーカーが置かれている場合、それを戦意低下-2 の面に裏返す。既に戦意低下-2 である場合、それ以上の影響はない。

R*(敗走/戦意低下-2)：そのユニットは敗走する(7.6を参照)また、そのユニットの上に戦意低下-2 マーカーを置く。既に戦意低下-1 が置かれている場合、それを戦意低下-2 の面に裏返すだけで、それ以上の影響はない。既に戦意低下-2 マーカーが置かれている場合、その兵力を通常の兵力損失の結果に加えて、1失う。

a(前進)：そのユニットは戦闘後前進をおこなうことができる(7.6を参照)。

ノート：戦闘の結果ユニットの疲労レベルが2,3,または4になった場合でも「延長行軍」にはならない。

数値の結果

文字の結果の前に書かれている数値の結果は兵力(砲兵値ではない)の損失を示している。そのユニットの戦力マーカーを取り除き、損失後の兵力(つまり、戦闘前の兵力から数値の結果を引いた数)が書かれた別のマーカーに置き換える。新しい戦力マーカーは適切な状態(統制状態または混乱状態)で置かれる：

- その戦闘の前の時点で戦力マーカーが**混乱状態**だった場合には、新しい戦力マーカーも混乱状態である。
- その戦闘の前の時点で戦力マーカーが**統制状態**だった場合、その戦闘の結果に「D」(混乱状態/疲労)が含まれていれば新しい戦力マーカーは混乱状態、その戦闘結果に「D」が含まれていなければ統制状態である。

例外：総突撃において、攻撃をおこなうユニットの戦闘力の総合計が 80 以上である場合、その戦闘における攻撃側の兵力損失は増える(7.3を参照)。

結果の適用

攻撃側：行軍においては、他のユニットが同じヘクスにいる場合でも、文字及び数値の結果は活性化されているユニットにのみ適用される。突撃においては、攻撃側の文字の結果は、総突撃に参加しているユニットを含めて、参加ユニットそれぞれに適用される。攻撃側の数値の結果は、攻撃側ユニットそれぞれではなく、攻撃をおこなったユニット全体に適用される。数値の結果が残らず適用される限り、攻撃側プレイヤーは攻撃をおこなったユニットに自由に損害を割り振ることができる。その攻撃に参加せずに側面攻撃ボーナスに関与したユニットは戦闘結果の影響を受けない。

防御側：防御側の文字の結果は防御をおこなったユニットそれぞれに適用される。防御側の数値の結果は、防御をおこなったユニットそれぞれではなく、その全体に適用される。数値の結果が残らず適用される限り、防御側プレイヤーは防御をおこなったユニットに自由に損害を割り振ることができる。

↑戦闘結果は常に攻撃側ユニットに適用する前に、防御側ユニットに適用する。

塹壕と戦闘力

防御をおこなうユニットは塹壕によってその戦闘力を増やすことができる(9.0を参照)。しかし、防御側の戦闘結果を決定する場合、戦闘表の列は防御側の塹壕の効果を適用する前の戦闘力を表している。

例：Cobb 旅団が戦闘力 6 で防御をおこなっている場合、その戦闘結果は戦闘表の「4 から 6」の列で決定される。Cobb 旅団の上に胸壁マーカーが置かれている場合、その戦闘力は 12(6x2) となる。しかし、Cobb の戦闘力 12 は戦闘における戦力比を算出する際に使用され、戦闘結果は戦闘表の「4 から 6」の列で決定される。

ユニット及び司令官の除去

ユニットはその兵力が 0 に減少した時点で除去される。ユニットが除去されたため、司令官が指揮下のユニットの存在しないヘクスに残された場合、その司令官は指揮下のユニットが存在する

最も近いヘクスに配置される。指揮下のユニットがいなくなった時点で、その司令官は除去される。

7.6 退却、敗走、及び前進

退却には 3 種類ある：通常(「r」)、敗走(「R」)、そして騎兵退却である。通常の退却においては、プレイヤーは自軍の防御をおこなっているユニットを**最低2ヘクス、最高4ヘクス**退却させなければならない。敗走においては、プレイヤーは自軍の防御をおこなっているユニットを**最低4ヘクス、最高6ヘクス**退却させなければならない。騎兵退却については 7.7 を参照。退却の距離及び経路は、以下のルールに従う限り、防御側プレイヤーが決めることができる。退却をおこなうユニットは1つのスタックとして移動しなければならない、分かれることはできない。司令官は編入されているユニットと共に退却しなければならない。退却において MP は消費されず、以下の例外を除いて地形は何の効果も及ぼさない。

退却の制限

退却をおこなうユニットは以下の制限を受ける：

- 山及び沼地**：退却をおこなっているユニットは道路、舗装道路、小道、または鉄道ヘクスサイドを通る場合のみ、山または沼地(雨ターンにおける臨時的沼地を含む)に進入することができる。
- 河川**：退却をおこなっているユニットは、橋、ダム、フェリー、または浅瀬においてのみまたは小河川ヘクスサイドを渡ることができる。雨ターンにおいて、ユニットは浅瀬ヘクスサイド、または道路、舗装道路、小道、または鉄道の通っていない小河川ヘクスサイドを越えて退却することができない。
- マップ外**：ユニットはマップの外に退却することはできない。
- 開始ヘクス**：退却をおこなっているユニットは、退却を始めたヘクスに進入することはできない。
- 同じヘクス**：退却をおこなっているユニットは、同じヘクスに2度進入することはできない。
- 隣接ヘクス**：退却をおこなっているユニットは、その退却をはじめたヘクスに隣接しているヘクスで退却を終えることはできない。(例外：退却をおこなっているユニットは、任意に1ヘクス退却する場合には隣接ヘクスで退却を終了することができる。「防御側の任意退却」を参照。)
- 攻撃ユニットへの接近**：退却をおこなっているユニットは、その退却を引き起こした**活性化されている敵軍ユニット**に、最短の経路で数えて退却元のヘクスよりも接近するヘクスに進入することができない。ユニットは**活性化されている敵軍ユニット**が存在するヘクスに退却することができない。

降伏：以上の制限のいずれにも反せずに退却できるヘクスが存在しない場合には、退却をおこなっているユニットは降伏し、プレイヤから除去される。これについて VP が与えられる。

退却の優先順位

退却をおこなうプレイヤーは「退却の制限」を守ると共に、退却表 1 と 2 に記されている「退却の優先順位」に従わなければならない(9 ページを参照)。退却をおこなっているユニットはその**退却において進入する各ヘクス**について退却の優先順位を守らなければならない。また、退却に使用される表は、1つの退却においてもそのヘクスごとに変更されることがある。

退却表 1：プレイヤーは以下のいずれかの場合に退却表 1 を使用しなければならない：

- 通常の退却における**最初**に進入するヘクス。
- 敗走/騎兵退却において進入する**最初**の4ヘクス。
- 退却、敗走、または騎兵退却において、ユニットが**敵軍 ZOC**(「限定」ZOCを含む、2.4を参照)から**退出**するとき。

退却表 2：プレイヤーは以下のいずれかの場合に退却表 2 を使用しなければならない：

- 通常退却において 2 番目、3 番目、4 番目に進入するヘクスで、そのユニットが敵軍 ZOC から退出しない場合。
- 敗走/騎兵退却において 5 番目、6 番目に進入するヘクスで、そのユニットが敵軍 ZOC から退出しない場合。

退却表の使用：退却において1つのヘクスに進入するのに先立って、プレイヤーは適切な表をチェックし、以下の手順に従う：

- 1. 退却可能なヘクスのチェック**：プレイヤーは退却するユニットに隣接した6ヘクスのうち、何ヘクスが「退却の制限」ルールに照らして退却できるのかを決定する。
- 2. 退却の種類**：ステップ1で決定された退却可能なヘクスのそれぞれについて、プレイヤーはそのヘクスへの退却が適切な退却表上のどの「退却の種類」に適合するかを決定する。
- 3. 優先順位**：ステップ2において参照されたそれぞれの退却の種類には、それに応じた「優先順位ナンバー」がある。プレイヤーは、ステップ2においてもっとも優先順位ナンバーが最も少ない退却の種類を使用するヘクスに退却をおこなわせなければならない。(例外：「退却の優先順位の無視」を参照)この要件を満たすヘクスが1つより多くあった場合、プレイヤーはそれらのヘクスのいずれかにユニットを退却させることができる。また、2つの異なった退却の種類が同じ優先順位ナンバーを有している場合、プレイヤーは退却によって進入するヘクス先にどちらの種類でも選ぶことができる。
- 4. 退却の完了**：プレイヤーは退却において進入する各ヘクスごとにステップ1、2、及び3を繰り返す。退却の要件(通常退却においては最低2ヘクス以上最高4ヘクス、敗走または騎兵退却においては最低4ヘクス以上最高6ヘクス)を満たしたら、その退却は終了する。

退却の優先順位の無視

退却のルールの適用によって、「退却の制限」が原因で退却をおこなっているユニットの降伏を回避できなくなった場合、プレイヤーは退却の優先順位をその退却において1回だけ「無視」することができる。プレイヤーは適切な表に記載されている退却の種類の中から、その優先順位ナンバーに関わらずに選んで、そのヘクスにユニットを退却させることで、これをおこなう。このとき最も少ない優先順位ナンバーを選ばなければならないわけではない。無視を1回おこなったにも関わらず降伏を避けられないユニットは除去される。

