

Rebels & Redcoats, Vol. III

Decision Games, 2003

標準ルール

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	2
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	10
	ブルックリンの戦い、1776年8月27日	10
	ハーレム高地、1776年9月16日	11
	ホワイトプレーンズ、1776年10月28日	12
	トレントン、1776年12月26日	12
	プリンストン、1777年1月3日	13
	ストーニーポイント、1779年7月16日	14
	キングスマウンテン、1780年10月7日	14

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 にはブランドウィン・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・キャムデン・カウペンズ・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つ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。

1.2.3

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の軍の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。カウンターの切り離す時に、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いると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いことはできない。

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く。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を通過し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を通過して後退することが

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。

7.3.4

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なら、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。混乱か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しうるかを示す。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:良好状態か混乱である。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入してはならない。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。

9.2.1 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。

9.2.2

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回づつ回復を試み、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。

10.1 **Rebels & Redcoats III** での各ゲーム固有の LoC **Brooklyn**

アメリカ軍:1006

イギリス軍:4301, 4924, 2434.

Harlem

アメリカ軍:5501

イギリス軍:6126

White Plains

アメリカ軍:2514, 2814, 3114

イギリス軍:1834, 2834

Trenton

アメリカ軍: 1006, 1401

イギリス軍: 1812, 3003

Princeton

アメリカ軍 5001

イギリス軍: 6801, 6521

Stony Point

アメリカ軍: 4501

イギリス軍: 5606.

King's Mountain

アメリカ軍: 6634

イギリス軍: King's Mountain のいずれかのヘクス

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

11.11

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。

11.12

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。

11.13

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。

11.14

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。

11.15

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。

11.16

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

11.21

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にのみ適用される。

11.22

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。

11.31 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。

11.32

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困って表されている。

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。さもないと、その軍は敗北する。(例えば、カムデンのヒストリ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

ブルックリンの戦い、1776年8月27日

15.0 イントロダクション

1776年3月、ジョージ・ワシントンの軍はニューヨークに向かい、ニューヨーク市とブルックリンに駐屯した。ワシントンはおおよそ2万の兵をニューヨークに擁していた。彼はマンハッタンの北に“ワシントン砦”を、“砲兵中隊”の砲列をニューヨーク港の近くに構築した。彼の軍勢はイースト川の両側とマンハッタン島の上下にまたがり分散していた。

ウィリアム・ハウ將軍指揮下のイギリス軍が到着した時、アメリカ軍はショックを受けた;彼らはこれほど大きな艦隊を見たことがなかったのだ。目撃者のダニエル・マッカーソンは書き記している:“湾全体にあらん限りの船が浮かんでいる...私はロンドン全ての船ではないかと考えた。”

砲兵中隊は潜在的に大きな戦力だったが、不幸なことに砲は間違った方向に照準されていた。イギリス軍はスタテン島に上陸し、7月を通して次から次へと輸送船が到着し続けた。ジェンス、クリントン、コーンウォリスもまたニューヨーク港に渡ってきた。彼らは互いにイギリスの強大な遠征軍の用意を整え、ワシントンを攻撃する準備ができた。イギリス軍はヘッセン傭兵をも雇い入れ、それらドイツ人の存在はアメリカの民衆を大いに憤慨させた。

ワシントンにとっての最大の関心事は、制海権がないという事実にもかかわらず、彼の軍を分割しなければならないことに直面したことだった。また、その時のワシントンの軍は群衆よりましな程度で、多くは未だ規律もなく軍事上の常識に少しの敬意も払っていなかった。彼らは敵の砲兵に向き合う経験がほとんどあるいは全くなかった。

1776年8月22日、ハウは動き始めた。マンハッタンのアメリカ軍の砲兵と向き合う代わりに、利口にも88隻のフリゲートで橋をくぐってグレイヴスエンドに入った。それはブルックリン

