

Stonewall Jackson's Way

Ceder Mountainから第2次Manassas・1862年8月

1.0 はじめに

Stonewall Jackson's Wayは南部連合のNorthern Virginia軍と合衆国のVirginia軍及びPotomac軍との間でおこなわれた1862年8月のVirginia中部での戦役をシミュレートする。大きな尺度で見た場合、この戦役はStonewall Jacksonや、James Longstreet、そしてRobert E. Leeのような南軍指揮官の名声を誇張することになった。実際、戦争の残りの期間において南部連合の名声は、第2次Manassasの戦いにおける南軍の勝利によって得られたものより高くなることは無かったのである。

ゲームにおいて、プレイヤーは現実の時間の1日に相当するターンを追って北軍及び南軍の部隊を指揮する。マップは1862年夏の中央Virginiaを詳細に再現したもので、南北戦争時代の地図から特別に描かれたものである。描かれている道路、山、浅瀬及び、鉄道のような地形はすべて軍事行動に影響する。マップは六角形のマス目(ヘクス)で覆われており、各ヘクスの対辺の間は2,000ヤード(1.15マイル)に等しい。戦闘ユニットは連隊から師団をあらわしており、各軍の軍団及び軍司令官に属している。戦闘ユニットは可変のポイントを有しており、その1ポイントは約500人の歩兵または約700人の騎兵をあらわしている。

2.0 ゲームの基本的な概念

(「2.1 ゲームに含まれるもの」、「2.6 略称」を除いて標準ルールを参照。)

2.1 ゲームに含まれるもの

Stonewall Jackson's Wayには以下のものが含まれている：

- ・ 英文ルールブック1冊
- ・ 55cm×85cmのマップ2枚
- ・ 260個のカウンターシート2枚
- ・ 図表2枚(同じもの)
- ・ 郡ディスプレイ1枚
- ・ 北軍軍ディスプレイ1枚
- ・ 南軍軍ディスプレイ1枚
- ・ 6面体ダイス2個
- ・ カウンタートレイ1つ

2.6 略称

以下の略称が使用される：

- ANV** : Northern Virginia軍
- AP** : Potomac軍
- AV** : Virginia軍
- Brig** : 旅団
- Cav** : 騎兵(またはStuart騎兵軍団)
- DC** : District of Columbia
- Disorg** : 混乱状態
- Div** : 師団
- Dmorlze** : 戦意低下
- Ind** : 独立部隊
- Inf** : 歩兵
- J** : Jackson軍団
- Kan** : Kanawha師団
- L** : Longstreet軍団

- Ldr** : 司令官
- MP** : 移動ポイント
- Org** : 統率状態
- Regt** : 連隊
- Res** : 予備師団(または「Pennsylvania予備」)
- RR** : 鉄道
- Shen** : Shenandoah
- Sub** : 代用司令官
- VP** : 勝利ポイント
- ZOC** : 支配地域

以下の司令官またはユニットの名前はカウンターにおいて省略されている：

- Andersn** : Anderson
- Heintzelmn** : Heintzelman
- Lngstreet** : Longstreet
- McClelln** : McClellan
- McDowl** : McDowell
- Pleasontrn** : Pleasonton
- Pnell Leg** : Purnell Legion
- Richrdson** : Richardson
- Sedgwck** : Sedgwick
- Steinwhr** : Steinwehr
- Taliafero** : Taliaferro (「Toliver」と発音)
- William** : Williams

3.0 ゲームの手順

(ゲーム固有の手順が追加される。特に説明の無いフェイズは標準ルールに従うこと。)

- 1. ランダムイベントフェイズ**(上級ゲームのみ。第1ターンを除く)
- 2. 増援フェイズ**
プレイヤーは増援があるかどうか、シナリオの指示を参照する。もしあるならば、シナリオの指示に従いそれを配置する。
- 3. 司令官移送フェイズ**
- 4. 補給線修理フェイズ**(上級ゲーム、第6及び第11ターンのみ)
北軍プレイヤーは損害を受けている駅の修理を試みることができる(20.2を参照)。
- 5. 補給状態フェイズ**(上級ゲーム、第6及び第11ターンのみ)
両プレイヤーは自軍ユニットの補給状態を決定する(20.3を参照)。特定の状況においてはユニットの兵力が削減される。
- 6. 編入フェイズ**(上級ゲームのみ)
代用歩兵旅団及び騎兵連隊をユニットに再編入することができる。
- 7. アクションサイクル**
- 8. 回復フェイズ**
- 9. 補給影響フェイズ**(上級ゲーム、第6ターン及びそれ以降のターン)
補給切れのユニットは不利な影響を被る(20.5を参照)。
- 10. ターン表示フェイズ**

4.0 アクションサイクル ~ 12.0 雨

(標準ルールを参照)

13.0 基本ゲームシナリオ

複雑さの程度の異なる5つの基本ゲームシナリオがある。以下の指示に特に記されている場合を除いて、すべてのユニットはその表の面を上にして、疲労レベル0、統率状態の戦力マーカーでゲームを始める。始める前に、ターン記録欄上のシナリオが始まる日付に応じたマス目にターンマーカーを配置する。これが第1ターンとなる。ターン表示フェイズにターンマーカーを1マス進めて新しいターンを開始する。ゲーム終了時に勝利ポイントを計算し勝者を決定する。

Stonewall Jackson's Wayのマップは北と南の2つに別れている。上級ゲームにおいてこの2枚のマップは繋がれた状態で共に使用される。しかし、この5つの基本ゲームシナリオは1枚のマップのみを使用する。セットアップの指示において、ヘクスはN(北マップを示す)またはS(南マップを示す)に続く4桁の数字で記載されている。例えば、「S0108」は南マップの0108 (Sperryvill村)を意味する。

基本(及び上級)ゲームのセットアップの指示において、北軍ユニット及び司令官は特に記載がある場合を除いてVirginia軍に所属するものとして扱う。シナリオのセットアップの指示において「AP」と記されている軍団に属している北軍のカウンターはVirginia軍ではなくPotomac軍に所属する。

ノート: カウンターの中には、2つの異なるカウンターが用意されている戦闘ユニット2つ(北軍のWilliams師団、南軍のEwell師団)が含まれている。「Williams (A)」及び「Ewell (A)」と書かれたカウンターはシナリオ1(Ceder Mountain)のみで使用される。「Williams (B)」及び「Ewell (B)」と書かれたカウンターは他の全てのシナリオ1で使用される。WilliamsとEwellの両師団はCeder Mountainの戦いの後に新たに砲兵を受け取っているため、砲兵値の増加した異なるカウンターを有している。

13.1 シナリオ1 : Ceder Mountain

ノート: このシナリオは、JacksonがVirginia軍のOrange Court House、Gordonsville、及びCharlottesvilleに向かうVirginia軍の移動を止めようとして、1862年8月9日にCeder Mountainの戦いにおいて最高潮に達した戦闘をシミュレートする。

マップ: 南マップのみを使用する。

ゲームの長さ: 1862年8月8日から8月10日、3ターン。

セットアップ: 英文ルールブック16ページの「Scenario 1 Set-up」を参照。

特別ルール

- 第1ターンにおいて、両プレイヤーのユニットは延長行軍をおこなうことができない(つまり、行軍によって疲労レベルを3または4にすることができない)。また、いずれのユニットもその結果として自身の疲労レベルが3または4となるならば、軍団突撃に参加することができない。第1ターンにおいて、戦闘または騎兵退却によってユニットは疲労レベルが3または4になった場合でも何のペナルティも生じない。
- 第1ターンにおいて、両プレイヤーは強行軍をおこなうことができない。
- 第1ターンにおいて、北軍プレイヤーはRicketts師団を用いてアクションや塹壕構築をおこなうことができない。
- ゲームの全ての期間において、南軍のGregg及びLawton旅団は、最初の2桁が「09」以上のヘクス(例: S0920)にも、最後の2桁が「24」以下のヘクス(例: 0624)にも進入することはできない。

勝利条件

南軍プレイヤーは以下の事柄によって勝利ポイント(VP)を得

点そして失点する:

VP 理由

- +8 南軍歩兵ユニットがゲーム終了時にCulpeper (S1418)に存在している。
- +9 南軍歩兵ユニットがゲーム終了時にCulpeperに存在していない場合、その時点でCulpeperに最も近いヘクスにいる南軍歩兵ユニットとCulpeperの距離(南軍歩兵のヘクスは含み、Culpeperは含まない)に応じて決定する。南軍の存在するヘクスが1つより多い場合でも、1ヘクスのみがこの計算の対象となる。以下の表で南軍プレイヤーが得るVPを決定する。

VP 距離

- | | |
|----|----------|
| +5 | 1ヘクス |
| +4 | 2または3ヘクス |
| +3 | 4または5ヘクス |
| +2 | 6または7ヘクス |
| +1 | 8または9ヘクス |
| 0 | 10ヘクス以上 |
- +1 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(延長行軍、強行軍、または敵軍ZOCから敵軍ZOCへの移動による損失ではない)。
 - 1 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(延長行軍、強行軍、または敵軍ZOCから敵軍ZOCへの移動による損失ではない)。
 - 2 ゲームの間、北軍プレイヤーが、戦闘、退却、及び騎兵退却によって2ポイントより少ない兵力しか失わなかった場合。