兵力の損失

ユニットが兵力の損失を伴う退却の種類を使用して退却をおこなう場合、退却をおこなっているユニットの兵力は示されている数だけ失われる。その戦力マーカーを、その戦力の損失を反映したものに交換し、混乱状態の面にして配置する。戦力の損失が必要なヘクスに複数のユニットを含むスタックが退却する場合、損失する数はそのスタック全体ではなく、スタックに含まれる各ユニットに適用される。

ノート：退却における兵力の損失は、ユニットが道路、舗装道路、小道、または鉄道ヘクスサイドを通して退却するかどうかや、友軍ユニットが存在するヘクスに退却するかどうかによって変化する(退却表を参照)。退却において、市街地ヘクスに進入または市街地ヘクスから退出する場合、その際に道路ヘクスサイドを通ったかどうかに関わらず、道路ヘクスサイドを通ったものとして扱う。

退却の原則

退却において進入する各ヘクスについて退却表を参照することは困難であるように見えるかもしれない。しかし、プレイヤーは数回のゲームの後にそれが非常に使いやすくと気がつくはずである。プレイヤーが退却表により慣れることができるよう、以下に原則をまとめた：

退却表1：退却表1において、もっとも優先順位の高い退却は、道路、舗装道路、小道、または鉄道ヘクスサイドを通して、敵軍ユニットのいない敵軍 ZOC ではないヘクスに、活性化されている敵軍ユニットからより離れるように1ヘクス移動するというものである。それがおこなえない場合、次いで優先順位が高いのは、道路/舗装道路/小道/鉄道ではないヘクスサイドを通して同じことをするのを試みることである。それがおこなえない場合、次いで優先順位が高いのは、敵軍ユニットが存在しておらず、敵軍 ZOC でもないいずれかのヘクスへの退却である。(これは兵力の損失を生じることがある。)それがおこなえない場合、次いで優先順位が高いのは、敵軍ユニットが存在しているヘクスへの退却を避けることである。(これは兵力の損失を生じることがある。)

退却表2：退却表2において、もっとも優先順位の高い退却は、敵軍ユニットが存在せず、敵軍 ZOC でもないいずれかのヘクス

への移動である。それがおこなえない場合、次いで優先順位が高いのは、敵軍ユニットが存在しているヘクスへの退却を避けることである。(これは兵力の損失を生じることがある。)

敵軍ユニットが存在しているヘクスへの退却

いくつかの退却の種類は敵軍ユニットが存在しているヘクスへの退却を認めており、その存在は退却をおこなっているユニットの兵力を3損失させる。(しかし、ユニットは活性化されている敵軍ユニットが存在するヘクスには決して退却することはできない。)ユニットは敵軍ユニットが存在しているヘクスでその退却を終えることはできない。そうする以外に選択肢がない場合、その退却は敵軍ユニットが存在していないヘクスに到達できるだけの数まで延長されることがある。

防御側の任意退却

防御側に適用される戦闘結果に「r」または「R」が含まれていなかった場合、防御側プレイヤーは任意に、退却のルールに従って、1つ以上の自軍ユニットを1から4ヘクス退却させることができる。これは敗走ではなく退却として扱う。この場合、防御側プレイヤーは退却を始めたヘクスに隣接するヘクスにおいてこの退却を終了させることができる。これにより疲労が生じることはない。(例外;防御側が「-」の結果(効果なし)を受けた場合、防御側の任意退却に参加したすべてのユニットの疲労レベルは、4を上限として1増える。疲労レベルが4のユニットもこの退却に参加することができる。防御側プレイヤーは敵軍プレイヤーが次のアクションを実施する前に直ちに任意退却を実行しなければならない。)

戦闘後前進

攻撃側が「a」の結果を受けた場合、攻撃をおこなったユニットの一部またはすべては防御側が空けたヘクスに前進することができる。この前進は移動としては扱わず、MPを消費しない。ユニットはペナルティなしに敵軍 ZOC に進入、またはそこから退出、または敵軍 ZOC から別の敵軍 ZOC に前進することができる。ユニットが「a」の結果を受けたかどうかに関わらず、「D」、「F」、「f」、または「E」の結果を被らない限りその行軍を継続することができる。しかし、敵軍 ZOC に前進した場合には、移動を継続することはできない。この場合、そのユニットは攻撃をおこなうか、その行軍を終了しなければならない。司令官(軍/方面軍司令官を含む)は指揮下のユニットと共に前進をおこなうことができる(その司令官のヘクスに指揮下のユニットが残らない場合には前進しなければならない)。司令官はその攻撃の直前に編入されていなかった指揮下のユニットと共に前進することができるが、その場合手番プレイヤーは新しい編入先を明確にしなければならない。司令官は指揮下ではないユニットと共に前進することも、指揮下ではないユニットに編入されることもできない。

戦闘の例：

北軍の McCall 師団(戦闘力/兵力 9、砲兵値 2、戦術値 2)が丘陵ヘクスの OTR N1523(Old Cold Harbor)に第5軍団司令官の Porter(戦術値 3)と共にいる。南軍の JR Anderson 半個師団(戦闘力/兵力 17、砲兵値 2、戦術値 2)が、師団司令官 AP Hill(戦術値 4)に編入されて行軍アクションをおこなう。南軍の Branch 旅団(戦闘力/兵力 7、砲兵値 1)は現在 OTR N1522 に位置している。すべてのユニットの戦力マーカーは統制状態で、すべてのユニットの疲労レベルは1である。JR Anderson は OTR N1423 に移動し、南軍プレイヤーは 1MP を消費して、McCall に対する緊急攻撃を宣言した。南軍プレイヤーは Anderson の戦闘力(17)と McCall の戦闘力(9)を比較し、17と9の戦闘力比を算出する。南軍プレイヤーにとっては残念なことだが、2-1にするためにはあと1戦闘力が必要で、17-9は1-1の比率に切り捨てられた。Branch は行軍に参加していないので、この戦闘に参加することができない。(その戦闘力である7は、McCall の戦闘力の1/4以上であるため、側面攻撃ボーナスに寄与することになる。)1-1の攻撃には戦闘力比修正はない。

南軍プレイヤーは Anderson の砲兵値(2)と McCall の砲兵値(2)を比較する。値が等しいため、砲兵値差は0である。砲兵修正表の「-3から+1」の列と、McCall がいるヘクスである「丘陵」の行の交差する箇所を参照すると、南軍プレイヤーのダイスに-1の砲

兵修正が適用されることが示されている。

戦術修正を決定するため、北軍プレイヤーの最も高い戦術値 (Porter の 3) を、南軍プレイヤーの最も高い戦術値 (AP Hill の 4) から引き、この結果南軍プレイヤーのダイスには +1 の修正がおこなわれる。

南軍プレイヤーは緊急攻撃をおこなうため、そのダイスから 1 を引かなければならない。側面攻撃については、Branch 旅団が OTR N1522 に位置しているため、McCall に隣接した 5 ヘクスが敵軍ユニットまたは敵軍 ZOC であり「塞がれて」いる。5 ヘクスを塞がれているため、基本側面ボーナスは +2 となる。基本側面ボーナスを削減する要因がないため、これはそのまま最終側面ボーナスとなる。

最終的な南軍のダイスの修正は +1、つまり 0 (戦闘力比)、-1 (砲兵)、+1 (戦術)、-1 (緊急攻撃)、+2 (側面) = +1 (合計) である。北軍のダイスは修正されない。

両プレイヤーはダイスを 1 つふり、南軍プレイヤーは 5 (+1 の修正のため 6 になる)、北軍プレイヤーは 2 を出した。北軍プレイヤーのダイスを南軍プレイヤーのダイスから引くと、結果は 4 (6-2= +4) である。北軍プレイヤーは戦闘表において、+4 の行と「7-11」の戦闘力の列とが交差する箇所を参照する (McCall の戦闘力は 9)。結果は「1DR」である。

McCall の戦力マーカーは除去され、兵力が 8 (9-1=8) のマーカーに置き換えられる。新しいマーカーは「D」の結果のため混乱状態の面で配置される。McCall の疲労 1 マーカーは 3 増やされ、疲労レベル 4 になる。McCall は OTR N1925 (Tucker Town) までの 4 ヘクスを、Porter と共に、進入した 4 ヘクスすべての決定に退却表 1 を使用して、敗走した。すべての場合において、優先順位 1 の退却路ヘクスが存在したため、北軍プレイヤーはそのヘクスに退却しなければならない。北軍プレイヤーは Tucker Town を通過してさらに 2 ヘクスの退却を (退却表 2 を使用して) おこなうこともできたが、それを辞退した。退却による追加の兵力損失はない。最後に、「R」の結果のため、McCall に戦意低下-1 マーカーを配置する。

南軍プレイヤーは戦闘表において、+4 の行と「12-18」の攻撃力の列とが交差する箇所を参照する。(JR Anderson の戦闘力は 17。) 結果は「1fa」である。JR Anderson は兵力 1 の損害を被り、その戦力は 16 となる。「D」の結果を被っていないため、新しい戦力マーカーは統制状態のままで、「f」の結果のため疲労レベルは 1 増えて、2 となる。JR Anderson の行軍は「f」の結果のためこの時点で終了しなければならないが、「fa」の結果故に、McCall が退出して空になったヘクスに前進することができる。JR Anderson は AP Hill と共に前進し、そのアクションを終えた。Branch は攻撃に参加していないので前進することはできない。この後新しいアクションフェイズを始める。

7.7 騎兵退却

騎兵ユニットは敵軍の歩兵または砲兵 (騎兵以外の) ユニットによる攻撃を避けるために「騎兵退却」を使用することができる。騎兵ユニットはアクションごとに 1 回より多くの騎兵退却をおこなうことができる。騎兵ユニットを所有しているプレイヤーは以下の状況のいずれかにおいて退却を宣言することができる。