にあり、彼はクリントン、コーンウォリス、フォン・ドノップ伯爵の指揮下で1万5千の兵を上陸させた。

ワシントンはレッドフックとフラットブッシュの丘の頂上と南の斜面の防備を固めることで反応した。1万ほどのイギリス軍の軍勢がアメリカ軍の周りに行軍してきて、5日間の野営の後、アメリカ軍に守られず放置されていたジャマイカ峠を東に行軍した。彼らはアメリカ軍を背後から奇襲した。アメリカ軍は四散し、森に追い込まれた。

1776年8月26日、ワシントンはブルックリンにやってきて、彼の軍勢が罨にはまったのを悟った。加えて側翼運動として、イギリス軍がブルックリンの西の海岸から追ってきた。8月29日、ワシントンはブルックリンを退去する時だと決めた。彼はもし退却がイギリス軍に発見されたら、軍の半分と指揮官の多くはイギリス軍の砲火と銃剣による大虐殺に捉えられるであろうことを知っていた。

ワシントンの軍は撤退の間死の危険に晒されていた。彼の判断ミスは軍を危険に陥れたが、同じく彼のリーダーシップの力が軍を救うことを可能とした。撤退は成功した。翌朝イギリス軍がブルックリン高地に到着した時、彼らは幾つかの錆びたバケツの他何者をも発見できなかった。

16.0 初期配置

以下のセットアップで指示されていない全てのアメリカ軍ユニットは2108~1920間の塹壕線の西に配置される。4301から進入してくるハウの縦隊を除いた全てのイギリス軍ユニットはマップ上にあり最初に移動する。

開始:0830 終了:1330

17.0 特別ルール

17.1

イギリス軍左翼のゆっくりとした突撃を再現するために、(グラントとゲームを開始した)グラントの軍勢は1100ターンの前までは1ターンあたり2ヘクスしか移動できない。1100ターン以降、グラントの軍勢(加えて到着した海兵隊)は自由に移動できる。

17.2 What-If シナリオ

イギリス軍は塹壕線にいるアメリカ軍の後衛を一掃しどこまでも追撃したかもしれない。これらを再現するために、ヒストリカルシナリオの終わりまでプレイした後、崩壊レベルを留めてプレイし続ける。イギリス軍は1400ターンまで25xx列の西に移動できない(再編成の時間をシミュレートしている)。朝の戦闘の残りから再生したユニットを増援として受け取る。1400ターンの開始時、及び朝の前にダイスを1個振り、4で割り、端数を切り捨てる。それが戦力1、士気値5の再生するアメリカ軍ユニットの数である。それらはブルックリンに置かれ、再生したユニット毎にアメリカ軍の崩壊トラックに2を加える。最終ターンは1830ターンである。(注:幾つかの余分なカウンターが使用可能だったので、3つのイギリス海軍カウンターが含まれている。戦い自体にそれらの船は参加していない。しかしながら、脅威は存在していた。これら3つのカウンターのためのルールは用意されておらず、プレイヤーはこれらを自由に適切と思われるように使用を試みてよい。)

18.0 勝利条件

18.1

ヒストリカルシナリオにおいて、イギリス軍が勝利するには、ゲーム終了までにアメリカ軍の後衛を崩壊させなければならない。さもなければアメリカ軍が勝利する。What-If シナリオにおいて、イギリス軍が勝利するには、ターン終了の 1830 ターンまでにアメリカ軍を崩壊させるか、ブルックリンを占領せねばならない。さもなければアメリカ軍が勝利する。

18.2 開始時崩壊トラック

アメリカ軍(ヒストリカル):23

アメリカ軍(What-If):70

イギリス軍:120

アメリカ軍セットアップ

塹壕線内か西側に: Washington, Putnam, Lasher, Drake, 14CA, 5PA, 3PA, Silliman, Gay, 1CA, Spencer, 20CA, 10CA, 21CA, Smith, Remsen, Hay, Forman, Johnston, Martin, Newcomb, Van Cortlandt, 9CA, 4CA, 7CA

砲兵は以下に配置される:

2111: Greene

2207: Putnam

1511: Cobble Hill

2306: Mill

1025: Defiance

1009: Stirling

2917: Arty 1

2827 の2ヘクス以内: Stirling, Smallwood, DE, Atlee, Lutz, Kachlien, Carpenter Arty, 17CA