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

7以上	南軍決定的勝利
5から6	南軍実質的勝利
3から4	南軍最低限の勝利
1から2	北軍最低限の勝利
-1から0	北軍実質的勝利
-2以下	北軍決定的勝利

勝者

13.2 シナリオ2 : Lee 対 Pope

ノート: この仮想シナリオは、実際にはここに記されている日程でおこなわれなかった(しかし非常に近い日程でおこなわれた)南軍の攻勢をシミュレートする。Northern Virginia軍を1862年8月中旬にGordonsville付近に密かに集結させた後、Leeは8月18日にRapidan Riverを渡りPopeのVirginia軍を壊滅させる計画を立てた。しかしこの攻勢は兵站上の困難といくつかの南軍部隊の到着の遅れから、実際には8月20日まで開始されなかった。その時には、Popeは南軍の攻撃開始を察知しており、その軍をRappahannock Riverの後方へ後退させていた。このシナリオはNorthern Virginia軍が計画通りの日程でPopeとその指揮下の準備のできていない部隊を攻撃した場合をシミュレートする。このシナリオのセットアップと上級ゲームのそれを比較することで、Leeが好機を逸したことを理解できる。

マップ: 南マップのみを使用する。

ゲームの長さ: 1862年8月18日から8月22日、5ターン。

セットアップ: 英文ルールブック17ページの「Scenario 2 Set-up」を参照。

特別ルール

1. 第1ターンの最初のアクションフェイズにおいて、南軍プレイヤーは自動的にイニシアティブのダイスに勝つ。それ以降、イニシアティブは通常通りに決定する。
2. 北軍の「Parke」(第6軍団第3師団)及び「3 IN」(騎兵連隊の1つ)は、南軍ユニットがSpotsylvaniaまたはStafford郡に進入しない限り、ゲームの間、いかなるアクションまたは塹壕構築をおこなうことができない。南軍ユニットがどちらかの郡に進入したならば、これらの北軍ユニットはゲームの残りの間、通常にアクションをおこなうことができる。
3. 北軍の「6NY」(騎兵連隊の1つ)は、南軍ユニットが6NYがセットアップされたヘクス(S2820)の4ヘクス以内に進入しない限り、ゲームの間、いかなるアクションまたは塹壕構築をおこなうことができない。そのような状況になれば、その北軍ユニットはゲームの残りの間、通常にアクションをおこなうことができる。
4. 北軍の「Reynolds」(第5軍団第3師団)は、第1ターンと第2ターン(8月18日と19日)にいかなるアクションまたは塹壕構築をおこなうことができない。
5. ゲーム開始時に、「南軍目標(Confederate Objective)」マーカーを以下のヘクスのそれぞれに配置する：
 - S1418 (Culpeper)
 - S2403 (Warrenton)
 - S2414 (Rappahannock Station)
 - S2612 (Bealeton Station)
 - S3108 (Warrenton Junction)
 - S3307 (Catlett's Station)
 - S3703 (Bristoe Station)
 - S4101 (Manassas Junction)

南軍歩兵(騎兵ではない)ユニットが南軍目標ヘクスに進入した時点で、そのマーカーを「南軍占領(Confederate Control)の面に裏返す。南軍歩兵ユニットがそのヘクスに存在していない場合でも、その占領マーカーはその場に残る。北軍歩兵(騎兵ではない)ユニットがそのヘクスに進入した時点で、占領マーカーは南軍目標の面に戻される。しかし、南軍歩兵ユニットが再びそのヘクスに進入した時点で、占領の面に裏返される。

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(VP)を得点そして失点する：

VP 理由

- +40 ゲーム終了時に南軍がBristoe Station (S3703)またはManassas Junction (S4101)に存在している。Bristoe StationとManassas Junctionの両方を占領している場合でも、南軍プレイヤーは40VPを得る。**ノート**：南軍プレイヤーがこれら2つの目標ヘクスの片方または両方を支配している場合、Rappahannock Station、Bealeton Station、Warrenton Station、またはCatlett's Stationを占領したことによる17VP(以下を参照)を得ることができない。しかし、ゲーム終了時にこれらのヘクスに損害または破壊マーカーが存在していることによるVPは得ることができる。
- +17 ゲーム終了時にBristoe Station及びManassas Stationの両方に南軍支配マーカーが存在していないが、以下の4つの南軍目標のうち少なくとも1つに南軍占領マーカーが存在している。
- Rappahannock Station (S2414)
 - Bealeton Station (S2612)
 - Warrenton Junction (S3108)
 - Catlett's Station (S3307)

- 南軍プレイヤーはこれら4つの目標ヘクスを1つより多く支配している場合でも、17VPを得る。
- +15 ゲーム終了時にWarrenton (S2403)に南軍支配マーカーが存在している。
- +3 ゲーム終了時にCulpeper (S1418)に南軍支配マーカーが存在している。
- +3 ゲーム終了時に以下の駅ヘクスに損害または破壊マーカーが存在していることに。
- S1418 (Culpeper)
 - S2414 (Rappahannock Station)
 - S2612 (Bealeton Station)
 - S3108 (Warrenton Junction)
 - S3307 (Catlett's Station)
 - S3703 (Bristoe Station)
 - S4101 (Manassas Junction)
- そのヘクスに南軍支配マーカーが存在していることによるVPを得ている場合でも、南軍プレイヤーは駅の損害または破壊による3VPを得る。
- +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(延長行軍、強行軍、または敵軍ZOCから敵軍ZOCへの移動による損失ではない)。
- +2 北軍歩兵(騎兵ではない)ユニットに対する攻撃において、「R」(敗走及び戦意低下)の結果が出るごとに。
- 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(延長行軍、強行軍、または敵軍ZOCから敵軍ZOCへの移動による損失ではない)。
- +2 南軍歩兵(騎兵ではない)ユニットに対する攻撃において、「R」(敗走及び戦意低下)の結果が出るごとに。

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
86以上	南軍決定的勝利
60から85	南軍実質的勝利
34から59	南軍最低限の勝利
9から33	北軍最低限の勝利
-16から8	北軍実質的勝利
-17以下	北軍決定的勝利

13.3 シナリオ3：Stuartの襲撃

ノート：このシナリオはPopeの生命線であるOrange及びAlexandria鉄道に対するJ.E.B. Stuartによる8月22日の襲撃をシミュレートする。これはとてもシンプルなシナリオで、プレイに数分しか要さないだろう。また、このシナリオはStuartの襲撃がほとんど抵抗にあわなかったものと仮定したシナリオである。

マップ：南マップのみを使用する。

ゲームの長さ：1862年8月22日から8月24日、3ターン。

セットアップ：英文ルールブック18ページの「Scenario 3 Set-up」を参照。

特別ルール

1. 第1ターンにおいて、南軍プレイヤーだけがアクションをおこなうことができる。北軍ユニットは両方ともこのターンの間、いかなるアクションをおこなうことができない。第1ターンに北軍の活動が認められていないため、第1ターンの各アクションフェイズの開始時にはイニシアティブのダイスをふる必要はない。南軍プレイヤーはStuart及びF.Leeを使用して望むだけ、またはおこなうことができるだけの連

続したアクションフェイズをおこなうことができ、その後第1ターンのアクションサイクルは終了する。

2. Stuartは軍団司令官であり、F.Lee旅団と常にスタックしていなければならないことに注意すること。また、このシナリオにおいてF.LeeはStuart指揮下の唯一のユニットであるものの、ルール上Stuartが「軍団司令官の活性化」(5.1を参照)を実施し、F.Leeの移動力を増加させることができることに注意すること。
3. 第1ターンにおいて、F.Leeは延長行軍をおこなうことができず(つまり、行軍によって疲労レベルを3にすることができない)、強行軍をおこなうこともできない。
4. このシナリオにおいて、F.Leeの砲兵値は(印刷されている砲兵値1ではなく)0である。
5. Stuart及びF.LeeはRappahannock Station (S2414)の4ヘクス以内に進入、または退却することも、Fox Mill (S2111)またはFoxville (S2109)に隣接するヘクスに進入または退却することもできない。プレイヤーはこの制限を忘れないように、これらのヘクスにマーカーを置いて良い。
6. 両プレイヤーはこのシナリオにおいて塹壕構築をおこなうことができない。

勝利条件

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

VP 理由

- +3 ゲーム終了時にCatlett's Station (S3307)に損害マーカーが存在している。
- +3 ゲーム終了時にWarrenton Junction (S3108)に損害マーカーが存在している。
- +2 F.LeeがWaterloo (S1905)またはWhite Sulphur Springs (S2007)でゲームを終了した。
- +1 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(延長行軍、強行軍、または敵軍ZOCから敵軍ZOCへの移動による損失ではない)。
- 1 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(延長行軍、強行軍、または敵軍ZOCから敵軍ZOCへの移動による損失ではない)。

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
10以上	南軍決定的勝利
8から9	南軍実質的勝利
7	南軍最低限の勝利
6	北軍最低限の勝利
4から5	北軍実質的勝利
3以下	北軍決定的勝利