敵軍の移動: 行軍をおこなっている敵軍の歩兵/砲兵ユニットが騎兵ユニットの及ぼしている *通常* (限定ではない) ZOC に移動した場合。

隣接状態での開始: 敵軍の歩兵/砲兵ユニットが騎兵ユニットの *通常* (限定ではない) ZOC において行軍を始めた。

例外: 歩兵ユニットが騎兵ユニットの限定 ZOC において行軍を始め、その騎兵に対して攻撃を命じられた場合には、その騎兵ユニットは騎兵退却をおこなうことができる。

戦闘後前進: 敵軍の歩兵/騎兵ユニットが騎兵ユニットの *通常* (限定ではない) ZOC に戦闘後前進したとき。

† **突撃:** 敵軍プレイヤーが少なくとも 1 つの騎兵ユニットが存在するヘクスに対して突撃を宣言したとき (ただし、その突撃が騎兵司令官によって宣言された場合を除く - この場合には騎兵退却はおこなえない)。

騎兵退却の宣言を望むプレイヤーは前述の状況のいずれかが生じたらすぐに - 敵軍プレイヤーが攻撃を宣言する前に (または突撃アクションの場合には、敵軍プレイヤーが突撃が実施されるかどうかを決めるダイスをふる前に) - 宣言しなければならない。

この時点で宣言をおこなわない場合、その騎兵ユニットによる騎兵退却の能力は、その敵軍ユニットの行軍の間失われる。

騎兵退却の実施

騎兵退却は任意である。騎兵ユニットはその状況に関わらず - 戦意低下、混乱状態、疲弊、疲労レベル 4 であっても - 退却をおこなうことができる。騎兵退却の実行を望むプレイヤーは、相手プレイヤーが前述の行動のうちの 1 つをおこなった時点でそれを明言しなければならない。敵軍ユニットの行軍 (または突撃) はその退却が実施される間一時中断される。騎兵退却は以下の通りおこなわれる:

1. ダイスをふる: 騎兵プレイヤーはダイスを 1 つふる。このダイスは修正されることがある (以下を参照)。修正されたダイスを 2 で割る (端数は切り捨てて整数にする)。この結果が、移動力欄において敵軍ユニットの活性化されている移動力マーカーを減少させる数値となる。突撃アクションにおいては、移動力がないため、このダイスは何の影響も生じない。しかし、ステップ 2 において騎兵ユニットが損害を被るかどうかを判断するため、このダイスはふられる。

2. 兵力の損失: ステップ 1 のダイスが (修正や半減の前に) 1 だった場合、その騎兵ユニットの兵力は 1 だけ減少する。新しい戦力マーカーを混乱状態の面にして配置する。ダイスが 2 から 6 であった場合、損失は生じない。

3. 4~6 ヘクス退却する: その騎兵ユニットは 4 から 6 ヘクス退却しなければならない。退却をおこなっているプレイヤーは退却の制限に従わなければならない。この退却を完了するために退却表 1 または 2 またはその両方を使用する。しかし、騎兵ユニットは退却表において損失を要求されるヘクスに退却した場合でも、*兵力の損失は被らない*。

例外: 騎兵ユニットが敵軍の存在するヘクスに退却した場合、自動的に除去される。

4. 疲労: 退却を実行した後、その騎兵ユニットの疲労レベルは 1 増える (上限は 4 である)。

ノート: 騎兵退却によって延長行軍がひきおこされることはない。

5. 混乱: その騎兵ユニットの戦力マーカーは混乱状態の面に裏返される。既に混乱状態だった場合には、追加の影響はない。

† **6. アクションの再開:** 活性化されているユニットまたは司令官は中断された時点からその活動を再開する。ユニットの移動力が減少して 0 になった場合には、その行軍は終了する。**(例外:** そのユニットがまだ移動していない場合には、1 ヘクスの移動が認められる: 6.2 を参照。側面防御をおこなうことはできない。) 突撃アクションにおいて、活性化されている司令官が目標としたヘクスが騎兵突撃のために空になった場合、その突撃に参加しているユニットは騎兵ユニットが存在していたヘクスに前進することができる。攻撃は発生せず、その突撃アクションは終了する。**(例外:** 突撃手順のステップ 5 における手番プレイヤーの指揮のダイスが成功しなかった場合には、その突撃に参加しているユニットは騎兵ユニットが存在していたヘクスに前進することができない。)

騎兵退却ダイスの修正

以下の騎兵退却の修正は、これまでのすべての修正に替わってすべての GCACW ゲームに適用される。修正は累積する。

+3: 山 (すべてのゲーム): 騎兵ユニットが山ヘクスにいる。この修正は活性化されているユニットも山ヘクスにいる場合には +1 に減少する。

+2: 河川 (すべてのゲーム): 騎兵ユニットと活性化されているユニットまたは司令官の間に大/小河川を越える橋、ダム、フェリー、または浅瀬が存在する。この修正は、雨ターンにおいて、その騎兵ユニットと活性化されているユニットの間に小川が存在している場合にも適用される (しかし、雨ではないターンにおいては小川の修正はおこなわれない)。

+2: 非常に大規模な部隊: そのヘクスにいるすべての騎兵ユニットの合計戦闘力が (塹壕の効果を含めて) 3 以上である。南軍の騎兵ユニットの場合には、この修正は SJW 及び HCR においては +3 に、OTR 及び SIV においては +4 に増える。

+2: 大規模な部隊 (OTR 及び SIV における南軍プレイヤーのみ): そのヘクスにいるすべての南軍騎兵ユニットの合計戦闘力が、塹壕の効果を含めて、2 である。

- +1: **大規模な部隊**(*SJW* 及び *HCR* における南軍プレイヤーのみ): そのヘクスにいるすべての南軍騎兵ユニットの合計戦闘力が、塹壕の効果を含めて、2である。
- 2: **戦意低下**(すべてのゲーム): そのヘクスにいるすべての騎兵ユニットが戦意低下-1または-2である。
- 2: **疲労**(すべてのゲーム): そのヘクスにいるすべての騎兵ユニットの疲労レベルが4である。
- 2: **弾薬**(すべてのゲーム): そのヘクスにいるすべての騎兵ユニットが弾薬切れである(上級ゲームのみ)。
- 2: **小規模な部隊**: そのヘクスにいるすべての騎兵ユニットの合計戦闘力が、塹壕の効果を含めて、ちょうど1である。
例外: 南軍騎兵ユニットの場合、*SJW* 及び *HCR* においてはこの修正は-1となる。*OTR* 及び *SIV* においては、南軍騎兵はこの修正を無視する。
- 4: **非常に小規模な部隊**: そのヘクスにいる騎兵ユニットの戦闘力が1/2である。**例外**: 南軍騎兵ユニットの場合、この修正は*SJW* 及び *HCR* においては-3に、*OTR* 及び *SIV* においては-2に変更される。

騎兵とその他のユニットとのスタック

騎兵ユニット: 2つ以上の騎兵ユニットが同じヘクスにスタックしている場合、それらのユニットは共に騎兵退却を実施しなければならない。ステップ1においてふられるダイスは1つだけで、すべてのユニットは同じヘクスに退却しなければならない。

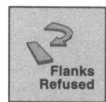
歩兵ユニット: 歩兵ユニットとスタックしている騎兵ユニットは騎兵退却をおこなうことができるが、歩兵ユニットはそれをおこなうことができない。

複数の騎兵退却

同じユニット: 1つの騎兵ユニットはアクションごとに1度より多くの騎兵退却をおこなうことができる。

別のヘクスの騎兵ユニット: 別々のヘクスにいる2つ以上の騎兵ユニットが騎兵退却をおこなう資格を有しており、そのすべてが退却を望む場合、それぞれの退却は別々に実施される。敵軍ユニットの移動力削減がある場合、それは累積する。

7.8 側面防御



1MPのコストで、手番プレイヤーは行軍をおこなっているユニットの上に「側面防御」マーカーを適切な面を上にして配置することができる。(例外: 側面防御マーカーは山または沼地ヘクスにいるユニットに配置することはできず、また、突撃を実施しているユニットにも配置することができない。)ユニットに側面防御マーカーが配置された時点でその行軍は終了する。(そのユニットはその後アクションをおこなうことができる。)1つのヘクスに存在できる側面防御マーカーは最大1つで、その効果はそのヘクスにいるすべてのユニットに適用される。ユニットが、側面防御マーカーが既に配置されているヘクスに進入するために1MPを消費する必要はなく、追加のMPコストなしにそのヘクスに進入し、そのマーカーの効果を受ける - そしてその行軍を継続することができる。ユニットがヘクスを離れる場合、側面防御マーカーはそのユニットに着いていくことはない。ユニットが退却、敗走、または戦闘後前進をおこなった後に側面防御マーカーを配置することはできない。ゲーム中に使用できる側面防御マーカーの数に制限はない。

側面防御マーカーの効果

側面防御マーカーのあるヘクスにいるユニットは通常通りすべてのアクションをおこなうことができる(しかし、アクション終了後、そのマーカーは除去される。以下を参照)。側面防御マーカーのあるヘクスにいるユニットは敵軍の側面攻撃に対してより効果的な防御をおこなうことができるが、通常の攻撃に対してはより弱体となる:

- 攻撃側のダイスに+4のボーナスを得る要件を満たしている側面攻撃は、+2のボーナスとして扱われる。
- 攻撃側のダイスに+3または+2のボーナスを得る要件を満たしている側面攻撃は、+1のボーナスとして扱われる。
- 攻撃側のダイスに+1のボーナスを得る要件を満たしている

