

Rebels & Redcoats, Vol. II

Decision Games, 1995

1.0	イントロダクション	1
2.0	プレイの手順	2
3.0	増援	2
4.0	移動	3
5.0	支配地域	3
6.0	スタッキング	4
7.0	砲兵と砲撃	4
8.0	突撃	5
9.0	ユニットの混乱、士気と回復	7
10.0	連絡線 (LOC)	7
11.0	指揮官と指揮	8
12.0	軽歩兵 & 竜騎兵	9
13.0	崩壊	9
14.0	勝利条件	9
	ベニントン	10
	フリーマン農場	10
	ピーミス高地	11
	カムデン	11
	カウペンス	12
	ギルフォード・コートハウス	12
	ホブカークス・ヒル	13

ユートー・スプリングス..... 13

標準ルール

1.0 イントロダクション

1.1 ゲームシステム

Rebels & Redcoats はアメリカ独立戦争における多くの戦いのシミュレーションシステムである。それぞれの戦いでプレイヤーはアメリカ軍またはイギリス軍を指揮する。

1.2 ゲームの内容物

Rebels & Redcoats のそれぞれのゲームは以下の内容物を含む：

- ・ 1枚に2つの戦場が描かれた2枚のマップ。Vol.I にはブランディワイン・バンカーヒル・ジャーマンタウン・モンマスが、Vol.II にはサラトガ(フリーマン農場とピーミス高地の戦場を含む)・ベニントン・カムデン・カウペンス・ギルフォードコートハウス・ホブカークスヒル・ユートー・スプリングスが、Vol.III にはニューヨークの戦い(ブルックリン・ハーレム高地・ホワイトプレーンズ)・ニュージャージーの戦い(トレントン・プリンストン)がそれぞれ含まれる。また Vol.III にはストーニーポイントとキングスマウンテンの2つのボーナスシナリオも含まれる。
- ・ Vol.I には 440 個の、Vol.II には 360 個の、Vol.III には 560 個の戦場を戦った部隊を描いたカウンターとゲームプレイのためのマーカーが含まれる。
- ・ 本ルールブック
- ・ 1枚のプレイ補助カード(PAC)。2つ目の PAC には崩壊トラックとクイックリファレンスが含まれる。
- ・ 1個の 10 面体ダイス。
- ・ 1枚のユーザー登録カード(Rebels & Redcoats に関する新しい情報やオフィシャルエラーラッタを受け取るために、注文してから数週間以内に Decision Games 宛送るのが望ましい)。

もしこれらの内容物がなかったり損傷を受けていたりしたら、交換のために Decision Games へ手紙を送ること：Decision Games, PO Box 21598, Bakersfield, CA 93390

最新ルールは www.decisiongames.com にて更新されている。

1.2.1

ルールは2つの大きな章で構成される：標準ルールと専用ルール。

1.2.2

マップは実際に戦闘が行われた地域を表している。ユニットの配置と移動を統制するために六角形の格子がその上に重ねられている。これらの六角形をヘクスと呼ぶ。

1.23

ゲームには幾つかのカウンターの組が与えられており、それぞれが実際の戦いで軍の1つを表す。これらのカウンターは“ユニット”として区別される。加えて、ゲームの様々な機能に使用されるマーカーがある。歩兵、竜騎兵、砲兵はゲームの目的において戦闘ユニットとみなされる。指揮官は戦闘ユニットとみなされない。多くの戦闘ユニットは2つの面を持つ。表面は“良好”状態を表す。裏面は“混乱状態”を表すのに使われる。プレイヤーは敵のスタックを自由に調べてよい。

それぞれのユニットは以下の数字の項目を持っている：

- ・ 戦力。ユニットが突撃時に使用する攻撃力及び防御力。
- ・ 許容移動力。ユニットが各ターン移動してよい基本の数値。
- ・ 士気値。定量化されたユニットの規律と訓練、または特に指揮官とその幕僚によって引き出されたやる気。
- ・ 指揮官は指揮官とその幕僚が従属するユニットを調整する能力を表した指揮値と指揮範囲を持つ。
- ・ 砲兵ユニットは括弧でくられた砲撃力と許容移動力、士気値、射程を持つ。

一般的にユニットの規模はアメリカ軍が連隊でイギリス軍が大隊である。幾つかのゲームで、臨時に集団とされたユニットがある。こうされたのはプレイのしやすさとユニットに75人以下しか含まれていないことがその理由である。

青のアメリカ軍または赤のイギリス軍のカウンターは戦力と移動力を持つ。カウンターを切り離す時に、1つの完結した小さいシナリオ毎に1つか2つの袋に、大きなシナリオは両軍をそれぞれ1つの袋に納めることをプレイヤーに推奨する。もしカウンターが混ざってしまったら、シナリオ導入とマップセットアップを使用することによって分類することができる。

ゲームマーカー。ゲームマーカーはゲームの様々な機能に使用される。以下を含む：

ゲームターンマーカー：現在のターンを表示するのに使用する。

崩壊トラックマーカー：現在の士気値を表示するのに使用する。“x1”マーカーの裏面の“x1+.5”は 1/2 ポイントを表す。

OOC マーカー：ユニットが指揮範囲外であることを表すのに使用する。

軍勢マーカー：プレイに便利のようにユニットのスタックを置きかえるのに使用する。

1.3 いかにしてゲームのセットアップを行うか

プレイヤーはプレイするシナリオを選ぶ。それぞれのプレイヤーは指揮する軍を選択してシナリオ導入に従ってユニットを配置する。ゲームは一方が勝利するかシナリオの終了まで続けられる。

1.4 ゲームスケール

それぞれのヘクスは200～300メートルを表す。それぞれのゲームターンは30分に等しい。それぞれの戦力は50～100人と1～2門の砲を表す。

2.0 プレイの手順

ゲームはゲームターンに行われる。それぞれのゲームターンは2つのプレイヤーターンに分かれ、それからセグメントに分けられる。“第1プレイヤー”は専用ルールに明記されている。

ゲームの手順

1. 第1プレイヤーターン

- (1) 指揮セグメント：第1プレイヤーはどのユニットが“指揮範囲外”なのか決定し、それらのユニットに OOS マーカーを置く(11.32 項参照)。
- (2) 砲撃セグメント：第1プレイヤーは砲兵ユニットで攻撃を行う(7.0 項参照)。
- (3) 増援セグメント：第1プレイヤーは新たな軍勢をマップに進入させる(3.0 項参照)。
- (4) 移動セグメント：第1プレイヤーはユニットを移動させる(4.0 項参照)。
- (5) 突撃セグメント：第1プレイヤーは歩兵と竜騎兵ユニットで攻撃を行う(8.0 項参照)。
- (6) 回復セグメント：第1プレイヤーは混乱したユニットの回復を試みる(9.3 項参照)。

2. 第2プレイヤーターン

第2プレイヤーは第1プレイヤーターンに記されたステップを繰り返す。

3. ターンの終了

幾つかのシナリオでは、この時に一方または両方の軍の崩壊レベルポイントを増減する。ターンマーカーを次のターンボックスに進める。最終ターンの終わりに、勝利条件を確認しそれぞれのプレイヤーの勝利レベルを決定する。

3.0 増援

増援はプレイヤーの初期配置にはないが後のゲームの進行の間に現れる。予定された増援はシナリオで示されており指定したターンに到着する。

3.1 マップへの進入

3.1.1

増援は指示されたマップのヘクスに隣接して現れる。増援はそのヘクスに進入するのに移動力を消費せねばならない。ユニットは強行軍で進入してよい(4.3 項参照)。

3.1.2

増援は指示されたターンに現れるよう試みねばならない。もし全ての増援ユニットがスタック制限を違反すること無しにマップに進入できず移動を完了できなかったら、残りのユニットは次の増援セグメントで同じ進入ヘクスか、または進入ヘクスから4ヘクス以内の使用可能なマップ端ヘクスから進入を試みねばならない。