13.4 シナリオ4：Jacksonの行軍

ノート：このシナリオは1862年8月下旬におけるStonewall Jacksonの北軍側面への行軍(John PopeのVirginia軍の最期の始まり)をシミュレートする。

マップ：北マップのみを使用する。

ゲームの長さ：1862年8月26日から8月28日、3ターン。

セットアップ：英文ルールブック19ページの「Scenario 4 Set-up」を参照。

北軍セットアップ：

* Morellは疲労レベル2でゲームを始める。

南軍セットアップ：

* Ewell、A.P.Hill、及びTaliaferroは疲労レベル2でゲームを始める。

特別ルール

1. 第1ターンにおいて、南軍ユニット及び司令官だけがアクションをおこなうことができる。北軍ユニット及び司令官はアクションも塹壕構築もおこなうことができない。第1ターンに北軍の活動が認められていないため、このターンの各アクションフェイズの開始時にはイニシアティブのダイスをふる必要はない。南軍プレイヤーは自軍ユニット及び司令官を使用して望むだけ、またはおこなうことができるだけの連続したアクションフェイズをおこなうことができ、その後第1ターンのアクションサイクルは終了する。
2. Ewell、A.P.Hill、及びTaliaferro師団はすべて疲労レベル2でゲームを開始する。(これらはシナリオ開始前日である8月25日に過酷な行軍をおこなった。)つまり、これらの師団の一部またはすべてが第1ターンに行軍をおこなった場合、自動的に延長行軍となる(南軍プレイヤーは延長行軍表の判定をおこなわなければならない)。
3. 第2ターンにおいて、両プレイヤーのユニット及び司令官は、北軍司令官Porter(第5軍団)及びMorell及びSykes師団(どちらも第5軍団)を除いて通常通りアクションをおこなうことができる。これら3つの北軍ユニット及び司令官は第3ターンになるまでアクション及び塹壕構築をおこなうことができない。
4. Morell師団(第5軍団)は疲労レベル2でゲームを開始する。このマーカーは第1及び第2ターンの回復フェイズには変更されたり、取り除かれたりしない。つまり、Morellが第3ターン(ルール3を参照)に行軍をおこなった、その疲労マーカーは疲労レベル3となる(これにより延長行軍が発生する)。
5. 北軍ユニットは最初の2桁が「18」以下のヘクス(例1829)に進入することができない。

勝利条件

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

VP 理由

- +3 ゲーム終了時に以下の駅ヘクスに破壊(損害ではなく)マーカーが存在しているごとに：
 - Bull Run Bridge (N4422)
 - Manassas Junction (N4124)
 - Bristoe Station (N3726)
- +2 以下のいずれかのヘクスまたはそれに隣接するヘクスでゲームを終えた南軍歩兵(騎兵ではない)師団それぞれについて(各師団につき最大2VP)：
 - Groveton (N3720)
 - Gainesville (N3421)
 - Hay Market (N3220)
- +1 3つの南軍歩兵師団(Ewell、A.P.Hill、Taliaferro)すべてが前述の勝利条件を達成して2VPを得た場合、南軍プレイヤーは1VPのボーナスを受け取る(合計は7VP(2+2+2+1=7)となる)。
- +1 ゲーム終了時に以下の駅ヘクスに損害または破壊マーカーが存在しているごとに：
 - Sangster's Station (N4721)
 - Fairfax Station (N5020)
 - Burke's Station (N5220)
- +1 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(延長行軍、強行軍、または敵軍ZOCか

ら敵軍ZOCへの移動による損失ではない)。

- 1 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(延長行軍、強行軍、または敵軍ZOCから敵軍ZOCへの移動による損失ではない)。
- 3 Fairfax郡にあるヘクスでゲームを終えた南軍歩兵師団ごとに。

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
18以上	南軍決定的勝利
15から17	南軍実質的勝利
11から14	南軍最低限の勝利
8から10	北軍最低限の勝利
5から7	北軍実質的勝利
4以下	北軍決定的勝利

13.5 シナリオ5 : RappahannockからBull Run

ノート : これはJacksonによるVirginia軍側面への行軍、Popeの追撃、及び第2次Manassasの戦いのクライマックスを含む第2次Manassas戦役の決定的段階をシミュレートする相当に長いシナリオである。

マップ : 北マップのみを使用。

ゲームの長さ : 1862年8月25日から8月31日、7ターン。

セットアップ : 英文ルールブック22ページの「Scenario 5 Set-up」を参照。

北軍増援

第3ターン(8月27日)の増援フェイズに、以下の北軍ユニット及び司令官をマップ上のN2734に配置する。このヘクスに南軍が存在している場合、このカウンターは北軍プレイヤーの選択によって、N2934、N3433(Bristersburg)、N3534、またはN3633のいずれかにスタックして配置される。

(英文ルール20ページのUNION REINFORCEMENT部分の表を参照)

* Morellの下に疲労レベル3のマーカーを配置する。

** Sykesの下に疲労レベル1のマーカーを配置する。

南軍増援

示されているターンの増援フェイズに、以下の南軍ユニットをマップ上のN1633に配置する。このヘクスに北軍が存在している場合、このカウンターは南軍プレイヤーの選択によって、N1233 (Homeland PO)、 N1033 (Gourd Vine M.H.)、N0833、またはN0433 (Woodville)のいずれかに配置される。

(英文ルール20ページのCONFEDERATE REINFORCEMENT部分の表を参照)

特別ルール

1. 第1ターンにおいて、以下の南軍ユニット及び司令官だけがアクションをおこなうことができる。

- Jackson (司令官)
- Ewell師団
- A.P.Hill師団
- Taliaferro師団
- 2 VA騎兵連隊

北軍ユニット及び司令官は第1ターンにアクションも塹壕構築もおこなうことはできない。第1ターンに北軍の活動が認められていないため、このターンの各アクションフェイズの開始時にはイニシアティブのダイスをふる必要はない。

南軍プレイヤーは資格のある自軍ユニット及び司令官を使用して望むだけ、またはおこなうことができるだけの連続したアクションフェイズをおこなうことができ、その後第1ターンのアクションサイクルは終了する。

2. 第1ターンにおいて、行軍をおこなう資格のある南軍ユニットは北軍ZOCに進入することができない。

3. 北軍プレイヤーは以下の移動制限に従う(第2ターンから、北軍ユニットまたは司令官は、南軍ユニットがそのユニットまたは司令官の2ヘクス以内に移動した時点で、記されている制限から除外される。):

- a. 第1ターンにすべての北軍ユニットまたは司令官はアクションまたは塹壕構築をおこなうことができない。
- b. 北軍のセットアップの指示で、その兵力の横にアスタリスク(*)が書かれているすべてのユニットは疲労レベル2マーカーと共にゲームを開始する。このマーカーは第1ターンの回復フェイズの間には変更または除去されない。つまり、これらのユニットが第2ターン(これらのユニットが行軍をおこなう資格を得る最初のターン(ルール1を参照))に行軍をおこなってその疲労マーカーが疲労レベル3に修正されたならば、その北軍ユニットは延長行軍表の判定をおこなわなければならないのである。
- c. Wagner連隊は第2ターンからアクションを始めることができる。
- d. 以下の北軍ユニット及び司令官は第3ターンになるまでいかなるアクションも塹壕構築もおこなうことができない:
 - Heintzelman
 - Kearny
 - Hooker
 - Piatt
 - Reno
 - Stevens
 - Ferrero
 - Taylor
 - Scammon
- e. Taylor及びScammonはそれらの第3ターンにおける最初の行軍アクションにおいてのみ特別な鉄道移動を1回おこなうことができる。鉄道で移動するために、TaylorまたはScammonは行軍アクションをおこなわなければならない、これにより疲労レベルは1増える。それらは、連続した鉄道ヘクスに沿って移動し、敵軍ZOCまたは鉄道ヘクスにある損害または破壊マーカーに進入しない限り、35ヘクスまで移動することができる。それらはペナルティなしに北軍ユニットが存在するヘクスを通過することができる。その移動の間、鉄道ではないヘクスに進入することはできない。鉄道移動の後、両ユニットはその後のアクションサイクルに通常通りアクションをおこなうことができる。各ユニットは1度だけ、第3ターンにおけるその最初の行軍アクションにおいてのみ鉄道で移動することができる。
- f. 以下の北軍ユニット及び司令官は第5ターンになるまでいかなるアクションまたは塹壕構築もおこなうことができない:
 - Franklin
 - Slocum
 - Smith
 - Sumner
 - Richardson
 - Sedgwick
 - Kimball
 - Whipple
 - Casey