側面攻撃には変更はない(ボーナスは+1のまま)。

- 側面攻撃ではないすべての攻撃においては、側面攻撃の要件を満たしていない場合でも、攻撃側のダイスに+1のボーナスが(他の修正に加えて)与えられる。

側面防御マーカーの除去

側面防御マーカーはそのヘクスにいるユニットの1つに行軍が命じられた時点で、MPコストなしに、取り除くことができる。(活性化されているユニットはそのヘクスを離れる必要はない。)そのヘクスにいるすべてのユニットが1つの突撃アクションに参加する場合、そのマーカーは取り除かれなければならない。そのヘクスにいるユニットが1つだけで、そのユニットが移動または攻撃をおこなった場合にも、そのマーカーは取り除かれる。(この場合でも、プレイヤーは同じ行軍において、1MPのコストで、もう一度マーカーを配置することができる。)

8.0 回復

回復フェイズにおいて、以下のアクションが、記載されている順番に厳密にしたがっておこなわれる:

1. 疲労レベルが0のユニットは塹壕構築、橋の架設、または橋/フェリーの修理をおこなうことができる。ユニットは回復フェイズごとに前述の活動の1つより多くをおこなうことができず、雨ターンにおいてはいずれの活動もおこなえない。*RTG* において、南軍歩兵ユニットはこのステップにおいて、*Pennsylvania town*の徴兵をおこなうことができる。
2. 上級ゲームにおいて、疲労レベルが0、1、2のユニットは、回復手順のステップ1において何の活動もおこなっていないければ、徴発(各GCACWゲームの「徴発」ルールを参照)をおこなうことができる。

ノート: 疲労レベル0または1のユニットは以下の影響を受ける:

- a. 疲労レベルが0または1で**混乱状態**の戦力マーカーを有しているユニットは、その戦力マーカーを**統制状態**の面に裏返す。
例外: このステップ開始時において戦意低下-2マーカーを有しているユニットの戦力マーカーは混乱状態のままである。また、各GCACWゲームの上級ゲームにおいて、混乱状態の戦力マーカーを有している補給切れのユニットの戦力マーカーも混乱状態のままである。*SLB* 及び *RTG* においては「補給切れ」という状態は存在しない。
- b. 疲労レベルが0または1の**疲弊**ユニットを、**通常**の面に裏返す。
例外: このステップ開始時において戦意低下-2マーカーを有している疲弊ユニットは疲弊のままである。
- c. 疲労レベルが0または1の戦意低下-1マーカーを有しているユニットからそのマーカーを取り除き、疲労レベルが0または1の戦意低下マーカー-2を有しているユニットのそのマーカーを戦意低下-1の面に裏返す。
4. 疲労レベル3または4のユニットを**疲弊**の面に裏返す。それらのユニットが既に**疲弊**であった場合、そのままの状態での追加の影響はない。
ノート: GCACW標準ルールにおいては、*SJW*、*HCR*、及び *RTG*のすべての戦闘ユニットの裏面を「補給切れ」や「弾薬切れ」ではなく「疲弊」として扱う。
5. 疲労レベルが1以上であるユニットをすべて**3疲労レベル**(0を下限に)下げる。各ユニットの疲労マーカーをその時点より3低いものに置き換える。(疲労レベルが0のユニットにはマーカーを置かない。)
6. *SIV*(北軍プレイヤーのみ)、及び *OTR* と *GTC*(両プレイヤーとも)においては、統制状態の戦力マーカーを有している補給切れユニットはその戦力マーカーを混乱状態の面に裏返す。
ノート: *SJW* 及び *HCR* においては、補給影響フェイズのステップ2において、補給切れの統制状態のユニットを混乱状態に裏返すという手順を引き続き使用する。また *SLB* 及び *RTG* においてはユニットが補給切れにならないため、回復フェイズのステップ6を使用しない。

9.0 塹壕

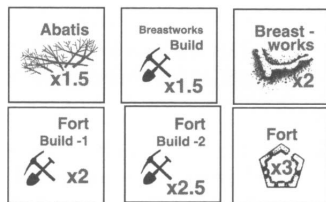
塹壕によりユニットの防御能力は強化される。ユニットは回復フェイズ、及び 1863 年以降においてはアクションフェイズにおいて塹壕構築をおこなうことができる。南軍プレイヤーは「堡塁」によっても塹壕の効果を増やすことができる。

塹壕構築

塹壕には 4 種類ある：堡塁、鹿砦、胸壁、要塞である。堡塁は永続的な防御陣地をあらわしており、マップに印刷され、構築されることはない。しかし、鹿砦、胸壁、要塞はアクションサイクル (5.5 を参照) または回復フェイズのいずれかにおいて構築される。回復フェイズにおいて塹壕構築をおこなうユニットは疲労レベルが 0 でなければならぬ。橋/フェリーを架設または修理しているユニットは同じ回復フェイズに塹壕構築をおこなうことができない。また、雨ターンに塹壕構築をおこなうことはできない。

アクションフェイズにおける塹壕構築の手順(1864 年におけるゲームや、塹壕構築アクションの選択ルールを使用する 1963 年におけるゲームのためのもの)は 5.5 において説明されている。回復フェイズにおける塹壕構築の手順は以下に説明されている：プレイされているゲームが描かれている年に応じて、プレイヤーは 3 つの異なる手順のうち 1 つを使用する。そのゲームの年代に応じた適切な手順を選ぶこと：

- 1862 年：1862 年末以前のゲーム
- 1863 年：1863 年のゲーム
- 1864 年：1864 年以降のゲーム



塹壕構築(1862 年)：SJW、HCR、SIV、及び OTR

GCACW 標準ルールにおいて、SJW、HCR、SIV、及び OTR の胸壁及び要塞マーカーは「構築中」の面と、「完成」の面を有している必要がある。SIV と OTR に付属している塹壕マーカーは単純に片面に「胸壁」、もう一方に「要塞」と書かれている。以下の塹壕構築の手順において、プレイヤーはもし他の GCACW ゲームから流用できるならば、「構築中」と「完成」の面を有している塹壕マーカーを使用すべきである。または、SJW または HCR のマーカーを横に向けることで胸壁または要塞マーカーの「構築中」の面を表し、通常に配置することで「完成」の面を表すこともできる。

1862 年の塹壕構築手順

- ユニットが塹壕構築をおこなった場合、胸壁構築中マーカーをそのユニットのすぐ上に置く。例外：南軍ユニットが堡塁ヘクスで塹壕構築をおこなった場合、胸壁完成マーカーをそのユニットのすぐ上に置く。
- 既に胸壁構築中マーカーを所有しているユニットが塹壕構築をおこなった場合、そのマーカーを完成の面に裏返す。
- 既に胸壁完成マーカーを所有しているユニットが塹壕構築をおこなった場合、要塞構築中マーカーをそのユニットのすぐ上に置く。
- 既に要塞構築中マーカーを所有しているユニットが塹壕構築をおこなった場合、そのマーカーを完成の面に裏返す。
- **HCR に関する特記**：HCR に付属しているルールにおいては、南軍プレイヤーは Maryland において要塞を構築することができなかった。この制限は GCACW 標準ルールでも使用される。また、HCR のシナリオ 2(Harper's Ferry - Crampton's Gap) においては、北軍の D'Utassy 及び Trimble ユニットは、GCACW 標準ルールを使用するならば胸壁構築中マーカーを持っている状態でシナリオを始める。

塹壕構築(1863 年)：SLB 及び RTG

GCACW 標準ルールにおいて、SLB 及び RTG の要塞マーカーは「構築中」と「完成」の両面を有している必要がある。SLB に付属している要塞マーカーはこの形式である。しかし、RTG の要塞

マーカーには「構築中」の面がない。以下の塹壕構築手順において、プレイヤーはもし他の GCACW ゲームから流用できるならば、「塹壕構築中」と「完成」の面を有する要塞マーカーを使用すべきである。または、RTG の要塞マーカーを横に向けることで「構築中」の面を表し、通常に配置することで「完成」の面を表すこともできる。

1863 年の塹壕構築手順

- 塹壕マーカーを有さない(または胸壁構築中マーカーを所有している)ユニットが塹壕構築をおこなった場合、胸壁マーカーをそのユニットのすぐ上に置く。これは 1862 年における「胸壁完成」と同義であり、SLB においては胸壁マーカーの完成の面を使用する。
- 既に胸壁マーカーを所有しているユニットが塹壕構築をおこなった場合、要塞構築中マーカーをそのユニットのすぐ上に置く。
- 既に要塞構築中マーカーを所有しているユニットが塹壕構築をおこなった場合、そのマーカーを裏返し完成の面にする。

§ 塹壕構築(1864 年)：GTC

1864 年の塹壕構築手順：

- ユニットが塹壕構築をおこなった場合、胸壁構築中マーカーをそのユニットのすぐ上に置く。
- 既に鹿砦マーカーを所有しているユニットが塹壕構築をおこなった場合、要塞構築中-1 マーカーをそのユニットのすぐ上に置く。
- 既に胸壁構築中マーカーを所有しているユニットが塹壕構築をおこなった場合、要塞構築中-2 マーカーをそのユニットのすぐ上に置く。
- 既に胸壁、要塞構築中-1、または要塞構築中-2 マーカーを所有しているユニットが塹壕構築をおこなった場合、要塞完成マーカーをそのユニットのすぐ上に置く。