4.0 移動

4.1

ユニットはヘクスからヘクスへ移動するのに許容移動力から移動ポイントを消費する。全ての平地ヘクスは進入するのに1移動ポイント(MP)を消費する。他の地形はより多いMPを消費する(以下を参照)。

ユニットの移動の終了:一旦プレイヤーが移動を行ったら、そのターン中は引き返して移動をしなおすことはできない。

4.1.1

ユニットは記載された許容移動力より多く移動ポイントを消費することはできない(例外、4.3 項強行軍を参照)。しかしながら、ユニットは進入が禁止されている地形を除いて、地形や許容移動力にかかわらず常に1ターンあたり1ヘクス移動することができる。移動によって敵支配地域から出ることを試みるユニットは離脱を行わねばならない(4.4 項参照)。

4.2 移動における地形効果

(プレイヤー補助カードの地形効果チャート(TEC)を参照)

4.2.1

あるヘクスは進入する時に1MPより多いか少ないコストの地形を含んでいる。加えて、ある地形はユニットの進入が禁止されている。TECの詳細を参照。

4.2.2

ヘクスサイド。ある地形はヘクス自身よりもヘクスサイドに沿って地形の特徴が表されている。それらは小川と斜面を含む。移動は両方のヘクスではなくヘクスサイドを横切って移動する時にのみ影響を及ぼす。例えば、斜面ヘクスサイドを登る特別な移動コストは斜面ヘクスサイドを低いところから高いところへ登る時のみ適用される。

4.2.3

川。ユニットは橋が浅瀬でのみそれらのヘクスに進入する適切なコストを消費して川を渡ることができる。

4.3 強行軍

4.3.1

強行軍を使用することによって歩兵と砲兵ユニットは許容移動力を6に増やすことができ、竜騎兵は9に増やすことができる。強行軍を行うユニットは通常の地形コストを消費する。移動セグメントの開始時に敵ユニットに隣接しているユニットは強行軍を行えない。強行軍を行っているユニットは敵の隣接ヘクスへ決して進入してはならない。

4.3.2

強行軍が完了した後に、それぞれのユニットは混乱チェックを行う。(ダイスを1つ振り、)1から7の場合は良好なままである。8から10の場合、ユニットは混乱する。強行軍で混乱したユニットは移動が完了したヘクスに留まる。いずれかのリーダーとスタックしているユニットはダイスロールから1引かれる。軽歩兵(許容移動力が丸で囲まれている)、竜騎兵、砲兵もまたダイスロールから1引かれる。

4.4 離脱

ユニットは以下のある状況において敵の支配地域(5.0 項参照)から出ることができる。離脱は自軍の移動セグメントに行う。ユニットは自軍の移動セグメントあたり1回のみ離脱を試みることができる。

4.4.1

ユニットは+3の離脱修正で士気チェック(9.21 項)を行う。もし成功したら、ユニットは通常通り移動できる。もし失敗し、かつ修正後のダイスロールがユニットの修正後の士気値より1~3大きかったらユニットは移動できない。もし修正後のダイスロールがユニットの修正後の士気値より4以上大きかったらユニットは混乱し、戦闘での後退の結果(8.51 項参照)を受けたかのごとく扱う。

4.4.2

ユニットのスタックはスタック内のいずれか1つの指定した歩兵または竜騎兵を後衛として残すことによって離脱を試みることができる;他のユニットは離脱の試みのダイスロールなしに離脱することができる。

例:士気値5のユニットがある。ダイスロールが2なら+3の離脱修正で修正後のダイスロールは5となり、ユニットは離脱できる。ダイスロールが3から5なら+3の離脱修正でユニットはその場に留まる。ダイスロールが6以上なら修正後のダイスロール9以上をもたらし、ユニットは混乱し許容移動力を使用して退却する。

5.0 支配地域

全ての戦闘ユニットは自身を取り囲む6つのヘクスに支配地域(ZOC)を及ぼしている。複数ヘクスの射程を持っているにもかかわらず、砲兵はいかなるヘクスにもZOCを及ぼさない。

5.1

ターンのはじめに敵ZOCにいる戦闘ユニットは離脱でのみZOCから出ることができる。さもなければ、ユニットは戦闘結果でのみZOCから出ることができる。

ヒストリカルノート:一旦近距離で交戦したら、軍勢が離脱することは難しかった。

5.2

全てのユニットは敵ZOCに入った時に停止せねばならず、もはやそのプレイヤーターンは移動できない。

5.3

ユニットは戦闘の結果として敵のZOCを通過して後退することができる(8.513 項及び突撃結果表の備考を参照)。

5.4

味方ユニットと味方ユニットのZOCの存在は移動の目的において敵ZOCの効果を打ち消したり制限したりはできない。

5.5

橋または浅瀬を除き、川ヘクスサイドを横切って、及び要塞ヘクスへ ZOC は展開しない。

5.6

敵の ZOC でターンを開始した単独の指揮官は自身の占めていたヘクスから出ることができ、動けるだけずっと敵 ZOC を通って味方ユニットの占めるヘクスまで移動することができる。なんら悪影響を及ぼされずに敵 ZOC を通って後退することができる。指揮官は ZOC を及ぼさない。

6.0 スタッキング

プレイヤーは1つのヘクスに 12 戦力までスタックすることができる；しかしながら、最大で8戦力の歩兵と竜騎兵が攻撃または防御の際に数えられる。例えば、5戦力の2ユニットが互いにスタックしていた場合、攻撃または防御の戦力は8戦力である；しかしながら、スタッキングの目的においては 10 戦力と数えられる。

6.1

指揮官はいくらスタックしてもよいが、戦闘と士気チェックの目的で使われる指揮官は1人だけである。

6.2

砲兵ユニットはスタッキングにおいて砲撃力の半分(端数切り捨て)で数えられる。

6.3

混乱したユニットの戦力はスタッキングの目的において倍で数えられる。

6.4

これら上記の8戦力を含むヘクスにある全てのユニットはそのヘクスに向けられた砲撃及び突撃の結果を被る。

6.5 軍勢マーカー

2つの一致するマーカーを選択し、1つをスタックしたユニットの代わりにマップ上に置く。スタックしたユニットは一致するマーカーの下に置かれる。両プレイヤーはマップ上も軍勢マーカーの下もいかなる全てのスタックをも自由に調べてよい。

7.0 砲兵と砲撃

砲撃は砲兵ユニットによって砲撃セグメントに行われる。プレイヤーは自軍砲撃セグメントの間に自軍砲兵ユニットの幾つかで、または全てで砲撃を行うことができ、または全く砲撃を行わないこともできる。砲兵は射程範囲まで砲撃を行える。

7.1 手順

- (1) 指揮範囲外の砲兵ユニットは砲撃を行えない。
- (2) 指揮下の砲兵ユニットが砲撃を行える。それぞれのユニットの砲撃は以下の(3)を除き個別に解決する。プレイヤー

は1度の砲撃セグメントに個々のヘクスに1回だけしか砲撃を行えない。目標ヘクスの全てのユニットは砲撃の結果を被る。

- (3) 1つのヘクスに指揮官とスタックしている複数の砲兵ユニットは砲撃力を合計することができる。例えば、砲撃力“2”の砲兵と他の砲撃力“2”の砲兵が同じヘクスを砲撃する；合計砲撃力は“4”となる。指揮官とスタックしている複数の砲兵ユニットは他のヘクスの砲兵ユニットに指揮官がいてもいなくてもそれぞれの砲撃力を合計できない。
- (4) 砲兵ユニットの砲撃力を使用し、砲撃テーブルの列の見出しと比べる。
- (5) 目標のヘクスが含む地形によって左にシフトする数を決定する。小川ヘクスサイドと川ヘクスサイドのシフトは適用しない(斜面ヘクスサイドは射程を1増減することに注意)。ここで砲撃を解決する最終的な列が決定する。
- (6) 目標ヘクスのそれぞれの戦闘および砲兵ユニット毎にダイスを1つ振り、結果を適用する(結果は以下の砲撃テーブルで説明される)。