- g.** Casey及びWhipple旅団はヘクス番号の最初の2桁が「49」以下のヘクス(例：4917)に進入または退却することができない。
- h.** Sturgis及びMoor旅団は第6ターンになるまでいかなるアクションまたは塹壕構築をおこなうことができない。
- 4.** 南軍プレイヤーは以下の移動制限に従う：
- a.** 南軍のセットアップの指示においてその兵力の隣にアスタリスク(*)が書かれているすべての南軍ユニットは疲弊レベル2のマークと共にゲームを始める。(このユニットのグループがLongstreetの全軍団である。)これらの疲労マークは第1ターンの回復フェイズの間には変更または除去されない。つまり、ロングストリート軍団のユニットが第2ターン(これらのユニットが行軍をおこなう資格を得る最初のターン(ルール1を参照))に行軍をおこなってその疲労マークが疲労レベル3に修正されたならば、その北軍ユニットは延長行軍表の判定をおこなわなければならないのである。
- b.** ルール1に記載されているものを除いて、南軍ユニットは第1ターンにいかなるアクションまたは塹壕構築をおこなうことはできない。
- 5.** 北軍集積所はN4124 (Manassas Junction)においてゲームを始める。南軍ユニットはそこに北軍ユニットが存在しない限り、集積所のヘクスに進入することができる。「駅襲撃」アクションのためにManassas Junctionに損害または破壊マークが置かれた時点で、北軍集積所はマップから取り除かれ、破壊されたものと考え。集積所は戦闘力を持たず、移動または攻撃をおこなわない。

勝利条件

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

VP 理由

- +10 ゲーム終了時に以下の駅に破壊(損害ではない)マークが存在するごとに：
- Bull Run Bridge (N4422)
 - Sangster's Station (N4721)
 - Fairfax Station (N5020)
 - Burke's Station (N5220)
 - Springfield Station (N5620)
- +8 ゲーム終了時に以下の駅に破壊(損害ではない)マークが存在するごとに：
- Bristoe Station (N3726)
 - Manassas Junction (N4124)
- +6 ゲーム終了時に以下の駅に破壊(損害ではない)マークが存在するごとに：
- Warrenton Junction (N3131)
 - Catlett's Station (N3330)
- +6 ゲーム終了時に以下の駅に損害(破壊ではない)マークが存在するごとに：
- Bull Run Bridge (N4422)
 - Sangster's Station (N4721)
 - Fairfax Station (N5020)
 - Burke's Station (N5220)
 - Springfield Station (N5620)
- +5 ゲーム終了時に以下の駅に損害(破壊ではない)マークが存在するごとに：
- Bristoe Station (N3726)
 - Manassas Junction (N4124)
- +3 ゲーム終了時に以下の駅に損害(破壊ではない)マークが存在するごとに：

- Warrenton Junction (N3131)
 - Catlett's Station (N3330)
- +2 Hay Market (N3220)、Gainesville (N3421)または、Groveton (N3720)において、またはそれらに隣接してゲームを終えた南軍歩兵師団または旅団ごとに。
- +4 Manassas Junction (N4124)、Bull Run Bridge (N4422)、Bristoe Station (N3726)または、Centreville (N4318)において、またはそれらに隣接してゲームを終了した南軍歩兵師団または旅団ごとに。
- +6 Sangster's Station (N4721)、Fairfax Station (N5020)、Burke's Station (N5220)または、Springfield Station (N5620)において、またはこれらに隣接してゲームを終えた南軍歩兵師団または旅団ごとに。
- +3 Manassas Junctionの北軍集積所が破壊された場合。
- +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への移動におけるものではない)において失われた北軍兵力1ポイントごとに。
- +1 戦闘において北軍歩兵(騎兵ではない)ユニットが「R」(敗走及び戦意低下)の結果を被るごとに。
- 1 戦闘、退却または、騎兵退却(延長行軍、強行軍または、敵軍ZOCから敵軍ZOCへの移動におけるものではない)において失われた南軍兵力1ポイントごとに。
- 1 戦闘において南軍歩兵(騎兵ではない)ユニットが「R」(敗走及び戦意低下)の結果を被るごとに。

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
92以上	南軍決定的勝利
70から91	南軍実質的勝利
47から69	南軍最低限の勝利
24から46	北軍最低限の勝利
2から23	北軍実質的勝利
1以下	北軍決定的勝利

上級ゲームルール

上級ゲームにおいては追加ルールが使用され、これによりゲームのリアリズム、複雑さ、及び長さが増える。上級ゲームルールは基本ゲームシナリオにおいては使われない。上級ゲームにおいてはいくつかの新しいフェイズがゲームの手順に追加されることに注意(3.0を参照)。

14.0 ランダムイベント

第2ターン以降の各ターンのランダムイベントフェイズに、北軍プレイヤーはダイスを2個ふる。プレイヤーはランダムイベント表を参照し、ダイスに応じた結果をチェックする。結果の説明は以下のとおりである：

雨

ランダムイベント表には3種類の「雨」の結果がある：

- **雨(現在)**：現在のターンのみ雨のルールの影響が生じる。雨(Rain)マークをターン記録欄の現在のターンのマス目に置く。
- **雨(現在+1)**：現在のターンと次のターンの間、雨のルールの影響が生じる。雨マークをターン記録欄の現在のターンのマス目と、その直後のターンのマス目に置く。(次のターンにランダムイベント表で「雨」の結果が出ても効果はない。)
- **雨(現在+2)**：現在のターンと続く2ターンの間、雨のルールの影響が生じる。雨マークをターン記録欄の現在の

ターンのマス目と続く2ターンのマス目に置く。(続く2ターンのいずれか、または両方にランダムイベント表で「雨」の結果が出てても効果はない。)

雨は以下の影響を持つ：

支配地域：浅瀬、または道路、舗装道路、鉄道が通っていない小川ヘクスサイドを越えてZOCは及ばない。

攻撃：攻撃側は戦闘のダイスから1を引く。浅瀬ヘクスサイドを横切る攻撃をおこなうことも、道路、舗装道路、鉄道が通っていない限り、小川を越える攻撃をおこなうこともできない。道路、舗装道路、鉄道が通っている小川ヘクスサイドを越える攻撃は、防御側に+2にダイス修正(通常の+1に替えて)をおこなう。

移動：ユニットが道路または鉄道が通るヘクスサイドを越えてヘクスに進入する場合、1ではなく2MPを消費する。ユニットが舗装道路が通るヘクスサイドを越えてヘクスに進入する場合、1ではなく1.5MPを消費する。雨ターンにおいては、すべての種類の主要地形に道路、舗装道路、または鉄道の効果を得ずに進入するためのコストが1増加する(例:不整地に進入するコストは5ではなく6である)。しかし、雨ターンに平地に進入するためのコストは通常どおり3MPのままである。

川と小川：ユニットは橋においてのみ小及び大川を渡ることができ、浅瀬では渡ることができない。ユニットは道路、舗装道路、または鉄道が通っているヘクスサイドを通ってのみ小川を渡ることができる。道路、舗装道路、または鉄道が通っていない小川ヘクスサイドは渡ることができない。司令官の移送及び指揮範囲の設定は雨の影響を受けない。

橋：ユニットは雨ターンに橋を構築することができない。

増援の遅れ

「増援の遅れ」には北軍と南軍の2種類がある。この結果が生じたら、示されたプレイヤーの現在のターンに到着するすべての増援は1ターン遅れ、次のターンの増援フェイズに到着する。この結果が次のターンに再び生じた場合、遅れた増援の到着は(新しい増援と同じように)次のターンに延期される。この結果は現在のターンに増援が予定されていないプレイヤーには何の影響も与えない。

増援の繰り上げ

「増援の繰り上げ」には北軍と南軍の2種類がある。この結果が生じたら、示されたプレイヤーの次のターンに到着するすべての増援が、現在のターンの増援フェイズに到着する。この結果は次のターンに増援が予定されていないプレイヤーには何の影響も与えない。

指揮系統の麻痺

「指揮系統の麻痺」には北軍と南軍の2種類がある。この結果が生じたら、示されたプレイヤーは現在のターンのアクションサイクルの間、以下のペナルティを受ける：

- ・ 行軍をおこなうすべての歩兵ユニットの移動力を(例え「軍団司令官の活性化」であっても)2減らす(移動力は最低でも1)。
- ・ 行軍をおこなうすべての騎兵ユニットの移動力を(例え「軍団司令官の活性化」であっても)4減らす(移動力は最低でも1)。
- ・ 歩兵及び騎兵ユニットは強行軍をおこなうことができない。(延長行軍をおこなうことはできる。)
- ・ プレイヤーは「軍団突撃」アクションを宣言することがで

きない。

第1ターン

第1ターンにはランダムイベントを決定しない。

15.0 アクションサイクルの無作為終了

第3ターンから、アクションサイクルはイニシアティブセグメントにおけるプレイヤーのダイスによって終了する可能性がある。

第3ターンから第11ターン

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

第12ターン以降

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

例：第8ターンのアクションサイクルにおけるイニシアティブセグメントで、両プレイヤーは1を出した。北軍プレイヤーはアクションサイクルが終了するかどうかを決めるため再びダイスを1つ振り、3を出した。ダイスが1または2ではないため、アクションサイクルは継続する。しかし、第12ターンのアクションサイクルであったなら、ダイスが3であった場合、アクションサイクルが終了する。

16.0 鉄道移動

鉄道移動の方法

北軍歩兵ユニット(及び編入されている司令官)は(上級ゲームの8月25日、26日、及び27日(第7、第8、及び第9ターン)に於いてのみ)鉄道によって移動することができる。鉄道によって移動するためには、北軍歩兵ユニットは行軍アクションを以下の駅のいずれかで始めなければならない：

- ・ Sangster's Station (N4721)
- ・ Burke's Station (N5220)
- ・ Fairfax Station (N5020)
- ・ Springfield Station (N5620)
- ・ 6-Mile Post (N5819)