塹壕の除去

ユニットが所有する鹿砦、胸壁、または要塞マーカーは、そのユニットがそのヘクスを離れた瞬間に除去される。鹿砦、胸壁、または要塞マーカーを所有するユニットが堡塁ヘクスから出た場合、そのマーカーは除去されるが恒久的な堡塁には影響はない。

§ 塹壕の影響

塹壕は防御ユニット(攻撃ユニットではない)の戦闘力と砲兵値を強化する。

- 他の塹壕がない状態の堡塁ヘクスにいる南軍ユニットは、防御の際にその戦闘力と砲兵値が 1.5 倍になる。(戦闘力の端数はそのまま残し、砲兵値はヘクス内の砲兵値すべてを合計したものを 1.5 倍し、もっとも近い整数に切り上げる。)北軍ユニットは堡塁ヘクスにいても何の利益も得ない。
- 鹿砦マーカー(または 1864 年以降の胸壁構築中マーカー)のすぐ下にあるユニットは、防御の際にその戦闘力と砲兵値が 1.5 倍になる。
- 完成した胸壁、要塞構築中(1863 年以前)、または要塞構築中-1(1864 年以降)マーカーのすぐ下にあるユニットは、防御の際にその戦闘力と砲兵値が 2 倍になる。
- 要塞構築中-2 マーカー(1864 年以降)のすぐ下にあるユニットは、防御の際に戦闘力と砲兵値が 2.5 倍になる。
- 完成した要塞マーカーのすぐ下にいるユニットは、防御の際にその戦闘力と砲兵値が 3 倍になる。
- 胸壁構築中マーカーのすぐ下にいるユニットは、1863 年以前にはその戦闘力と砲兵値に修正をうけることはない。

鹿砦、胸壁、及び要塞マーカーの効果はヘクスごとではなく、ユニットごとに適用する。あるスタックにおいて、マーカーを所有しているユニットと、そうではないユニットが混在することもありうる。先立つアクションまたは回復フェイズにおいて実際に塹壕構築をおこなったユニットだけが塹壕マーカーによって戦闘力/砲兵値を倍加される。同じヘクスにいるマーカーを所有さないユニットは、強化されていない数値を用いる。

例外：堡塁ヘクスにいるすべての南軍ユニットは堡塁によって防御能力が強化される。しかし、アクションまたは回復フェイズに

においてさらに塹壕構築をおこなったユニットだけが、堡壘から得られる強化を超える防御の強化を受ける。

側面ボーナスの達成できる戦闘力があるかどうかを判定する際(7.4「側面ボーナスの条件」を参照)は、塹壕による戦闘力の強化はおこなわない。また塹壕に入っているユニットがいるヘクスに進入するための追加 MP コストを決定する場合も、塹壕によって戦闘力は増えない。

堡壘ヘクスに対する側面攻撃

南軍ユニットが堡壘ヘクスにいる場合、側面攻撃に対する防御能力は強化される(7.4を参照)。

+4 ボーナス：北軍プレイヤーが、堡壘ヘクスにいる 1 つまたは複数の南軍ユニットに対する攻撃において+4 の最終側面ボーナスのための要件を満たしている場合、そのボーナスは+2 に減少する。

+3/+2 ボーナス：北軍プレイヤーが、堡壘ヘクスにいる 1 つまたは複数の南軍ユニットに対する攻撃において+3 または+2 の最終側面ボーナスのための要件を満たしている場合、そのボーナスは+1 に減少する。

+1 ボーナス：北軍プレイヤーが、堡壘ヘクスにいる 1 つまたは複数の南軍ユニットに対する攻撃において+1 の最終側面ボーナスのための要件を満たしている場合、側面ボーナスを得ることはできない。

側面防御とは異なり、側面攻撃ではない攻撃を堡壘ヘクスに対しておこなっても、北軍プレイヤーは+1 のボーナスを受けない。堡壘ヘクスにおいて胸壁や要塞マーカーの下にいる南軍ユニットも側面攻撃に対する堡壘の効果を受ける。しかし、堡壘ではないヘクスにおける胸壁や要塞によってこれらの効果は生じない。

10.0 橋、ダム、及びフェリー

ユニットは橋、ダム、フェリー、及び浅瀬においてのみ大及び小河川を渡ることができる。ユニットが橋、ダム、または浅瀬を通してヘクスに進入する場合、その橋、ダム、または浅瀬に道路、舗装道路、または鉄道が通っていれば、そのヘクスの主要地形のコストを無視して、その代わりに 1MP を支払うだけで進入することができる。道路、舗装道路、または鉄道が通っていない橋または浅瀬を通る場合、ユニットは進入先のヘクスの主要地形の MP コストを支払わなければならない。(フェリーの MP ペナルティについては 6.2 を参照。)小川ヘクスサイドを越える道路は、橋、フェリー、または浅瀬としては扱わない。

10.1 浮橋

GCACW 標準ルールにおいて、ゲーム中に架設される橋はマップに印刷されている「固定橋」と区別するために「浮橋」と呼ばれる。また、SLB(下記を参照)を除くすべての GCACW ゲームにおいて、橋を架設を望むプレイヤーはダイスを 1 つふらなければならない、自動的に橋が架設されることはない。

ノート：SLB に付属している橋の架設ルール(SLB 10.0 を参照)は大河川の橋を含めて有効である。このルールは GCACW 標準ルールによって修正されない。

浮橋の架設

資格のある歩兵ユニットは浮橋の架設を試みることができる。**ノート**：GCACW ゲームのいくつかにおいては、大河川に橋を架設することは禁じられていたが、標準ルールにおいてはこれが可能になる。また、標準ルールにおいては、橋は常に浅瀬に架設されることできる。

回復フェイズのステップ 1 において、以下のすべての条件を満たしている歩兵ユニットのみが浮橋を架設する資格を有する。

- ・疲労レベルが 0 である。
- ・戦闘力が 5 以上である。

例外：SIV においては戦闘力が 3 以上である。

- ・橋のない/ダムのない大または小河川ヘクスサイドを含むヘクスにいる。

例外：南軍ユニットは OTR 及び GTC においてのみ大河川に橋の架設を試みることができる。北軍ユニットは SIV を除くすべての GCACW ゲームにおいて大河川に橋の架設を試みることができる。

・同じ回復フェイズにおいて、塹壕構築や、橋やフェリーの修理をおこなっていない。

・小河川に橋を架設する場合には、プレイヤーは使用されていない小河川橋マーカーを持っていないなければならない。

例外：SJV、HCR、RTG、及び SIV において、ゲームにおける小河川橋マーカーの数に制限はない。プレイヤーは望むだけの数の小河川橋を架設できる。

・大河川に橋を架設する場合には、プレイヤーは使用されていない大河川橋マーカーを持っていないなければならない。

OTR 及び GTC において、北軍及び南軍プレイヤーの小河川橋マーカーはそれぞれ 8 つと 4 つに制限される。片方または両方のプレイヤーが大河川に橋を架設することができるゲームにおいて、大河川橋マーカーの数はそれぞれ 1 つまでである。

ノート：SLB に付属している橋のルールは北軍プレイヤーの大河川橋マーカーを 2 つに制限しており、この SLB の制限は依然有効である。

ゲームに含まれている橋マーカーの数が限られており、ある種類の橋マーカーがすべて使用中であった場合、プレイヤーは分解または破壊(10.2 を参照)によって 1 つ以上のマーカーが使用可能になるまで、その種類の橋を架設することができない。

ノート：SJV、HCR、及び RTG において、北軍の橋マーカーは大河川橋と小河川橋とに区別されていない。これらの 3 つのゲームにおいて、プレイヤーは他のゲームから大河川橋マーカーを流用するか、マーカーの 1 つを大河川橋マーカーに指定して使用することができる。

浮橋の制限

・騎兵/砲兵ユニット及び司令官は橋を架設することができない。

・小川ヘクスサイドを渡る橋を架設することはできない。

・橋で繋がる 2 つのヘクスの 1 つに、1 つまたは複数の敵軍ユニットが存在し、その戦闘力の合計が 5 以上である場合、橋を架設することはできない。1 つまたは複数の敵軍ユニットが存在し、その戦闘力の合計が 4 以下であるヘクスには、橋を架設することができる。

例外：SIV においては、橋で繋がる 2 つのヘクスの 1 つに、1 つまたは複数の敵軍ユニットが存在し、その戦闘力の合計が 3 以上である場合、橋を架設することはできない。1 つまたは複数の敵軍ユニットが存在し、その戦闘力の合計が 2 以下であるヘクスには、架設することができる。

・資格のある 1 つのユニットは回復フェイズごとに最大 1 つの橋の架設を試みることができるが、ゲームを通じて 1 回以上橋の架設を試みることができる - 例えそれが同じヘクスにおいてでもである。

・各ヘクスにつき最大 1 つの歩兵ユニットだけが各回復フェイズのステップ 1 において橋の架設を試みることができる。

・いかなるときでも、1 つのヘクスサイドには最大 1 つの橋(どんな種類であれ)のみが存在することができる。

・ユニットは雨ターンに橋を架設することができない。

浮橋の架設

回復フェイズのステップ 1 において、橋の架設を試みる資格のあるユニットそれぞれについて、所有プレイヤーは以下の手順に従う：

例外：SLB において、橋は以下の手順で架設されない。SLB に付属している橋のルールが有効である。

1. 橋が架設されるヘクスサイドを特定する。

2. ダイスを 1 つふり、必要ならばその結果を修正する(以下を参照)。

・5 以下：修正後のダイスが 5 以下の場合、橋は成功裏に架設される。架設したプレイヤーが指揮する軍の適切な橋マーカー(大河川または小河川)をそのヘクスサイドに、橋のシンボルの片方を架設したユニットに、もう片方を河川を渡った先のヘクスにそれぞれ向けて、直ちに配置する。