注：砲撃において防御側の戦力は関係ない。突撃戦闘と違い、砲撃はプレイヤーに“戦力比”の計算を要求しない。

7.2 砲兵の種類と射程

種類	射程
3ポンド	2
4ポンド	3
6または9ポンド	4
12または24ポンド	5

7.2.1

榴弾砲は以下の点で違う種類の砲兵として扱われる：榴弾砲は射線の制限を無視できる；なぜならユニットや障害物を越えて射撃できるからである。

7.2.2

隣接した敵ユニットに対して砲撃を行う砲兵ユニットは砲撃力が倍になる。1ヘクスより離れたヘクスに対して砲撃を行う砲兵ユニットは額面の砲撃力となる。例えば、砲撃力“2”の砲兵が射程1のヘクスを砲撃すると砲撃力“4”となる。

7.3 射線(LOF)

7.3.1

指揮下の砲兵ユニットは常に隣接ヘクスを砲撃できる。

7.3.2

隣接していない敵ユニットを砲撃するために、プレイヤーは最初に射程を決定せねばならない。射程は砲撃を行うヘクスの中心から目標ヘクスの中心へ引いた直線上のヘクス数で決定される。もしその線が妨害する地形を横切るかまたはヘクスサイドに沿っていたら、砲兵ユニットは敵ユニットに砲撃を行えない。

7.3.3

砲撃を行うユニットがいるヘクスと目標ユニットのヘクスの地形は LOF を妨害しない。間のヘクスだけが LOF を妨害する。

例えば、森からまたは森へ砲撃できるが、森を通しては砲撃できない。

7.34

以下の種類の地形が LOF を妨害する。

- ・ 森
- ・ 街
- ・ 敵及び味方ユニット

コメント: 当時の横隊戦術のため、前線のユニットは彼らの後ろの砲兵中隊の射線を妨害する延長線上に配置された。

7.35

斜面ヘクスサイド: もし砲兵ユニットが“斜面の上の”ユニットを砲撃するなら、砲兵ユニットの射程から1を引く。もし砲兵ユニットが“斜面の下の”ユニットを砲撃するなら、砲兵ユニットの射程に1を足す。

7.36

砲兵ユニットは射程より遠くを砲撃することはできない。

7.37

砲撃セグメントの間に敵 ZOC にいる砲兵ユニットは砲撃する必要はない。しかしながら、もし砲撃するのであれば隣接する敵ユニットを砲撃せねばならない。

8.0 突撃

非砲兵ユニットは突撃セグメントに戦闘を行う。それらは攻撃対象のユニットに隣接していなければならない。敵 ZOC にいるユニットは攻撃を強制される。

8.1 手順

- (1) 攻撃側は攻撃ユニットと防御ユニットを指定する。
- (2) 攻撃に参加するユニット全ての戦力を合計する。
- (3) 防御側の戦力を合計する。
- (4) 攻撃側の戦力と防御側の戦力を比べ戦力比で表す。
- (5) 戦力比を突撃テーブル(AT)の戦力比の列と比べ、端数を切り下げた実際の戦力比に最も近い列を選ぶ。
- (6) 突撃に影響するコラムシフト(地形、特別ユニット、竜騎兵の突撃、その他)がどれだけ発生するか決定する。
- (7) 1つのダイスを振り、結果を適用する(突撃の結果は突撃テーブルの隣で説明されている)。

8.2 攻撃と防御

8.21

味方プレイヤー(現在戦闘セグメントが発生しているプレイヤー)が攻撃側であり、敵プレイヤーが防御側となる。

8.22

敵の支配地域にいるユニットは攻撃を強制される。攻撃側は隣接している全ての防御側ユニットを攻撃せねばならず、そのような防御側ユニットは全て攻撃されねばならない(全ての場合においてヘクスあたり8戦力まで攻撃できることに注

意)。例外: 指揮官と砲兵ユニット - 以下参照。

8.23

攻撃は攻撃側が望む順番で解決される。

8.24

攻撃側ユニットは突撃セグメントあたり1度より多く攻撃してはならない。防御側ユニットは突撃セグメントあたり1度より多く攻撃されてはならない。

8.25

個々のユニットの戦力を分割することはできない。戦力は1つの攻撃にのみ適用される。

8.26

同じヘクスにいる全ての防御側ユニットは1つの合計された戦力として扱わねばならない。もし攻撃側は突撃を可能なユニットが1ヘクスあたり1ユニットより多くあるならば、それらを1つの戦力に合計せねばならない。

8.27 複数ユニットの突撃

8.271

2つ以上の攻撃側ユニットが1つの防御側ユニットを攻撃する時、攻撃側は1つの戦力に合計せねばならない。1つの攻撃側ユニットが2つ以上の防御側ユニットを攻撃する時、防御側は1つの戦力に合計せねばならない。

8.272

複数の攻撃側ユニットが複数の防御側ユニットを攻撃する時、攻撃側は以下の状況に当てはまる限り1つより多い戦闘に分割することができる:

- (1) 敵の支配地域にいる全ての攻撃側ユニットは攻撃しなければならない。
- (2) 味方の支配地域にいる全ての防御側ユニットは攻撃されなければならない。
- (3) それぞれの攻撃を行う全ての攻撃側ユニットは攻撃を行うおとしているユニットの支配地域にいなければならない。

8.28

攻撃側は他の防御しているユニットに対してより有利な戦力比を得るために、故意に1つまたはそれ以上の攻撃側のユニットを不利な戦力比の犠牲にしてもよい。これを“ソーク・オフ”と呼ぶ。

8.3 戦闘での地形効果

地形の種類は戦闘を解決するために使用される AT の列の選択に影響を与える。

8.31

防御側のヘクスの地形によっては戦力比の列を左にシフトすることがある。例えば、もし防御側が3対1で攻撃を受け、防御側の地形が左に2シフト受けられる地形だったら、戦力比は3対2に減じられる。

8.32

もし1つより多い種類の地形が防御側のヘクスにあったら、防御側に最も有利な地形を用いる。もし攻撃側が1つより多いヘクスサイド越しに攻撃をかけたら、最も攻撃側に有利な1つを用いる。

8.33

地形効果チャートは戦闘での地形の影響を提供する。

8.34

例1: 別々のヘクスにいる2つのイギリス軍ユニット(1つの戦力は“5”, もう1つの戦力は“4”)が平地にいる戦力“5”のアメリカ軍ユニットを攻撃する。戦力比は3対2となる($(5 + 4) / 5 = 9 / 5$, 端数切り捨てで3対2)。

8.35

例2: 2つのアメリカ軍ユニット(共に戦力は“3”)が平地の同じヘクスでスタックしている合計戦力が“11”のイギリス軍ユニットを攻撃する。戦力比は2対3となる($(3 + 3) / 8 = 6 / 8 = 0.75 / 1$, 端数切り捨てで2対3)。スタック制限のためイギリス軍ユニットは8戦力でのみ防御を行うことに注意。