資格のあるユニットが鉄道によって移動するためには、手番プレイヤーは行軍アクションを宣言しなければならない。そのユニットの疲労レベルは通常の実行ルールと同じように1増える。(ユニットの疲労レベルが3または4になるならば、延長行軍の影響が生じ、北軍プレイヤーは延長行軍表の判定をおこなわなければならない。)ユニットは連続した鉄道ヘクスに沿って、敵軍ZOCまたは駅ヘクスにある損害または破壊マーカーに進入しない限り、35ヘクスまで移動することが

できる。北軍が存在するヘクスはペナルティなしに通過することができる。ユニットはこの行軍の間、鉄道ではないヘクスに進入することはできない。鉄道による移動の後、ユニットはアクションサイクルのそれ以降において通常どおりアクションをおこなうことができる。

鉄道移動の制限

1回のアクションサイクルにおいて、1つを越える北軍歩兵ユニットが鉄道による移動をおこなうことができるが、1回のアクションサイクルに鉄道によって移動するすべてのユニットの戦闘力の合計の最大値は16である。混乱状態の戦力マーカーを有するユニットは鉄道による移動をおこなうことができる。

17.0 南軍司令官の死

南軍司令官が死亡する方法

1人またはそれ以上の南軍軍団司令官が防御をおこなっているヘクス、または攻撃をおこなっている指揮下のユニットを含むヘクスにいるあらゆる戦闘において、軍団司令官の1人が殺される可能性がある。戦闘の手順において、両プレイヤーのダイスがすべての修正をおこなう前に1であったなら、戦闘解決を一時中断し、南軍プレイヤーはダイスを1つふる。このダイスが偶数だった場合、南軍司令官の1人が殺され、奇数だった場合は影響を受けない。防御をおこなっているヘクス、または攻撃をおこなっている指揮下のユニットのいるヘクスに、複数の南軍司令官が存在している場合は、最も高い戦術値の者が殺される。

南軍軍司令官のLeeは殺されない。

南軍軍団司令官の死の影響

南軍軍団司令官が殺されたならば、そのカウンターを裏面に返し、代用の司令官「Sub」の面を上にする。この司令官が新しい軍団司令官であると考え。戦術値及び指揮値が減る以外は、新しい司令官は殺された司令官とまったく同じように機能する。代用の司令官はゲームの残りの間残り、殺されることはない。司令官の死はその時点の戦闘の戦術修正に影響を与えない。

18.0 北軍のパニック

北軍のパニックが生じる方法

北軍プレイヤーにアスタリスク(*)を含むいずれかの戦闘結果が適用された場合、「北軍のパニック」が引き起こされる。北軍のパニックは攻撃でも防御でもおき得るもので、ゲームの間、1度だけ生じ、最初の北軍のパニックより後でおきたものは無視する。

北軍のパニックの効果

北軍のパニックが生じたターンの残りの間と、次のターンの間、北軍プレイヤーは以下のペナルティを被る：

- ・ 攻撃、防御のどちらでも、彼は戦闘のダイスから1を引く。(これは他の修正に加えておこなわれる。)
- ・ 彼のユニットは強行軍をおこなうことができない。(延長行軍をおこなうことはできる。)

北軍のパニックが生じたターンに続く2ターン目(このターンにはパニックのペナルティはもはや適用されない)の開始時に司令官Popeをゲームから取り除く。Popeが存在していたヘクスに司令官McClellanを配置する。この時点からMcClellanがVirginia軍とPotomac軍のユニットの司令官となる。

ゲームの残りの間、延長行軍をおこなうすべての北軍ユニットは延長行軍表において、それがVirginia軍のユニットであってもPotomac軍の列を使う。これ以降「Virginia軍」の列は使われない。

19.0 北軍架橋列車

Chatham Bridge

S4328とS4427を結ぶ橋は北軍の浮橋で、1862年4月における北軍のFrederickburg占領に先立って南軍に焼き払われたもとの「Chatham Bridge」を、McDowell麾下の兵士が再建したものである。この橋は北軍プレイヤーに所有され、南軍ユニットが行軍や戦闘後の前進及び退却においてこれを渡ることはできない。北軍プレイヤーは活性化されたユニットがこの橋に接しているヘクスに位置しているならば、いつでもChatham Bridgeを解体することができる。この橋の解体にはいかなるMP消費も要さず、その活性化されているユニットはその後行軍を続けることができる。戦闘力が5以上の南軍ユニットがS4328またはS4427に進入した時点で、北軍プレイヤーは(北軍ユニットがこれらのヘクスのいずれかに存在していなくても)Chatham Bridgeを解体しなければならない。北軍プレイヤーがChatham Bridgeを解体したならば、「橋除去」(Bridge Removed)マーカーをその橋ヘクスサイドに置き、その橋が機能しないことを示す。

新しい橋の架設

通常、プレイヤーは小河川にのみ橋を架設することができる。しかし北軍プレイヤーがChatham Bridgeを解体したならば、彼は通常の橋の架設ルール(10.0)に従って大河川に橋を1つ架設することが許される。この橋はChatham Bridgeが解体されたターンと同じターンに架設されることはできず、それ以降のターンにのみ架設されることができる。更に、それはRappahannock Riverにのみ架設されることができる。この橋がマップにあるときには通常の北軍橋マーカーを使用する。この橋はChatham Bridgeが存在しているならば架設されることはできない。北軍プレイヤーが大河川橋を架設したならば、彼はその後Chatham Bridgeと同じルールに従って、自発的にそれを解体することができる(または戦闘力5以上の南軍ユニットがそれに隣接して、解体を強制されることがある)。彼がそれを解体するなら、その後のターンにおいてもう1つの大河川橋を架設することができる。事実上、北軍の大河川橋がある時点で1つより多く存在しない限り、北軍プレイヤーは好きな回数だけ大河川橋の架設、解体及び、再架設をおこなうことができる。南軍プレイヤーが大河川橋を架設することはできない。

20.0 補給

完全な能力で機能するためには、ユニットは補給下になければならない。

20.1 北軍集積所

ゲーム開始時に、マップ上には5つの北軍集積所がある。集積所は北軍の補給源として機能する。これらは戦闘力を持っておらず、攻撃されることもなく、移動も退却もおこなえない。南軍ユニットはそのヘクスに北軍ユニットが存在しない限り、北軍集積所の存在するヘクスに進入することができる。「駅襲撃」アクションのために駅ヘクスに損害または破壊マーカーが置かれた時点で、そのヘクスにある北軍集積所はマップから取り除かれ、破壊されたものとする。これをおこなうことで南軍プレイヤーは勝利ポイントを得る。例

外: Ft. Ripley (N5809)及び、Ft. Marcy (N5810)にある北軍集積所は、District Of Columbia 防御地域の中にあり、南軍ユニットはこの地域に進入できないため破壊されることはない。また、Winchester Toll House (N0301)にある北軍集積所は駅ヘクスにない。この集積所を破壊するには、南軍プレイヤーは駅破壊アクションをおこなう必要はなく、その代わりに南軍ユニットがWinchester Toll Houseに進入した時点で、その北軍集積所はマップから取り除かれ、破壊されたものとする。

20.2 損害を受けた駅の修理

補給線修理フェイズ(第6及び、第11ターンにのみおこなわれる)の間に、北軍プレイヤーは駅ヘクスの損害マーカーを取り除く試みをおこなうことができる。破壊マーカーを取り除くことはできない。南軍ユニットが存在せず、南軍のZOCでもない、損害マーカーが置かれている駅ヘクスそれぞれについて、北軍プレイヤーはダイスを1つふる。ダイスが1から4であるなら損害マーカーは取り除かれ、ダイスが5または6であるなら損害マーカーはその場に残る。北軍プレイヤーが第6ターンの補給線修理フェイズに損害マーカーの除去に失敗したならば、彼は第11ターンの補給線修理フェイズにその除去をもう1度試みることができる。

20.3 補給状態

第6及び第11ターンにおこなわれる補給状態フェイズの間に、両プレイヤーは自身の戦闘ユニットそれぞれが「補給下」または「補給切れ」のいずれであるのかを決定しなければならない。プレイヤーは司令官の補給状態は決定しない。ユニットには表(通常)及び裏(補給切れ)の2面がある。補給切れの面は、ユニットの上の方に白い線が記されている。ユニットは最初にマップに置かれるときには、常に表の面を上にして配置され、それが補給下であるならばその面でありつづける。ユニットは補給切れになったときに裏の面に返され、「補給下」の状態に戻るまではその面でありつづける。

補給状態決定の方法

ユニットがその時点で位置している郡がそのユニットの補給状態を決定する。Maryland及びVirginiaにある16の郡の全体または一部はマップ上で区切られており、これらはすべて郡ディスプレイ(County Display)上にも書かれている。

南軍補給状態: 補給状態フェイズ(第6及び第11ターンにのみおこなわれる)の間に以下の5つの郡のいずれかに位置している南軍ユニットが補給下にある:

- Caroline
- Culpeper
- Madison
- Orange
- Spotsylvania

そのユニットが補給切れの面を上しているならば、表(通常)の面に裏返し、既に表の面を上しているならばそのままの状態を続ける。

補給状態フェイズの間に南軍ユニットが前述の5つ以外の郡のいずれかに位置しているならば、それは補給切れとなる。そのユニットが表の面を上しているならば、補給切れの面に裏返し、その他には何もしない。そのユニットが既に補給切れの面を上しているならば、それはそのままの状態を続け、それに加えて、その戦力マーカーをその時点よりも兵力が1少ないものに置き換える。新しい戦力マーカーは混乱状態の面を上にして配置される。(例外: 補給状態フェイズの間に北軍集積所と同じヘクスに存在しているならば、通常ならば補給切れとなる南軍ユニットは補給下となる。集積所につき

最大2つの(あらゆる規模または種類の)南軍ユニットが補給されることができる。補給状態フェイズに3つ以上の南軍ユニットが集積所とスタックしているならば、南軍プレイヤーはその集積所によって補給される2つのユニットを特定しなければならない。集積所が破壊された後は、それは南軍ユニットにこの恩恵を与えることができない。

郡内の北軍ユニットの存在は、たとえ南軍ユニットが北軍ユニットやZOCに囲まれていたとしても、南軍の補給状態に影響を与えない。

北軍補給状態: 北軍ユニットの補給状態を決定する方法には2つある:

1. 補給状態フェイズ(第6及び第11ターンにおこなわれる)の間に、その時点で北軍集積所を含む郡に位置している北軍ユニットは自動的に補給下にある。その郡内の南軍ユニットの存在は北軍の補給状態に影響せず、南軍ユニットが集積所と同じヘクスに存在していたとしても、北軍プレイヤーに何の悪影響も生じない。しかし、南軍プレイヤーがある郡の北軍集積所を破壊した後は、その郡内の北軍ユニットは自動的に補給下ではなくなる。**ノート:** Ft. Ripley (Montgomery郡)及びFt. Marcy (Fairfax郡)はDC 防御地域の中にあり、南軍プレイヤーによって除去されることはありえないため、Montgomery及びFairfax郡内の北軍ユニットは常に補給下にある。
2. 補給状態フェイズの間に、損害または破壊マーカーのない駅ヘクスが少なくとも1つある郡にいる北軍ユニットは、その駅から以下の2つのヘクスのいずれかまで連続した鉄道ヘクスの経路を設定できるならば、補給下にある:

- Upton's Hill (N5814)
- 6-Mile Post (N5819)

その経路の基点となる駅にも、その経路が通過するいずれの駅にも損害または破壊マーカーがあってはならない。

Upton's Hillまたは6-Mile Postへの鉄道の経路(経路の基点となる駅を含む)のいずれかにおける南軍ユニットまたは南軍ZOCの存在は北軍補給の決定に影響しない。

補給状態フェイズの間に補給下にある北軍ユニットは表(通常)の面に裏返され、もし既に表の面を上しているならば、そのままの状態を続ける。補給状態フェイズの間に、前述されている2種類の「補給下」であるための方法をいずれも満たすことができない表の面を上している北軍ユニットは、補給切れの面に裏返され、それ以外は何もしない。補給状態フェイズの間に、前述されている2種類の「補給下」であるための方法をいずれも満たすことができない既に補給切れの面を上している北軍ユニットは、補給切れの面を上にしたままで、それに加え、その戦力マーカーを兵力が1少ないものに置き換えられる。新しい戦力マーカーは混乱状態の面を上にして置かれる。

補給下

第6ターンの補給状態フェイズにおいて補給下と判定されたユニットは、再び補給状態を決定する第11ターンの補給状態フェイズになるまでは、どこに移動しようと自動的に補給下であり続ける。第11ターンの補給状態フェイズにおいて補給下と判定されたユニットは、どこに移動しようとゲームの残りの間自動的に補給下であり続ける。

補給切れ

補給切れのユニットは通常どおりにアクションをおこなうことができ、その移動を制限されることはない。しかし、それらは回復及び補給影響フェイズ(20.5)を参照においてペナルティを被る。補給切れユニットは次の補給状態フェイズよ

りに「徴発」によって再び補給を受けることができる。

20.4 徴発

回復フェイズに、疲労レベルが0、または、2のユニットは(もしそのフェイズに橋の架設または塹壕構築をおこなっていないならば)徴発をおこなうことができる。補給下または疲労レベルが3または4のユニットは徴発をおこなうことができない。司令官は徴発をおこなうことができない。徴発をおこなおうとする資格のあるユニットそれぞれについて、所有プレイヤーは回復フェイズのステップ2において以下の手順をおこなう：

1. 郡ディスプレイを参照して、そのユニットが位置している郡の「徴発値」(Forage Value)を決定する。各郡は北軍と南軍の2つの徴発値を持っている。そのユニットの国籍に応じて値を使う。
2. ダイスを1つふりそのユニットのその時点の疲労レベルを足して修正する。(そのユニットの疲労レベルが0ならダイスは修正されない)
3. 修正後のダイスをステップ1で決定した徴発値と比較する。
 - ・ 修正後のダイスが徴発値以下ならば、そのユニットは徴発に成功し、補給切れの面から表の面に裏返される。そのユニットは補給下となり、次の補給状態フェイズまでそうありつづけ、次の補給状態フェイズに通常どおり補給状態を決定される。
 - ・ 修正後のダイスが徴発値よりも大きいならば、そのユニットは徴発に成功せず、補給切れのままである。続くターンの回復フェイズに(疲労レベルが0、1または、2であるならば)再び徴発をおこなうことができる。

例: 補給切れで疲労レベル2の南軍ユニットがフェアファクス郡にあるヘクスにいる。南軍プレイヤーはこのユニットで徴発することを望んだ。彼はフェアファクス郡の南軍徴発値(3)を決めダイスを1つふって結果は1だった。ユニットの現在の疲労レベルは2であるため、彼はダイスに2を足し、修正後のダイスは $3(2+1=3)$ となった。3はフェアファクスの徴発値である3以下なので、このユニットは徴発に成功し、補給下となる。それは表の面に裏返される。ダイスが1ではなく2であったなら、+2の修正がなされると4となる。4はフェアファクスの徴発値3よりも大きいので、この徴発の試みは成功せず、そのユニットは補給切れのままである。

散開(選択ルール)

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

20.5 補給の影響

補給下のユニットはすべての点において通常に機能する。補給切れのユニットも通常どおり機能するが、回復及び補給影響フェイズにおいてペナルティを受けることがある：

回復フェイズ: 混乱状態の戦力マーカーを所有している補給切れのユニットは、回復手順のステップ3において拾うレベルが0であってもその混乱状態の戦力マーカーを統制状態に裏返すことができず、その戦力マーカーは混乱状態のままとなる。

補給影響フェイズ: 補給影響フェイズは第6ターンに始まり、その後毎ターンおこなわれる。両プレイヤーは自軍の補給切れユニットすべてについて、以下の手順を記載された順番どおりに実施する：

1. 混乱状態の戦力マーカーを所有する補給切れユニットそれぞれについて、その戦力マーカーを1少ない兵力のものと置き換える。新しい戦力マーカーは混乱状態の面に配置される。**例外:** 混乱状態の戦力マーカーを所有している、かつ疲労レベル0であるユニットは兵力を1失わず、このフェイズの間、何の影響も受けない。
2. 統制状態の戦力マーカーを所有する補給切れユニットそれぞれについて、その戦力マーカーを混乱状態の面に裏返す。

最低1の兵力: 補給切れのユニットは補給影響フェイズに除去されてはならない。兵力が1のユニットはこのフェイズにおける兵力削減を無視する。**ノート:** 補給切れのユニットは補給状態フェイズにおいても兵力の削減を被ることがある(20.3を参照)。このフェイズにおいて兵力を1削減されるならば、ユニットは除去されることがありうる。

21.0 代用ユニット

各プレイヤーは6つの「代用」ユニットを持っており、そのうち3つは歩兵旅団、3つは騎兵連隊である。ゲームに含まれている代用ユニットはその数の上限を規定する。すべての代用ユニットがその時点で使われているならば、それより多くを使うことはできない。しかし、代用ユニットが他のユニットに編入されたならば、それらはマップから取り除かれ再び使用可能になる。

21.1 分遣

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

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いているユニットがその行軍を開始したヘクスまたは活性化されているユニットがその行軍の間に進入したいいずれかのヘクスに配置される。代用ユニットをマップに配置した後、活性化されているユニットはその行軍を続けることができる。活性化されている騎兵ユニットがユニットを分遣するときには代用騎兵ユニットを、活性化されている歩兵ユニットがユニットを分遣するときには代用歩兵ユニットを使用する。マップに配置された後、代用ユニットは通常通り機能する。どの時点で代用ユニットが分遣されたかがその状態に影響する：

- ・ 活性化されているユニットがその行軍を開始するヘクスに代用ユニットが配置されたならば、その代用ユニットは活性化されているユニットがその時点でおこなっている行軍アクションをおこなうために選ばれる前の時点の疲労レベルに等しい疲労マーカーを割り当てられる。**ノート:** 塹壕マーカーを所有するユニットが活性化され、行軍を始めるヘクスで代用ユニットを分遣した

