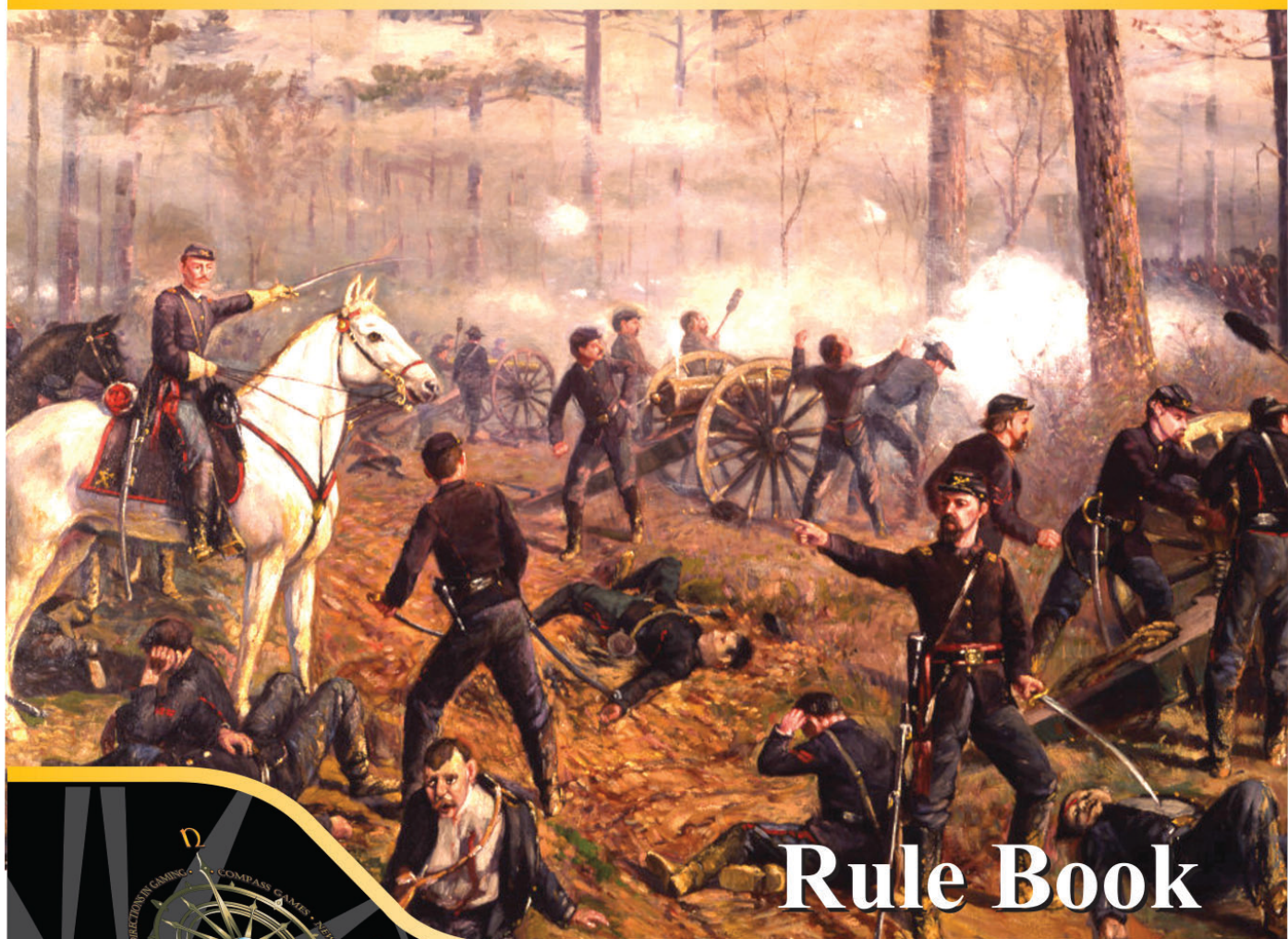




GRANT

The Western Campaign of 1862



Rule Book

Compass Games

New Directions in Gaming



日本語解説書

GRANT - The Western Campaign of 1862

1.0はじめに

2.0 ゲームの備品

- 2.1 マップ
- 2.2 陸上ユニット
- 2.3 軍と軍司令官
- 2.4 河川ユニット
- 2.5 砦と砲台ユニット
- 2.6 分遣隊
- 2.7 ゲームの規模
- 2.8 サイコロ
- 2.9 ターン記録欄

3.0 プレイのシークエンス

- 3.1 イムパルス

4.0 天候

5.0 増援

- 5.1 増援の到着
- 5.2 特別増援

6.0 無作為イベント

7.0 陸上移動

- 7.1 行軍移動
- 7.2 強行軍
- 7.3 対応
- 7.4 鉄道移動

8.0 河川移動

- 8.1 基本河川移動
- 8.2 河川輸送艦
- 8.3 砲艦の対応

9.0 陸上戦闘

- 9.1 陸上戦闘のシークエンス
- 9.2 奇襲
- 9.3 射撃
- 9.4 戦闘における軍司令官
- 9.5 士気、回復、再編
- 9.6 戦闘増援
- 9.7 指揮官の死傷
- 9.8 対応
- 9.9 損失判定

10.0 水上戦闘

- 10.1 水上戦闘の手順
- 10.2 水上戦闘の損傷と修理
- 10.3 砲台の突破
- 10.4 水陸両用攻撃

11.0 アイランド・ナンバー・テン

- 11.1 アイランド・ナンバー・テンのアクセス
- 11.2 運河

12.0 砦の設置と構築

- 12.1 砦の構築
- 12.2 フォート・ヘンリー（選択）

13.0 鉄道堡と橋梁

- 13.1 連邦軍の鉄道堡
- 13.2 橋梁の破壊
- 13.3 橋梁の構築

14.0 補給

- 14.1 補給判定と影響
- 14.2 補給源

シナリオ、勝利条件、上級（選択）ルール、補足資料は、プレイ・ブックにあります。

Credits:

Designer: Jon Southard

Game Development: Tom Lee, J. Mervyn Cross, and Dan Frick

Artist: Bruce Yearian

Rules Editing and Testing: Chris Heizer, Dave Morris, and Matt Chesnut

Playtesters: Andrew Southard, John D. Burt, Hayden Chesnut, and Jared Wilson

Pre-Production Coordinator: Brittani-Pearl MacFadden

Consulting: Jack Greene and Andy Nunez.

In Memoriam: Jerry Corrick 1951-2022. Playtester, colleague, and friend.



GRANT - The Western Campaign of 1862



1.0 INTRODUCTION

はじめに



*Grant - The Western Campaign of 1862*は、米国南北戦争における 1862 年前半数ヶ月間の、西部テネシー及び近隣地域の戦役を扱うゲームです。この戦役には、U.S. グラント将軍に名声をもたらしたフォート・ドネルソン、アイランド・ナンバー・テン、シャイローの戦いが含まれます。他の南北戦争戦役と比較して、この戦役は河川と陸／海統合作戦によって占められました。

ゲームを学習するため、ルール項目 2 (ゲームの備品) と項目 3 (プレイのシークエンス) を読み、次いで包括的なプレイの例を参照してください。プレイ・ブックには、ソリテア・プレイを意図した 2 つの小さなクイック導入シナリオを含み、主ルールはこれらをプレイするための最良時点を示します。プレイ・ブックには、2 つのフル・サイズ標準シナリオ、上級 (選択) ゲーム・ルール、この戦役の知られざる歴史に関する補完記事もあります。



2.0 GAME EQUIPMENT

ゲームの備品



*Grant - The Western Campaign of 1862*は、以下の備品を含みます。:

- ・ 1 枚の 22" x 34" 厚紙ゲーム・マップ
- ・ 2 枚の 9/16" 型抜きカウンター・シート
- ・ 1 冊のルール・ブック
- ・ 1 冊のプレイ・ブック
- ・ 6 枚のチャートと表のプレイヤー補助カード
- ・ 1 個の十面体サイ

もしいずれかのパーツが欠損していたら、下記に接触してください。:

Compass Games, LLC
PO BOX 278
Cromwell, CT 06416
Phone: (860) 301-0477

E-mail: support@compassgames.com

オンライン・ゲーム・サポートが使用可能です。Web 上で訪問してください。:

<https://www.compassgames.com>

Compass Games online に到達するため、URL 又は QR コードも使用できます。:

<https://lrmktr.ee/compassgames>



2.1 マップ [Map]

ゲーム・マップは、ウエスト・テネシー及び戦役が行われた隣接州の地域をあらわします。マップ上のスペースのネットワークは、ユニットの位置と移動を標準化します。

2.11 陸上スペースは、正方形のスペースです。これらは、陸上ユニットを含みます。陸上移動は、連結線 (河川ではない) に沿って、スペースからスペースへ進みます。

・「Arkansas」(マップ西端) 及び「Middle Tennessee」(マップ東端のいくつか) と標記されたスペースは、南部連合軍ユニットによって進入できますが (通常の移動又は戦闘後退却のどちらかを通して)、連邦軍ユニットによって進入できません。これらは、占めている南部連合軍ユニットのみに補給を提供できます。

2.12 陸上スペース間の連結線は、道路 (茶色線) 又は鉄道 (軌道シンボル) のどちらかです。

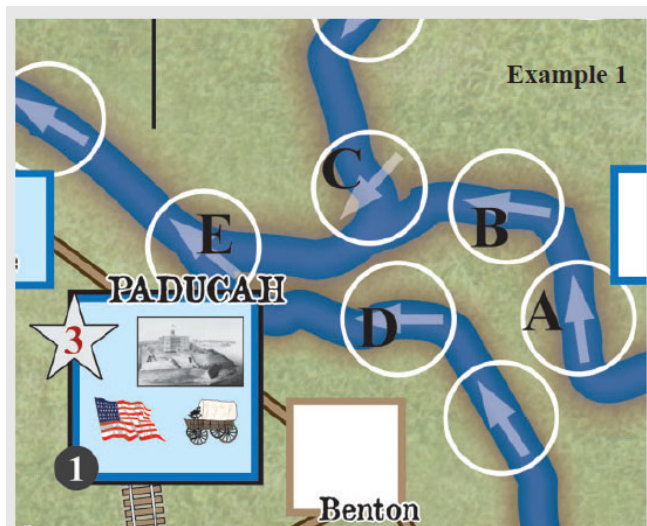
2.121 鉄道連結には、道路連結を含みます。つまり、ユニットは鉄道線に沿って行軍移動を使用できます。河川を渡る鉄道連結は、橋梁を含みます。陸上ユニットは、これらの連結のどちらかを、通常の陸上連結に沿ってと同様に移動できます。

2.13 河川スペースは、大河川に沿って位置する小さな円です。各河川スペースは、大河川のラインによって隣接する河川スペースと連結します。水上ユニットは河川スペース上に置かれ、河川に沿ってスペースからスペースへと移動します (一定の特殊な場合、水上ユニットは河川に隣接する揚陸地正方形にも置かれます。)

・各河川スペースは、次の下流スペースを指している矢印を含みます。各河川スペースは、正確に 1 つの隣接下流スペースを持ちますが、複数の隣接上流スペースを持ち得ます。矢印は、河川ユニットの移動に重要な現在の隣接と方向の両方を示します。



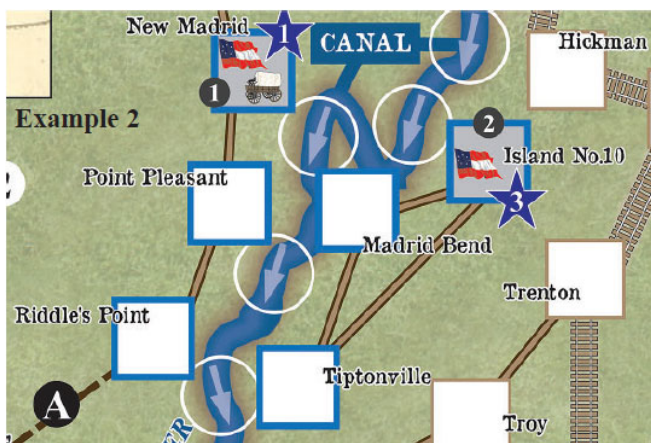
GRANT - The Western Campaign of 1862



例 1 : A、B、C、E と標記されたスペースは、連続した河川スペースです。5 つの中で、A は最遠上流及び E は最遠下流です。スペース E は、2 つの隣接上流スペース : スペース C とスペース D を持ちます。

2.14 河川揚陸地は、明青色枠を持つ陸上スペースです。各河川揚陸地は、単一の特定河川スペースに接触（付随）します。河川揚陸地は、河川スペースと僅かに重複しています。

2.141 いくつかのスペース内で円内に記載されたサイト値は、砦と砲台の位置としてスペースの数値を判定します。記載された数値を持たないスペースは、0 用地評価値を持ちます。



例 2 : Riddle's Point と Tiptonville は両方とも揚陸地で、同じスペースに隣接します。Point Pleasant と Madrid Bend

は、揚陸地です。New Madrid と Island Number Ten は、両方とも揚陸地です。Hickman は、揚陸地ではありません。New Madrid の砲台は、そこと Madrid Bend との間の河川スペースを妨害します。New Madrid は、1 の用地値を持ちます。Island Number Ten は、2 の用地値を持ちます。（プレイヤー諸氏は、名称「New Madrid」をスペイン首都の通常の発音と対照的に、地元の「New MADrid」と発音できることに注意してください。）

2.15 運河（例 2 を参照）は、連邦軍プレイヤーが建設できる可能性がある運河の位置を指定します（11.2）。

2.16 各プレイヤーは、自軍マップ端の近くにくいくつかの保持スペースを持ち、軍司令官と共にスタックしたユニットのためのものです。これらは、純粋に便宜的なもので、その使用は必須ではありません。

2.17 他の特別表記 :

- ・各陣営についての勝利ポイント得点は、一定スペース内又はその隣接に記載されます。例 2 で、アイランド・ナンバー・テン [Island Number 10] のスペースは 3 VPs の価値で、ニュー・マドリッド [New Madrid] は 1 VP のみの価値です。
- ・一定のスペースは補給シンボル、荷車を持ちます。これらは、両陣営についての最終補給源です（14.21、14.22）。例 1 の上図で、パデューカ [Paducah] は補給源です。
- ・増援都市は、都市のイメージでマークされ、南北戦争当時の都市の一部をあらわしています。

2.18 東 vs. 西 [East vs. West] : 南部連合軍の構成目的のため、マップは東と西の二つの部分に分割されます（2.32）。区分のラインは、テネシー川のマッスル・ショールズ [Muscle Shoals] からパデューカ [Paducah]、そしてこれらの地点から南北へ伸びている 2 本の点線です。（例えば、南端のラインは、マッスル・ショールズとタスカンビア [Tuscumbia] との間に引かれます。タスカンビアは西区画で、マッスル・ショールズは東区画です。）

2.19 支配 [Control] : 当初、南部連合軍プレイヤーは、当初連邦軍支配下にあるマップ北端近くの明青色の網掛けスペースを除く全スペースを支配します。支配は、勝利、砦の構築、一定タイプの移動を含む、様々なゲーム目的に関係します。

2.191 あるプレイヤーは、自軍の非士気阻喪状態の歩兵ユニットの 1 つが唯一の占有を持つ瞬間に、あるスペースの支配を持ちます。支配は、非士気阻喪状態の敵歩兵ユニットが再びスペースの支配を持つまで継続します（たとえ、友軍ユニットがスペースを離れても）。士気阻喪状態のユニッ

GRANT - The Western Campaign of 1862

トは、所有者の変更をもたらさず、騎兵ユニットも同様です。プレイヤー諸氏は、支配状況が不明確な位置を記録するため、支配マーカーの使用を選択できます。

2.2 陸上ユニット [Land Units]

大部分の型抜き競技駒（ユニット）は、この戦役で闘った連邦軍と南部連合国軍の軍事部隊をあらわします。ユニットは、以下の2タイプです。：陸上と河川。他の競技駒には、砦 [forts]、砲台 [batteries]、南部連合国軍の地雷 [Confederate mines]、鉄道堡 [railheads] の情報マーカーを含みます。標準セットアップの手順について、プレイ・ブック 16.1 を参照してください。

2.21 陸上ユニットは、師団指揮官、分遣隊指揮官 (2.6)、軍司令官 (2.3)、南部連合国軍騎兵 (選択ルール 18.0 のみ使用されます) を含みます。

2.211 師団指揮官は、名称付指揮官（下の C.F. Smith のような）、又は戦死又は負傷した名称付指揮官の代替 (REPL) 指揮官のどちらかが可能です。これらの全ては、「師団指揮官」です。



デザイン・ノート：ゲーム内の師団指揮官は、旅団長です。実際に、「師団」駒のいくつかは副次師団ユニット（旅団）をあらわしますが、ゲーム目的においては全て同等です。ゲームから省略されている歴史的な些事の一つは、*C.F. Smith* が 1862 年 3 月に川舟事故で死亡したことです。彼の後任となった士官—*W.H.L. Wallace*（自らもシャイローで致命傷を負いました）—も非常に有能であったため、統率力の質に実質的な変化はありませんでした。このため、この些事は含める価値がないと判断されました。

2.22 歩兵ユニットは、1つの師団指揮官又は分遣隊指揮官にプラスして1枚の戦力ポイント・カウンター (1~10 SPs) から構成されます。戦力ポイント・カウンターは、現在のユニット内部隊をあらわします。1 SP は、約 1,000 人の兵士をあらわします。各ユニットの初期戦力は、セットアップと増援ルール内に特記されます。ある師団は、最大 10 戦力ポイントを持つことができます。