8.4 砲兵と突撃戦闘

8.41

砲兵ユニットは決して突撃を行わない。味方の歩兵または竜騎兵とスタックしておらず突撃セグメントを敵支配地域内で迎えた砲兵ユニットは自動的に AR1 の結果を被る。

8.42

混乱したか士気チェックに失敗した砲兵ユニットは 8.51 項により後退を行えない; 混乱面に裏返された後その場にとどまる(砲は放棄された)。後退の結果を被った味方のユニットとスタックしている砲兵ユニットは戦闘ユニットと一緒に士気チェックを行い、後退するか士気チェックの結果として混乱する。混乱が除去の結果を受けた味方のユニットとスタックしている砲兵ユニットは混乱する。もし敵ユニットが戦闘後前進で砲兵ユニットのいるヘクスに進入してきたら、砲兵ユニットはプレイから除去される。

8.43

砲兵ユニットは印刷されている砲撃力の半分で防御を行う。(注: ヘクスではやはり最大8戦力で防御を行う。)もし結果が混乱、除去、または士気チェックに失敗したら、砲兵ユニットはプレイから除去される。もし士気チェックを受ける歩兵ユニットのヘクスにいずれかの砲兵ユニットが存在すれば、歩兵ユニットは士気チェックのダイスロールに - 1 の士気修正を得る。

8.5 突撃の結果の前進と退却

ユニットは戦闘の結果後退または前進できる。これは突撃セグメントに発生する特別な形態の移動である。

8.51

後退。後退は戦闘の結果発生する。スタックしたユニットをプレイヤーが適切と考えるように別々にまたは一緒に退却することができる。

- ・ 攻撃側または防御側の後退の結果はユニットを1ヘクス退却することを命じる。
- ・ 攻撃側または防御側の混乱の結果は移動許容力と同じヘクス数退却することを命じる。後退するユニットは地形の種類にかかわらず(ユニットが隊列に関係なく、いわば丘に向かって逃げているので)それぞれのヘクスに進入するたび1移動力消費する。後退している混乱したユニットはその他禁止された地形(例えば川ヘクス)を越えることはできない。
- ・ 士気チェックの失敗は混乱と最初のヘクスから自身の許容移動力での退却を引き起こす。

8.511

退却または混乱を含む戦闘の結果を受けたユニットは突撃テーブルに記された退却の優先順位に従って交戦した敵ユニットから離れるよう移動を試みねばならない。

8.512

もしスタック制限を超えて味方の占めるヘクスに進入したら、退却しているユニットは上記の優先順位リストに従ってスタッキングの要求を満たすまで1度に追加ヘクスの後退を行う。スタッキングを超過したユニットの退却可能なヘクス数の制限はない。

8.513

ユニットは敵支配地域に退却してよい。その結果そのヘクスにいるその他のいかなる味方ユニットも同じように後退または混乱の士気チェックを行う。

8.514

もしユニットが退却する場所がなかったら(完全に敵ユニットまたは禁止地形に囲まれている)またはマップ外への退却を強制されたら、ユニットは除去される。

8.515

もし退却せねばならないユニットと指揮官がスタックしていたら、指揮官も一緒に退却せねばならない。もしスタックにユニットが別々のヘクスに退却したら、指揮官は所有するプレイヤーが望むスタックのどちらにでも退却してよい。

8.516

退却はそれぞれ個別の戦闘の解決と同時に即座に行われる。

8.52

戦闘後前進。

8.521

突撃の結果ヘクスから全ての敵ユニットがいなくなったらいつでも、ユニットは戦闘後前進が行える。戦闘結果(突撃テーブルの隣に印刷されている)が、いつ戦闘後前進が発生するかを示す。戦闘に参加したユニットのみが前進を行え、かつ前進したユニットが指揮範囲外になってはならない。

8.522

前進するヘクス数はユニットの種類による。竜騎兵は2ヘク

ス前進できる。歩兵は1ヘクス前進できる。指揮官はスタックしているいかなるユニットとも共に前進できる。その他のユニット(砲兵、その他)は戦闘後前進を行えない。

8.523

前進する最初のヘクスは敵が空いたヘクスでなければならない。(竜騎兵は)2つ目のヘクスはいかなる方向でもよい。

8.524

ユニットは罰則無しに敵の支配地域に入って、通って、出てよい。戦闘後前進において ZOC は適用しない。

8.525

戦闘後前進を行うユニットはスタック制限に従わねばならない。

8.526

進入禁止地形に戦闘後前進を行ってはならない。

8.527

戦闘後前進は個々の戦闘解決後ただちに発生する。これはプレイヤーが味方ユニットの前進で敵ユニットの退路を断つことができることを意味する。

9.0 ユニットの混乱、士気と回復

ユニットは2つの状態のうちの1つにある:良好状態が混乱である。良好状態はユニットの表面で表される。混乱したユニットは裏返した反対の面で表される。

9.1 混乱の効果

ユニットは混乱面に裏返される(アイコンがなく陰のかかった面)。この面は以下を表す;

1. 戦闘力が減少する(6.0 項のみによりスタックの目的においては倍加される)。
2. 移動力には影響しない;しかしながら、もし移動するなら、連絡線(10.0 項参照)か、あるいは移動の最後に味方の指揮官に近づくよう移動せねばならない。
3. 士気値が低下する。
4. 混乱したユニットは移動セグメント中に敵支配地域に進出してはならない。もし敵 ZOC で移動セグメントを開始したら、そこにそのまま留まり混乱面で突撃セグメントに参加する。
5. 突撃テーブルの混乱の結果(AD/DD の結果)と砲撃テーブルの“DD”の結果で除去される。

9.2 士気

全てのユニットはカウンター上の右中央に印刷された士気値を持っている。

9.21 士気チェック

ゲームのルールでユニットに“士気チェック”を要求することが確実にある。士気チェックは以下のように行われる。

1. プレイヤーは戦闘ユニットそれぞれに1つダイスを振る。味方指揮官、砲兵、竜騎兵はもちろん、敵ユニットの存在もダ

イスロールを修正する。士気チェックを行うユニットと士気チェックを引き起こしたユニットの間の防柵、フィールドワーク、堡壘ヘクスサイドの存在もまたダイスロールを修正する。つまり、防柵の後ろで守っていたユニットが防柵ヘクスサイド越しに突撃を受けた際に修正を得る。逆に言えば、ユニットが平地ヘクスサイド越しに攻撃を受けたら、たとえ防柵ヘクスサイドに接していたとしても修正を得られない。PAC の崩壊トラックに記された士気チェックの修正を参照すること。

2. もし結果がユニットの士気値と等しいか小さかったら、ユニットは士気チェックに成功する。
3. もし結果がユニットの士気値より大きかったら、ユニットは士気チェックに失敗する。
4. 士気チェックに失敗した罰則は個別ルールと PAC の適切な表及びチャートに要約されて記載されている。

9.22

士気チェックのダイスロール修正に関わらず、修正前ダイスロールの“1”の結果は常に成功で“10”の結果は常に失敗である。

9.3 回復

回復は混乱したユニットが回復し良好な状態の面に裏返されるための特別な種類の士気チェックである。

味方の回復セグメントにおいて、全ての混乱した味方ユニットは回復チェックを行わねばならない。

手順

1. 混乱した味方ユニット毎に1回ずつ回復を試み、回復チャートの結果を参照する。
2. それぞれの回復の試みはユニットの混乱した士気値とダイスロールを足して回復テーブルと比べることで行われる。スタックしている1人の指揮官の指揮値をスタックのどのユニットにも加えることができる。もし回復を試みるユニットが敵ユニットに隣接していたら回復ダイスロールから2を減じる。
3. 回復に限って、ダイスロールの“1”と“10”に特別な効果はない。

10.0 連絡線(LoC)