3617 の2ヘクス以内: Sullivan, 11CA, 12CA

4109 の2ヘクス以内: 22CA, 6CT St

4603: Miles

1200 ターンにヘクス 1006 に配置: Malcom, Humphrey, Sage, Seldon, Douglas, 1NY, 3NY, 19CA

イギリス軍セットアップ

0830 ターンに 4301 から進入するハウの縦隊:

Clinton, 1 Lt, 2 Lt, 3 Lt, Howe, 5, 35, 49, 28, 1/71, 2/71, 37, 52, 38, 10, 16 Drag, Cornwallis, 1 Gren, 2 Gren, 3 Gren, 4 Gren, 33, 43, 63, 54, 22, 15, 45, 27, 4, 1 Gd, 2 Gd, Percy, Arty 5, Arty 6, Arty 7, Arty 8, Arty 9, Arty 10

4730 の3ヘクス以内: Heister, Knyphausen, Rall, Lossberg, Donop, Mirbach, Prince, Block, Minegerode, Lisingen, Yagers, Arty 4

2834 の2ヘクス以内: Grant, 17, 46, 55, 40, 23, 57, 64, 44, NY Loyalists, 42, Arty 1, Arty 2, Arty 3

1100 ターンに 2434 に到着: 1 Mar, 2 Mar, 3 Mar, 4 Mar

ハーレム高地、1776年9月16日

15.0 イントロダクション

1776年9月16日の夜、ジョージ・ワシントン将軍指揮下のアメリカ軍はイースト川からハドソン川の線で野営した。ハーレム高地がアメリカ軍とイギリス軍の間に横たわっていた。

街から進軍してきた愛国者達にはわか雨にずぶ濡れになり、それからその夜は野外で眠った。星々は朝まで雲に隠されていた。16日の夜明け前、赤いぎらぎらする光が柵に沿って突然照りつけ、何マイルもハドソン川を照らした。それはサイラス・タルボット大尉の消防隊がイギリス軍のハドソン川からの出港を誤らせようと試みた炎だった。彼は失敗したが、船は追い払われ、強固に補強されたワシントン山とリー砦の柵の頂上から頂上へのアメリカ軍の連絡線の間から去った。

数時間後、リー少佐指揮下のヴァージニア兵とノールトン大佐に率いられたコネチカット・レンジャーズはハーレム高地で歩兵と高地兵にいくつかの砲兵を加えたアドバンスガードを預かるレスリー将軍率いるイギリス軍と激しい戦火を交えた。彼らは変転する運命の元、ワシントンがいくらかのメリーランド兵とニューイングランド兵を増援に送るまで激しく戦った。イギリス軍は高地を上り、セントラルパーク北端の岩だらけの地面を8番街の東まで押し戻された。それから彼らにも増援が来た。

不意打ちと望まない大規模な交戦を恐れたワシントンは退却を命じた。リー少佐とノールトン大佐が戦死し、他に60名程の死傷者が出たにもかかわらず、事態はアメリカ軍を大いに鼓舞した。ハウはレスリーの機動に立腹し、その軽率を非難した。イギリス軍の首脳はその後3週間にわたり積極的な行動を起こそうとしなかった。

16.0 初期配置

全てのユニットは以下のセットアップによって開始する。ユニットは指示されたターンに解除される。セットアップするユニットはハドソン川(51xx 列のヘクス)を向き、解除されたらプレイヤーの方に向かせることを提案する。

開始:1130 終了:1430

17.0 特別ルール

戦闘開始後戦いに巻き込まれたユニットは解除される。アメリカ軍はいずれかの勝利ヘクスに前のターンよりもそのターンより近づいていたらターンの終わりに崩壊トラックへ1加える。フィールドワークはヘクスに存在すると言うよりヘクスサイドにあるものとみなすが、同じに扱うことに注意(すなわち進入に+1、防御側に1シフト)。

18.0 勝利条件

18.1

アメリカ軍が勝利するには、ゲーム終了までにイギリス軍を崩壊させるか、ヘクス 6124 または 5423 を占領せねばなら

い。さもなければ、イギリス軍が勝利する。

18.2 開始時崩壊トラック

アメリカ軍: 35

イギリス軍: 35

アメリカ軍セットアップ

ゲーム開始時に解除:

5610: Douglas

5410: Greene, 16 CA, Pettibone, Cooke, Talcott, Mead,
Lewis

5409: Pitkin, Strong, Newberry

5209: 9 CA, 11 CA, 4 CA

5311: 12 CA, Lippitt

5613: Knowlton, Leitch

5710 ~ 5905 の塹壕線内: 1 MD, 2 MD, 3 MD, 4 MD,
2 Drag, Bauman Arty, Sergeant Arty, Hamilton Arty,
Moulder Arty

1130 ターンに解除:

5206 ~ 5704 の塹壕線内か北側に: Putnam, 19 CA,
Foreman, Johnston, Newcomb, Van Cortlandt,
Phillips, Arty 1, Arty 4, Arty 5

これらのユニットは存在したが日中の行動には巻き込まれなかった:

5204 ~ 5603 の塹壕線内か北側に: 14 CA, 5 PA, 3 PA,
Spencer, Silliman, Gay, Sage, Selden, Bradley,
27 CA, Holman, Crary, Smith, 3 CA, 23 CA, 26 CA,
Thompson, Hinman, Chapman, Baldwin, Arty 2,
Arty 3

イギリス軍セットアップ

ゲーム開始時に解除

5514: 2 Lt Inf

5615: 3 Lt Inf

5516: 1/42

5424: 2/42

5425: Clinton, 1 Lt Inf

1130 ターンに解除:

6126 の1ヘクス以内: Wallace Arty, 5, 1/33, 2/33,
1 Gren, 2 Gren, 3 Gren, 4 Gren, Block, Minegerode,
Lisingen, Yagers

ホワイトブレンズ、1776年10月28日

15.0 イントロダクション

歴史的には、戦いはイギリス軍とヘッセン傭兵の混成軍とアメリカ軍民兵と正規兵との間のチャタートンヒルにおける長い小競り合いで終わった。ゆっくりと移動したイギリス軍は3日後の戦いに備えたが、それからワシントンはハドソン川を越え

て北へ退却し、南へ移動した。ハウは追わないことに決め、その代わりにワシントン砦を占拠した;しかしながら、彼がすぐにアメリカの主戦列を襲ったかもしれないことを示唆する記述がある。このシナリオはハウが行動する用意を整えており、チャタートンヒル上での小競り合いは単に即座の襲撃を準備する上で側翼の高所を安全に保つためだったと仮定する。

16.0 初期配置

アメリカ軍の全てのユニットはチャタートンヒル上に配置してよい2個の民兵ユニットを除いて塹壕線上又はその北とブロンクス川とイースト運河の間に配置されてゲームを開始する。イギリス軍ユニットはマップ外でゲームを開始し最初に移動する。

開始: 0900 終了: 1730

17.0 特別ルール

最初のターンにおいて、イギリス軍の軍勢は南端(進入ヘクスは1834と2834)に連なる2本の道路に沿ってマップに登場する。アメリカ軍の最初のターンにおいて、アメリカ軍のプレイヤーはブロンクス川の西で動くことのできる追加の6つの歩兵、2つの砲兵、2人までの指揮官を選ぶことができる。第2ターンの始めに、イギリス軍プレイヤーは少なくとも4つはヘッセン傭兵でなければならない8つの歩兵を指定することができる。2つの砲兵、1人のイギリス軍指揮官と1人のヘッセン傭兵指揮官に加えてこれらのユニットのみが1629の浅瀬からブロンクス川を越えて西に移動することができる(いかなるイギリス軍ユニットも2123の橋を越えることができないということである)。最初のターン1834から進入してくるユニットをこれらのユニットに指定し、第2ターンに1629の浅瀬を越えて小径を降りてくるのが最も簡単であることに注意。残りのイギリス軍及びヘッセン傭兵ユニットは1300ターンまでxx27列より北に移動できない。チャタートンヒルの生垣ヘクスサイドはフィールドワークヘクスサイドとして扱うことにも注意。