At Start
Paducah
5 SPs

2.23 ユニットの裏面には、以下のセットアップ情報が記載されています。：初期位置、到着のターン、適用可能であれば初期戦力ポイントの数。

2.24 指揮官は、主導権、戦闘、士気について判定されています。師団指揮官の数値は、自身の師団に適用されます。軍司令官の数値は、同じ軍内のいずれかのユニットに適用できます (2.3)。



デザイン・ノート：この戦役中、南部連合国軍の指揮官交代があり、いくつかの場合、複数の指揮官を1つの名称であらわす必要がありました。例えば、「*Chalmers*」ユニットは当初 *James R. Chalmers* をあらわしていましたが、後にこの師団は *Jones M. Withers* が指揮を執りました。指揮官の評価は、主に指揮官個人の資質をあらわしていますが、いくつかの場合、ユニットの構成を反映しています。例えば、南部連合国軍指揮官 *Hardee* (*William Joseph Hardee*) は、彼の部隊にアイルランド系移民士官 *Patrick Cleburne* が含まれていたことを考慮しています。*Cleburne* は、この戦役で南部連合国軍の最も有能な戦闘司令官の一人として、そのキャリアをスタートさせた人物です。指揮官評価値のレビューに協力してくれた *Andy Nunez* に感謝します。

2.25 友軍イムパルスを開始時、ユニットが移動してしまう前にのみ、戦力ポイントを名称付又は代替指揮官の間で移管できます。以下の制限が適用されます。：

- ・戦力ポイントを受け取っているユニットは、そのイムパルスに移動できず、河川によって輸送され得ません。
- ・連邦軍ユニット間の移管は、同じ軍の2つのユニット間でのみ、しかもその軍のイムパルスにのみ行なうことができます。
- ・もし提供ユニットが士気阻喪状態又は疲労状態であると、受取りユニットはすでに士気阻喪状態でない限り、これらの状態を引き継ぎます。

デザイン・ノート：このルールの目的は、一時的な優位性を得るための戦力ポイントのやり繰りに現実的な制限を課すことです。ユニットが新しい組織に統合されるには一定の時間がかかり、特に当時はこれらの軍が専門の参謀部を持たなかったため、その遅延はさらに大きくなるでしょう。

GRANT - The Western Campaign of 1862

2.26 以下のルールは、もしある指揮官の全戦力ポイントが失われるか又は移管されたら適用します。:

- ・戦場で全ての自軍戦力ポイントを失った名称付指揮官は、プレイから永久に取り去られます（彼は戦死又は捕虜になったと見なされます）。
- ・戦力ポイントが他の指揮官へ任意に移管された名称付指揮官は取り去られ、完全な 1 ターンをマップ外で消費しなければなりません、後に増援として復帰できます。彼は、初期戦力ポイントなしでプレイに復帰します。（例えば、3 月 I に取り去られた指揮官は、3 月 II をマップ外で消費し、3 月 III に復帰できます。）
- ・代替指揮官は取り去られますが、代替（並びに分遣隊）カウンターは何度でも再使用できます。

2.3 軍と軍司令官 [Armies and Army Commanders]

各陣営のユニットは、軍内に編成されます。これは、プレイのシークエンス及び他のゲーム機能について重要です。

2.31 連邦軍ユニットは、3 つの異なる軍内に編成されます。: テネシー流域軍 (Grant)、オハイオ流域軍 (Buell)、ミシシッピ流域管区軍 (Pope)。これらは、カウンター上の網掛け並びに師団／軍ユニット名称によっても識別されます。



2.32 連邦軍ユニットと異なり、南部連合国軍ユニットは、特定の軍に所属しているとは見なされません。「中央ケンタッキー軍」や「ミシシッピ軍」の用語は、それぞれマップの東西区画の南部連合国軍ユニットを単純に示します。南部連合国軍ユニットは、いかなるときにも、これら区画間で移動（及び 1 つの軍から他方への「移管」）ができます。（以下のデザイン・ノート 2.37 を参照。）

2.33 各陣営は、軍司令官を持ちます。軍司令官は、直接的に戦力ポイントを統率しませんが（例外: 2.37）、他の指揮官に特典をもたらします。

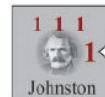
2.34 通常の指揮官評価に加えて、軍司令官は自陣営の他の全司令官に対する階級を表示する階級値を持ちます。

例えば、南部連合国陣営の序列は以下のとおりです。:

1. アルバート・シドニー・ジョンストン [Albert Sidney Johnston]
2. PG.T.ボーレガード [P.G.T. Beauregard]
3. レオニダス・ポーク [Leonidas Polk]
4. ギデン・J. ピロー [Gideon J. Pillow]

もし同じスペース内に複数の軍司令官が存在すると、階級は重要です。

デザイン・ノート: 南部連合国軍の John W. Floyd 将軍は、形式上軍司令官の階級を有し、一時的に Fort Donelson と後に Nashville で指揮を執りましたが、意図的に省略されています。この戦役に、彼は実質的な影響力を及ぼしませんでした。



2.35 軍司令官は、スタックしたユニットに特典をもたらすため、その主導権、戦闘、士気値を使用します。複数の軍司令官が一緒にスタックしている場合、(各陣営の) 存在する最高階級の軍司令官のみが、これらの特典を与えることができます。

2.36 連邦軍軍司令官の評価は、自身の軍のユニットにのみ適用できます。いかなる南部連合国軍軍司令官も、いずれかの南部連合国軍ユニットに特典をもたらすことができます。

2.37 南部連合国軍軍司令官は、師団指揮官として機能でき、直接割り当てられる戦力ポイントを持つことができます。彼は付属した戦力ポイントを持つ一方で、全ての軍司令官能力を放棄します。

デザイン・ノート: 南部連合国陣営では、ゲームは戦役の開始時からシャイローの戦い直前までの、当初から存在していた組織構造を再現しています。この戦いの再編成において、軍団司令官が任命されました。ゲーム上、3 人の軍団司令官 (Bragg, Hardee, Brekinridge) は、依然として「師団司令官」としてカウントされています。シャイローの他の軍団司令官 Polk は、ゲームでは軍司令官として登場します。Beauregard はシャイローにいましたが、参謀長としての役割を果たしていました。南部連合国軍部隊を「東部」と「西部」に分けることは、プレイのシークエンスのため、南部連合国軍統率の分裂した性質をシミュレートしています。

GRANT - The Western Campaign of 1862

2.38 連邦軍の移管 [Union Army Transfer] : 連邦軍のユニットは、異なる軍へ移管できます。プレイヤーは、ユニットが離れている軍のイムパルス中に移管を宣言します。ユニットはそのイムパルスに通常に移動しますが、たとえその新たな軍のイムパルスが後に発生しても、そのターンに再び移動できません。これを管理するため、2 枚の移管カウンターが含まれます。

2.381 移管は恒久的で、ユニットはその元の軍又は異なるそれへ移管で戻れません。(これは、便宜的に軍の間でユニットを逆向きにする事で、ルール of the 混乱を回避させます。)

デザイン・ノート : Nelson と Crintteden の師団に対し、Grant の軍に移管する命令が下されました。これは Fort Donelson 戦役の長期化が予想されていたためです。ユニットが出立するやいなや、要塞が降伏したという報告が届き、移管命令は取り消されました。

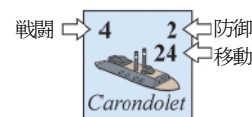
2.39 連邦の各軍は、移管を通して最大 2 ユニットの受け取ることができます。この限度は、各ユニットがどこから来たかにかかわらず、たとえ軍が他のユニットをどこかに移管していたとしても適用されます。いったん軍がこの限度に到達したら、更なるユニットをその軍に移管できません。

2.4 河川ユニット [River Units]

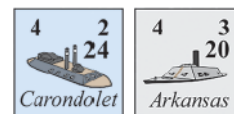
デザイン・ノート : テネシー戦役は、海軍史上の転換点において戦われました。木造艦に代わって装甲艦が登場し始め、帆走に代わって蒸気機関が普及し始めた時期でした。もし南部連合国軍が建造中の装甲艦を実戦投入できていたら、世界初の装甲艦同士の戦闘は Hampton Roads ではなく、ここで発生していたでしょう。南部連合国海軍ユニットは、主に無作為イベントを通じてゲームに到着し、南部が海軍部隊を強化する試みの不確実性を反映しています。連邦軍は、最初から河川砲艦の強力な艦隊を保有していました。

ゲームには、2 タイプの河川ユニットがあります。: 輸送艦と水上ユニットです。水上ユニットには、装甲砲艦、木造砲艦、(もし選択 21.2 が使用されていたら) 連邦軍臼砲艇を含みます。連邦軍の砲艦ユニットと南部連合国軍の装甲砲艦ユニットは、個艦の艦船をあらわします。他のユニットは、複数艦船をあらわします。陸上ユニットと異なり、河川ユニットは特定の軍に所属しません。砲艦の用語は、これらの 2 タイプが特記されない限り、装甲艦と木造艦について言及します。

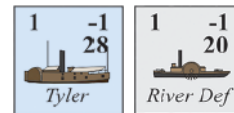
2.41 砲艦は、戦闘、防御、移動について評価されます。大部分の装甲艦と木造艦は、プレイ中に同じ能力を持ちますが、装甲艦はより強力です。輸送艦と臼砲艇ユニットは、許容移動力のみを持ち、戦闘値を持ちません。臼砲艇ユニット (選択ルール 21.2) は、戦闘で特殊な支援の役割にのみ機能します。



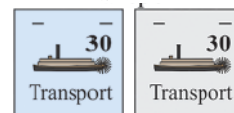
装甲砲艦



木造砲艦



輸送艦



2.411 Foote カウンター (この戦役の連邦軍水上司令官フット提督に因んで名付けられました) は指揮官ユニットではなく、連邦軍水上ユニットの巨大なスタックを置き換えるために使用できる単なるマーカーです。Foote マーカーはマップ上に置くことができ、ユニットはその保持ボックス内に置かれます。マーカーは、連邦軍プレイヤーによって、いかなるときにも置くか又は取り去ることができます。もしそのスペース内の全ての水上ユニットが撃破されたら、マーカーはマップから取り去られますが、再使用できます。単なるマーカーであって、実際のユニットではありません。



2.42 南部連合国軍プレイヤーは、以下の 3 つの個別水上部隊を持ちます。: ミシシッピ川戦隊、何隻かの装甲艦、河川防衛艦隊。

2.43 ミシシッピ川戦隊ユニットは、増援としてプレイに登場できます。5 つの戦隊駒があります。: 4 つの木造砲艦 (それぞれ複数の艦艇をあらわしてい

ます) 及び装甲砲艦 Manassas。これら全ては、片面に「戦隊『Flotilla』」の文字及び片面に特定数値を持ちます。南部連合国軍プレイヤーは、これらの 3 つのみの駒をプレイ内で引くことになります。換言すると、戦隊の構成は事前に判明しておらず、ゲーム毎に可変します。

デザイン・ノート : 戦隊は当初、民間資金で設立されたプロジェクトでしたが、その後南部連合国海軍に接收されました。New Orleans を北上し、Island Number Ten 防衛に参加しました。その一部だった Manassas は、途中で故障しました。Island Number Ten の陥落後、Manassas は一時的に Fort Pillow に滞在した後、New Orleans に戻りました。



GRANT - The Western Campaign of 1862



2.44 南部連合国軍の装甲艦 Eastport と Nashville Squadron の両者はマップ上で開始しますが、建造中です。これらは、建造中の状態を示すため、イーストポ

ート [Eastport] とナッシュヴィル [Nashville] の陸上スペース内に置かれます。もし連邦軍部隊ユニットがその陸上スペースに進入するか、又は連邦軍の砲艦がそのスペース内に南部連合国軍の陸上ユニットが存在しない連結河川スペースに進入したら、どちらの装甲艦ユニットも取り去られます。これらの各ユニットは、完成させて無作為イベントを通じて実戦に投入できます（もしイベントが引かれるときにイン・プレイにあると）。この場合、ユニットを陸上スペースから連結する河川スペースへ移します。以後、通常的水上ユニットとして機能します。

デザイン・ノート：ナッシュヴィル戦隊 [Nashville Squadron] は、4 隻の河川蒸気船を砲艦に改造中のグループです。これら砲艦の有効性は不明です。少なくとも 1 人の南部連合国軍の高級士官が疑念を表明していました。砲艦は改装が完了する前に焼失し、都市が占領された際にはその状態でした。Eastport はテネシー川で建造中の砲艦でした。連邦軍に鹵獲され、最終的に編入されました（このゲームの期間外です）。



2.45 南部連合国軍は、Arkansas と Tennessee の 2 隻の追加砲艦を持ち、無作為イベントの結果又はシナリオ指示に従って登場できます。

デザイン・ノート：これらの砲艦は建造中であり、戦役に参加する可能性があります。歴史的には、これらは間に合わなかったものの、南部連合国軍に幸運と／又はより有能な組織があれば、参加できた可能性があります。

2.46 南部連合国軍の河川防衛艦隊は、2 隻の木造砲艦から構成され、同様に無作為イベントの結果としてゲームに登場します。これら両ユニットは、複数の船舶をあらわします。

デザイン・ノート：河川防衛艦隊はラム船の集合体でした。ゲーム内では、これらは木造砲艦として扱われます。歴史上、この部隊は、ゲームの時間軸の終了直後の 5 月 1 日に到着しました。5 月 10 日に闘われた Plum Point の戦いで、2 隻の装甲艦を撃沈しました。

2.5 砲台ユニットと砦 [Battery Units and Forts]

デザイン・ノート：砲台ユニットは重水上砲をあらわしており、使用前に設置する必要があります。これらの砲は、通常の歩兵戦では鈍重すぎて実用性はありませんでした。遙かに軽量の野戦砲（通常のキャノン砲）と砲台を混同しないでください。野戦砲は、戦力ポイントに組み込まれています。



2.51 砲台ユニットは、敵の水上移動を遮断し、水上戦闘に従事できます。その戦闘値はカウンター上に標記されず、チャート上に記載されます (10.141)。



2.52 砲台ユニットの裏面は、砲台の混乱状態面（戦闘又は陸上移動の結果として）を表示します。



2.53 小規模砦と大規模砦の 2 タイプの砦があります。砦は、陸上と水上戦闘の両方に特典を提供します。砲台は、砦内に置かれたときにより有効です。

砦構築の詳細については、12.0 を参照してください。

2.54 砦又は砲台ユニットは、もし敵の歩兵又は騎兵ユニットが、存在する友軍の歩兵又は騎兵ユニットを持たないスペースに進入したら除去されます。除去されたユニットは、プレイから取り去られます。砦ユニットは、砦建設のために再び使用できます (12.1)。友軍ユニットの退却の可能性に関しては、9.87 を参照してください。

2.55 選択の上級ルール (21.1) は、南部連合国軍の機雷を導入します。

2.6 分遣隊 [Detachments]

デザイン・ノート：分遣隊は小規模な部隊をあらわし、通常は本隊から分離された砦や前哨です。分遣隊指揮官は准将をあらわし、その大部分は 1 年前まで民間人でした。分遣隊指揮官は、ゲーム内で大幅に制限を受けており、これらの指揮官の経験不足を反映しています。



各陣営は、分遣隊指揮官を持ちます（連邦軍の場合は、各軍について）。これらのカウンターは、一方の陣営の分遣隊及び他方は代替指揮官（指揮官死

傷の場合、9.7）をあらわし、両方がこれらの目的に使用されます。

GRANT - The Western Campaign of 1862

2.61 分遣隊は、以下の 2 つの方法で、存在しているユニットから創出できます。:

- ・ユニットが、行軍移動、対応、戦闘増援、選択ルールの特突破 [24.1] のいずれかでスペースを離れるとき、カラにしたスペース内に分遣隊を背後に残すことができます。戦力ポイントは親ユニットから取り去られ、分遣隊カウンターの下部に置かれます。
- ・分遣隊は、創出されて次いでスペースを離れ、親ユニットを背後に残すこともできます。これは、そのイムパルス親ユニットによるいずれかの移動の前にも行なわれることができます。この場合、分遣隊はそれが創出されたスペース内でその移動を終了できません（すなわち、同じイムパルスに外部へ移動し、戻ってくることはできません）。分遣隊には移動制限があることに注意してください (2.66)。

2.62 プレイヤーが増援戦力ポイントを受け取るとき、分遣隊は増援として到着できます。戦力ポイントは、到着スペース内で分遣隊カウンターの下に置かれます。

2.63 以下の一般制限を適用します。:

- ・いずれかのスペース内に最大 1 つの分遣隊が存在できます。スペース内で分遣された他の SPs は、存在している分遣隊に加えられます。
- ・連邦軍の分遣隊は、同じ軍のユニットによってのみ吸収され得ます。
- ・分遣隊は、同じイムパルスに創出された異なるユニットによって吸収されることができません。
- ・各軍について使用可能な分遣隊/代替指揮官ユニットの数は、デザインの限度です。分遣隊/代替カウンターは、何度でも再使用できます。
- ・未だ移動していない分遣隊は、移動している師団によって取り上げて吸収され得ます。分遣隊はその移動終了時に吸収され得ますが、次いで吸収しているユニットは移動できません。

2.64 疲労と士気阻喪は、以下のごとく影響します。:

- ・創出された分遣隊は、その親ユニットの士気阻喪状態又は疲労状態を引き継ぎます。
- ・疲労状態又は士気阻喪状態の分遣隊が吸収されたら、すでに士気阻喪状態でない限り、親ユニットはこれらの状態を引き継ぎます。

2.65 以下の戦力ポイント限度を適用します。:

- ・分遣隊指揮官は、補給基地都市内にいるか（例えば、連邦軍についての Paducah）或いは鉄道移動又は河川輸送によって移動している（補給基地から目的地の師団に統合するため）のでない限り、複数の戦力ポイントを割り当てられることができません。