・6 以上：修正後のダイスが 6 以上の場合、橋は架設されない。そのヘクスサイドを渡る橋を架設する試みはそれ以降のターンまでおこなうことができない。

架設のためのダイスの修正：以下の条件が有効である場合、浮橋架設のためのダイスは修正される(修正は累積する)：

- 3: 南軍プレイヤーが南軍首都(OTR N0627/GTC S3626)の10ヘクス以内で大河川橋の架設を試みる時。
- +1: 橋を架設される河川がその時点で渡河不可能であるとき(12.0を参照)。
- +1: OTR S3409 と OTR S3509 の間(Barrett's Ferry)に橋を架設するとき。
- +2: 橋を架設される河川が大河川であるとき。
- +1: 橋を架設されるヘクスサイドを通る浅瀬またはフェリー(または破壊された固定橋またはフェリー)が存在せず - しかし道路または舗装道路または鉄道が両方のヘクスに存在するとき。
- +2: 繋がれる2つのヘクスのうち1つだけに道路、舗装道路、小道、または鉄道があるとき。
- +3: 繋がれる2つのヘクスのいずれにも道路、舗装道路、小道、または鉄道がないとき。

ノート: 浮橋の架設に成功した場合、その橋によって繋がれる両方のヘクスに道路、舗装道路、小道、または鉄道があるならば、その橋には道路(舗装道路ではない)が通っているものと考えられる。それ以外の場合、橋には道路が通っているものとは考えない。

SJW/SLB の Chatham Bridge: SJW において Chatham Bridge(S4328-S4427)はマップに印刷されているにも関わらず、北軍の浮橋であると考えられる。その分解及び破壊(10.2を参照)、及び破壊または分解された場合の再架設にはGCACW標準ルールが適用される。GCACW標準ルールは、SJW 付属している Chatham Bridge に関するルール(SJW 19.0を参照)に優先して適用される。SJW において Chatham Bridge は北軍プレイヤーの大河川橋は1つという制限には数えない。SLB において、Chatham Bridge はゲーム開始時において破壊されているものとする。

RTG における南軍の浮橋: RTG の上級ゲームにおいて、南軍の浮橋ルール(RTG 23.0を参照)はすべて有効である。

10.2 橋とフェリーの破壊

GCACW 標準ルールにおいて、橋/フェリーの破壊及び分解のルールは SIV の上級ゲーム(SIV 23.1を参照)を含めたすべてのGCACW ゲームのルールに優先する。(以下のルールは OTR のものと同じものである。)すべてのゲームにおいて、固定橋、浮橋、及びフェリーは破壊されるが、固定橋/フェリーは浮橋よりも破壊するのが困難である。

浮橋の破壊

プレイヤーが浮橋を架設した場合、そのプレイヤーはそれを「所有」する。敵軍ユニットはその橋を行軍、退却、または戦闘後前進において渡ることはできず、それを越えて攻撃をおこなうこともできない。その橋は戦闘力5以上(またはSIVにおいては3以上)の敵軍ユニットがその橋が繋いでいる2つのヘクスのうち1つにおいて行軍の終了、退却、または戦闘後前進をおこなうまで存在する。その時点でその橋は直ちに取り除かれる。ZOCは破壊されていない橋を越えて通常通り及ぶ。

分解

行軍をおこなっている間のいずれかの時点で、活性化されているユニットが友軍の浮橋で繋がれた2つのヘクスのいずれかにいる場合、手番プレイヤーはその橋を「分解」することができる。そうした場合、その橋/フェリーは除去される。これにはMPは要さず、活性化されているユニットはその後行軍を継続することができる。

固定橋及びフェリーの破壊

戦闘力が5以上(SIVの場合は3以上)の歩兵ユニットが固定橋で繋がれている2つのヘクスのいずれかで行軍を終了した場合、またはその戦闘力に関わらず歩兵または騎兵ユニットがフェリーで繋がれた2つのヘクスのいずれかで行軍を終了した場合、手番プレイヤーはその橋/フェリーの破壊を試みることができる。1つのユニットは各ターンに橋/フェリー破壊の試みを最大1回おこなうことができる。しかし、異なるユニットでおこなうならば、プレイヤーは1ターンに何度でも同じ橋/フェリーの破壊を何度でも試みることができる。

例外: 橋/フェリーで繋がれた2つのヘクスのうち1つに敵軍ユ

ニットがいる場合には、手番プレイヤーはその破壊を試みることができない。また、橋/フェリーで繋がれた2つのヘクスの1つが敵軍 ZOC - 限定 ZOC を含む - であり、その ZOC に友軍ユニットが存在しない場合、手番プレイヤーはその破壊を試みることができない。最後に、固定橋の中には破壊できないものが存在する(以下を参照)。

ダムと浅瀬: ダムと浅瀬は破壊できない。

固定橋/フェリー破壊の手順: 固定橋またはフェリーの破壊を試みる場合、プレイヤーはダイスを1個ふる。(このダイスは修正されることがある: 以下を参照。)

- **橋:** 修正後のダイスが2以下の場合、固定橋は「破壊」される。修正後のダイスが3以上の場合、その固定橋を破壊する試みは失敗となる。
- **フェリー:** 修正後のダイスが1以下の場合、フェリーは「破壊」される。修正後のダイスが2以上の場合、そのフェリーを破壊する試みは失敗となる。

固定橋/フェリーが破壊された場合、直ちにそのヘクスサイドに「破壊」マーカーを配置する。破壊の試みが失敗した場合、プレイヤーは1つのユニットが1ターンに1回より多く破壊の試みをしない限り、望むだけの回数だけ、橋/フェリーの破壊を試みることができる。

ノート: SJW, HCR, RTG, そして SLB には破壊マーカーがない。プレイヤーはもしあるならば、他のゲームから破壊マーカーを流用してよいし、マーカーを自作してもよい。

破壊ダイスの修正: プレイヤーが固定橋やフェリーの破壊を試みる場合、そのダイスは以下の条件が有効であれば修正される(修正は累積する):

- 2: 南軍プレイヤーがフェリーの破壊を試みる場合。
- 1: 橋/フェリーで繋がれている両方のヘクスが敵軍 ZOC(限定 ZOC を含む)ではない場合。
- 1: 活性化されているユニットが1回の行軍を橋やフェリーで繋がれているヘクスにおいてのみ過ごし、その行軍において移動も攻撃もおこなわなかった場合。
- +2: 手番プレイヤーが C&O Canal Aqueduct (HCR W4126)の破壊を試みる時。GCACW 標準ルールにおいてはこの水道は浅瀬ではなく橋であると考えられることに注意すること。

破壊できない橋: 以下の固定橋は破壊されない:

- Chain Bridge (SJW N5809; HCR E0932)
- Aqueduct Bridge (HCR E1233)
- Patterson Viaduct (HCR 2712)
- Thomas Viaduct (HCR E2714)
- Frederick Junction RR Bridge (HCR W4317; RTG S2428)
- Long Bridge (Alexandria map extension)
- Hunting Creek Bridge (Alexandria map extension)

C&O Canal Aqueduct: HCR 上級ゲームにおいて、GCACW 標準ルールの固定橋破壊ルールは C&O Canal Aqueduct の破壊に関するルール(HCR 22.0を参照)に優先して使用される。

破壊された固定橋/フェリーの影響

小河川を渡る固定橋またはフェリーが破壊された場合、その固定橋/フェリーが存在していたヘクスサイドは浅瀬として扱う。(雨ターンに ZOC は破壊された橋/フェリーヘクスサイドを越えて及ばない。)大河川にかかる固定橋またはフェリーが破壊された場合、その場所は浅瀬として扱わない。

例外: Shenandoah River の Snicker's Ferry または Berry's Ferry が破壊された場合、そのヘクスサイドを通る浅瀬があるものとして扱う。

10.3 固定橋及びフェリーの修理

以下の固定橋及びフェリーの修理に関する GCACW 標準ルール(OTR のものと同じ内容である)はすべての GCACW ゲームに適用される。

ノート: これらのルールは SIV の修理ルール(SIV 23.2を参照)に優先して使用される。SIV において、北軍と南軍のユニットは GCACW 標準ルールの手順に従って橋及びフェリーの修理を試みることができる。

回復フェイズのステップ1において以下の条件をすべて満たしている歩兵ユニットが、固定橋/フェリーを修理する資格を有する:

- ・疲労レベルが0である。
- ・戦闘力が5以上である。

例外： *SIV* においては、戦闘力が2以上でなければならない。

- ・破壊された橋またはフェリーのヘクスサイドを最低1つ含むヘクスに位置している。
- ・同じ回復フェイズにおいて塹壕構築や浮橋の架設をおこなってはいならない。
- ・*SIV* において、北軍プレイヤーは北軍プレイヤーがその時点で支配している郡(*SIV* 22.1 を参照)にある橋またはフェリーの修理のみを試みることができる。

修理の制限

- ・騎兵/砲兵ユニット及び司令官は橋またはフェリーの修理をおこなえない。
- ・橋/フェリーが繋いでいるヘクスのうち1つに、戦闘力の合計が5以上(*SIV* においては2以上)になる1つまたは複数の敵軍ユニットが存在する場合、その固定橋またはフェリーを修理することはできない。その敵軍ユニットの戦闘力の合計が4以下(*SIV* においては1以下)である場合には修理することができる。
- ・各プレイヤーは修理の試みを、1回の回復フェイズにつき最大1回おこなうことができる。
- ・雨ターンに修理をおこなうことはできない。