それぞれのシナリオにいずれかの側の連絡線が指示されている。それはイギリス軍には赤の星印、アメリカ軍には青の星印で印を付けられた、マップ端の1部分であったり明記された道路、小径、ヘクスであったりする。混乱の結果退却するユニットは可能ならば彼らの側の LoC に向かって退却せねばならない。もし連絡線ヘクスが占領されていたら、あるいは敵ユニットに妨害されず LoC へ向かうヘクスがなかったら、最優先はそれぞれの戦闘の専用ルールで与えられる代替の LoC ヘクスである。第2は当初の LoC ヘクスに隣接したヘクス、2ヘクス離れたヘクス、などである。そのような状況の時、最も近い代替ヘクスに向かって移動する。もしマップ端に到達し少なくとも1移動ポイント残っていたら、それらはマップから取り除かれゲームの目的においては除去されたものとみなす。

11.0 指揮官と指揮

指揮官はその戦闘に参加した旅団あるいはそれ以上のレベルの司令官はもちろん、その幕僚をも表す。指揮官は“指揮値”を通してスタックしているユニットの士気を高める。同様に“指揮範囲”によって戦闘ユニットを“指揮下”に置く。これらは戦場で司令官と幕僚が作戦を有利に導く能力を表している。

11.1 指揮官

11.1.1

1つのヘクスにどれだけの指揮官がスタックしてもよい。

11.1.2

指揮官は決して混乱を被ることはなく、味方ユニットとスタックした時でもその他の戦闘の結果を及ぼされることはない。

11.1.3

指揮官は指揮官とスタックしたユニットが DD あるいは DE の結果を受けた時はいつでも戦死チェックを行わねばならない。指揮官毎に1個のダイスを振る。結果が1~3の場合、指揮官は除去される。結果が4~10の場合、指揮官は8ヘクス(敵 ZOC は関係ないが、敵ユニットを通り抜けることはできない)までの最も近い味方ユニットまで移動する。もし指揮官が味方ユニットまでの道筋をたどれないなら、指揮官は捕虜になったとみなされ(除去され)、崩壊トラックに数えられる。もし指揮官が単独でヘクスにおり敵の竜騎兵が同じヘクスに入ってきたら同じ手順を踏む。もし敵ユニットが歩兵だったら(許容移動力4)、ダイスを振り2~10で指揮官は脱出する。

11.1.4

プレイヤーは敵の指揮官(たち)のみがいるヘクスに砲撃あるいは突撃を行ってはならない。

11.1.5

指揮官は支配地域を持たない。指揮官は指揮官自身で戦闘を行ってはならず、味方ユニットとスタック(あるいは味方ユニットのいるヘクスに進入)することなく敵ユニットに隣接してはならない。他の味方ユニットとスタックすることなしに敵指揮官ユニットのいるヘクスに進入してはならない。

11.1.6

味方ユニットが戦闘後前進あるいは後退で敵指揮官のみがいるヘクスに進入してよい。その場合、対象の指揮官に11.13の手順を使用する。

11.2 指揮官の指揮値

11.2.1

それぞれの指揮官はスタックしているユニットの士気値を増大させるために使われる指揮値を持つ。指揮官は回復の試みで指揮値を加えることができるのと同様にスタックしている全てのユニットの士気チェックにおいて指揮値を減じることができる。例えば、もし指揮値“2”の指揮官が士気値“4”のユニットとスタックしていたら、ユニットが士気チェックを行う時にダイスロールから“2”を引く。混乱面の士気値が“4”のユニット

が回復チェックを行う時、“2”が加えられる。これらは指揮官とスタックしている時のみ適用される。

11.2.2

1つのユニットに対しターン毎に1人より多い指揮官の指揮値は使用できない。しかしながら、もし指揮官と同じヘクスに1つ以上の味方ユニットがいるなら、指揮官は指揮値をそのような全てのユニットに使用することができる。指揮官はいかなる目的においても他の味方指揮官と指揮値を合計することはできない。

11.3 指揮範囲

全ての指揮官は“指揮範囲”を持っている。これは戦場でその作戦を統制する能力を表す。指揮官は指揮範囲内にいる全ての味方ユニットを統制できる。指揮官以外のユニットがある特定のゲーム内の行動を行うために、適切な指揮官の指揮範囲内にいなければならない。

11.3.1 指揮範囲をたどる

指揮で説明されたヘクスの範囲は指揮官のいるヘクス(を含まない)から指揮下にあるユニットが占めるヘクス(を含む)までたどられる。

指揮は決して以下を通過あるいは進入してはならない:

- ・ 指揮官の進入が禁止された地形
- ・ 敵の占めるヘクス
- ・ 味方ユニットが占めていない敵支配地域ヘクス

例えば、指揮範囲が“1”の指揮官は指揮官とスタックしているか隣接している味方ユニット全てを指揮下にできる。

11.3.2

ユニットが指揮“下”か指揮“範囲外”かは、それぞれのプレイヤーターンの指揮セグメントに決定される。ユニットの指揮の状態は残りのプレイヤーターンの間中ずっと持続する。指揮下のユニットは味方指揮官の指揮範囲を超えたヘクスに移動することができる。ターンを指揮範囲外で迎えたユニットはそのターンの後で味方指揮官の指揮範囲内に移動してきても指揮範囲外のままである。ユニットの指揮状態は現在のターンにのみ適用される。

11.4 指揮の効果

指揮の効果は現在進行中のプレイヤーターン全体の間持続する。指揮はプレイヤーターンの間ユニットに影響を及ぼす。

11.4.1 指揮下のユニット

- ・ 敵支配地域に進入できる。
- ・ 強行軍を使用できる。
- ・ 砲兵ユニットが同じヘクスにスタックなおかつ指揮官もしスタックしていたら砲撃力を合計することができる。

b. 指揮範囲外のユニット

- ・ 移動の間敵支配地域に進入できない。敵 ZOC で移動を開始したユニットは離脱を試みるか留まって通常通り戦闘を行うことができる。

- ・ 強行軍を使用できない。
- ・ 戦闘後前進を行えない。
- ・ 砲兵は砲撃できない。

11.5 指揮官

指揮官は常に指揮下にあるとみなされる。指揮官は指揮範囲内のいかなる味方ユニットをも指揮してよい。

11.6 増援

増援は到着したターン常に指揮下にある。

12.0 軽歩兵 & 竜騎兵

12.1 軽歩兵

特定のユニットは“軽歩兵”と指示されている。全ての軽歩兵は許容移動力を丸で囲って表されている。

12.1.1

軽歩兵ユニットは森林、沼地、街の地形を通過するのに1少ないMPを費やす。これは森林あるいは街ヘクスなら1MP、沼地なら2MP費やすことを意味する。

12.1.2

もし軽歩兵が森林、街、沼地ヘクスを守る敵ユニットへの突撃に関与していたら、攻撃側は1コラム右の修正を得る。もし森林、街、沼地で防御しているユニットが軽歩兵を含んでいたら、防御側は1コラム左の修正を得る。

12.1.3

森林、沼地、町を移動する軽歩兵は敵の普通の歩兵のZOCを無視できる(しかしながら問題の敵のスタックが軽歩兵あるいは竜騎兵を含んでいない場合のみ)。

12.2 竜騎兵

12.2.1 突撃

竜騎兵は乗馬した兵士である。もし良好状態の竜騎兵が最も近い敵ユニットから少なくとも2ヘクス離れて移動セグメントを開始していたら、突撃を選択することができる。突撃するためには、平地か林にいる敵ユニットあるいはスタックに隣接して移動を終えねばならず、突撃を行うユニットも平地か林のヘクスを占めねばならない。次の突撃セグメントで、良好状態の竜騎兵は敵ユニットの存在する1つの平地あるいは林ヘクスを攻撃することができ、突撃戦闘は1コラム右にシフトされる。このシフトは良好状態の竜騎兵が防御地形にいることで打ち消される。

12.3 離脱

竜騎兵は敵の歩兵や軽騎兵のZOCから離脱するときには士気チェックを行う必要がない。敵の竜騎兵のZOCにいるならば士気チェックを行わねばならない。軽歩兵は敵の歩兵のZOCから離脱するときには士気チェックを行う必要がない。敵の軽歩兵や竜騎兵のZOCにいるならば離脱の修正を行った上で士気チェックを行う。