- ・補給基地内の分遣隊指揮官は、10 SPs まで蓄積することができ、前線の師団と統合するため鉄道又は河川によって移動させることができます。その鉄道移動の終了時又は輸送艦からの下船時、もし補給基地都市内にいなければ、2 を超過する全 SPs を他の指揮官に割り当てなければなりません（もしそのような指揮官が使用不能であると、除去されます）。

2.66 分遣隊の移動 [Detachment movement] :

- ・分遣隊は、天候にかかわらず、1 移動ポイントのみの許容移動力を持ちます。
- ・分遣隊は、主導権を要求されるいかなるアクション（戦闘増援、強行軍、対応）も実行できません。その主導権評価値は、必要なときに敵指揮官との比較目的のためにのみ存在します。
- ・分遣隊は、敵占有下のスペース内へ移動又は攻撃ができません。

デザイン・ノート: 分遣隊/代替カウンターが代替指揮官としてプレイに投入されると、1 つの分遣隊が使用不能となります。これは意図的なもので、分遣隊指揮官と代替指揮官は同じ兵士のプール、より経験豊富な准将から来ます。

2.7 ゲームの規模 [Game Scale]

各ターンは、四分の一ヶ月をあらわします。月毎に 4 ゲーム・ターンがあります。: 例えば、三月 I、三月 II、三月 III、三月 IV です。ゲームは 2 月 I ターンに開始し、4 月 IV までを通して続きます。

スペース間の平均距離は、陸上の 18~20 マイル及び河川の 15~18 マイルです。

各戦力ポイントは、約 1,000 人の兵士をあらわします。砲台は、約 10 門の重砲をあらわします。全ての連邦軍砲艦及び南部連合国軍装甲艦は個別の砲艦をあらわし、他の南部連合国軍水上ユニット及び全ての河川輸送ユニットは複数船舶をあらわします。選択の臼砲艇ユニット（ルール 21.2）は、約 10 隻の臼砲艇をあらわします。

2.8 サイコロ [Dice]

1 つの十面体サイ（「D10」）がゲームに用意されています。「0」はゼロと読み、他のいくつかのゲームのごとく「10」ではありません。

2.9 ターン記録欄 [Turn Record Track]

この記録欄はマップシート上に見られ、増援の到着（5.0）、無作為イベント（6.0）、天候サイの目修正（4.0）、闇夜（10.35）が表示されます。マップの情報を参照してください。



GRANT - The Western Campaign of 1862



3.0 SEQUENCE OF PLAY



プレイのシーケンス

*Grant - The Western Campaign of 1862*は、ゲーム・ターンでプレイされます。各ゲーム・ターンは、順番に、以下のフェイズから構成されます。:

I. 天候フェイズ (2月 I ターンは飛ばす)

II. 増援フェイズ (2月 I ターンはなし)

III. 無作為イベント・フェイズ (2月 I ターンは飛ばす)

IV. イムパルス・フェイズ

イムパルス・フェイズは、いくつかの個別イムパルスから構成され、それぞれ一方の陣営のいくつかのユニットが移動と攻撃を行ないます。イムパルスは、イムパルス・チットが使用され尽くすまで繰り返されます。各イムパルスは、以下のステップから構成されます。:

このイムパルスに活性状態のユニットを判定するため、イムパルス・チットを引きます。

A. 活性ユニットについて、補給をチェックします。

B. 移動、対応、戦闘。 活性ユニット (及びスタック) は、いずれかの順番で移動と攻撃ができます。

陸上戦闘シーケンスは、以下を含みます。:

a) 防御側についての補給チェック

b) 奇襲チェック

c) 戦闘ラウンド。 各ラウンドは、以下を含みます。:

(1) 前衛と後衛の割り当て (9.14)

(2) 射撃又は任意退却 [前衛ユニット] (9.3, 9.81)

(3) 必要に応じて指揮官死傷のチェック (9.7)

(4) 士気チェック (9.5)、強制退却 (9.82) (もし戦いがこの時点で終了したら、ステップ (d) に進む)

(5) 回復 [後衛ユニット] (9.54)

(6) 戦闘増援 (9.6)

ラウンドは、1 つの陣営が退却を強制されるか又はそれを行なうことを選択するまで継続します。

d) 損失の判定

e) 大/小成功のチェック

水上戦闘シーケンスは、以下を含みます。:

f) 4 戦闘ラウンド (同時射撃)

g) もし水陸両用強襲が宣言されたら、陸上強襲が実施できる前、4 ラウンド以内にその場の全ての砲台が混乱状態にならなければなりません。 (10.42)

C. 再編成 [Regrouping]

1. 戦闘を行なわなかった活性ユニットは、再編成を試みることができます。

2. このイムパルスに置かれていない疲労マーカーは、取り去られます。

D. このイムパルスに混乱した砲台ユニットは、混乱状態から回復します (10.15)。

V. ターンとフェイズ

A. スペースの支配を評価し、必要に応じてマーカーを置きます。

B. 勝利目標の占有について南部連合国軍の勝利ポイントを得点します (15.12)。

C. Island Number Ten の降伏についてチェックします (11.14)。

D. 全ての水上ユニットを表面に返します。

E. ターン記録欄上で、ゲーム・ターン・マーカーを次のスペースへ進めます。

3.1 イムパルス [Impulses]

各ターンの主なアクションは、イムパルス・フェイズに発生します。このフェイズは、チット引きによって判定される、イムパルスのシーケンスから構成されます。各イムパルスに、各陣営の部隊の一部が移動します。

3.11 完全な各ゲーム・ターンの開始時、全てのイムパルス・チットを容器内に入れます。:

- ・テネシー軍 [Army of the Tennessee] (3)
- ・オハイオ流域軍 [Army of the Ohio] (1)
- ・ミシシッピ流域管区軍 [District of the Mississippi] (1)
- ・南部連合国軍—中央ケンタッキー軍 [Army of Central Kentucky] (1)
- ・南部連合国軍—ミシシッピ軍 [Army of Mississippi] (1)
- ・A.S. Johnston (1)



3.12 各イムパルスに、プレイヤー諸氏は 1 枚のチットを引きます。引かれたチットに依存して、一定のユニットが活性化され、そのイムパルスに移動と攻撃ができることを意味します。

・連邦軍のチットは、その軍のユニットを活性化させます。

・「中央ケンタッキー軍」は、マップ上に記載されたテネシー川とラインにより判定される、マップ東部分の全ての南部連合国軍部隊を活性化させます (2.18)。Fort Henry スペースが河川の東岸にあることに注意してください。

・「ミシシッピ軍」は、マップ西部分の全ての南部連合国軍ユニットを活性化させます。

GRANT - The Western Campaign of 1862

・ゲーム・ターン開始時の南部連合国軍ユニットの位置は、それが移動するときを判定します。各南部連合国軍ユニットは、常に 1 インプルスのみで活性化されます。もし西方区画から東方区画又はその逆に移動したら、新たな位置のチットが引かれても二度目の活性化を獲得しません。

・連邦軍ユニットと異なり、南部連合国軍ユニットは恒久的に軍に割り当てられません。その活性化は、厳密にその位置によって判定されます。

デザイン・ノート：南部連合国軍は軍組織を持ちましたが、この戦域では連邦軍陣営の組織に比べて遙かに柔軟でした。その理由の一つは、南部連合国軍に A.S.ジョンストンという一人の有能な戦域司令官が存在したことで、連邦軍にはそのような司令官が存在しませんでした。

3.121 各インパルスに、全ての活性ユニットは、陸上移動又は河川輸送によって移動できます。各陸上ユニットは、ゲーム・ターン毎に 1 インプルスのみで活性化できます。

3.13 テネシー軍 (Grant の軍) には、複数のチットがあります。連邦軍プレイヤーは、各ターンにこの軍について、最初のチット、二番目のチット、三番目のチットのいずれかで自軍インパルスを行なうことを選択できます。軍の全ユニットは、同じインパルスに移動させなければなりません (換言すると、あなたは 1 枚のチットが引かれたときに一部を、別のチットが引かれたときに一部を移動させることはできません)。いったん軍がそのターンについてインパルスを行なったら、更なるチットは効果なしです。

3.131 もし Grant が戦死するか又は負傷したら (9.7)、Grant がプレイ外にいる間は 2 枚のみのテネシー軍チットが使用されます。Grant がプレイに復帰するターン、軍は再び全 3 枚のチットを獲得します。

3.14 Albert Sidney Johnston チットは、ターンの開始時に Johnston がいる場所に従ってワイルドカードです。もし Johnston がマップの東方区画内でターンを開始したら、中央ケンタッキー軍チットと同じとしてカウントし、西方区画内でターンを開始したら、ミシシッピ軍チットと同じとしてカウントします。この要領で、2 つの南部連合国軍の 1 つは 2 枚のチットを持ちます。3.13 と共に、南部連合国軍プレイヤーは、この軍について最初のチットが引かれたとき、又は二番目のチットが引かれたときのどちらかでインパルスを取ることができます。(A.S. Johnston チットは、自身の半マップ内の全ての南部連合国軍ユニットの移動を認めます。—Johnston 自身ではありません。)

3.141 もし Johnston が戦死又は負傷したら、Beauregard が Johnston チットの能力を引き継ぎます (9.751)。

3.15 各水上ユニットは、支配しているプレイヤーのいずれかのインパルスで移動させることができますが、ターン毎に一度のみです。水上ユニットは、移動後に裏返されます。

3.16 自身のインパルスであるユニットは、活性ユニットと呼ばれます。たとえ活性化をもたらす複数のチットがあっても、各軍と各水上ユニットがターン毎に一度のみ活性化できることの認識は非常に重要です。

この時点で、プレイ・ブックの包括的なプレイの例を読むことを薦めます。これは、全てのゲームのシステムと一緒に機能させる優れたアイデアと、残りのルールについての良い枠組みを提供します。



4.0 WEATHER

天候



デザイン・ノート：天候は、この戦役に重大な影響を及ぼしました。戦役の初期段階は激しい雨の中で行われ、河川の氾濫と道路の泥沼化をもたらしました。司令官たちは、正確な又は信頼できる気象予報を持っていなかったため、ゲーム内の天候は無作為に発生します。

4.1 各ゲーム・ターン開始時の天候フェイズに、プレイヤー諸氏はそのターンの天候を判定します。

4.2 最初のターン (2月 I)、天候は自動的に小雨です。

4.3 2月 II 以後、天候についてサイを 1 つ振ります。このサイの目は、ターン記録欄の各スペース上の黒円内に示された修正によって修正されます。各タイプの天候について要求されるサイの目を表示する天候記録欄 (マップ上) を調べます。例えば、修正後の 6 以上のサイの目は晴天です。数値は、記録欄ボックス内に直接記載されています。天候チャート上には、要求されるサイの目も表示されます。

4.4 天候を記録するため、天候記録欄上に天候マーカーを置きます。

4.5 もし前のターンが豪雨又は降雨で、このターンに晴天が振られたら、天候は小雨です。天候記録欄には、これの備忘を含みます。追加の備忘として、天候が降雨又は豪雨のとき、天候マーカーを裏面へ返すこともできます。

4.6 天候は、多くのゲーム活動、とりわけ移動と戦闘に影響を持ちます。これらの影響は、ルールの各項目内と関連表上に列記されますが、参照のため天候チャート内に要約されます (チャート&表を参照)。(各天候状況の許容移動力は、許容移動力チャート内にも列記されます。)



GRANT - The Western Campaign of 1862



5.0 REINFORCEMENTS

増援



プレイヤー諸氏は、ターン記録欄上に列記されたごとく、増援フェイズに増援ユニットを受け取ります。イムパルス中ではなく、このときに全ての増援がマップ上に置かれます。連邦軍プレイヤーは、最初に自軍増援を置きます。(無作為イベント 6.0 の結果として、ときには追加の新ユニットが到着することに注意してください。) 2 月 I の最初のターンは、増援フェイズが飛ばされます。

5.1 増援の到着 [Reinforcement Arrival]

増援は、ターン記録欄上に表示されます。各増援ユニットには、その到着ターン (又はイベント) 及び (歩兵ユニットについては) 戦力ポイントの数が裏面に記載されています。

- ・名称付指揮官には、名称及び付随する戦力ポイントの数が列記されています。
- ・いくつかの場合、記録欄は単に戦力ポイントの数を表示します。これらは、いずれかの増援都市に分遣隊として到着します (5.11)。これらは、増援都市に位置するユニット内に直接置くこともできます。ポイントは、異なる都市間で分割できます。
- ・南部連合国軍プレイヤーは、砦を建設するための「構築ポイント」も受け取ります。(12.1) 南部連合国軍プレイヤーは、このとき又は自軍イムパルスの 1 つ中に使用できません。

5.11 増援ユニットは、都市イメージでマークされた増援都市に置かれます。連邦軍については、これらはルイヴィル [Louisville]、パデューカ [Paducah]、カイロ [Cairo]、コマース [Commerce]、ケープ・ジラード [Cape Girardeau]、南部連合国軍については、メンフィス [Memphis]、コリンス [Corinth]、コロンビア [Columbia]、ナッシュヴィル [Nashville]、スティーブンソン [Stevenson] です。(都市イメージを伴わない、補給シンボルを持つだけでは不十分です。)

- ・連邦軍については、テネシー軍のユニットはカイロ [Cairo] 又はパデューカ [Paducah] に、ミシシッピ流域管区軍のユニットはコマース [Commerce] 又はケープ・ジラード [Cape Girardeau] に到着します。オハイオ流域軍は、連邦軍プレイヤーがその軍について増援分遣隊の 1 つを使用することに決めない限り増援を受け取らず、増援分遣隊を使用する場合はルイヴィル [Louisville] に到着します。
- ・南部連合国軍の増援は、マップの区画について述べる「W」(西) 又は「E」(東) のどちらかに到着するものとしてマークされます。西ユニットはコリンス [Corinth] 又はメンフィス [Memphis] に到着でき、東ユニットはコロンビア [Columbia]、ナッシュヴィル [Nashville]、スティーブンソン [Stevenson] に到着できます。

5.12 連邦軍の河川ユニットは、カイロ [Cairo]、パデューカ [Paducah]、ルイヴィル [Louisville]、ケープ・ジラード [Cape Girardeau] のいずれかに隣接する河川スペース内に到着できます。全てのタイプの南部連合国軍河川ユニット (Eastport 及び Nashville squadron を除く) は、メンフィス [Memphis] に隣接する河川スペースに到着します。

5.13 全ての場合、ユニットは敵支配下スペースに到着できません。もし使用可能なスペースがなければ、増援はスペースがフリーになるまで遅延させられます。

5.14 増援ユニットは、到着のターンに通常に移動と戦闘ができます。

5.2 特別増援 [Special Reinforcements]

5.21 南部連合国軍プレイヤーは、2 月 III ターンに 3 つの小艦隊ユニット (2.43) を引きます。引かれないカウンターは、脇にセットされます。引かれた艦船は、直ちに増援としてプレイに登場します。これらは、マップ上に表面を向けて置かれます。

5.22 連邦軍指揮官 Stanley は 3 月 I に到着しますが、戦力ポイントを持ちません。彼は、到着したスペース内の分遣隊又は他のユニットから戦力ポイントを割り当てられることができます。(ゲームをコマース [Commerce] で開始する 4 ポイントの分遣隊は、Stanley の師団になる部隊です。) 彼は到着するターンに通常に移動し、SPs を受け取っている罰則は適用しません。

5.23 特別な南部連合国軍指揮官の交換 : 3 月 IV ターンに南部連合国軍指揮官 McCown がプレイから取り去られ、Mackall に置き換えられます。もし McCown が指揮官死傷を通じてすでに取り去られていたら、Mackall は増援として戦力ポイントなしで到着します。同様の方法で、4 月 I に Wood が Crittenden に置き換えられます。退任する指揮官に所属している戦力ポイント又は士気阻喪マーカーは、新たな指揮官に移管されます。**注釈 :** プレイヤー諸氏は、これら 2 枚のカウンターをターン記録欄上に置き、代替であって増援でないことの備忘にできます。

デザイン・ノート : John P. McCown は、New Madrid からの撤退に失敗した後、無能を理由に解任されました。私たちは、この特定事件が起きていなくても、McCown が上官に交代させる理由を与えたと仮定します。George B. Crittenden は、この戦役中に飲酒と職務怠慢の容疑で逮捕されました。これらの行為は、ゲームの出来事とは無関係に起きたと仮定しています。彼の兄弟 Thomas は、連邦軍陣営でより長く成功したキャリアを築いた人物で、ゲーム内ではオハイオ流域軍の師団司令官として登場します。Crittenden 家は、ケンタッキーの他の多くの家族 (デザイナーの祖先である Lindsay 家を含む) 同様、家族内でも分裂しており、一部の家族メンバーは各陣営を支持していました。

GRANT - The Western Campaign of 1862



6.0 RANDOM EVENTS

無作為イベント



デザイン・ノート：特定の機会的出来事が戦役の展開に重大な影響を及ぼしました。これらの出来事は、ゲーム内で無作為イベントとして発生します。



6.1 無作為イベントは、チット引きにより発生します。最初のターン（2月I）に無作為イベントはありません。以後、各ゲーム・ターンの無作為イベント・フェイズに1枚のチットが引かれます。

6.2 全ての活性無作為イベント・チットが容器内に入れられ、各ターンに1枚を引くことができます。ターン記録欄は、各ターンに容器へ加えられるチットが列記されます。この情報は、イベント・カウンター上にも記載されます。

6.3 チットを引いた後、その影響を判定するために無作為イベント・チャートを参照します。イベントの概略は、カウンターの裏に示されます。

6.4 チャート上に述べられたごとく、いくつかのイベントは一度又二度のみ発生できます。この場合、チットが引かれたとき（又は二度目に引かれたとき）にプレイから取り去られます。その他は何度でも再発でき、この場合、チットは引かれた後で容器に戻されます。この再発情報は、イベント・カウンター上にも記載されます。