修理の手順

回復フェイズに、資格のあるユニットは以下の手順に従って固定橋/フェリーの修理を試みることができる：

1. 修理を試みるヘクスサイドを特定する。
2. ダイスを1つ振り、必要ならばその結果を修正する(以下を参照)。

固定橋： 修正後のダイスが3以下の場合、その橋は修理される。破壊マークを取り除き、その橋は再び機能する。修正後のダイスが4以上の場合、修理の試みは失敗する。

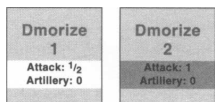
フェリー： 修正後のダイスが5以下の場合、そのフェリーは修理される。破壊マークを取り除き、そのフェリーは再び機能する。修正後のダイスが6以上の場合、修理の試みは失敗する。

修理ダイスの修正： 以下の条件が有効である場合には修理のためのダイスは修正される(修正は累積する)：

- +1: 固定橋またはフェリーが位置する河川がその時点で渡河不可能である(12.0を参照)。
- +2: 固定橋またはフェリーが位置する河川が大河川である。

SLB の Chatham Bridge： *SLB* において、Chatham Bridge (4328-4427)を修理することはできないが、北軍プレイヤーは通常の *SLB* の橋のルール(*SLB* 10.0 を参照)に従ってそのヘクスサイドに橋を架設することができる。

11.0 戦意低下



戦闘で「R」の結果を受けたユニットには戦意低下-1 マーカーを割り当てる(または既に存在している戦意低下-1 マーカーを戦意低下-2 の面に裏返す)。戦闘で「R*」の結果を受けたユニットには戦意低下-2 マーカーを割り当てる。司令官が戦意低下することはない。戦意低下したユニットを通常通り活性化させることはできるが、その攻撃の能力は通常より劣る。

戦意低下-1 の影響

戦意低下-1 マーカーを有しているユニットは以下の影響を受ける：

- ・攻撃時の戦闘力が半分になる。小数点以下は切り捨てる。(例外: 戦闘力が1または1/2のユニットが戦意低下-1 マーカーを有している場合、攻撃時の戦闘力は1/2になる。)防御時の戦闘力は通常と同じである。
- ・その砲兵値は攻撃時、防御時とも0になる。
- ・活性化されていない状態において、側面攻撃ボーナスの成立に関与することができない。
- ・総突撃に参加するために選ばれることができない。

戦意低下-2 の影響

戦意低下-2 マーカーを有しているユニットは以下の影響を受ける：

- ・攻撃時の戦闘力が1になる。(例外: 戦闘力が1または1/2のユニットが戦意低下-2 マーカーを有している場合、攻撃時の戦闘力は1/2になる。)防御時の戦闘力は通常と同じである。
- ・その砲兵値は攻撃時、防御時とも0になる。
- ・活性化されていない状態において、側面攻撃ボーナスの成立に関与することができない。
- ・総突撃に参加するために選ばれることができない。
- ・攻撃されるヘクスにいるユニットのいずれかが、戦意低下-2 マーカーを有している場合、防御側の戦闘のダイスから1を引くことがある(7.4を参照)。

戦意低下マーカーの除去

戦意低下マーカーは割り当てられたユニットがどこに移動しても、そのユニットの上に残る。しかし、そのユニットの疲労レベルが0または1である場合、回復フェイズのステップ3cにユニットの戦意低下-1 マーカーは除去される(または戦意低下-2 マーカーが戦意低下-1 の面に裏返される)。

12.0 雨

雨はすべての *GCACW* ゲームにおけるランダムイベントである。*GCACW* 標準ルールにおいても、雨の効果はいくつかのゲーム(*SJW*, *HCR*, *RTG*, 及び *SLB*)においては上級ゲームにおいてのみ、それ以外のゲーム(*SIV*, *OTR*, 及び *GTC*)においては基本ゲーム及び上級ゲームの両方において適用されることには変わりはない。また、*GCACW* 標準ルールが雨かどうかを決定する方法を変更することはない。各 *GCACW* ゲームに付属しているランダムイベント表をそのゲームのルールのまま変更せずに使用する。また、雨ターンにユニットは塹壕構築アクションも、回復フェイズにおける塹壕構築もおこなえないことに注意すること。

雨

ランダムイベント表には4種類の「雨」の結果が含まれている：

- ・**雨(現在)：** 雨のルールはそのターンを通じて有効となる。雨マーカーをターン欄の現在のターンのマスに配置する。
- ・**雨(現在+1)：** 雨のルールはそのターンとその次のターンを通じて有効となる。雨マーカーをターン欄の現在のターンと、次のターンのマスに配置する。
- ・**雨(現在+2)：** 雨のルールは現在のターンとそれに続く2ターンを通じて有効となる雨マーカーをターン欄の現在のターンと、続く2ターンのマスに配置する。
- ・**雨(現在+3)：** 雨のルールは現在のターンとそれに続く3ターンを通じて有効となる。雨マーカーをターン欄の現在のターンと、続く3ターンのマスに配置する。

ノート： ターン欄に既に1つ以上の雨マーカーがあるときに複数ターンの雨の結果が生じた場合、新しい雨の結果が雨の期間を、それ以前には雨マーカーが置かれていなかった期間に延長する場合にのみ追加のマーカーをターン欄に配置する。例えば、6ターンに「雨(現在+2)」の結果だった場合、ターン欄の6、7、及び8ターンのマスに雨マーカーを配置する。7ターンに「雨(現在+1)」の結果が生じた場合、新しい結果が雨の期間を延ばさないため、追加の雨マーカーは配置しない。しかし7ターンに「雨(現在+2)」の結果が生じた場合には、雨の期間が延ばされたため、9ターンのマスに雨マーカーが追加される。

雨の効果

臨時の沼地： 臨時の沼地は雨ターンにおいて沼地として機能する。道路、舗装道路、または鉄道が存在していない臨時の沼地ヘクスにユニットがいるときに雨のイベントがおきた場合、そのユニットの疲労レベルは1増え、その戦力マーカーは混乱状態となる。(既に混乱状態であった場合に、それ以上の影響を受けることはない。)また、それは直ちに敵軍ユニットが存在していない、隣接したヘクスに移動させられなければならない。この特別な移動には活性化及びMPの消費は必要ない。敵軍 *ZOC* ではないヘクスがない場合を除いて、敵軍 *ZOC* に移動することはできない。

また、別の沼地ヘクスへの移動、または橋またはフェリーが存在しない大/小河川ヘクスサイドを渡る移動をおこなうこともできない。移動できるヘクスがない場合、そのユニットは除去され、それによる VP が発生する。

支配地域: 雨ターンにおいて、ZOC は浅瀬または破壊された橋/フェリーヘクスサイドを越えて及ばない。また、道路、舗装道路、鉄道、または小道が通っていない小川ヘクスサイドを越える場合にも及ばない(小川ヘクスサイドの両側の 2 ヘクスの内、少なくとも 1 ヘクスが市街地ヘクスである場合を除く)。

攻撃: 雨ターンにおいて、攻撃側はすべての戦闘のダイスから 1 を引く。雨ターンにおいて、浅瀬や破壊された橋/フェリーヘクスサイドを越える攻撃をおこなうことはできない。雨ターンにおいて、道路、舗装道路、小道、または鉄道が通っている小川ヘクスサイド(またはその両側 2 ヘクスの内、少なくとも 1 ヘクスが市街地ヘクスである小川ヘクスサイド)を越える場合以外には攻撃をおこなうことはできない。雨ターンにおいて、小川ヘクスサイドを越える攻撃をおこなう場合、防御側は戦闘のダイスに(通常+1の修正の代わりに)+2の修正を得る。

移動: 雨ターンにおいて、ユニットが道路または鉄道ヘクスサイドを通して移動する場合、(1 ではなく)2MP を消費する。雨ターンにおいて、ユニットが舗装道路ヘクスサイドを通して移動する場合、(1 ではなく)1 1/2MP を消費する。雨ターンにおいて、ユニットが小道が通っているヘクスサイドを横切って山ヘクスに進入する場合、2 ではなく 3MP を消費する;雨ターンにおいて、ユニットが小道が通っているヘクスサイドを横切って山ではないヘクスに進入する場合、1 ではなく 2MP を消費する。雨ターンにおいて、すべての主要地形に道路、舗装道路、または鉄道を通らずに進入するためのコストは増える(地形表を参照)。

河川及び小川: 雨ターンにおいてユニットは橋、ダム、及びフェリーヘクスサイドにおいてのみ小河川及び大河川を渡ることができ、浅瀬や破壊された橋/フェリーにおいては渡ることができない。雨ターンにおいて、ユニットは道路、舗装道路、鉄道、または小道ヘクスサイドを通る場合のみ小川を渡ることができる。**例外:** ユニットの、両側の 2 ヘクスの内少なくとも 1 ヘクスが市街地ヘクスである小川ヘクスサイドを常に渡ることができる。

橋: 雨ターンにおいて、ユニットは橋の架設または修理をおこなうことができない。

壱壕: 雨ターンにおいて、ユニットは壱壕構築をおこなうことができない。

† 渡河

雨ターンにおいて、ユニットは大または小河川ヘクスサイドを渡るために浅瀬を使用することができない。また、ランダムイベント表における雨の結果は、雨ターンの後の期間においても浅瀬を使用できなくする。雨の結果が生じるごとに、プレイヤーは「大河川渡河不可能」及び「小河川渡河不可能」マーカーをターン欄に配置する。(既にそれらがターン欄上にある場合、それらを何マスか前進させる。)