18.0 勝利条件

18.1

もしいずれかの側が崩壊したら、もう一方が勝利する。さもなければ、最も多くの勝利条件ヘクスを占領した側が勝利する。勝利条件ヘクスは2514、3017、2123、1825、2726、2618、2319である。

18.2 開始時崩壊トラック

アメリカ軍: 100

イギリス軍: 100

トレントン、1776年12月26日

15.0 イントロダクション

ワシントンはデラウェア川を渡る大胆な機動でもってトレントンのヘッセン傭兵の前哨部隊に奇襲をかけ、勝利を得ることによって彼の軍勢の士気を高めることを思いついた。計画は秘密裏に運ばれ、軍勢は野営地から導き出され北へ数マイルの渡河点まで行軍した。渡河した後雪とみぞれの中を数時間行軍し、軍はトレントンを包囲し退却や増援を絶つよう努力

して2列に分かれた。天候はひどくなり、ヘッセン傭兵は奇襲についてなんの予想もしておらず深夜までクリスマスを祝っていた。アメリカの縦隊はごく少数の歩哨の前にほとんど同時に出現し、彼らを圧倒し、トレントンの周りから突入し、ヘッセン傭兵が防御に入るのを混乱させるのに成功した。2時間以内に、1,400人の守備隊は捕らわれた。それを知ったイギリス軍が反応した頃、ワシントンは安全にデラウェア川を撤収していた。

16.0 初期配置

アメリカ軍のユニットはマップ外でゲームを開始し2つの縦隊でマップに進入する。ヘッセン傭兵ユニットは全てマップ上にある。アメリカ軍が最初に移動する。

開始:0730 終了:0900

17.0 特別ルール

17.1 ヒストリカルシナリオ

奇襲を再現するために、アメリカ軍は最初のターンのみ移動力が2倍になる。また、ヘッセン砲兵は混乱状態(どこも向いていない)でゲームを開始する。

17.2 What-If シナリオ

歴史的な制限を無視し、ヘッセン傭兵は1608から4ヘクス以内と運河の東側に自由に配置できる。このシナリオは1000ターンに終了し、通常の勝利条件を用いる。

18.0 勝利条件

18.1

アメリカ軍が勝利するには、ヘッセン傭兵をゲーム終了までに崩壊させなければならない。さもなければヘッセン傭兵が勝利する。

18.2 開始時崩壊トラック

アメリカ軍:30

ヘッセン傭兵:20

ヘッセン傭兵セットアップ

1507: Rall Leader & 16 Drag (dismounted)

1604: 1/Rall & Rall arty

1704: 2/Rall

1808: 1/Kynph & Kynph arty

1908: 2/Kynph

1605: 1/Loss & Loss arty

1607: 2/Loss

1307: Jagers

アメリカ軍増援:0730 ターン

1401: Washington, Greene, 1VA, DE, 3VA, 1PA, 1CA, German, Bauman, Hamilton, Forrest a & b, Philadelphia Lt. Dragoons

1006: その他の全てのアメリカ軍ユニット

プリンストン、1777年1月3日

15.0 イントロダクション

1776年の終わりに、ワシントンは彼の残りの軍の大部分の差し迫った離脱に直面していた。彼は追加の報償でもう6週間の在隊を嘆願し、5,000人の軍勢を引き留めることに成功した。彼らでもって彼は再びデラウェア川を渡りニュージャージーに向かった。主道路に沿ってトレントンに行軍してイギリスの軍をかわし、裏道を行軍してプリンストンに向かった。イギリス軍の反応を遅らせるため主道路を越えて橋を守るための軍を送り、これらの男達はイギリスの連隊と衝突した。近くの野で戦いは続いた。素早いアメリカ軍の行軍がイギリス軍を打ち負かし、ナツソー・コートハウスで補給物資を捕獲し、冬の間にモーリスタウンへ行軍したが、マーサー将軍を失った。