6.5 いくつかのイベントは、早期又は追加の増援を述べます。これらは、直ちに到着します。その位置は、増援ルールによって決定されます（5.0）。

6.6 イベント3と4は、各陣営の追加戦力ポイントの特記します。このイベントの結果として到着しているポイントは、補給下のいずれかの友軍ユニットに直接置くことができます。

6.7 イベント1と2は、次のターンに到着予定だったものが、このターンに到着することを指定しています。これは通常増援、追加 SP、装甲艦、負傷指揮官のプレイへの復帰、砲台、運河、（南部連合国軍の場合）構築ポイントであることが可能で、統率しているプレイヤーの選択です。もし次のターンに到着予定されたユニットがなければ、イベントなしとして扱われます。

デザイン・ノート：大部分の無作為イベントは、追加の増援か又は早期に到着する増援いずれかに関連します。南部連合国軍の水上ユニットに関するイベントは、南部連合国軍がこれらのユニットを早期に完成させ、この戦域（ニューオーリンズや他の地域ではなく）で使用することに決定したと仮定します。

Halleck の干渉に関するイベントは、*Grant* と *Pope* が戦役の異なる段階で実際に発生した出来事を再現します。*Halleck* は怒りに駆られ、*Grant* を約1週間職務から一時的に解任し、その後、戦役の終盤にメンフィス [Memphis] 方面へ前進していた *Pope* の行動にも干渉しました。



7.0 LAND MOVEMENT

陸上移動



7.1 行軍移動 [March Movement]

ユニットは、自軍イムパルスに行軍移動によって陸上を移動します。

7.11 行軍移動は、以下のごとく判定されるユニットの許容移動力によって決定されます。：

- ・歩兵師団は、天候に依存して各ターンに基本の許容移動力を持ちます。各天候状態の許容移動力は、マップ上とチャート&表カードの許容移動力チャート内に列記されます。

- ・単独で移動している軍指揮官は、晴天又は小雨天候で5、豪雨で3の許容移動力を持ちます。これは、指揮官が自身で移動している場合にのみ適用し、もしその移動の一部について歩兵ユニットを伴うと、そのユニットの許容移動力を使用します。

- ・分遣隊、士気阻喪状態のユニット、疲労状態のユニットは、全ての天候で1の許容移動力を持ちます。

- ・師団は、強行軍を通して、その許容移動力を増加させることができます（7.2）。

7.12 ユニットは、連結しているラインに沿って移動ポイント（MPs）を消費しながら、スペースからスペースへと行軍します。

- ・大部分の結合は、移動するために1MPがかかります。

- ・「A」と標記された連結は、一地形と天候から独立して一連結しているスペースへ進入するためにユニットの全MPsがかかります。（例えば、南部連合国軍ユニットは、*Riggle's Point* と *Arkansas* との間をどちらかの方向へ移動するため、ユニットの全許容移動力がかかります。）

- ・晴天又は小雨では、ユニットは橋梁でない限り、小河川を越えるために+1MPのコストを消費します。降雨では、小河川は橋梁でのみ越えることができ、豪雨では越えることができません。このルールの目的において、「橋梁」は記載された鉄道橋梁とプレイヤーが建設した橋梁（13.4）の両方を含みます。敵水上ユニット（敵の砲艦を含みます）の存在は、砲艦が橋梁を破壊しない限り橋梁を封鎖しません（13.3）。

- ・最小移動は保証されておらず、ユニットが使用可能な移動を完了するために十分なMPsを持たない場合、移動できません。



GRANT - The Western Campaign of 1862

7.13 ユニットのスタックは、軍司令官によって随伴される場合にのみ、スタックとして行軍できます。この場合、全ての強行軍と対応の試みのため、軍司令官の主導権値が使用されます。軍司令官と共にいないとき、ユニットは単独で行軍します。

7.14 行軍しているスタックは、ユニットの拾い上げ又は置き去りができます。あるユニットは、このイムパルスに未だ移動していない場合にのみ、拾い上げられることができます。置き去りにされたユニットは、このイムパルスにそれ以上移動できません。ユニットは、分遣隊を吸収でき（連邦軍の場合は、その自身の軍からのみ）、又は移動するにつれて置き去りにできます。これは、ユニットの拾い上げ又は置き去りの特殊な場合です。スタッキング限度はありません。

7.15 ユニットは、敵の占有スペースに進入するとき、又は敵ユニットが対応でそのスペースに進入するとき、移動を終了しなければなりません。

7.16 砲台ユニットは、晴天又は小雨の天候でのみ、1スペース陸上を移動できます（混乱状態になるコストで。下記の二番目のドットを参照）。

- ・砲台ユニットは、友軍歩兵ユニットによって随伴される場合にのみ、敵支配下スペースに進入できます。

- ・砲台は、移動するときに混乱状態になります。回復するまで再び移動できません（10.15）。

- ・砲台は、フェリー移動を使用できません（7.18）。

7.17 分遣隊、疲労状態ユニット、士気阻喪状態ユニットは、天候にかかわらず1移動ポイントのみを持ちます。これらのユニットは、敵占有下スペースに進入できません。もしこのようなユニットが移動を試み、敵がスペース内に対応したら、分遣隊はそのスペースに進入できません。

デザイン・ノート：分遣隊は、准将指揮下の1個または最大2個連隊の小規模部隊をあらわすことを意図します。これらの部隊は、攻撃的に使用されません。敵によって阻まれた場合、戦闘を引き起こすのではなく、増援を待つこととなります。士気阻喪状態又は疲労状態のユニットは、戦闘から回復中で、攻撃行動の能力はありません。

7.18 フェリー [Ferry]：晴天又は小雨の天候（のみ）で、大河川揚陸地でイムパルスを開始するユニットは、その全イムパルスを消費し、対岸の隣接する河川揚陸地へ河川を越えることができます。

- ・もし河川スペースが敵の砲艦によって占められるか、又は他の河川揚陸地が敵の歩兵又は騎兵ユニット又は非混乱状態の砲台を含むと、フェリーは認められません（すなわち、攻撃を行なうためにフェリー移動は使用できません）。敵の輸送艦は、フェリー移動を妨げません。

- ・フェリーは、降雨又は豪雨で行なうことができません。

- ・もし敵ユニットがスペース内への対応に成功したら（7.3）、フェリー移動は発生せず、敵ユニットはスペースへ進入します。

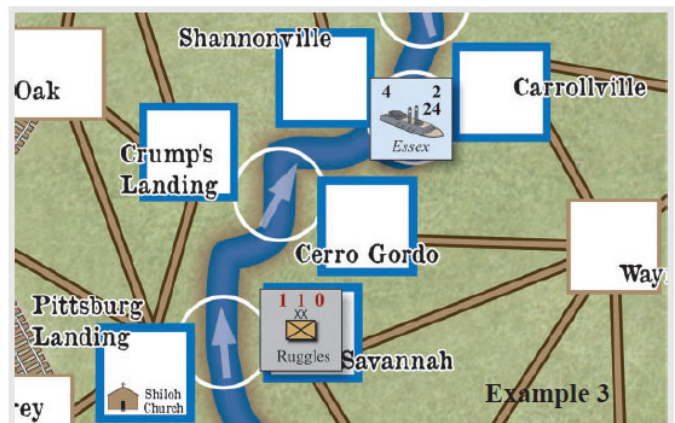
- ・フェリーは、友軍輸送艦ユニットを要求されません。友軍の輸送艦は、水上輸送（8.2）を除き、河川を越えるための特殊能力を与えません。

- ・フェリーは、対応又は戦闘増援について使用できません。

- ・ユニットは、たとえ補給の欠乏のためにその許容移動力が減少していても（連邦軍ユニットにのみ適用します）、フェリーができます。

- ・砲台は、フェリー移動を使用できません。

デザイン・ノート：スペース内の敵輸送艦に関する問題について、当時の河川輸送艦は民間乗組員によって操船されており、戦争のための兵士輸送は彼らにとって単なる仕事の一つに過ぎませんでした。彼らは武装した兵士たちの進路に自らを置くことはなく、船の所有者もそれを望まなかったでしょう。いずれにせよ、輸送艦が何らかの形で干渉を試みた場合、野戦砲兵によって追い払われたでしょう。



例3：Rugglesは、SavannahからPittsburg Landingまでフェリーのために自軍の全イムパルスを消費できます。砲艦Essexは、CarrollvilleからShannonvilleへの類似移動を妨げます。Rugglesは、Crumpの揚陸地へ移動するためにフェリーを使用できません。なぜならば、それはSavannahと同じ河川に隣接していないからです。

GRANT - The Western Campaign of 1862

デザイン・ノート：フェリー移動は、これらの主要河川に豊富に存在した筏や小型船を徴用し、小規模な集団で兵士たちを移動させることをあらわします。いくつかの場合、実際のフェリー・ボートが使用されました。

7.2 強行軍 [Force March]

行軍している歩兵ユニットは、天候が豪雨ではないという条件で、追加 1 スペースの強行軍を試みることができます。ユニットは、河川によって輸送された同じイムパルスに強行軍ができません。

7.21 強行軍は、ユニットの通常移動中のいずれかのとき又は終了時に宣言できます。強行軍の試みを解決するため、サイを振って主導権表を調べます。（注釈：この同じ表は、戦闘増援と対応と同様に強行軍のために使用されます。）サイを振った各ユニットは、他のユニットがサイを振る前にその移動（誘発される戦闘を含む）を完了しなければなりません。

7.22 ユニットの、もし軍司令官と共に移動していると、スタックとして強行軍ができます。軍司令官の主導権修正が加えられ、同様にスタック内の師団司令官の最低（最悪）主導権値も加えます。スタックを強行軍させるために使用されない軍司令官は、強行軍を試みているスペース内のいずれか一人の師団司令官の主導権値にその主導権値を加えることができます。（軍司令官は、同じイムパルスに、強行軍ではなく、通常移動を行なうことができます。）師団司令官として使用されている軍司令官及び統率している戦力ポイントには、これらの特典のいずれも直接的に与えることができません。

・複数のユニットがスタックとして強行軍を行なうとき、疲労の結果（修正後のサイの目が 0 以下）はスタック内の全ユニットに適用します。

7.23 強行軍が成功したら、ユニット又はスタックは追加の 1 スペース移動を獲得します。MP コストは関係ありませんが、スペースは合法的に移動できなければなりません。

7.24 分遣隊、士気阻喪状態、疲労状態のユニット、指揮官単体、砲台、騎兵（選択ルール 18）は、強行軍を行えません。

7.25 主導権表の成果は、移動終了時にユニットの疲労状態をもたらします。この疲労マーカーは、ユニットの次のイムパルス終了時まで留まります。強行軍を試みているスタックの場合、スタック内の各ユニットが疲労を被ります。



例 4： Mitchell は Murfreesboro に到着していますが、その許容移動力は尽きています。連邦軍プレイヤーは、Berlin に到達することを望み、強行軍を試みます。天候は、小雨です。Mitchel は、4 を振ります。適用される唯一の修正は、Mitchel の主導権値についての +1 です。（主導権表は降雨の -1 を列記しますが、これは小雨なので修正は適用しません。）修正後のサイの目は 5 なので強行軍は成功し、Mitchel は Berlin に行くことができます。特典は 1 MP ではなく 1 スペースなので、たとえ 2 MPs がかかっても、彼は移動を行なうことができます。降雨又は豪雨では、小河川がこれらどちらの天候状態でも越えられないので、この移動を行なうことが認められません。

7.3 対応 [Reaction]

非活性ユニットは、敵の歩兵ユニットが陸上移動により自身のスペース内へ、又は未だ敵占有下ではない隣接スペース内へ移動を試みる時、対応を試みることができます。対応は、敵の移動を迎撃するため、又は戦闘前退却の形態としてのどちらかで使用できます。

7.31 対応しているプレイヤーは、対応ユニット及びそれらが対応で進入するスペースを指定しなければなりません。このスペースは、そのときに優勢な天候で、ユニットが通常の陸上移動（フェリー又は河川輸送は不可）によって移動できる、いずれかの非敵占有下スペースであることが可能で、移動しているユニットがその移動で外部へ移動している元のスペースは除きます。

デザイン・ノート： このスケールのゲームにおける移動と対応は、現実世界で時間をかけて進行する過程の簡略化と抽象化です。敵が離れようとしているスペースに対応することはできません。なぜなら敵がそれを許さないからで、それを行なうと馬鹿げた結果を招くでしょう。そのスペースで敵を阻止したいなら、それらが移動してきた時点で行動すべきです。

GRANT - The Western Campaign of 1862

7.32 特定の敵移動への反応としての全ての対応移動は、いかなる解決もなされる前に宣言されます。

7.33 以下の制限を適用します。:

- ・ユニットは、水上移動又は河川輸送に対応できません。これらは、他の全ての制限に従い、下船している敵ユニットに対応できます。
- ・すでに敵占有下の隣接スペース内に移動している敵部隊は、対応を誘発しません。
- ・ユニットは、敵占有下スペース又は移動しているユニットが来た元のスペース内へ対応できません。
- ・士気阻喪状態又は疲労状態のユニットは、移動しているユニットが進入を試みているスペース内のみに対応できます。すなわち、これらは戦闘に参加するために対応できません。サイの目修正を適用します（表を参照）。
- ・分遣隊指揮官は、対応を使用できません（たとえスタックの一部としても）。
- ・砲台は、対応に参加できません。
- ・ユニットは、歩兵に随伴されていない敵の騎兵による移動に対応できず、又は指揮官単体の移動にも対応できません。
- ・フェリー移動（7.18）は、対応に使用できません。
- ・ユニットは、退却又は対応への反応で対応できず、通常の陸上移動の反応でのみ対応できます。
- ・非活性ユニットのみが対応します。活性ユニット（自身のイムパルスを行なっているユニット）は対応しません。

7.34 対応の試みを解決するため、サイを 1 つ振って主導権表を調べます。表に列記されたサイの目修正を適用します。注釈：主導権表は、対応、強行軍、戦闘増援のために使用されます。特に対応の試みに適用する、いくつかの修正があります。

7.35 もしユニットが、敵ユニットが移動を意図したスペース内への対応に成功したら、対応に成功した全てのユニットはそのスペース内に置かれます（すなわち、先にその場所を獲得します）。スペースが、すでに友軍ユニットにより占められている場合、対応しているユニットはすでにそこにあるユニットと統合します。どちらの場合も、移動している部隊を攻撃側として、直ちに戦闘が発生します。対応に成功しているユニットは、スペース内の地形特典を受け取ります。

・もし元々移動しているユニットが攻撃を認められなければ（すなわち、これらが分遣隊、士気阻喪状態、疲労状態）、戦闘はありません。移動している部隊は、その移動を中止します。

7.36 ユニット（分遣隊を除く）は、もし軍司令官と共に移動していると、スタックとして対応できます。軍司令官の主導権修正が加えられ、スタック内で移動している中で最低（最悪）の師団司令官の主導権値も加えます。スタックと共に対応するために使用されない軍司令官は、対応を試みているスペース内のいずれか一人の師団司令官の主導権値に、自身のそれを加えることができます。師団司令官として使用されているいずれか一人の軍司令官及び直接統率している戦力ポイントは、これらの特典のどちらも与えることができません。

・複数ユニットがスタックとして対応するとき、疲労の結果（修正後の 0 以下のサイの目）は、スタック内の全ユニットに適用します。

7.37 軍司令官は自身単独により対応でき、自動的に成功します。ただし、この場合、他のユニットの対応の試みに特典を与えることができません。

例 5



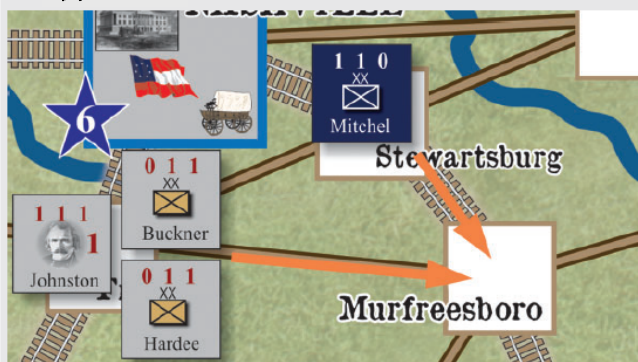
例 5: Grant は C.F. Smith と Wallace と共にスタックします。南部連合国軍のスタックは、隣接スペース内に移動します。Grant はこの移動の迎撃を望み、そのスペース内での戦闘を強制します。彼は、両ユニット又は 1 つのユニットと共に対応を試みることができます。もし両方で対応すると、自身の+2 と Wallace（3 人の中で最低）の-1 を加えます。彼は Smith と共に対応することもでき、この場合、戦闘は単独で戦闘している Smith で開始され（又はもし Grant が彼に随伴していたら Grant で）、Wallace は増援を試みることができます。Grant は、対応するユニットの 1 つを選択し、一方で残っているユニットは戦闘スペース内に対応します。

7.38 各ユニットは、その対応の試みが戦闘で終了するまで、同じイムパルスに何度でも対応を試みることができます。戦闘を行なったユニットは、その同じイムパルスに更なる対応移動を行なうことができません。

・対応は、戦闘前に退却の形態として使用されることができ、ユニットが対応することで、自身のスペースへ進入することを試みている敵ユニットを回避できます。原則として、これは前進しているユニットの許容移動力の限度まで（たとえ強行軍を含んでいても）、同じイムパルスに何度でも繰り返すことができます。

GRANT - The Western Campaign of 1862

例6



例6：Michel は、Stewartsburg から Murfreesboro へ移動します。Johnston は、自軍スタック全体で対応することに決めます。修正は、以下のとおりです：