ならば、その代用ユニットもまた活性化されているユニットと同じ種類の塹壕マーカーを割り当てられる。

- ・ 活性化されているユニットがその行軍を開始したヘクスではないいずれかのヘクスに代用ユニットが配置されたならば、その代用ユニットはその時点における活性化されているユニットの疲労レベルに等しい疲労マーカーを割り当てられる。

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

分遣されたユニットの戦力

代用ユニットは常に0の砲兵値を持ち、活性化されているユニットから砲兵を割り当てられることはない。代用ユニットの兵力には上限がある：

- ・ 代用歩兵旅団は兵力が9以下の戦力マーカーを割り当てられなければならない。
- ・ 代用騎兵連隊は兵力が2以下の戦力マーカーを割り当てられなければならない。

プレイヤーが代用ユニットに割り当てることにした兵力に等しい戦力マーカーを、分遣をおこなう活性化されているユニットの戦力マーカーと同じ面(統制または混乱)を上にして、その代用ユニットのすぐ下に配置する。その代用ユニットの兵力はその活性化されているユニットの兵力から引かれる。活性化されているユニットの減少した兵力を反映した新しい戦力マーカーが、置き換えられるマーカーと同じ面(統制または混乱)でそのユニットに割り当てられる。代用ユニットの分遣の後、活性化されているユニットは最低でも1の兵力を有していなければならない。

21.2 編入

編入フェイズにおいて、別の友軍ユニットと同じヘクスにスタックしている代用ユニットはそのユニットに「編入」されることができる。代用ユニットが同じ種類(歩兵または騎兵)のユニットに編入されるならば、その規模や所属している軍団に関わらずあらゆるユニットに編入されることができる。

編入の方法

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

編入の制限

代用ユニットはその戦力全体を編入されなければならない

(その結果その代用ユニットはマップから取り除かれなければならない)、その一部が別のユニットに編入されることはできない。兵力の追加によってマップに残るユニットの兵力が以下の戦力を超えるならば、代用ユニットは編入されることができない：

- ・ 歩兵師団は18兵力を超えてはならない。
- ・ 歩兵旅団は9兵力を超えてはならない。
- ・ 歩兵連隊は2兵力を超えてはならない。
- ・ 騎兵旅団は4兵力を超えてはならない。
- ・ 騎兵連隊は2兵力を超えてはならない。

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

北軍特別編入

いくつかの北軍ユニットは代用ユニットではないにも関わらず特定のユニットに編入されることができる。以下のいずれかのユニットが編入されたならば、それらは永久に取り除かれ、分遣されて戻ることにはできない。

- ・ Griffin旅団はMorrel、Sykesまたは、Reynolds師団(すべて第5軍団所属)に編入されることができる。
- ・ Taylor旅団はSlocumまたはSmith師団(どちらも第6軍団所属)に編入されることができる。
- ・ Kimball旅団はSedgwickまたはRichardson師団(どちらも第2軍団)に編入されることができる。
- ・ 3 IN及び6 NY騎兵連隊はいずれかの騎兵旅団に編入されることができる。
- ・ Waagner連隊、Pumell Legion及び、9 VT及び、60 NY歩兵連隊はいずれかの歩兵旅団または師団に編入されることができる。

南軍特別編入

いくつかの南軍ユニットは代用ユニットではないにも関わらず特定のユニットに編入されることができる。以下のいずれかのユニットが編入されたならば、それらは永久に取り除かれ、分遣されて戻ることにはできない。

- ・ Evans旅団はLongstreet軍団所属のユニットのいずれかに編入されることができる。
- ・ 2 VA騎兵連隊はいずれかの騎兵旅団に編入されることができる。

22.0 上級ゲームシナリオ

2つの上級ゲームシナリオがあり、その1つは8ターン、もう1つは15ターンである。ユニットはその表の面で、疲労レベル0で、統制状態の戦力マーカーを所有してゲームを始める。シナリオのどちらかを始める前に、ターンマーカーをターン記録欄の8月19日のマス目に置く。これが第1ターンとなる。

上級ゲームシナリオにおいては、北と南の両方のマップを使用する。この2枚のマップを合わせておく場合、南マップの北の10~11ヘクスは北マップの南の10~11ヘクスと重なることに注意すること。例えば、南マップのS2403(Culpeper)は北マップのN2426と同一ヘクスである。2枚のマップを合わせるには重複する10~11ヘクスの部分を重ねて南マップを北マップの上に置く。南マップの北端にあるヘクス列(つまり、後ろ2桁が「01」であるすべてのヘクス)が北マップの後ろ2桁が「24」であるヘクスの真上になるように置く(例えば、南マップのS4101(Manassas Junction)は北マップのN4124の真上にく

る)。セットアップの指示においては、この重なっている部分は南マップのヘクス番号で記載されている(例えば、Warrenton JunctionはN3131ではなく、S3108と記載される。)南マップの北端の灰色の部分はマップを繋げるためにカミソリなどで切り落とす。または、このマップの北端にある奇数番号のヘクス(0101、0301など)のヘクスの上半分を一直線に切り落とす。これは境界を切り落とすよりよい(しかしより難しい)方法である。南マップを一直線に切り落とすことを選んだならば、南マップのみを使う基本ゲームシナリオをプレイする際には、マップ北端にある半分のヘクスは完全なヘクスであると考えられる。

22.1 シナリオ6 : RapidanからRappahannock

ノート : このシナリオはPopeのVirginia軍に対するLeeの攻勢の最初の7日間をシミュレートする。Leeの攻撃が始まる1日前にPopeの軍がRapidan Riverからの撤退を始めたため、シナリオの長さは8ターンある。

マップ : 北及び南マップの両方を使う。

ゲームの長さ : 1862年8月19日から8月26日、8ターン。

セットアップ及び増援 : 英文ルールブック29及び30ページの「Scenario 6 Set-up」を参照。

北軍セットアップ :

* White及び9 VTはそれぞれ要塞マーカーの下に配置される。

北軍増援 :

英文ルールブック29ページの「UNION REINFORCEMENTS」の下に書かれているユニットは「Turn」の列に書かれているターンの増援フェイズに「Hex」の列に書かれているヘクスに配置される。

* 北軍プレイヤーはHeinzelman, Kearny、及びHookerをN5819 (6-Mile Post)に配置することができるが、この場合その到着は1ターン遅れる(例えば、HeinzelmanとKearnyは第7ターンに到着し、Hookerは第8ターンに到着する)。このオプションを用いる場合、うち1ないし2ユニットだけではなく、必ず3ユニットすべてに用いなければならない。南軍が第6ターンにAquia Creekを占領している場合、北軍プレイヤーはこの3つのカウンターを6-Mile Postから登場させなければならない。

南軍増援 :

英文ルールブック30ページの「CONFEDERATE REINFORCEMENTS」の下に書かれているユニットは「Turn」の列に書かれているターンの増援フェイズにS0134、S0233 (Somerset)、S0334、S0833のいずれかのヘクスに配置される。到着ヘクスに北軍が存在している場合、南軍ユニットをそこに配置することはできない。南軍プレイヤーは自軍増援部隊の一部またはすべての到着を1ターン遅らせて、S3033、S3534、S3734 (Spotsylvania Court House)、S3934、S4233 (Massaponax Church)のいずれかに配置することができる。

特別ルール

1. 資格のある北軍ユニット及び司令官だけが第1ターンにアクションをおこなうことができる。すべての南軍ユニット及び司令官は第1ターンにアクションも塹壕構築もおこなうことができない。第1ターンには南軍の活性化が許されていないので、各アクションフェイズ買い指示にイニシアティブを決定するためのダイスをふる必要はない。北軍プレイヤーは自軍の資格のあるユニット及び司令官を使用して望むだけ、またはおこなうことができるだけのアク

ションをおこなうことができ、それが終わった時点で第1ターンのアクションサイクルは終了する。

2. 第1ターンにアクションの実施または塹壕構築をおこなう資格のある北軍ユニット及び司令官は、Culpeper及びMadison郡に位置しているものと、Aquia Creek Station (S5021)にいるGriffin旅団である。これ以外のユニット及び司令官はこのターンの間アクションも塹壕構築もおこなうことができない。第1ターンにアクションをおこなう資格のある北軍ユニット及び司令官は、このターンの間南軍ZOCに進入することができず(敵軍ZOCから退出することはできない)、Rapidan Riverを南側へ渡ることもできない。これらは延長行軍及び強行軍をおこなうことができる。

3. 北軍プレイヤーは以下の移動制限に従う :

- White旅団及び9 VT連隊はゲームの間、Frederick、Clarkeまたは、Warren郡の外側にあるヘクスに進入することはできない。
- Fairchild及びHarland旅団及び、3 IN騎兵連隊はゲームの間、アクションをおこなうことも、塹壕構築をおこなうこともできない。しかし、これらは南軍ユニットがSpotsylvaniaまたはStafford郡にあるヘクスに進入した(または増援として配置された)時点でこの制限から除外される。これら3ユニットはその最初のアクションに続く、1回目の補給状態フェイズになるまで自動的に補給下となる。その後それらの補給状態は他の北軍ユニットのように決定される。
- Aquia Creek Station (S5021)でゲームを始める、司令官Porter (第5軍団)及びReynolds、Morrel及び、Sykes師団のすべては以下のターンになるまでアクションまたは塹壕構築をおこなうことができない :