16.0 初期配置

アメリカ軍のユニットはマップ外でゲームを開始する。イギリス軍のユニットは全てマップ上にあり最初に移動する。

開始:0800 終了:1130

17.0 特別ルール

プリンストンでは特別ルールは使用しない。

18.0 勝利条件

18.1

アメリカ軍が勝利するには、ゲーム終了までにイギリス軍を崩壊させるか、橋のヘクス(6704)、マーサーズヒルの両ヘクス(6510、6511)、ナツソーホール/プリンストン(6718)を占領せねばならない。さもなければイギリス軍が勝利する。

18.2 開始時崩壊トラック

アメリカ軍:40

イギリス軍:16

イギリス軍セットアップ

6802: 16 Drag (下馬状態)

6702: Mawhood, 1/17, 2/17

6703: Arty 1, Arty 2

6606: 1/55, 2/55

6719: 1/40, 2/40

アメリカ軍増援(5901から進入)

0800 ターン: Mercer, 1VA, DE, Smallwood, Neil Arty, Calwalader, 1 Phil, 2 Phil, 3 Phil, Moulder Arty, Phil Rifles, Phil Mil, Kent Co Mil

0830 ターン: Washington, Greene, 1 CA, Hand, 5 VA, German, Forrest Arty, Hitchcock, 6 MA, 1 RI, RI State, 2 RI, 12 CA

0900 ターン: Saint Clair, 5 CA, 8 CA, 2 CA, 15 CA, Sargent, 16 CA, Ward, 13 CA, 1 NY, 3 NY, Hamilton Arty, Phil Lt Drag

ストーニーポイント、1779年7月16日

15.0 イン트로ダクション

ハドソン川の浅瀬でのウェインの奇襲。アメリカ軍は装備を切り捨て銃剣だけで飛び込んでいった。彼らは 500 人から 600 人の守備隊を捕らえることに成功した。

16.0 初期配置

セットアップによれば全てのユニットは開始時マップ上にある。

開始:2330 終了:0200

17.0 特別ルール

イギリス軍砲兵は全く動けない。他のイギリス軍ユニットは第1ターンと第2ターンの間動けない。

18.0 勝利条件

18.1

アメリカ軍が勝利するには、ゲーム終了までにイギリス軍を崩壊させるか、最も深い塹壕(5506)を占領せねばならない。さもなければ、イギリス軍が勝利する。

18.2 開始時崩壊トラック

アメリカ軍:20

イギリス軍:12

イギリス軍セットアップ

5106: Arty 2

5107: Arty 1

5305: Arty 6

5306: Arty 3

5406: Johnson, 1/17, 2/17

5407: Arty 5, Loyal Amer

5408: Arty 7

5506: 71

5606: Arty 4

アメリカ軍セットアップ

それぞれのヘクスの1ヘクス以内:

4603: Bulter, 2/2 Lt, 1/2 Lt

4609: Muhlenberg, 2/4 Lt, 2/1 Lt, Pendleton Arty

4807: Murfee, Murfee's Bn, Lee

4910: Wayne, 1/1 Lt, 1/4 Lt, 1/3 Lt, 2/3 Lt

キングスマウンテン、1780年10月7日

15.0 イン트로ダクション

反乱軍の民兵が王党派の敗北を決定的にしたカムデンでの彼らの敗北に復讐し、もう一度コーンウォリスに彼の南部植民地を征服する試みを撤回させるよう強いる。

16.0 初期配置

全てのユニットはゲーム開始時マップ上にある。愛国者が先に動く。

開始:1500 終了:1630

17.0 特別ルール

王党派ユニットは彼らのライフルに銃剣を装着するため第1ターン防御の戦力が半分になる。

18.0 勝利条件

18.1

愛国者が勝利するには、ゲーム終了までに王党派を崩壊させるか、丘の頂上ヘクスを全て掃討しなければならない。さもなければ、王党派が勝利する。

18.2 初期崩壊トラック

愛国者:13

王党派:12

CREDITS

Design: Christopher Cummins

Development: Joseph Miranda

Playtesters: Mike Taber, Anthony Scotti

Counters: Larry Hoffman

Maps: Joe Youst

Layout of Rule Book & Box Cover: Callie Cummins

[和訳作成 2004.12.29]