+1 Johnston の主導権について

-1 Mitchell の主導権について

Johnston のサイの目は「6」で、対応は成功です。彼のスタックは、Murfreesboro スペースへ移動させられます。Mitchel は、そのスペース内へ移動し、直ちに戦闘の結果となります。

7.4 鉄道移動 [Rail Movement]



南部連合国軍ユニットは、鉄道移動を使用できます。連邦軍ユニットは、鉄道によって移動できません。鉄道移動は、通常の鉄道連結を越えるスペース～スペース行軍移動と混同されません。

7.41 南部連合国軍の鉄道許容量は、ターン毎に以下のいずれか 1 つで、1 スタックとして全て一緒に移動しなければなりません：

- ・1 つの陸上戦闘ユニット（いずれかの規模）にプラスして、部隊を持たないいずれかの数の指揮官、又は
- ・一緒に移動している 2 つの砲台にプラスして、部隊を持たないいずれかの数の指揮官、又は
- ・戦闘ユニット又は砲台が随伴していない、部隊を持たないいずれかの数の指揮官。

「戦闘ユニット」には、名称付指揮官と分遣隊、及び歩兵又は騎兵を含みます。疲労状態又は士気阻喪状態のユニットは、鉄道移動を使用できます。

7.42 鉄道移動は、連続した南部連合国軍支配下の鉄道線及び無傷の橋梁（連邦軍の砲艦が存在しない限り、7.43）上を、10 スペースの長さまで移動できます。この 10 スペースは 10 MP ではなく、地形コストがかからないことに注意してください。鉄道移動は、全てのタイプの天候で認められます。鉄道移動は、連邦軍の鉄道堡マーカーの背後にある鉄道スペース内では認められません（13.1）。

7.43 鉄道移動を行なっているユニットは、敵占有下スペースに進入できません。鉄道移動は、もし連邦軍の砲艦が橋梁に隣接するどちらかのスペース内に位置すると、越えることができません。

7.44 鉄道移動は、同じイムパルスに行軍移動又は河川輸送と組み合わせることができません。

7.45 もしナッシュヴィル [Nashville] が陥落したら、そのターンの残りと続く完全なターンについて、鉄道移動はマップの東部分上で認められません（2.18）。西部分での鉄道移動は、それでも認められます。

デザイン・ノート：Nashville 南部の鉄道は、都市から人々や物資が避難したので、数日間機能停止状態に陥りました。

7.46 鉄道移動カウンターは、備忘及び現行ターンに使用された鉄道移動の記録として奉仕できます。各ターンに鉄道移動を使用した後、使用済面へ裏返します。



8.0 RIVER MOVEMENT 河川移動



河川移動は、陸上ユニットの輸送を含む、砲艦と輸送艦の移動について述べます。

8.1 基本河川移動 [Basic River Movement]

河川ユニットは、河川スペース（円）を占め、円スペースから円スペースへと移動し、連結するスペース間でカウントします。これらは、長方形の陸上スペース内へ移動しません。

8.11 河川ユニットは、以下のごとく移動ポイントを消費します：

- ・上流方向への航行は、スペース毎に 2 MPs が掛かります。
- ・下流方向への航行は、スペース毎に 1 MPs が掛かります。

マップ上の上流と下流の方向に関しては、2.13 を参照してください。

8.12 河川ユニットは、いずれかのイムパルスに移動できませんが、ゲーム・ターン毎に 1 イムパルスのみです。ユニットが移動した後、移動済を表示するためにそれを裏返すことができます。ターンの終了時、全ての水上ユニットを表面に返します。

8.13 どちらかのタイプのいかなる数の水上ユニットも、スタックとして一緒に移動できます（軍司令官は要求されません）。もし移動しているユニット又はスタックが、そのターンに移動していない友軍河川ユニットを持つスペースへ進入したら、これらのユニットはそれと統合し、そのユニットの残っている最小の移動ポイントによって限定されるスタックの許容移動力で、一緒に移動を継続できます。同様に、スタックは移動するに連れてユニットを背後に残すことができますが、そのようなユニットはそれ以上移動できません。（陸上ユニットの「拾い上げ」とその輸送は、8.2 で説明されます。）

GRANT - The Western Campaign of 1862

8.14 河川揚陸地内の砲台は、河川スペースの隣接を阻止します。阻止は、乗船と下船を含む、敵の船舶による移動を遮断します。

・戦闘で混乱状態（10.15）になっている砲台は、阻止させません。

8.15 砲艦は、砲台により阻止されるか又は敵の砲艦によって占められたスペースへ進入するために、追加 5 移動ポイントを消費しなければなりません。移動している砲艦を攻撃側として、直ちに水上戦闘が生起します（10.0）。

・もし活性化した砲艦が戦闘に勝利したら、残っている移動ポイントで移動を継続できます。もしスペース内に留まると、同じイムパルスに隣接している陸上スペース内の陸上戦闘に砲撃支援を貸与できます。

・ゲームの後半部分で、砲艦は砲台を通過する選択枝も持ちます（10.3）。この手順は、戦闘後に限定された移動の可能性を含みます。

8.16 砲艦なしで移動している輸送艦ユニットは、以下のいずれにも進入できません。:

- ・非混乱状態の敵砲台によって阻止されたスペース
- ・敵の砲艦によって占められたスペース
- ・河川の両岸が、非士気阻喪状態の敵歩兵によって占められた揚陸地スペースに隣接するスペース。歩兵ユニットのみが遮断し、騎兵と軍司令官は遮断しないことに注意してください。一つの岸上のみの歩兵は遮断せず、両岸が占められていなければなりません。砲艦と共に移動している輸送艦はこの制限を無効化し、敵の歩兵はこれらに影響を持ちません。

デザイン・ノート: 河川の両岸に敵の野戦砲兵が配置されている場合、同じ地点で輸送船の移動を妨げる可能性があります。公式記録には、この点に関する具体的な言及があります。ただし、友軍の砲艦は、敵部隊を岸边から追い払うことができます。木造砲艦は、このような状況を回避するために輸送艦の護衛に使用されました。

8.161 輸送艦は、そのスペース内へ又は通過する敵の輸送艦の移動を妨害しません。

8.2 河川輸送艦 [River Transport]

陸上ユニットは、河川輸送によって移動できます。

8.21 単一の輸送艦は、以下のいずれか 1 つを運ぶことができます。:

・1 つの歩兵又は騎兵ユニット（いずれかの規模の）にプラスして、いずれかの数の部隊を持たない指揮官、又は

・一緒に移動している 2 つの砲台にプラスして、いずれかの数の部隊を持たない指揮官、又は

・戦闘ユニット又は砲台を伴わない、いずれかの数の部隊を持たない指揮官。

疲労状態又は士気阻喪状態のユニットは、輸送され得ます。連邦軍プレイヤーについては、西部工兵は 1 陸上ユニットとしてカウントします。（注釈：輸送艦毎の限度は、ターン毎の南部連合国軍の鉄道移動限度と同じです。7.41 を参照。）

8.22 輸送艦は、1 つのユニットを置き去りにし、次いで他のユニットを拾い上げて置き去りにすることを、その許容移動力の限度まで繰り返すことができます。もし水陸両用攻撃のためにユニットを下船させたら、停止しなければなりません。

8.23 乗船させるため、陸上ユニットは河川揚陸地スペース内に、輸送艦は隣接している河川スペース内に位置していなければなりません。陸上ユニットは輸送艦の下に置かれ、河川移動のルールに従って移動します。

・ユニットは、輸送艦の河川スペースに隣接している河川揚陸地スペース内のみ下船できます。

・歩兵ユニット又は砲台を乗下船させるため、4 MPs がかかります。（2 つの砲台は、ユニット毎に 4 MPs ではなく、4 MPs のコストで、同じスペース内で乗下船できます。）

・軍司令官は、追加コストなしで他のユニットと同時に乗下船できます。他のユニットなしで軍司令官のみが乗下船するためには、輸送艦の 1 MP がかかります。

・ユニットは、活性化しているイムパルスにのみ、乗船、下船、河川によって移動できます。（一般的に、水上ユニットは、その陣営のいずれかのイムパルスに移動できますが、もし陸上ユニットを運んでいると、そのユニットのイムパルスに制限されます。）ユニットは、イムパルスの終了時に乗船状態で留まることができます（すなわち、イムパルスやターンを跨ぐ）。

・輸送艦は、河川スペースの一方の岸からユニットを拾い上げ、直ちに他方の岸に置き去りにできますが（8 MPs を消費：乗船させるために 4 及び下船させるために 4）、これは水上輸送と見なされ、陸上ユニットは 8.24 に従って制限されます。これ以外に、輸送艦ユニットは渡河に特別な能力を与えません。



GRANT - The Western Campaign of 1862

8.24 輸送艦は、他のタイプの移動と同様の原則に従ってスタックの移動を行います。歩兵ユニットは、未だ移動していない輸送艦へ行軍でき、輸送艦ユニットは歩兵を乗船させて移動できます。歩兵が下船した後、歩兵は更に行軍するか、又は輸送艦は移動を継続できますが、両方はできません。歩兵が敵確保下スペース内に下船して攻撃する特殊な場合、輸送艦は移動を中止しなければならず一換言すると、歩兵攻撃は更なる移動に相当します。

8.25 輸送の前後の陸上ユニットの移動は、以下の制限に従います。:

- ・輸送の前／後の移動は、晴天又は小雨の天候でのみ認められます。
- ・輸送されたユニット（砲台又は分遣隊を除く）は、最大で1 MPを消費できます。1 MPを超えて要求される移動は、行なうことができません。輸送されたユニットは、もし拾い上げられる前に移動していたら、置き去りにされた後で移動できません。
- ・もし陸上ユニットが輸送される前に移動したら、輸送艦はユニットを拾い上げるために移動できません。輸送艦は、ユニットを拾い上げるスペース内でイムパルスを開始しなければなりません。
- ・もし輸送されたユニットが、置き去りにされた後で移動しなければ、輸送艦ユニットは移動を継続でき、同じイムパルスに他の輸送を行なうことさえできます。たとえ陸上ユニットが輸送される前に移動していたとしても、これを行なうことができます。換言すると、ユニット又は輸送艦のどちらかは、置き去りにした後で移動できますが、両方はできません。
- ・砲台ユニットと分遣隊は、輸送された同じイムパルスに決して陸上を移動できません。

8.26 いずれかの規模の分遣隊は、以下のルールに従って、河川により輸送できます。:

- ・友軍支配下スペース内にのみ下船できます（その瞬間に友軍占有下である必要はありません）。
- ・河川により移動する同じイムパルスに（全く）陸上を移動できません
- ・河川揚陸地へ下船した瞬間、分遣隊内の戦力ポイントは、必要に応じて、他のユニットに割り当てられなければならない、分遣隊はルール 2.65 の戦力ポイント限度を維持します。

8.27 行軍移動（7.14）と同様、河川移動中のユニットは、移動していない他の河川ユニットと合流できます。ユニットを背後に残すことができますが、残されたユニットの移動はその時点で終了します。複数の河川ユニットを輸送のため一緒に移動させると、以下のルールが適用されます:

- ・未だ移動していない輸送艦ユニットは、そのスペースを通過している他の輸送艦と合流でき、次いで陸上ユニットを拾い上げて輸送するために一緒に移動できます。スタックの許容移動力は、そのいずれかのユニットに残っている最小移動ポイント数によって制限されます。

- ・陸上ユニットのスタックは、軍司令官なしで複数の輸送艦を使用し、河川輸送によって一緒に移動できます。ただし、水陸両用攻撃を一緒に行なうための複数ユニットについては、軍司令官が要求されます。8.28を参照。

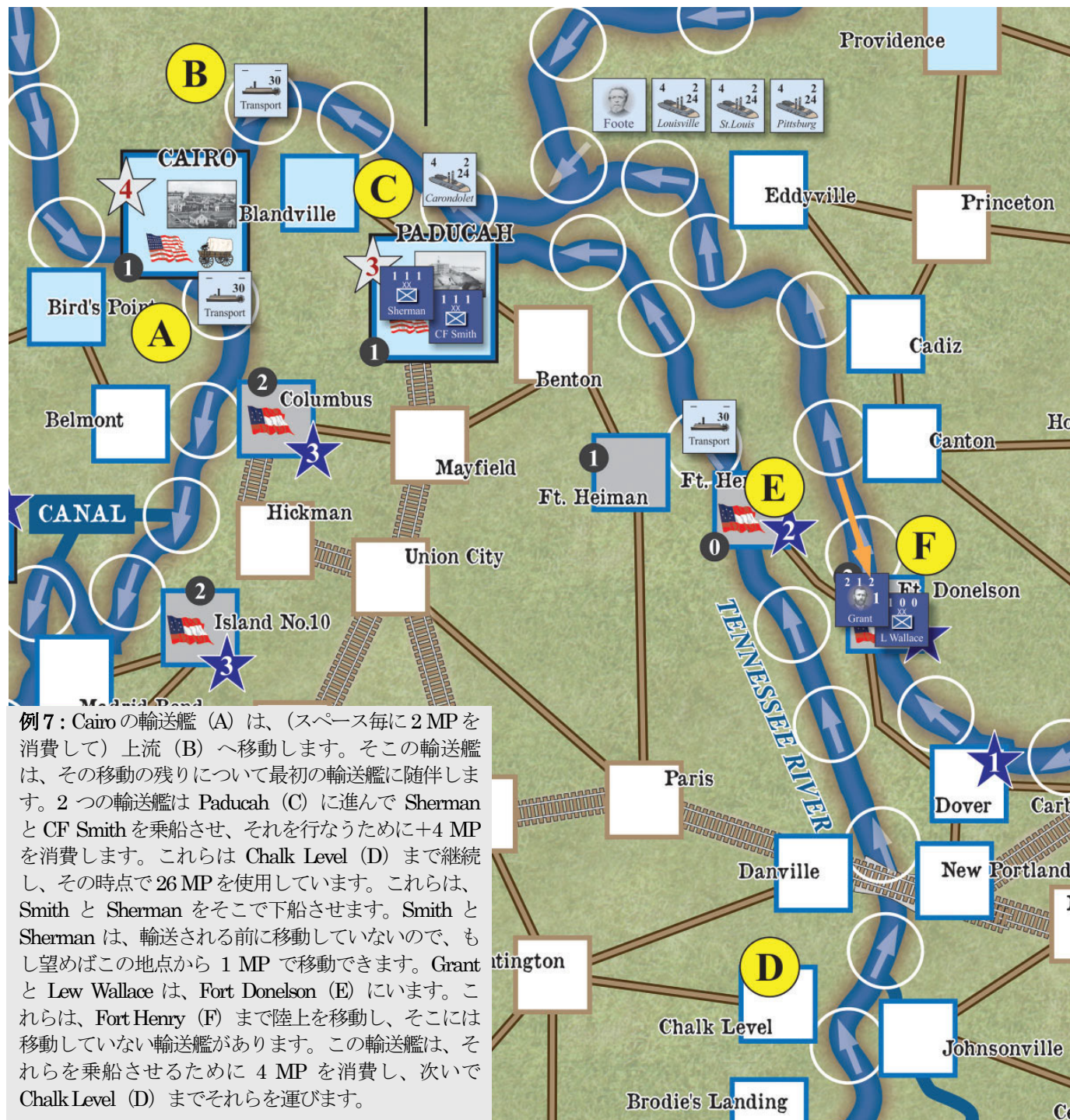
8.28 敵ユニットを含んでいる河川揚陸地スペース内への下船:

- ・下船は、敵の陸上戦闘ユニットを含んでいる揚陸スペース内で発生できますが、河川スペースが少なくとも1つの友軍砲艦を含む場合のみです。
- ・軍司令官単体では、敵ユニットを含んでいる揚陸スペース内に下船できません。
- ・輸送艦は、下船が発生する河川スペース内で、その移動を終了しなければなりません。
- ・攻撃しているユニットは、イムパルスの開始時に補給下だったか、又はその瞬間に輸送艦に乗艦していたら、この戦闘について補給下と見なされます。
- ・陸上ユニットのスタック（必要であれば、複数の輸送艦によって輸送されている）は、軍司令官を含む場合にのみ、敵占有下の揚陸スペース内に下船できます。