ターン	ユニットまたは司令官
第3ターン (8月21日)	Reynolds
第4ターン (8月22日)	Porter、Morrel
第5ターン (8月23日)	Sykes

d. Waagner連隊、Casey旅団及び、Whipple旅団は8ターンになるまでアクションまたは塹壕構築をおこなうことができない。これらは南軍ユニットがFairfax郡に進入した時点でこの制限から除外される。CaseyもWhippleもヘクス番号の最初の2桁が「49」以下のヘクスに進入または退却することはできない。

e. 6 NY騎兵連隊はゲームの間、アクションまたは塹壕構築をおこなうことができない。しかし、これは南軍ユニットがSpotsylvaniaまたはStafford郡に進入(または増援として配置)されるまたは、南軍ユニットが6 NYのセットアップされたヘクス(S2820)の4ヘクス以内に移動した時点でこの制限から除外される。6 NYはその最初のアクションにつづく、1回目の補給状態フェイズになるまで自動的に補給下となる。その後その補給状態は通常に決定される。

4. ゲーム開始時に「南軍目標」(Confederate Objective)マーカーを以下のヘクスそれぞれに配置する :

- Culpeper (S1418)
- Warrenton (S2403)
- Falmouth (S4426)
- Aquia Creek Station (S5021)
- Front Royal (N0214)
- Winchester Toll House (N0301)
- Leesburg (N3502)
- Fairfax Court House (N5017)
- Falls Church (N5715)

南軍目標ヘクスに南軍歩兵(騎兵ではない)が進入した時点でこのマーカーを「南軍支配」(Confederate Control)の面に裏返す。南軍歩兵がそのヘクスに存在しなくなっても支配

マーカーはそのままである。北軍歩兵(騎兵ではなく)がそのヘクスに進入した時点で支配マーカーは南軍目標の面に再び裏返される。しかし、南軍歩兵ユニットが再びそのヘクスに進入した時点でマーカーは支配の面に裏返される。

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(VP)を得点そして失点する(別紙上においてVPを記録しておく):

VP 理由

+15 ゲーム中に少なくとも1回「北軍のパニック」が起こった。

+15* ゲーム終了時に以下の4つの駅の1つに破壊(損害ではない)マーカーがある:

- Bull Run Bridge (N4422)
- Sangster's Station (N4721)
- Burke's Station (N5220)
- Springfield Station (N5620)

* 南軍プレイヤーは、この4つの駅のうち2つに破壊マーカーがある場合15VPではなく20VPを、4つの駅のうち3つに破壊マーカーがある場合22VPを、4つの駅すべてに破壊マーカーがある場合25VPを受け取る。

+12 ゲーム終了時にFall's Church (N5715)に南軍支配マーカーがある。

+10* ゲーム終了時に以下の4つの駅の1つに破壊(損害ではない)がある:

- Rappahannock Station (S2414)
- Catlett's Station (S3307)
- Manassas Junction (S4101)
- Bristoe Station (S3703)

* 南軍プレイヤーは、この4つの駅のうち2つに破壊マーカーがある場合10VPではなく12VPを、4つの駅のうち3つに破壊マーカーがある場合14VPを、4つの駅すべてに破壊マーカーがある場合16VPを受け取る。

+8 ゲーム終了時にFairfax Court House (N5917)に南軍支配マーカーがある。

+6 除去された北軍集積所ごとに。

+3 ゲーム終了時にマップ上にある南軍支配マーカーごとに(Fairfax Courthouse及びFalls Churchを除く)。

+2 Fairfax郡またはPrince William郡でゲームを終えた南軍歩兵師団(歩兵または騎兵旅団ではない)ごとに **ノート**: 南軍ユニットの周囲6ヘクスが北軍歩兵ユニットまたはそのZOCまたはそれらの両方で占められているならば、その南軍ユニットはこのVPを得る資格がない。

+1 Loudoun、Clarkeまたは、Frederick郡でゲームを終えた南軍歩兵師団(歩兵または騎兵旅団ではない)ごとに。

ノート: 南軍ユニットの周囲6ヘクスが北軍歩兵ユニットまたはそのZOCまたはそれらの両方で占められているならば、その南軍ユニットはこのVPを得る資格がない。

+1 戦闘、退却または、騎兵退却(延長行軍、強行軍、敵軍ZOCから敵軍ZOCへの移動または、補給の影響ではない)で失われた北軍の兵力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、補給の影響ではない)で失われた南軍の兵力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**

80以上	南軍決定的勝利
60から79	南軍実質的勝利
40から59	南軍最低限の勝利
19から39	北軍最低限の勝利
-1から18	北軍実質的勝利
-2以下	北軍決定的勝利

22.2 シナリオ7: RapidanからManassas

ノート: このシナリオは8ターンではなく15ターン続く点を除いて、シナリオ6とまったく同じようにセットアップされ、プレイされる。南軍プレイヤーがVPを得点そして失点する条件は先のシナリオと同じだが、シナリオ7は独自の勝利条件を持っている。

ゲームの長さ: 1862年8月19日から9月2日、15ターン。

勝利条件

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
92以上	南軍決定的勝利
70から91	南軍実質的勝利
47から69	南軍最低限の勝利
24から46	北軍最低限の勝利
2から23	北軍実質的勝利
1以下	北軍決定的勝利

Stonewall Jackson's Way
(Version 1.0, May.1,2002)
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/>

Stonewall Jackson's Way 図表

アクションサイクルが終了する方法

- ・ 同じアクションフェイズに両プレイヤーがパスしたとき
- ・ 両プレイヤーとも活性化する資格のある司令官またはユニットを
- ・ 上級ゲームにおいて、第3ターンから第11ターンのアクションサイクルのいずれかのイニシアティブセグメントで、イニシアティブを決める際に両プレイヤーのダイスが1であったなら、ダイスを1つふる。その結果が1または2であればそのアクションサイクルは終了する。その結果が3から6であればそのアクションサイクルは継続する。第12ターンからのアクションサイクルのいずれかのイニシアティブセグメントで、イニシアティブを決める際に両プレイヤーのダイスが1であったなら、ダイスを1つふる。その結果が1、2、または3であればそのアクションサイクルは終了する。その結果が4から6であればそのアクションサイクルは継続する。

徴発の要約

1. 回復フェイズにおいて、疲労レベル0、1、または2の補給切れのユニットは徴発をおこなうことができる。そのユニットが位置している郡の徴発値を決定する。
2. ダイスを1つ振り、その結果にそのユニットの現在の疲労レベルを足す。
3. 修正後のダイスをステップ1で決定した徴発値と比較する：
 - ・ 修正後のダイスが徴発値以下である場合、そのユニットの徴発は成功し、そのユニットは表の(補給下の)面に裏返される。
 - ・ 修正後のダイスが徴発値より大きい場合、そのユニットの徴発は失敗し、補給切れの面のままとする。

ランダムイベント表

ダイス	結果
2	雨(現在+2)
3	雨(現在+1)
4	増援の繰り上げ(北軍)
5	増援の繰り上げ(南軍)
6	増援の遅れ(北軍)
7	増援の繰り上げ(北軍)
8	指揮系統の麻痺(北軍)
9	雨(現在)
10	増援の繰り上げ(南軍)
11	増援の遅れ(南軍)
12	指揮系統の麻痺(南軍)

ランダムイベントの説明は14.0を参照

徴発値

郡	南軍	北軍
Caroline	6	3
Clarke	5	5
Culpeper	5	3
Fairfax	3	5
Fauquier	4	4
Frederick	5	5
King George	4	4
Loudoun	5	6
Madison	5	3
Montgomery	4	6
Orange	6	3
Prince William	4	4
Rappahannock	4	3
Spotsylvania	5	3
Stafford	4	4
Warren	4	4

補給の要約

南軍補給状態

補給状態フェイズにおいて、以下の5つの郡のいずれかに位置している南軍ユニットは補給下にある：

- ・ Caroline
- ・ Culpeper
- ・ Madison
- ・ Orange
- ・ Spotsylvania

補給状態フェイズにおいて、南軍ユニットが前述の5つの郡を除くいずれかの郡に位置している場合、補給切れとなる。(例外：北軍集積所と同じヘクスに位置していれば、南軍ユニットは補給下となる。集積所1つにつき南軍ユニット最大2つを補給下とすることができる。)

北軍補給状態

北軍補給状態を決定する方法は2つある：

1. 補給状態フェイズに、その時点で北軍集積所が存在している郡に位置している北軍ユニットは自動的に補給下となる。
2. 補給状態フェイズに、損害または破壊マーカーが置かれていない駅が少なくとも1つある郡に位置している北軍ユニットは、その駅から以下の2ヘクスのいずれかに鉄道の連絡線*を設定できるならば補給下となる：
 - ・ Upton's Hill (N5814)
 - ・ 6-Mile Post (N5819)

* この鉄道の連絡線は、損害または破壊マーカーがおかれている駅のあるヘクスに進入することができない。南軍ユニットが存在する、またはそのZOCが及んでいるヘクスに進入することはできる。