(注:これはこれらのユニットが特に後衛として用いることに価

値がある。4.42項参照。)

13.0 崩壊

13.1 崩壊

両軍は専用ルールで定められた“初期崩壊レベル”を持つ。あるゲームではイベントで軍の崩壊レベルが変動(普通は下方へ)することがある。これらのイベントは13.2項および専用ルールに記されている。軍の現在の状態は崩壊トラックに記録される。崩壊レベルが“0”に達した時、軍は“崩壊”しゲーム終了となる。崩壊した方の軍がゲームに敗北する。

13.2

それぞれのユニットの裏面にはゲームから除去されたら崩壊トラックから減じるポイントの数字が記されている。味方ユニットの被ったそれぞれの混乱は、次のスケジュールに従いそのユニットが除去されたら減じるポイントに応じた崩壊ポイントの損失をもたらす:

崩壊レベルの損失	除去ポイント
1/2ポイント	2ポイント以下
1ポイント	3ポイント
2ポイント	4ポイント以上

13.3

それぞれのリーダーの除去は指揮範囲と指揮値の合計と等しいポイントの崩壊トラックの損失をもたらす。それぞれの敵ユニット(砲兵を除く;除去された砲兵は両軍に崩壊をもたらさない)の除去は自軍側に1ポイントの追加をもたらす。(専用ルールで特に記される場合を除いて両軍の崩壊レベルにポイントを加える唯一の方法であることに注意。)

14.0 勝利条件

14.1

それぞれのゲームで崩壊が利用され、以下の勝利条件が適用される。

- ・ 決定的な勝利は相手が崩壊したプレイヤーに即座に与えられる。
- ・ もし両軍共にゲーム終了まで崩壊しなかったら、崩壊レベルのより大きい方が勝利する。もし両軍が同じレベルだったら、後攻の軍が勝利する。(注:プレイのバランスを取る最もよい方法としてそれぞれのシナリオで両軍をそれぞれ1回ずつ2度プレイすることをお薦めする。)

14.2

崩壊を使用しないゲームでは、一方の軍が勝利を得るために成し遂げなければならない特定の条件がある。さもなければ、その軍は敗北する。(例えば、カムデンの歴史カルシナリオでイギリス軍は全てのアメリカ軍を期限内に混乱あるいは除去させることによって歴史の状況と一致させなくてはならない。)

専用ルール

ベニントン

15.0 イントロダクション

ベニントンは 1777 年 8 月 16 日にベニントンの町の近くで起きた戦いを再現する。パウム指揮下のイギリス軍勢は、もし友好的な地方でなくとも軽い抵抗と中立に対して徴発する作戦に出発していた。しかしながら、最近任命されたスターク将軍は今ヴァーモントであるグリーンマウンテンの地域で大量の徴兵を実施していた。彼と彼の“グリーンマウンテン・ボーイズ”はパウムが彼の軍勢に塹壕を掘らせ増援を送るあいだベニントンに集まっていた。スタークの軍勢が攻撃した時(スタークの有名な引用“我々が夜までに彼らを叩きのめすか、モリー・スタークが未亡人になるかだ!”と共に)、彼らは二重包囲でパウムの軍勢を圧倒し、それから宿営地の略奪に移った。ヘッセン傭兵ブライマン大佐指揮下の救援の縦隊はワーナーの戦場への到着により停止したが、さもなくば勝利は敗北へと移っていったらう。アメリカ軍は再集結しブライマンの縦隊を退却それから潰走へと強いた。夜の訪れと疲労だけがヘッセン傭兵の軍勢を丸ごと失うことなしに戦闘から離脱することを可能にした。もしブライマンの縦隊がその日の早いうちに到着していたら、戦いは五分五分だったかもしれない。

16.0 初期配置と増援

両軍の全てのユニットはカウンター上の識別名とマップ上に印刷されている識別名を一致するように配置する。残りのイギリス軍はパウムの砦の5ヘクス以内でゲームを開始する。

16.1

ベニントンの戦いは8ターンからなる。それぞれのターンはアメリカ軍が先攻である。ターンは1500から1830まで進行する。

16.2 増援

16.2.1 アメリカ軍

1500:スターク, 1S, 2S, 3S, 4S, 5S, 6S がヘクス 1011 に到着

1530:ワーナー, Warner/1, Warner/2, Warner/3 がヘクス 1011 に到着

16.2.2 イギリス軍

1630:ブライマン, AC1, AC2, AC3, Arty3 がヘクス 3306 に到着

17.0 特別ルール

全てのパウムの砦への攻撃は左に2シフトする。

17.1 ヒストリカルシナリオ

歴史的にはパウムの軍勢は分散した形で配置され、ブライマンはパウムの軍勢が敗北したあとまで到着しなかった。アメリカの軍勢は彼らが勝利し、隊列を解き略奪し捕虜を得るよう考えられていた。歴史的な状況をシミュレートするため、アメリカの軍勢は最初の3ターン指揮下にあるとみなす。もしアメリカ軍のプレイヤーターンの初めに全てのパウムの軍勢が除去

されるか潰走するか、あるいはアメリカ軍がパウムの砦を全て占領し4ヘクス以内に良好状態のユニットがいなかったら、ワーナーの部隊を除く全てのユニットが混乱状態に裏返される。それらは回復セグメントに標準ルール通り回復を試みてよい。

17.2 What-If シナリオ

17.2.1

このシナリオはブライマンの軍勢がアメリカ軍の攻撃前に到着し配置が間に合ったと仮定する。イギリス軍プレイヤーは彼の軍勢をパウムの砦の5ヘクス以内に自由に配置してよい。アメリカ軍プレイヤーは5つの初期配置ユニットをいずれかのヒストリカルな初期配置に置くかマップ東端の列のヘクスに沿って配置してよい。アメリカ軍の増援はヒストリカルに出現するか、2つのターンに配置され、北端か南端のどちらか一方、あるいは両方の指示された進入ヘクスに出現してよい。再記するが、アメリカの軍勢は最初の3ターン指揮下にあるとみなす。

17.2.2

アメリカ軍ユニットは 17.1 で示された混乱はしない。

18.0 勝利条件

18.1

ヒストリカルシナリオでは、アメリカ軍プレイヤーは勝利を達成するために8ターン以内にパウムの砦の5ヘクス以内の全てのイギリス/ヘッセン傭兵ユニットを除去あるいは潰走させなければならない。8ターンの終わりに良好な状態のイギリス/ヘッセン傭兵ユニットがパウムの砦の5ヘクス以内にいればイギリス軍が勝利を成し遂げる。

18.2

What-If シナリオでは、勝利は 14.0 項に従って決定される。

18.2.1 開始時崩壊トラック

イギリス軍:25

アメリカ軍:25

フリーマン農場

15.0 イントロダクション

フリーマン農場は 1777 年 9 月 19 日サラトガ近くで起きた戦いを再現する。パーゴイン指揮下のイギリス軍はハドソン川に沿って南下していた。ベニントンの戦いで 1,000 人以上を失ったあと、ハウがニューヨーク市からフィラデルフィアを占領するために前進するのを中止したとの知らせを受けた時、パーゴインは困難の渦中にいた。彼は未だピーミス高地を占領することによってスカイラー(戦いのちょうど直前にゲーツに取って代わられた)指揮下のアメリカ軍を敗北させるための努力をすと決意していた。彼の目的はアメリカ軍の側面に回り込み、丘の西のより高い位置に砲兵を配置することだった。ゲーツがイギリス軍を攻撃するままだとさせ危険でないようにみえた間、アーノルドはイギリス軍の前進に対抗することを主張した。