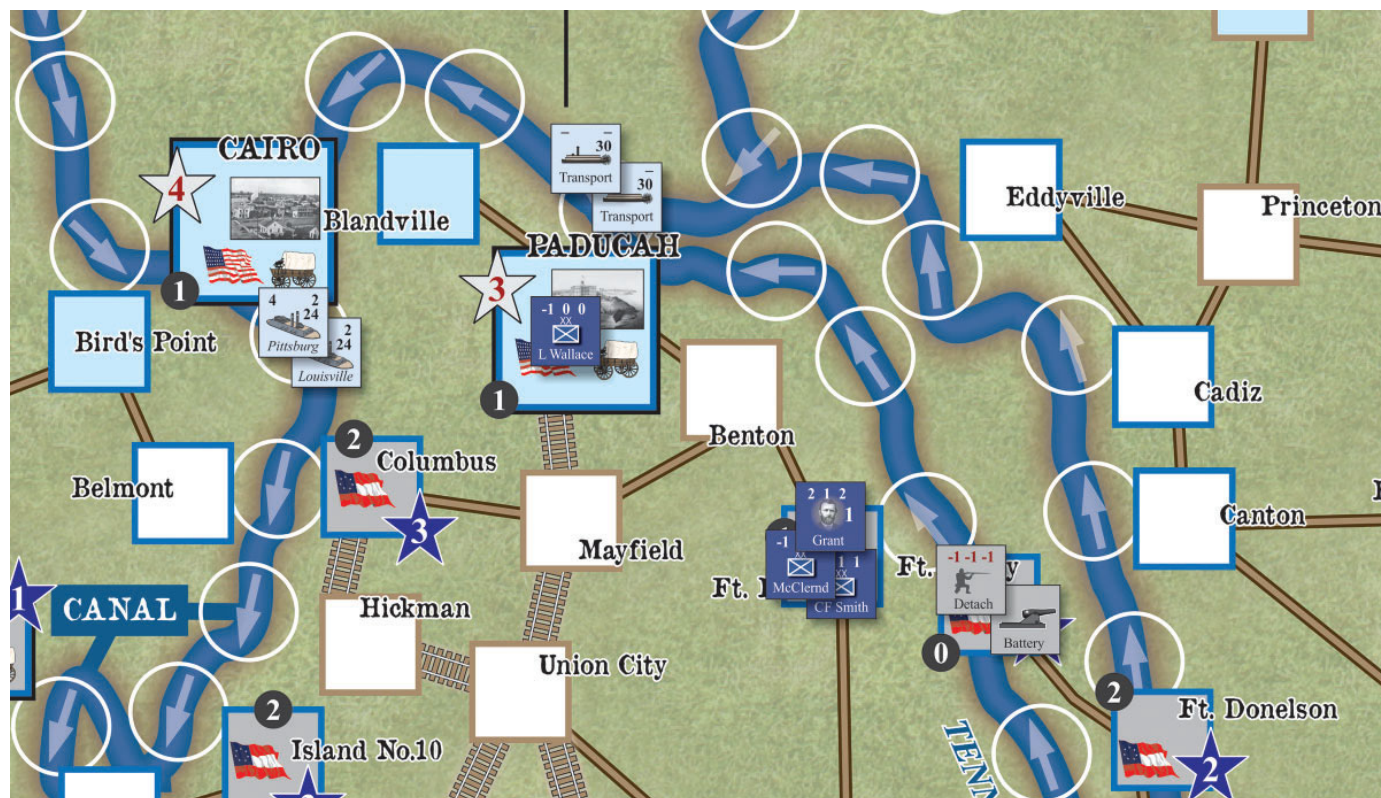
8.29 砲艦が占めている河川スペースと／又は妨害している砲台に対する戦闘は、移動する河川ユニットがそのスペースに進入したら直ちに行なわれます。もし全ての敵砲艦が追い払われるか沈没し、全ての砲台が混乱状態になると、次いでユニットはその河川スペースから隣接する揚陸スペース内へ下船できます。（その陸上スペースが占められていたら、これらは直ちにそこで水陸両用強襲戦闘を行ないます。）



GRANT - The Western Campaign of 1862



GRANT - The Western Campaign of 1862



例8：Grant、McClelland、C.F. Smithは、Fort Heimanで開始します。2つの砲艦が Cairo で開始し、2つの輸送艦と Lew Wallace が Paducah で開始します。連邦軍プレイヤーは、南部連合軍の砲台と分遣隊を含む Fort Henry への攻撃を望みます。これには、砲台が混乱状態であることを要求されるため、2つの砲艦を Fort Henry 河川スペース内へ移動させ、砲台と闘います。連邦軍プレイヤーは、砲台を混乱させることに成功します。次に、Paducah 輸送艦の1つが Wallace を拾い上げ（4 MPs）、次いで2つの輸送艦は一緒に Fort Heiman へ移動し（6 MP）、そこで二番目の輸送艦が Grant と Smith を拾い上げます（4 MPs）。輸送艦は、水陸両用攻撃のために Fort Henry スペース内にユニットを直ちに荷下ろしします（4 MPs）。

水陸両用強襲のために要求される砲艦が、河川スペース内にあることに注意してください。これは水陸両用攻撃なので、輸送艦はその移動を終了しなければなりません。Grant と Smith が Fort Henry を奪取したと仮定すると、ここで McClelland はそれらと合流するためにフェリー移動を使用できました。もし Henry が南部連合軍によって占められていなければ、輸送艦の1つは移動を継続して McClelland を拾い上げ（その更なる許容移動力を使用して）、彼を河川の対岸に置き去りにするか、又は異なるスペースへ輸送することができました。

GRANT - The Western Campaign of 1862

8.3 砲艦の対応 [Gunboat Reaction]

8.31 砲艦は、隣接している河川スペース内へ対応できます。対応は、隣接している河川スペースへ敵の河川ユニットが進入するときに試みることができます。

8.32 単一のスペースから同じ目標スペースへ対応する全ての砲艦は、1 スタックとして一緒にサイが振られます。

8.33 砲艦は、敵の砲艦を含む、又は非混乱状態の敵砲台によって妨害されたスペース内へ対応できません。

8.34 陸上ユニットと同様、試みは主導権表を使用して解決されます。以下の2つの修正のみを適用します。:

+1 もし対応している全ての砲艦が、移動しているスタック内の最低速ユニットよりも高い速力（大きな許容移動力）を持つと

+1 もし移動しているスタックが上流へ航行していると

8.35 もし試みが成功したら、砲艦は直ちに隣接する河川スペース内に置くことができます。もし敵ユニットがそのスペースへ進入することを試みていたら、直ちに戦闘が行なわれます。この場合、奇襲は適用しません。

・上記のすべては、そのスペースがすでに友軍占有下だったら、同様に適用されます。対応の試みは、戦闘解決のどの部分よりも先に解決され、もし対応が成功したら、奇襲はもはや適用しません。

8.36 砲艦は、あるイムパルス内に何度でも、又は同じターンの複数イムパルスに、ある戦闘で試みが終了するまで、対応の試みを行なうことができます。

8.37 砲艦のみが対応できます。輸送艦は対応できません。

しかし、結果には大きなばらつきがありました。: あるユニットは最初の射撃で崩壊する一方、同様に戦闘経験のない別のユニットは一日中英雄的に戦いました。

9.1 戦闘の手順 [Combat Procedure]

戦闘は、移動しているユニット又はスタックが、敵ユニットによって占められたスペースに進入するとき、直ちに発生します。移動しているユニットは、攻撃側です。戦闘は、そのイムパルスに攻撃しているユニットの移動を終了させます。

・分遣隊の指揮官、或いは疲労状態又は士気阻喪状態のユニットは、敵占有下スペース内に移動できず、従って攻撃できません。

・戦闘は、豪雨ターンに認められません。豪雨ターンに、ユニットは敵ユニットによって占められたスペース内へ移動できません。なぜならば、これは戦闘を要求するからです。

9.11 各敵保持スペースは、移動している1つのユニット又はスタックにより、イムパルス毎に一度のみ攻撃され得ます。他のユニットは、戦闘増援のため最初に隣接スペース内に移動できますが、対応移動を誘発するかもしれません。

9.12 対応によって生じた戦闘で、活性ユニット（自身のイムパルスを行なっているユニット）は常に攻撃側です。分遣隊又は士気阻喪状態又は疲労状態の活性ユニットは、攻撃側になれないため、このような対応に参加できません。

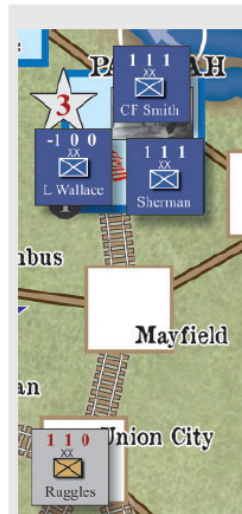


9.0 LAND COMBAT

陸上戦闘



デザイン・ノート: この戦役では大規模な戦闘がほとんどなかったため、このゲームでは濃厚で詳細な戦闘システムを採用しています。戦闘で与えられる「命中」は主に士気と組織の損害（結束力の喪失）を反映します。物理的な損失（戦力ポイントの減少）は戦闘後にのみ判定されます。士気と指揮統率が鍵となり、ユニットは士気阻喪状態となって戦線から離脱するまで、その効果の大部分を維持します。この戦役では、各陣営の兵士や異なる部隊の間で経験や質にほとんど差はありませんでした。なぜならば、両軍の兵士のほとんどが戦闘を経験したことがなかったからです。



例 9: Lew Wallace、C.F. Smith、Sherman は Paducah にいますが、軍司令官を持ちません（Grant はどこかにいます）。彼らは Mayfield への移動を望みますが、軍司令官の欠如により、同時に移動しなければなりません。C.F. Smith は、Mayfield へ移動します。Ruggles は Mayfield 内へ対応することに決め、対応に成功します。Ruggles は防御側として Mayfield 内に置かれ、直ちに戦闘が続きます。C.F. Smith は自身で最初の2ラウンドを行ないません。Lew Wallace と Sherman は、戦闘増援 (9.6) として戦闘へ進入を試みることができます。両者が戦闘への進入に成功して勝利し、Ruggles が退却していると仮定します。次いで連邦軍ユニットは、そのイムパルスにこれ以上移動できません。

GRANT - The Western Campaign of 1862

9.13 戦闘は、プレイのシークエンス・チャートに従って、ラウンドで行なわれます。ラウンドは、一方の陣営が任意 (9.81) 又は要求されて (9.82) 退却するまで続きます。

- ・戦闘ラウンドの前に、プレイヤー諸氏は防御側が奇襲されているか否かを判定します (9.2)。

- ・各戦闘ラウンドに、両陣営のユニットは射撃します。

- ・射撃後、両陣営のユニットは要求に応じて士気をチェックします。もしこの時点で、一方の陣営の全前衛ユニットが士気阻喪状態であると、その陣営は戦闘に敗北して退却しなければなりません (9.82)。

- ・もし戦闘が継続したら、両陣営の後衛ユニットは、回復を試みることができます (9.5)。

9.14 前衛と後衛 [Front and Rear Rank] : 各戦闘ラウンドにおいて、各プレイヤー (防御側が最初) は自軍ユニットを前衛及び後衛に配置します。前衛のユニットは闘っており、後衛のユニットは防護されて回復を試みています。単一のユニットは、戦闘中に何度も前衛と後衛の間で変更できます。

- ・非士気阻喪状態のユニット (疲労状態のユニットを含みます) は、前衛になります。(これは、たとえユニットが自らの射撃で、もはや命中を与えられない低戦力であっても有効です。)

- ・士気阻喪状態のユニットは、ルール 9.141 で述べられる特殊な場合を除き、常に後衛になります。(上級の砦戦闘ルール 24.0 は、このルールにいくらかの修正を行ないます。)

- ・軍司令官は、プレイヤーの選択で前衛又は後衛のどちらかになることができます (9.4)。

- ・マップ西端近くに位置する戦闘ディスプレイは、前衛と後衛を編成するために使用できます。前衛エリアは、現行ラウンドで士気チェックを要求するユニットの個別区画を持ちます (9.5)。見失わないよう、戦闘が発生するスペース内に戦闘マーカーを置くことができます。(Tom Lee に戦闘ディスプレイのアイデアを、Merv Cross にマーカーと士気チェック・エリアのアイデアを提供していただいたことに感謝します。)

9.141 攻撃されるとき、防御している全ユニットがすでに士気阻喪状態である特別な場合、防御している全ユニットは前衛に行きます (そして、射撃するための機会を持ちます)。全ての防御ユニットが士気阻喪状態になり、退却しなければならないため、戦闘は 1 ラウンドのみ続くこととなります (9.82)。

9.15 もし戦闘が砦スペース内で起きていると、防御側はラウンド開始前に、砦の外部で防御するか、砦の内部に退却するかを選択肢を持ちます。

- ・もし防御側が砦の内部で防御することを選択したら、砦からサイの目特典を受け取りますが (9.35)、戦闘から陸上を退却できません。輸送艦への退却は、それでも認められます。任意の退却は、認められません (輸送艦上へを除く)。

- ・もし防御側が砦の外部で防御することを選択したら、砦からの防御特典を受け取りませんが、任意又は戦闘に敗北した場合のどちらでも、陸上によって (又は使用可能であれば輸送艦によって)、退却することが認められます。防御側は、砦の内部ではなく、隣接スペースへ退却します。

- ・防御側は、一部のユニットを内部、一部のユニットを外部に持つことはできません。防御側は、全てを一方に又は全てを他方に、のどちらかを選択しなければなりません。

デザイン・ノート : このゲームの砦は全て河川沿いに建設されており、砲台設置場所を提供しています。砦の内部に退却した部隊は閉じ込められ、*Fort Donelson* で発生したごとく、降伏を余儀なくされる可能性があります。この状況に追加のリアリズムを求めるプレイヤー諸氏は、ルール 24.0 上級砦戦闘を試してみてください。

9.151 ユニットが砦の内部で防御するとき、攻撃しているユニットは戦闘の瞬間に砦スペースから補給をたどらなければならず、もしそれを行なうことができなければ半減されます (端数切り捨て) (14.111)。これは、砦に水陸両用攻撃を行なっているユニットに適用しません。

9.16 戦闘結果 [Combat Results] : 各戦闘ラウンドに、ユニットは「命中」を被る可能性があります。これらは、直接的な戦力ポイント損失に相当するのではなく、戦闘によって与えられる混乱の度合いです。命中は、戦闘後に実際の戦力ポイント損失に換算されます。ユニットが命中を被ると、士気阻喪状態になる可能性があります。もしある陣営の全ユニットが士気阻喪状態になると、その陣営は戦闘に敗北します。

9.17 砲台は、陸上戦闘に参加しません。これらは、退却において特別ルールを持ちます (9.87 を参照)。

9.18 敗北している陣営は戦闘から退却し (9.8)、勝利している陣営は、たとえそれが移動している部隊で MPs を残して持っていたとしても、追撃又は更なる移動 (橋梁/鉄道の建設を含む) を行ないません。



GRANT - The Western Campaign of 1862

9.2 奇襲 [Surprise]

デザイン・ノート：この戦役の戦闘において、特にその最大の戦闘であるシャイローの戦いで、奇襲は重要な要素でした。両陣営の部隊と司令官たちは経験不足で、戦争の後半と比べてより奇襲を受け易い状態にありました。南部連合国軍は、戦役が主に友軍領土内で展開されるという優位性を持ちました。南軍の司令官は、民間人からもたらされる情報から頻繁に恩恵を受けていました。また、戦争のこの時期、南部連合国軍騎兵は、掩護と偵察において秀でていました。ルールでは、大規模な部隊の接近を隠蔽するのが難しいため、奇襲を達成するのは困難です。奇襲は、司令官の主導権にも大きく依存します。

9.21 各戦闘の前（対応又は砦スペースの場合を除く、9.25を参照）、プレイヤー諸氏は陸上奇襲表を使用して、防御側が奇襲を受けているか否かを判定します。防御側のみが奇襲を受ける可能性があり、攻撃側は決して受けません。攻撃側はサイを振り、表に列記された修正を適用し、表の自軍コラムを調べます（例えば、南部連合国軍のコラムは、南部連合国軍の攻撃で使用されます）。

9.22 各陣営は、サイの目修正として、正確に 1 人の主導権値を適用します。

- もし複数のユニットが 1 人の軍司令官の下で攻撃していると、その軍司令官の主導権値が使用されます。もし 1 ユニットのみのみが攻撃していると、そのユニットの数値が使用されます。

- もし防御しているユニットが 1 人の軍司令官と共にスタックしていると、その軍司令官の主導権値が使用されます。もし複数の軍司令官が存在すると、最高評価の司令官（2.35）が使用されます。もし軍司令官が存在しなければ、スタック内の最低の単一主導権値が使用されます。（換言すると、防御ラインの安全性は、最も警戒心の薄い指揮官のレベルに依存します。）

9.23 奇襲結果 [Surprise Results]

完全奇襲 [Total surprise]：

- ・攻撃側プレイヤーの選択で、戦闘の前に 2 つまでの防御ユニットが各 1 命中を受けます。もし 1 つのみの防御ユニットがあると、2 命中ではなく 1 命中のみを受けます。攻撃しているプレイヤーは、ユニットを選択します。

- ・防御している軍司令官は、最初の戦闘ラウンドに参加せず一戦闘に特典を与えず又はユニットを回復させません。

- ・二倍特典 [Doubling-Up Benefit]：最初の戦闘ラウンドに、攻撃側はたとえ他の防御ユニットを攻撃していなくても、いずれかの数の目標に対して 2 つのユニットが射撃できます。

（例えば、もし攻撃側と防御側がそれぞれ 4 つのユニットを持つと、2 つの攻撃ユニットは、他が攻撃されることなしで、各 2 つの防御側に対して射撃できます。）

- ・防御側は、最初の 3 つのラウンドで砲艦支援（9.37）を使用できません。

- ・防御側は、最初のラウンドに-1 射撃 DRM を持ちます。

部分的奇襲 [Partial surprise]：

- ・攻撃しているプレイヤーの選択で、1 つの防御ユニットが 1 命中を受けます。

- ・二倍特典 [Doubling-Up Benefit]：最初のラウンドに、攻撃側はたとえ全ての防御ユニットが攻撃されていなくても、単一の防御ユニットに対して 2 つのユニットが射撃できます。

（例えば、もし攻撃側と防御側がそれぞれ 4 つのユニットを持つと、2 つの攻撃ユニットは、1 つの防御側に対して射撃でき、残りの 2 つの攻撃側は個別の防御側を攻撃できます。）