ノート: プレイしているゲームにこれらのマーカーのいずれか、または両方が含まれていない場合、プレイヤーは OTR または GTC のマーカーを流用するか、自作するとよい。

これら 2 種類のマーカーのターン欄上への配置及び移動は雨の結果の種類及びプレイされているゲームに応じて決定される。いずれのゲームにおいても雨の結果が生じた場合、以下の表に参照して小河川の雨ナンバーを決定する。

小河川雨ナンバー表

雨のイベント	OTR	SIV	それ以外
雨 (現在)	1	0	0
雨 (現在+1)	2	1	1
雨 (現在+2)	4	3	2
雨 (現在+3)	6	n/a	n/a

ターン欄上の、現在のターンから小河川雨ナンバーと等しい数だけ先のマスに、小河川渡河不可能マーカーを配置する。小河川渡河不可能マーカーが既にターン欄上に配置されている場合、雨ナンバーと等しいターン数だけそれを前進させる。雨ナンバーが 0 のときには小河川渡河不可能マーカーはターン欄上に配置しない。

い。

大河川雨ナンバー表

雨のイベント	OTR	SIV	それ以外
雨 (現在)	1	1	1
雨 (現在+1)	3	3	2
雨 (現在+2)	6	5	3
雨 (現在+3)	9	n/a	n/a

ターン欄上の、現在のターンより大河川雨ナンバーと等しい数だけ先のマスに、大河川渡河不可能マーカーを配置する。大河川渡河不可能マーカーが既にターン欄上に配置されている場合、雨ナンバーと等しいターン数だけそれを前進させる。

ノート: RTG に付属しているルールにおいて、雨は Potomac 川においてのみ大河川の渡河に影響する(RTG 14.0 を参照)。GCACW 標準ルールにおいては、RTG においてすべての大河川が雨の影響を受ける。

渡河不可能の効果

大河川渡河不可能マーカーがターン欄上にある場合、現在のターン及びそのマーカーが配置されているターンまでの間、ユニットは浅瀬において大河川を渡って移動、退却、戦闘後前進をおこなうことができない。小河川渡河不可能マーカーがターン欄上にある場合、現在のターン及びそのマーカーが配置されているターンまでの間、ユニットは浅瀬または破壊された橋/フェリーにおいて小河川を渡って移動、退却、戦闘後前進をおこなうことができない。その時点で渡河不可能な小河川を渡るためにフェリーを使用する場合、そのユニットは通常のフェリーの移動ポイントペナルティ(兵力を 3 で除いた数、6.2 を参照)を支払わなければならない。マーカーはそれが配置されているターンの終了時に取り除かれる。

セットアップの変換

標準基本ゲームルールは、シリーズ 4 作目のゲームである Stonewall in the Valley から導入された新しい疲労及び回復のルールを使用している。従って、シリーズ最初の 3 ゲーム(SJW, HCR、及び RTG)において、シナリオ開始時に疲労レベルが 0 ではないものについては、そのセットアップを修正すべきである。セットアップにおける疲労レベルの変換方法は以下の表に記載されている。

SJW, HCR, RTG

出版時の状態	標準基本ゲームルールの状態
疲労レベル 0	疲労レベル 0(通常)
疲労レベル 1	疲労レベル 0(疲弊)
疲労レベル 2	疲労レベル 1(疲弊)

元のセットアップにおいて混乱状態である場合、混乱状態で配置される。

例外: RTG のシナリオ 1(First Day at Gettysburg)において、Reynolds の wing はシナリオ開始直前である 7 月 1 日の夜明けに行軍をおこなっている。このシナリオにおいては、北軍の第 1 軍団及び第 11 軍団は前述されている疲労レベル 0(疲弊)ではなく、疲労レベル 1(通常)の状態から始める。

このセットアップの変換がどのように決定されるかに興味のある方、これは非常に簡単である。これらの 3 つのゲームのセットアップにおける疲労レベルに 2 を足す。この結果が直前のターンの終了時(の回復フェイズの前)における、そのユニットの疲労レベルである。標準基本ゲームにおける状態を決定するため、これに対して新しい回復ルールを適用するのである。

シナリオのバランス調整

シリーズ初期の 4 ゲームは 5 年以上前に発売され、GCACW トーナメントにおいて繰り返しプレイされてきた。このトーナメントを通じ、シナリオのプレイバランスに関して、ゲームを発売する前におこなったよりはるかに多くの情報がもたらされた。我々

はこれらのゲームのシナリオにおいて、南北両軍プレイヤーのバランスが適正になる VP の修正に関する提案を作成した。この修正は以下にまとめられている。シナリオの中にはトーナメントでプレイされたことのないものもあり、ここに記載されていないシナリオはバランス調整に関する提案が現時点ではないだけである、ということに注意すること。(そのシナリオのバランスが完璧にとれているという意味ではない。)すべての修正は、適正なバランスのために北軍プレイヤーに足されるべき VP として記載されている。

STONEWALL JACKSON'S WAY

1. Ceder Mountain: +7***
2. Lee vs. Pope: +45
3. Stuart's Raid: balanced
4. Jackson's March: +2***
5. From the Rappahannock to Bull Run: +30

HERE COME THE REBELS!

1. South Mountain: balanced
2. Harper's Ferry - Crampton's Gap: +8***
3. McClellan's Opportunity: +2
4. The Baltimore Raid: balanced
5. The Battle for Washington: +15

ROAD TO GETTYSBURG

1. First Day at Gettysburg: +2
3. Meade Moves North: +3***

STONEWALL IN THE VALLEY

2. McDowell: +6

***アスタリスクの付いたシナリオについては、GCACW ウェブサイト(<http://www.gcacw.com>)で公開されている修正版のシナリオを使用することをお勧めする。

The Great Campaigns Of The American Civil War Series The Standard Rules

(Version 1.0 rev.1.1, Apr. 11,2002)

日本語版作成：高沢俊一
E-mail: takasawa@mars.dti.ne.jp
<http://www.mars.dti.ne.jp/~takasawa/ga>

退 却 表

1 ヘクス退却するごとに、退却表 1 または 2 をチェックする(7.6 を参照)。ユニットは「優先順位ナンバー」が最も低い「退却の種類」に該当するヘクスに退却しなければならない。

退却表 1			退却表 2		
プレイヤーは以下の状況において退却表 1 を使用しなければならない： <ul style="list-style-type: none"> ・通常の退却において最初に進入するヘクス ・敗走または騎兵退却において進入する最初の 4 ヘクス ・退却、敗走、または騎兵退却において、退却しているユニットが敵軍 ZOC から退出する場合 			プレイヤーは以下の状況において退却表 2 を使用しなければならない： <ul style="list-style-type: none"> ・通常の退却において 2 番目、3 番目、または 4 番目に敵軍 ZOC を退出せずに進入するヘクス ・敗走または騎兵退却において 5 番目または 6 番目に、敵軍 ZOC を退出せずに進入するヘクス 		
優先順位 ナンバー	兵力 損失*	退却の種類	優先順位 ナンバー	兵力 損失*	退却の種類
1	0	活性化されている敵軍ユニットからの距離が退出するヘクスよりもより遠くなるヘクスへの、道路、舗装道路、小道、または鉄道を通る退却。そのヘクスが敵軍 ZOC または敵軍が存在してはならない。	1	0	敵軍 ZOC または敵軍の存在するヘクスに進入しない退却。
2	0	活性化されている敵軍ユニットからの距離が退出するヘクスよりもより遠くなるヘクスへの、道路、舗装道路、小道、または鉄道を通らない退却。そのヘクスが敵軍 ZOC または敵軍が存在してはならない。	2	0/1・	敵軍 ZOC ではあるが、敵軍の存在しないヘクスへの退却。
3	0/1†	活性化されている敵軍ユニットからの距離が退出するヘクスよりもより遠くならないヘクスへの退却。そのヘクスが敵軍 ZOC または敵軍が存在してはならない。	3	3	敵軍の存在するヘクスへの退却。
4	0/1・	敵軍 ZOC ではあるが、敵軍が存在していないヘクスへの退却。活性化されている敵軍ユニットからの距離が退出するヘクスよりもより遠くなるヘクスへの退却。	退却表 1 及び 2 の適用に関するノート * 騎兵ユニットは退却表において兵力損失を要求されるヘクスに退却した場合でも、騎兵退却においては兵力損失を被らない。 例外: 敵軍が存在するヘクスに退却する場合、それは除去される。 †道路、舗装道路、小道、または鉄道に沿った退却または敗走の場合は斜線左の数値を兵力損失に用いる。それ以外の場合は斜線右の数値を兵力損失に用いる。 ・道路、舗装道路、小道、または鉄道に沿った、または友軍の存在するヘクスへの退却または敗走の場合は斜線左の数値を兵力損失に用いる。それ以外の場合は斜線右の数値を兵力損失に用いる。		
4	1/2・	敵軍 ZOC ではあるが、敵軍が存在していないヘクスへの退却。活性化されている敵軍ユニットからの距離が退出するヘクスよりもより遠くならないヘクスへの退却。			
5	3	敵軍が存在するヘクスへの退却。	退却の優先順位の無視 退却をおこなっているユニットが除去されるのが避けられない場合、その退却の中で 1 回だけ退却の優先順位を無視することができる。そのような場合、ユニットは適切な表のいずれかの退却の種類 - それが最も低い優先順位ナンバーのものでなくても - を用いて退却することができる。		