16.0 初期配置と増援

NY Militia 及び MA Militia を除く全てのアメリカ軍ユニットは xx11 列のヘクスの南、27xx 列のヘクスの東でアメリカ軍プレイヤーが自由に配置する。全てのイギリス軍ユニットは xx39 列の北、27xx 列の東に配置する。

16.1

フリーマン農場の戦いは 18 ターンからなる。それぞれのターンはアメリカ軍が先攻である。ターンは 1030 から 1800 まで進行する。

17.0 特別ルールはない

18.0 勝利条件

18.1

もしイギリス軍が 3007 か 3008 のどちらか一方のヘクスをゲーム終了までに占領するか、ゲーム中いかなる時でもマップ南端の 1801 から 2401 の間のヘクスから少なくとも 8 戦力をマップ外に出すことができたなら、イギリス軍プレイヤーは決定的勝利を成し遂げる。もしアメリカ軍プレイヤーがマップ北端の 1444 から 1844 の間のヘクスから少なくとも 8 戦力をマップ外に出すことができたなら、アメリカ軍プレイヤーは決定的勝利を成し遂げる。もしどちらかの側が 1800 ターンの終了時に崩壊トラックの 0 に達していたら、勝利は標準ルールの勝利条件 (14.0 項参照) で決定される。

18.2.1 開始時崩壊トラック

イギリス軍: 50

アメリカ軍: 50

ピーミス高地

15.0 イントロダクション

ピーミス高地は 1777 年 10 月 7 日サラトガ近くで起きた戦いを再現する。アメリカ軍の態勢がアーノルドとゲーツの間の敵意を除いて好転していく間、イギリス軍にとって事態は次第に悪化していた。イギリス軍がアメリカ軍の側面を包囲する最後の試みに出た時、ゲーツは 3 個旅団でイギリス軍の前進に反撃を加えることを許可した。アーノルドは激烈に戦場へ進撃し、フレーザーの前進してきた軍団とプライマンの砦 (そして両方の指揮官を死か瀕死に導く) の両方を打ち破る反撃を指揮した。この戦いはニューイングランドを切り離すイギリス軍の試みの運命を封じ、サラトガでの降伏へ導いた。

16.0 初期配置と増援

全てのアメリカ軍ユニットは xx12 列のヘクスの南、35xx 列のヘクスの東でアメリカ軍プレイヤーが自由に配置する。プレイで使用されない 62nd Reg を除く全てのイギリス軍ユニットは 1415 から 4529 のヘクスの列の北に配置する。

16.1

ピーミス高地の戦いは 18 ターンからなる。それぞれのターンはアメリカ軍が先攻である。ターンは 1030 から 1800 まで進行する。

17.0 特別ルール

2つの戦いの間にイギリス軍は彼らの立場の助けとするために陣地を構築していた。イギリス軍プレイヤーはマップ上のそれぞれ点の打たれたヘクスに彼が望む3つのヘクスに向けて陣地マーカーを置く。一旦置かれたら、向きを変えることはできない。アメリカ軍が3つのいずれかのヘクスサイド越しに行く砲撃あるいは突撃は1コラムシフトする(注:もしイギリス軍が移動し陣地ヘクスサイド越しに突撃を行ったら、彼らの攻撃も同様に1コラムシフトする)。アメリカ軍が陣地マーカーの置かれたヘクスに進入したら陣地マーカーを裏返しアメリカ軍の支配下となったことを示す(同じ向きを維持すること)。

18.0 勝利条件

18.1

もしイギリス軍がゲーム中いかなる時でもマップ南端の 1801 から 2401 の間のヘクスから少なくとも 8 戦力をマップ外に出すことができたなら、イギリス軍プレイヤーは決定的勝利を成し遂げる。もしアメリカ軍プレイヤーがマップ北端の 1444 から 1844 の間のヘクスから少なくとも 8 戦力をマップ外に出すことができたなら、アメリカ軍プレイヤーは決定的勝利を成し遂げる。もしどちらかの側が 1800 ターンの終了時に崩壊トラックの 0 に達していたら、両軍共に 1800 ターンの終了時に占領している、あるいは最後に占領した、あるいは通過した陣地マーカー1個ごとに崩壊トラックへ1を足すことを例外として、勝利は標準ルールの勝利条件 (14.0 項参照) で決定される。

18.2.1 開始時崩壊トラック

イギリス軍: 45

アメリカ軍: 60

キャムデン

15.0 イントロダクション

キャムデンは 1780 年 8 月 16 日キャムデン近くで起きた戦いを再現する。ゲーツ、「サラトガの英雄」はコーンウォリスが同じ事をアメリカ軍に行おうと努めている間、夜行軍でイギリス軍を奇襲で捕らえることを企てた。2つの軍勢はお互い真っ暗な早朝に出会い、小競り合いののち 500 メートルもない距離で野営した。夜明けが訪れた時、ゲーツは彼の部下のよりよい判断に反して、戦うことを決意した。

16.0 初期配置

両軍の全てのユニットはカウンター上の識別名とマップ上に印刷されている識別名を一致するように配置する。

16.1

キャムデンの戦いはヴァリエーションによって5ターンあるいは8ターンからなる。それぞれのターンはイギリス軍が先攻である。ターンは 0700 から 0900 あるいは 1030 まで進行する。

17.0 特別ルール

17.1 ヒストリカルシナリオ

17.1.1

歴史的には、ヴァージニアと大部分のノースカロライナ民兵

はほとんど即座に戦いから逃げた。この大惨事を再現する目的で、ヴァージニア民兵ユニットと第1及び第2ノースカロライナ民兵は最初のターンイギリス軍が移動する前に DD の結果を被る。彼らの退却は予備のユニットを通過しなければならず、それらは自動的に混乱する;ゲーツはマップ外に移動し、決して戻らない。

17.12

アメリカ軍には第5プレイヤーターンがない。ゲームはイギリス軍の第5プレイヤーターンで終了する。

17.2 What-If シナリオ

17.21

アメリカ軍はユニットの配置を変更することができる。1つの旅団を予備に指定し、3545 と 3546 ヘクスに配置しなければならない。残りの3つの旅団はいかなる前線ヘクス(3843-3849)に配置してもよい。砲兵と指揮官ユニットはいずれかの配置した旅団に自由に配置してよい。アーノルドとポーターは前線の北のいずれかのヘクスに自由に配置してよい。

17.22

民兵ユニットは 17.11 に明記されているようには潰走しない。

18.0 勝利条件

18.1

ヒストリカルシナリオにおいて、イギリス軍プレイヤーは勝利するために全てのアメリカ軍ユニットを除去あるいは潰走させるのに4ターン与えられる。もしどのアメリカ軍ユニットでも第4イギリス軍プレイヤーターンに良好状態でいたら、アメリカ軍が勝利する。

18.2

What-If シナリオでは、勝利は 14.0 項に従って決定される。

18.21 開始時崩壊トラック

イギリス軍:25

アメリカ軍:25

カウペンス

15.0 イントロダクション

カウペンスは 1781 年 1 月 17 日ブロード川近くで起きた戦いを再現する。モーガン指揮下のアメリカ軍の軍勢はイギリス軍の縦隊を妨害するために機動し、最終的に戦いに臨んだ。モーガンは民兵には2回射撃して後退し再編し再度戦いに加わるよう命じて、彼の軍勢を常道でない3段の軍勢に配置した。作戦は民兵が潰走したと考え、大陸軍の位置する丘へ突撃してきたタールトン指揮下のイギリス軍に対して成功した。それから間違いの命令が大陸軍を後退させはじめた。勝利は失われたかと思われたが、大陸軍は突然イギリス軍に相対し、竜騎兵と再編した民兵がイギリス軍の側面に襲いかかり、かる