- ・防御側は、最初のラウンドに-1 射撃 DRM を持ちます。

- ・防御側は、最初の 2 つのラウンドで砲艦支援（9.37）を使用できません。

9.24 水陸両用攻撃では、完全奇襲の結果を部分的奇襲として扱います。

9.25 以下の場合、奇襲攻撃チェックは行なわれません。：

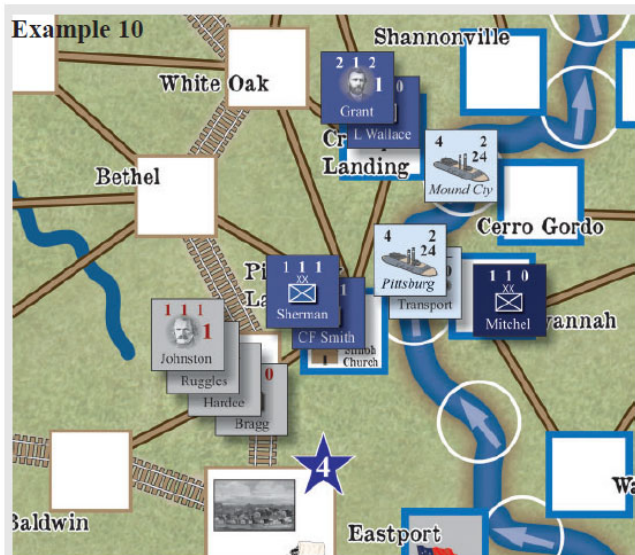
- ・もし戦闘が、防御側による成功した対応からの結果であると。対応しているユニットが合流した静止防御ユニットは、たとえ対応しているユニットが行なわなくても奇襲チェックを行ないます。

- ・もし防御側が砦スペース内にあると。

- ・もし防御側が揚陸地内にあり、同じイムパルスに隣接している河川スペース内で水上戦闘が発生したら。



GRANT - The Western Campaign of 1862



例 10 : この例は、戦闘ルールの異なる側面を図示化するため、この項目を通して使用されます。これは、シャイローの戦いのスケール・ダウンした簡易版です。

Johnston、Ruggles、Hardee、Bragg は、Pittsburg Landing の C.F. Smith と Sherman を攻撃します。(19世紀の都市名は、語尾の「h」なしで綴られました。) Grant と Lew Wallace は、攻撃時に Crump's landing の下流にあり、砲艦 Mound City も同様です。輸送艦と砲艦 Pittsburg は河川の揚陸地外にあり、Mitchel 師団(オハイオ流域軍に属します)は Savannah で河川を越えます。全ての師団は、5 SPs を持つと仮定します。

奇襲のサイ振りについては、南部連合国軍プレイヤーは 3 師団部隊を持つため 1 を差し引きします。彼は Johnston の主導権について +1 を加え、C.F. Smith について 1 を差し引きします(連邦軍スタック内で最低の主導権値。合計修正は -1 です。南部連合国軍プレイヤーは 9 を振り、修正後は 8 : 完全奇襲になります。各連邦軍ユニットは、1 命中を被ります。

9.3 射撃 [Fire]

各ラウンドに、両陣営のユニットは射撃します。ユニットは個別に射撃し、全ての射撃は同時と見なされます。各射撃攻撃は、以下のごとく解決されます。

1. 単一の目標ユニットを割り当てます (9.31)。
2. 射撃戦闘表上で使用するコラムを判定するため、射撃しているユニットの戦力ポイントを、以下のごとく地形と士気阻喪状態(端数切り捨て)について調整します。:
 - ・士気阻喪状態の射撃ユニットの戦力は半減されます。
 - ・連邦軍ユニットの戦力は、非補給下のときに攻撃していると半減されます。
 - ・河川を越えて又は輸送艦から下船して攻撃しているユニットの戦力は、最初の戦闘ラウンドについてのみ半減されます。増援(9.6)として戦闘に合流する攻撃陣営のユニット、及び輸送艦から下船又は河川を越えるユニットは、戦闘で最初のラウンドに半減されます。
3. サイを振り、以下のごとく表に列記された修正を適用します。:
 - ・射撃しているユニットの戦闘修正にプラスして、プレイヤーがこのイムパルスについてそのユニットに割り当てた軍司令官を持つと、その軍司令官の修正を適用します。ユニット自体の修正は、ユニットが射撃するときに自動的に適用されます。
 - ・射撃しているユニット、砦、補給、奇襲、士気阻喪状態にある目標ユニットへの現行命中数の修正は、射撃戦闘表に列記されます。
 - ・ユニットの戦力の半減は蓄積し、端数は切り捨てられますが、半減にもかかわらずユニットの戦力は 1 未満に減少し得ません。
 - ・防御しているユニットは、砦内へ退却した場合にのみ砦の特典を受け取ります (9.15)。
 - ・砲艦は、砲艦支援について修正を与えることができます (9.37)。

4. 目標上に与えた命中の数を読むため、修正後のサイの目とコラムを修正します。

9.31 攻撃しているプレイヤーは、最初に射撃します。奇襲(9.2)が有効でない限り、各前衛防御ユニットは、可能であれば、少なくとも 1 ユニットから射撃を受けなければなりません。後衛内のユニットは、射撃され得ません。この制限を除き、攻撃側は望むように目標を指定できます。防御側は、攻撃しているユニットが射撃した場所とは無関係に、自身の目標を指定できます。

・全ての射撃は、同時に発生したと見なされます。つまり、現行ラウンドに被った命中は、そのラウンドの射撃に影響を持ちません。



GRANT - The Western Campaign of 1862

9.32 河川を越える（橋梁を含む）又は輸送艦から下船するユニットは、その射撃の最初のラウンドで半減され（端数切り捨て）、その後は完全戦力で射撃します。これは、戦闘増援により、河川を越えて又は輸送艦から下船しているユニットにも適用します。

9.33 射撃の効果は、目標が命中を被ります。これらは戦力ポイントの損失ではなく、代わりに、命中マーカーで記録されます。命中は蓄積します。例えば、もしユニットが 2 命中を持ち、更に 3 を被ると、いまや 5 命中を持ちます。



9.34 ユニットの、6 命中まで蓄積できます。六番目の命中を被っているユニットは、自動的に士気阻喪状態になります。

・もしすでに 6 命中を持つユニットが追加の命中を被ると、各追加命中について 1 戦力ポイントを失います。この損失は、両陣営が射撃した後、戦闘の現行ラウンド終了時に判定されます。これは、戦闘中に戦力ポイントが取り去られる唯一の場合で、損失判定中とは異なります。

9.35 射撃戦闘表に註記されたごとく（命中カウンター上にもマークされます）、命中は射撃戦闘にサイの目修正をもたらします。これらは、士気チェックにも影響を持ちます（9.5）。9.34 の例外として、ユニットは戦闘中に戦力ポイントの損失を被らず、これらは損失判定ステップに命中が取り去られるときに損失を被ります。弱体ユニットが射撃で、もはや命中を与えられないほど多数の命中を被ることが発生し得ます。

9.36 陸上戦闘で砦を攻撃しているユニットは、射撃表に列記されるごとく、もし防御側が砦内で防御していると（9.15）、不利なサイの目修正を被ります。これらは、元々砦の内部で防御しているユニットに対する射撃にのみ適用され、戦闘増援に対する射撃には適用しません。

・大規模砦の場合、表上に列記されるごとく、修正は防御している戦力ポイントの数に依存します。（これは、施設を運用するために十分な兵力を確保する必要性を反映しています。）

9.37 砲艦の支援射撃 [Gunboat Supporting Fire]：もし戦闘が揚陸地スペース内で発生していると、隣接している河川スペース内の最大 2 つの砲艦が支援として参加できます（奇襲の制限、9.23 に従います）。以下のごとく、各砲艦は 1 つの歩兵ユニットのみを正のサイの目修正で支援できます。：

・水陸両用強襲では、2 つまでの各砲艦が、各戦闘ラウンドに、攻撃している単一ユニットに +1 サイの目修正を提供できますが、二番目以降のラウンドのみです。

・2 つの砲艦は、同じユニットに特典を与えられません。一すなわち、複数の砲艦修正を受けられるユニットはありません。これは、攻撃と防御の両方に適用します。

・全ての場合、最大で 2 つの砲艦が、単一の戦闘に特典を与えることができます。2 つを超える砲艦は、影響を持ちません。

・砲艦の記載された射撃値は、支援射撃に影響を持ちません。

・砲艦の防御修正は、戦闘の最初のラウンドで使用できません。もし防御側が部分的奇襲を受けていたら、最初の 2 ラウンドで使用できません。もし防御側が完全奇襲を受けていたら、最初の 3 ラウンドで使用できません。

・地上戦闘は水上戦闘の後に発生し、それ故砲艦の支援射撃は、スペース内の全ての敵砲台が混乱状態で、河川スペース内の全ての敵砲艦が敗北している場合にのみ、もたらすことができます。

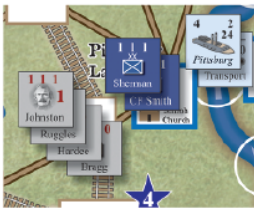
デザイン・ノート：砲艦の修正値は、この地形において河川上の砲艦から射撃をもたらす現実を反映しています。砲艦が防御に役立つことが少ないのは、攻撃ラインの大部分がその射程外にあるためです。戦場に隣接する河川には限られたスペースしかなく、世紀後半に導入される射撃の角度や正確性は存在しませんでした。

9.38 非補給下のときに攻撃している連邦軍ユニットは、半減戦力（端数切り捨て）で行ないます。非補給下のときに攻撃している南部連合国軍ユニットは、全ての射撃のサイの目に -1 修正を適用します。非補給下のときに防御しているいずれかの陣営のユニットは、-1 修正を適用します。

GRANT - The Western Campaign of 1862

例 11

FIRE COMBAT TABLE (9.3)



Strength Points Firing										
d10	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
< or 0	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
1	—	—	—	—	—	—	—	—	1	—
2	—	—	—	—	—	—	—	1	1	—
3	—	—	—	—	—	—	1	1	1	1
4	—	—	—	—	1	1	1	1	1	1
5	—	—	—	1	1	1	1	1	1	2
6	—	—	1	1	1	1	1	2	2	2
7	—	1	1	1	1	1	2	2	2	2
8	—	1	1	1	2	2	2	2	2	2
9 ^a	1	1	1	2	2	2	2	3	3	3
10	1	1	2	2	2	2	3	3	3	3
11	1	2	2	2	3	3	3	3	4	4

例 11：(前の例 10 の続き)

南部連合国軍プレイヤーは、Sherman 師団を射撃するため、Hardee と Ruggles を、Smith を攻撃するため Bragg を割り当てます。(連邦軍は 2 ユニットを持ち、南部連合国軍は 3 つを持つため、完全奇襲下で認められる「二倍」は、この場合違いはありません。) Hardee と Ruggles の両者は +1 評価を持ち、Bragg は -1 を持ちます。南部連合国軍プレイヤーは、このラウンドについて Johnston を戦闘外に拘置します。実質修正は、+1、+1、-1 です。各師団が 5 SPs を持つことを思い出してください。Hardee と Ruggles についてのサイ振りは 6 と 8 で、それぞれ 7 と 9 に修正され、5 コラム上で合計 3 命中を与えます。(修正後の 9 は、指揮官死傷チェックをもたらしません。なぜならば、これは修正前の 9 でのみ発生するからです。9.7 を参照。) これらは、Sherman がすでに持っていた奇襲の 1 命中に追加されます。いまや Sherman は、4 命中を持ちます。Bragg のサイ振りは 5 で、4 に修正されて命中なしです。

連邦軍プレイヤーは、C.F. Smith が Hardee を射撃し、Sherman は Bragg を射撃することに決めます。(彼は、攻撃されている他の目標があるとき、同じ目標を射撃することを認められません。) Smith と Sherman はそれぞれ +1 修正を持ちますが、このラウンドに有効な奇襲のために -1 を加えなければなりません。奇襲効果のため、砲艦 Pittsburg はこのラウンドに修正を貸与できません。実質修正は、両者について +0 です。サイの目はそれぞれ 3 と 8 で、Hardee に命中なしですが Bragg に 2 を生じさせます。

9.4 戦闘における軍司令官 [Army Commander in Battle]

各軍司令官は、戦闘ラウンド毎に 1 ユニットに特典を与えることができます。これは、前衛ユニット又は後衛ユニットであることが可能です。各プレイヤーは、いかなるサイコロも振る前、ラウンドの開始時に指揮官の割り当てを行ないます。

9.41 もし軍司令官が前衛内のユニットに特典を与えたら、射撃と士気チェックについての修正を提供します。彼は自身の戦闘修正を射撃のサイの目に、及び士気修正を士気のサイの目に加えます (すなわち、彼は両方に特典を与えます)。これらのサイ振りは、同じユニットのためでなければなりません。

9.42 前衛オプションに割り当てた司令官は、そのラウンドの指揮官死傷に対して脆弱です (9.7)。

9.43 もし軍司令官が後衛ユニットに特典を与えたら、彼はその士気修正をそのユニットの回復の試みに加えます。これは、師団司令官の士気修正に加えられます。

9.44 もし複数の軍司令官が存在すると、各司令官は上記の選択肢を持ちますが、ユニット毎に一人の軍司令官修正のみが適用され得ます。(これは、師団自体の修正に加えて適用されます。)

例：前の例で、南部連合国軍プレイヤーは、Johnston が Bragg 師団に特典を与えることを選択します。これは、+1 追加修正をもたらし、修正後に 5 のサイの目で、Sherman に命中を生み出します。

9.5 士気、回復、再編 [Morale, Rally, and Regrouping]

ユニットは、少なくとも合計 2 命中を持ち、そのラウンドに命中を被っていたら、射撃ラウンドに続いて士気をチェックしなければなりません。もし同じラウンドに複数命中を被っていたら、1 ユニット毎ではなく、ラウンド毎に一度のみ士気チェックがあります。この要件を満たしているユニットは、管理のために戦闘ディスプレイの「要士気チェック [need morale check]」部分に移すことができます。

・6 命中を被ったユニットは自動的に士気阻喪状態で、士気チェックはありません。

9.51 ユニットは、個別に士気をチェックします。士気チェックを実行するため、サイを 1 つ振って士気/回復表の士気チェック・コラムを調べます。師団司令官の士気値を加え、表に列記された、現行命中数についての修正も適用します。もし軍司令官が射撃/士気 (9.41) についてこのユニットに特典を与えていたら、師団司令官のそれに加えて自身の士気値を加えます。

・指揮官死傷は、射撃のラウンド後で士気チェックの前に判定されるため、あるラウンドに戦死又負傷した指揮官は、同じラウンドに士気チェックの特典を与えないことに注意してください。

GRANT - The Western Campaign of 1862

9.52 その士気チェックに失敗したユニットは、士気阻喪状態になります。このマーカーは、ユニットが回復するまで留まります。回復は、戦闘 (9.54) 又は後のターンの再編ステップ (9.55) 中に発生し得ます。

・もし士気阻喪状態ユニットから他のユニットに戦力ポイントが移管されたら、受け取っているユニットはやはり士気阻喪状態になります。

9.53 士気阻喪状態の影響 [Effects of Demoralization] :

・士気阻喪状態ユニットは、全ての天候で 1 MP の許容移動力を持ちます。

・士気阻喪状態ユニットは河川輸送ができますが、前後に移動できません。これは、友軍占有下のスペース又は友軍支配下都市内にのみ下船できます。

・士気阻喪状態ユニットは攻撃ができず、強行軍ができず、戦闘増援ができません。

・士気阻喪状態ユニットは対応ができますが、敵ユニットが移動しているスペース内へは不可です。換言すると、敵部隊の回避を試みることはできますが、それらへの迎撃は不可です。対応の試みに-1 サイの目修正を適用します。

・戦闘戦力は、半減します (端数切り捨て)。

9.54 回復 [Rally] : 戦闘ラウンド中に後衛内に保持された士気阻喪状態ユニットは、回復を試みることができます。もし軍司令官が存在し、前衛ユニットに特典を与えていなければ、そのような 1 つの試みに特典を与えることができます。この手順は士気チェックと同じですが、表の戦闘での回復コラムを使用します。軍司令官は、ラウンド毎にそのような 1 つのユニットに特典を与えるために使用できます。

・回復の結果は、ユニットがもはや士気阻喪状態ではないことを意味します。士気阻喪状態マーカーを取り去ります。

・戦闘で回復するユニットは、表上に表示されるごとく命中の数を減少させます。もしユニットが命中を持たないと、この結果を無視します (これは、すでに士気阻喪状態のユニットが戦闘に参加していた場合にのみ発生する可能性があります)。戦闘での各回復結果は、命中の減少を伴うため、ユニットは回復後には常に 6 命中未満を持つこととなります。

・プレイのシークエンスに従って、少なくとも戦闘に 1 つの非士気阻喪状態ユニットが留まる場合にのみ、回復を試みることができます。もし全ての前衛ユニットが士気阻喪状態になると、戦闘は終了して更なる回復は不可能です。

9.55 再編ステップに、このイムパルスに活性状態で戦闘を行なわなかったユニットは、回復を試みることができます。

・戦闘での士気チェックと異なり、再編ステップに最高評価の軍司令官 (もし存在したら) の士気修正は、スペース

内の各ユニットに適用できます。それでもユニットは、個別にサイが振られます。

・ユニット自体の士気値も通常に適用します。

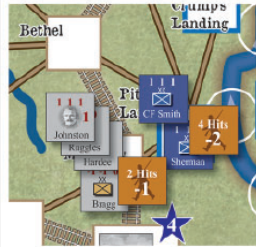
・もしユニットが砦内部にあると、+1 修正が適用されず。

・そのイムパルスに移動又は戦闘しなかったユニットは、再編について+3 サイの目修正を受取ります。この目的において、輸送されることは移動としてカウントします。(記録管理の目的のため、プレイヤー諸氏は士気阻喪状態ユニットを 90 度回転させます。)

・表の再編コラムからの結果を読みます。ユニットは戦闘外に命中を運ばないため、この場合に命中の減少は適用しません (9.9)。

9.56 ユニットの再編ステップ中に回復に成功するまで、無期限に士気阻喪状態に留まることができます。

9.57 疲労は士気阻喪状態に類似した影響を持ちますが、個別で、戦闘の終了時に命中/損失手順からの結果になります。9.94 を参照。



d10	Morale Check	Rally in battle	Regrouping outside battle
0	Fail	Fail regardless of modifiers	Fail
1-4	Fail	Fail	Fail
5-9	Pass	Rally	Rally, -1 hit
10+	Pass	Rally	Rally, -2 hits