うじて逃げたタールトンと共に軍団騎兵を除くほとんどのイギリス軍は潰走した。

16.0 初期配置

両軍の全てのユニットはカウンター上の識別名とマップ上に印刷されている識別名を一致するように配置する。

エラッタ: *LC1, LC2, 71st の重複した配置ヘクス 4225 及び 4325 は無視すること。本来の配置ヘクスは 4626 と 4726 である。*

16.1

カウペンスの戦いは 8 ターンからなる。それぞれのターンはイギリス軍が先攻である。ターンは 0900 から 1230 まで進行する。

17.0 特別ルール

17.1

イギリス軍プレイヤーは大陸軍のユニットに攻撃されるか、攻撃するか、あるいはイギリス軍がヘクス 4232 を占領するまで予備ユニット(Legion Cavalry 1, legion Cavalry 2, 71st)を動かすことができない。

17.2

アメリカ軍プレイヤーは第1、第2ターンに民兵ユニットをモラルチェック無しに離脱させることができる。第1~第4ターンの間にマップ上の回復エリアのヘクスに通常移動、あるいは潰走で進入したいかなる民兵ユニットもそこで止まり、自動的に回復する。それらは続くターン通常に移動することができる。

18.0 勝利条件

18.1

勝利は標準ルールの勝利条件(14.0 項参照)で決定される。

18.11 開始時崩壊トラック

イギリス軍:20

アメリカ軍:20

ギルフォード・コートハウス

15.0 イントロダクション

ギルフォード・コートハウスは 1781 年 3 月 15 日ノースカロライナのギルフォード・コートハウス近くで起きた戦いを再現する。グリーンは数の上では優位に立つ軍勢を、弱い民兵が2斉射ののち後退し再編することを予定して3線に配置する、カウペンスでのモーガンの計画を繰り返した。ノースカロライナの民兵が自分の持ち場を固守していた戦いの最初の数分間は計画がうまくいったが、最終的にイギリス軍が突撃をしてきた時、彼らは敗走し戦場から逃げ去った。イギリス軍の突撃がヴァージニア民兵の列に突入したが、断固とした防御が再びイギリス軍の進軍を鈍らせた。最終的にイギリス軍は前進できるようになったが、彼らの戦線はすでに大陸軍に突撃した左翼

と民兵の残余を追う右翼に分かれていた。最初の突撃が失敗し、その瞬間イギリス軍の態勢が如何に貧弱であるか見抜けなかったため、グリーンは反撃とイギリス軍を潰走させる機会を逃した。イギリス軍は再編成して再度突撃し、激しい白兵戦と大陸軍の反撃を受けた。この反撃はアメリカ軍とイギリス軍を同様に殺傷するコンウォリスの白兵戦へのぶどう弾の射撃命令により粉碎された。最終的にグリーンは総撤退を命じ、一方イギリス軍は追撃を行うには疲労しすぎている。前に起きたように、そして続けて、イギリス軍は戦いに勝利したが、損失と兵站のため戦役を継続することができなくなっていた。

16.0 初期配置

両軍の全てのユニットはカウンター上の識別名とマップ上に印刷されている識別名を一致するように配置する。

エラッタ: *イギリス軍の Arty ユニットは 4018* ヘクスに配置する。
アメリカ軍の Lynch は 3912 ヘクスに配置する。

16.1

ギルフォード・コートハウスの戦いは10ターンからなる。それぞれのターンはイギリス軍が先攻である。ターンは 1200 から 1630 まで進行する。

17.0 特別ルール

17.1

アメリカ軍の第2線(ヴァージニア民兵)はイギリス軍のユニットが(砲撃あるいは突撃で)攻撃してくるかヘクス xx10 列に進入してくるまで動くことができない。アメリカ軍の第3線(大陸軍)はイギリス軍が攻撃してくるか、4ヘクス以内に進入してくるか、ヘクス xx07 列に進入してくるまで動くことができない; 第3線は射程内のいかなるイギリス軍ユニットをいかなる時でも砲撃してよい。

17.2

4201 の LoC ヘクスは 3602 の LoC ヘクスがイギリス軍に占領された時のみ使用される。

18.0 勝利条件

18.1

勝利は標準ルールの勝利条件(14.0 項参照)で決定される。

18.1.1

イギリス軍: 20

アメリカ軍: 50

ホブカークス・ヒル

15.0 イントロダクション

ホブカークス・ヒルは 1781 年 4 月 25 日カムデンの古戦場近くで起きた戦いを再現する。グリーン将軍は大陸軍と民兵からなる彼の小さな軍勢をカムデン近くのホブカークス・ヒルに陣取らせた。若く有能な士官のロードンは、最良の手段は攻撃であると確信した。彼は持てる者には全て武器を持たせた(彼の公式報告に寄れば軍楽隊さえも)。900 人の兵と

共にロードンはアメリカ軍を奇襲することを期待して濃い森林の中を狭い正面で行軍した。戦闘は 10:00 に始まった。グリーンは素早く状況を察しイギリス軍の両翼と対峙することを試みた。この試みは第1メリーランド連隊が混乱しアメリカ軍の側面を晒した時に失敗した。グリーンは総撤退を命じロードンが支配した戦場から去った。

16.0 初期配置

両軍の全てのユニットはカウンター上の識別名とマップ上に印刷されている識別名を一致するように配置する。

16.1

ホブカークス・ヒルの戦いは6ターンからなる。それぞれのターンはイギリス軍が先攻である。ターンは 1000 から 1230 まで進行する。

17.0 特別ルールはない

18.0 勝利条件

18.1

勝利は標準ルールの勝利条件(14.0 項参照)で決定される。

18.1.1

イギリス軍: 20

アメリカ軍: 20

ユートー・スプリングス

15.0 イントロダクション

ユートー・スプリングスは 1781 年 9 月 8 日ユートー・スプリングス近くで起きた戦いを再現する。グリーンはサウスカロライナのチャールストンの外側で作戦行動しているイギリス軍の残余を打ち負かすのを当てにした行軍の途上にあった。彼は素晴らしい情報を持っていたのに対し、相手のイギリス軍のステュアートは実質的に情報がなかった。従って、イギリス軍の野営地から4マイルも離れていない前進中のアメリカ軍の縦隊にイギリス軍の馬糧徴発隊が衝突した時、奇襲となった。イギリス軍は彼らの野営地の前に急ぎ戦列を整え、戦いは始まった。ユートー・スプリングスの戦いは独立戦争中恐らく最も対等の戦いだったろう。戦いは最初イギリス軍に有利に傾き、それからアメリカ軍が彼らを野営地の後に押し込み、野営地の略奪を始めた時、再編成したイギリス軍に撃退された。もう一度、その日にイギリス軍は勝利したが、彼らの沿岸の飛び地に退却を強いられた。

16.0 初期配置

両軍の全てのユニットはカウンター上の識別名とマップ上に印刷されている識別名を一致するように配置する。

16.1

ユートー・スプリングスの戦いは8ターンからなる。それぞれのターンはイギリス軍が先攻である。ターンは 1000 から 1330 まで進行する。

17.0 特別ルール

(完全に森林のヘクスと言うより)木のあるヘクスは林とみなす。平地ヘクスとの唯一の違いは砲兵の LOF を妨害することである。

18.0 勝利条件

18.1

勝利は標準ルールの勝利条件(14.0 項参照)で決定される。

18.1.1

イギリス軍:30

アメリカ軍:30

CREDITS

Design: *Christopher Cummins*

Development: *Joseph Miranda*

Playtesters: *Mike and Diane Taber, Brian DeWitt, Kevin Rhodes, Jeff Albanese, Larry Baggett*

Counters: *David McElhannon*

Maps: *Mark Simonitch*

Rule Book & Box Cover: *Christine Lockwood*

[和訳作成 2005.01.03]