例 12 : 前の例で、Sherman は 4 命中を被っています。Sherman は+1 士気修正を持ち、4 命中について-2 修正があり、合計-1 修正です。Sherman は 4 を振り、修正後に 3 で士気阻喪状態です。南部連合軍陣営では、Bragg が 2 命中を被ったので、士気をチェックしなければなりません。Bragg の士気値は+0 で、彼の 2 命中が-1 を与え、実質は-1 です。もし射撃ラウンド中に Johnston が Bragg に割り当てられていたら、彼はこのサイ振りにも特典を持つことができますが、現状ではそれは不可能です。サイの目は 2 なので、チェックに失敗して Bragg 師団は士気阻喪状態です。

9.6 戦闘増援 [Battle Reinforcement]

最初のラウンド後の各ラウンドの戦闘増援ステップに、各陣営は隣接スペースからの増援を試みることができます。もし防御側が奇襲を受けていたら、防御側は三番目のラウンドから開始してのみ、戦闘増援を試みることができます。主導権表を使用し、攻撃側が最初に自軍の戦闘増援の試みを解決し、防御側が続きます。戦闘増援は、各ラウンドに行なわれる最後の事柄で、全ての射撃と回復に続きます。

GRANT - The Western Campaign of 1862

9.61 ユニットは、もしそのイムパルスに戦闘を行なっておらず、以下のいずれかに位置していると、増援を試みることができます。:

- ・降雨で河川を越える連結を除く、戦闘に連結した陸上スペース内。
- ・揚陸地スペース、及び河川対岸の揚陸地スペース内の戦闘から分離した隣接河川スペース内。
- ・もし戦闘スペース内に非混乱状態の敵砲台がなければ、戦闘に隣接している河川スペース内の輸送艦に乗船。
- ・戦闘に接する河川スペースに隣接する河川スペース内の砲艦で、その河川スペース内に敵の砲艦がなく、戦闘スペース内に非混乱状態の敵砲台がなければ。

9.611 スペース毎に最大2ユニットが、同じラウンドに戦闘増援を試みることができます。(これは、戦闘エリアに導かれる道路スペース上の限度をあらわします。) ユニットは、連結するだけ多数の異なる隣接スペースから増援できます。

9.62 戦闘増援の手順 [Battle Reinforcement Procedure]: サイを振り、主導権表を調べます。全ての試みについて、列記された修正を適用し、戦闘増援のためにのみ列記されたそれも適用します。

・不利な表の成果は、ユニットが疲労状態となる結果の可能性があり、これはユニットが更なる増援の試みを行なうことを妨げます (疲労状態のユニットがそれを行なうことができないため)。

9.621 ユニットは、戦闘増援において常に個別にサイを振られます。軍司令官は、増援を試みている自身のスペース内のいずれか一人の師団司令官の主導権値に、自身のそれを加えることができます。師団司令官として使用されて直接的に戦力ポイントを統率している軍司令官は、この特典を与えることができません。

・戦闘増援では、疲労の結果 (修正後のサイの目 0 以下) は、振っている個別ユニットにのみ適用します。

9.622 軍司令官は、自身で増援することができ、自動的に成功しますが、この場合は他のユニットの増援の試みに特典を与えることはできません。



例 13: Grant と Wallace は、Crump's から Pittsburg Landing までの連結を使用して戦闘増援を試みます。砲艦 Mound City は、増援と Pittsburg と合流を試みることができます。Mitchel は、河川を越える増援を試みることができます。

9.63 「成功」の結果で、増援しているユニットは、続くラウンドに戦闘スペースに移動させられます。戦闘増援の試みはラウンドの終了時に解決され、それ故ユニットは続くラウンドにのみ戦闘に進入することに注意してください。戦闘増援は二番目のラウンドになるまで試みることができないため、最も早期の増援ユニットは実際には三番目のラウンドに参加できることに注意してください。

・輸送艦上に乗船したユニットの場合、輸送艦は戦闘に接している河川スペース内に移され (もしすでにそこになければ)、次いでユニットは下船します。

・戦闘増援を行なっているユニットは、背後のその元々のスペース内に分遣隊を残すことができます。その増援移動を完了する前に、元々のスペース内で分遣隊を吸収することもできます。戦闘スペース内では、分遣隊の創出又は吸収ができません。



GRANT - The Western Campaign of 1862

9.64 以下のユニットは、戦闘増援を試みることができません。:

- ・士気阻喪状態又は疲労状態ユニット
- ・そのイムパルスにすでに戦闘を行なったユニット
- ・分遣隊の指揮官
- ・砲台ユニット

ユニットは、そのイムパルス中に移動しただけで増援が禁止されるわけではなく、戦闘を行なったか又は疲労状態の場合のみであることに注意してください。

9.65 砲艦は、戦闘増援を行なうことができます。砲艦は、もし河川揚陸地内で戦闘が行なわれており、しかも砲艦の位置が戦闘の行なわれている河川スペースに隣接している場合、増援を行なうことができます。通常の手順を適用します。砲艦は、主導権について+0 修正を持ちます。資格を持つ全ての砲艦は、各ラウンド（スペース毎ではなく）に戦闘増援を試みることができ、地上ユニットの限度に対してカウントしません。砲艦は、個別にサイが振られます。

9.66 あるユニットは、成功するまで（又は疲労状態になるまで）いかなる数のラウンドにも戦闘増援を試みることができます。1 つの戦闘に増援が成功していたら、同じイムパルスに異なる戦闘増援の試みができません。

9.67 失敗した戦闘増援の試みは、ユニットがそのイムパルスに移動する能力に影響を持ちません。

9.68 攻撃しているユニットが半減される状況で、戦闘増援として戦闘に参加している攻撃ユニットは、その参加の最初のラウンドに半減されます。

例 14: 例 13 の図例を参照し、連邦軍は Grant を自動的に戦闘へ投入することに決めます (9.622)。Grant はサイを振る必要はありませんが、他のユニットのサイ振りに特典を与えられません。連邦軍プレイヤーは、Lew Wallace についてサイを振ります。Wallace は-1 主導権値を持ち、このラウンドの完全奇襲について 2 を差し引き、合計修正は-3 です。7 を振り、4 に修正されて失敗します。連邦軍プレイヤーは、0 の主導権を持つ Hurlbut についてもサイを振り、それ故完全奇襲についての 2 のみを差し引きます。サイの目は 9 で、増援は成功です。連邦軍プレイヤーは、McClelland についてもサイを振りません。なぜならば、彼はそのスペースの 2 ユニットの限度を使用し尽くしたからです。Hurlbut は、個別のスペース内にあり、このターンについて振ることができます。

彼は+1 主導権を持ち、軍に所属しているため-1 で、奇襲のため-2、合計修正は-2 です。彼は 6 を振り、修正後に 4 でやはり失敗です。（実際のシャイローの戦いでは、Grant は Crump's Landing で攻撃のニュースを受取り、行動のため直ちに蒸気船を分離し、Wallace は行なうことに失敗しました。Hurlbut と McClelland は、すでに Pittsburg Landing にいました。）

9.7 指揮官の死傷 [Leader Casualties]

デザイン・ノート: 南北戦争の軍隊では、将軍を含む戦場士官の戦死率は非常に高いものでした。プレイヤー諸氏は、ゲーム中で指揮官の戦死者があまりに多いことに驚愕するかもしれません。この戦役は、シャイローの戦いで *Albert Sidney Johnston*（戦争中に戦死した南部連合国軍最高位の士官）が戦死したことで知られていますが、ゲームで表現されている他の 5 人の指揮官もこの戦いで死傷しました。*Johnston* は、戦いの重要な局面の *Peach Orchard* での決死的な攻撃で、「自身の修正値を加える」際に致命傷を負いました。

3 以上の SPs を持つユニットが射撃し、素の「9」が振られたとき、射撃の目標だったユニットの指揮官は、指揮官死傷についてチェックしなければなりません。もし軍司令官がそのターンに特典を与えるために割り当てられていたら、彼は同様にチェックされなければなりません。

・1 又は 2 戦力ポイントのみを持つユニットは、指揮官死傷を与えません。

・ユニットは、もし修正のためにいかなる損失を与えることも不可能であれば、決して指揮官死傷を与えられません。換言すると、指揮官死傷を与える可能性のためだけで、戦闘中にユニットを保持する理由はありません。

・代替指揮官と分遣隊指揮官は、指揮官死傷についてチェックされません。（彼らは、同一のタイプと評価値を持つ他の指揮官によって補充されることになります。）

9.71 各指揮官は、個別にチェックされます。プレイヤーは、自軍指揮官をチェックします。サイを振り（修正なし）、指揮官死傷表からの結果を読みます。師団司令官（直接 SPs を指揮することで師団司令官として行動している軍司令官を含みます）について師団のコラムを、軍司令官として機能している軍司令官については軍のコラムを使用します。

・戦死の結果を被る指揮官は、永久にプレイから取り去られます。

GRANT - The Western Campaign of 1862

・負傷の結果を被る指揮官は、一時的に取り去られます。再びサイを振り、負傷表を調べます。結果は、指揮官がプレイに復帰する時期を示します。復帰する時期をマークするため、ターン記録欄上に置きます。彼はいずれかの友軍補給源スペース（敵支配下ではないという条件で）へ復帰できます。南部連合国軍指揮官については、これは負傷した指揮官が元々セットアップされたか又はプレイに登場したマップの同じ半分でなければなりません。

・いくつかの場合、指揮官が負傷したか又は戦死したのかどうか判定するため、二番目のサイ振りが要求され得ます。

9.711 もし戦闘で陣営の全戦闘ユニットが撃破されたら、戦闘で負傷したその陣営の指揮官は、代わりに戦死したと見なされます。

デザイン・ノート：これは、この状況下で無傷の指揮官が除去される運命と一致させるためです (9.93)。その瞬間、彼の駒はマップ上にないとしても、負傷した指揮官にも同じことが起こるべきです。空輸による医療搬送は、まだ1世紀も未来の話でした。

9.72 師団指揮官が戦死又は負傷するとき、分遣隊／代替駒の裏面の REPL（代替）指揮官と彼を置き換えます。代替指揮官は、全ての面で名称付師団指揮官と同様に機能しますが、指揮官死傷の影響を受けません。

9.73 もし連邦軍の軍司令官が戦死又は負傷したら、下のリストに従い、その師団司令官の一人によって軍司令官が代替されます。新たな軍司令官は、彼が占めるマップ・スペース内に留まります（もしこれが代替されている人物と同じでなければ、彼が移動して合流するまで、ユニットは軍指揮官なしになります）。次いで師団指揮官は、REPL 指揮官が師団指揮を代替します。負傷した連邦軍の軍司令官がプレイに復帰するとき、この手順は逆になり、代替は師団統率に戻ります。もしその瞬間、彼が自らの前師団と同じスペース内にいなければ、師団司令官がユニットと合流するまで、REPL 指揮官はその師団の長に留まり、彼はその時点で取り去られます。

連邦軍の将軍－代替

グラント [Grant] - C.F.スミス [C.F.Smith]

ビューエル [Buell] - トーマス [Thomas]

ポープ [Pope] - スタンレー [Stanley]

これは、連邦軍の軍司令官チットで管理できます。

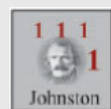
9.74 もし指定された師団司令官が負傷するか又は戦死していたら、代替軍司令官にするため、連邦軍プレイヤーは同じ軍から生き残っているいずれかの師団司令官を選択できます。

9.75 南部連合国軍の軍司令官が戦死したときは、ルール 9.73 に相当するものではありません。

・例外：もし戦力ポイントを直接統率している南部連合国軍の軍司令官が死傷したら、戦力ポイントはスペース内の他の指揮官へ移管できます。もし指揮官がいなければ、南部連合国軍プレイヤーはプレイに代替指揮官を投入できません。

9.751 もし A.S. Johnston が戦死又は負傷したら、Johnston がイン・プレイにいないときに「A.S. Johnston」イムパルス・チットは Beauregard に適用します。もし Beauregard も戦死又は負傷したら、チットは使用されず容器から取り去られます。

9.752 もし南部連合国軍が自軍の軍司令官以外の全ての指揮官を失うと、南部連合国軍プレイヤーは彼らの一人を、全ての評価値が 0（主導権、戦闘、回復）の代替指揮官としてプレイに復帰させることができます。これは、南部連合国軍がマップの区画毎に一人の軍司令官を持つことを認めます。これは、これは、Repl 南部連合国軍軍司令官チットで管理できます。



例 15 : 9.4 項例の続き：連邦軍プレイヤーは、Bragg 師団を射撃しているときに「9」を振り、Johnston が特典を与えています。それ故、南部連合国軍プレイヤーは、Bragg と Johnston の両者の指揮官死傷についてチェックしなければなりません。Bragg について 3 を振ります。これは二番目のサイ振りを要求し、5 を振って影響なしです。Johnston について 0 を振り、二番目のサイ振りが要求されて 1 の目です。Johnston は死亡しました（実際のシャイローの戦いのごとく）。ここで、A.S. Johnston イムパルス・チットは、ゲームの残りについて Beauregard に適用します。Johnston がプレイから取り去られるため、そのラウンドにはいかなる特典も与えられません。

9.8 退却 [Retreat]

各戦闘は、退却で終了します。これは、任意又は強制的に発生し得ます。退却している陣営は、戦闘に敗北します。勝利したユニットは、追撃しません。退却しているユニットは士気阻喪状態マーカーを維持しますが、損失判定ステップ (9.9) に命中は損失と疲労に転換されます。

GRANT - The Western Campaign of 1862

9.81 任意退却 [Voluntary retreat]：どちらのプレイヤーも、自身の裁量で、最初のラウンド後に射撃の代わりに退却することを決断できます。ユニットは、最初のラウンドには任意に退却できません（したがって、各ユニットは、常に少なくとも2ラウンドの射撃を被ります。：最初のラウンドにプラスして、もしプレイヤーがそのラウンドに退却したら二番目のラウンド）。

- ・退却は、全か無かの決断です。：プレイヤーは、全自軍ユニットを退却させるか、又は全く退却させません。例外は、輸送艦による砦内部への退却です（9.88）。

- ・攻撃側は、最初に自軍の退却決断を宣言します（ただし、オプション 9.89 を参照）。

- ・分遣隊は、任意退却を行なうことができます。砲台は試みることができますが、成功するためにサイを振らなければなりません。9.87 を参照。

9.82 強制退却 [Involuntary retreat]：射撃ステップの終了時、もし戦闘においてプレイヤーの全戦闘ユニットが士気阻喪状態であると、彼は退却しなければなりません。

- ・この判断は、前衛ユニットの士気チェック後に行なわれますが、後衛ユニットの回復試みの前です。

- ・もしこのときに両陣営の全ユニットが士気阻喪状態であると、攻撃側が退却します。

9.83 もしユニットが退却を要求され（士気阻喪状態）、退却する場所を持たなければ、これらは降伏します（プレイから取り去られます）。これは、勝利に影響を持ち得ます。14.164 を参照。

9.84 攻撃しているユニットは、常にそれらが戦闘に進入したスペース内に退却します。防御側の退却は、その時点の天候に応じて、ユニットが陸上で移動できる（1 MP を超えるコストの可能性）スペース連結に沿って退却しなければなりません。

- ・ユニットは、退却するためにフェリー移動を使用できません。輸送艦に関しては、9.86 を参照してください。

9.85 退却は、以下の制限に従います。：

- ・攻撃しているユニットは、常にそれらが戦闘に進入したスペース内に退却します。（これは、スペース内への対応に成功した防御ユニットに適用されず、これらは自身が来たスペース内へ退却する必要があります。）

- ・ユニットは、移動（対応を含む）又は戦闘増援のどちらかにより敵ユニットが戦闘に進入したスペース内には退却できません。

- ・小河川を越える退却は、そのときに河川が渡河可能という条件で、認められます。

- ・無傷の橋梁で、隣接するどちらの河川スペース内にも敵の砲艦を持たない場合を除き、大河川を越える退却は認められません。

- ・ユニットは、敵の歩兵によって占められたスペース内へ退却できません。他のタイプのユニット（騎兵、砲台、戦力ポイントを持たない軍司令官）は退却を遮断せず、自身が隣接スペース内へ退却しなければなりません。これは砲台による任意退却と見なされ、同様にサイを振ります。敵支配下スペース内への退却は、もしそのスペースが敵の歩兵によって占められていない場合にのみ認められます。

- ・全てのユニットが同じスペースへ退却することは要求されません。

- ・もし防御ユニットが補給下でなければ、上記の制限に従って、可能であれば補給源に近く位置に退却しなければなりません。

9.86 輸送艦上への退却 [Retreat onto transports]：もし戦闘が河川揚陸地内で、退却している陣営が隣接する河川スペース内に河川輸送艦を持つと、任意退却を行なっている非士気阻喪状態ユニットは、戦闘後にこれらの輸送艦上に退却できます（移動と同様、輸送艦毎に1ユニット）。この選択肢は、攻撃側について、もし戦闘が水陸両用強襲だった場合にのみ存在します。防御側は、輸送艦が運べるだけ多くの非士気阻喪状態ユニット（自身の選択で）を任意に退却させ、他を背後に残しておくことができます。これは、退却が全か無かの決断である一般ルールの例外です。

9.87 もし歩兵又は騎兵ユニットが友軍の砲台を含むスペースから任意退却を行なうと、各砲台ポイントについてサイを1つ振ります。0~4 のサイの目で砲台ポイントは撃破され、5~9 で退却できます。各ポイントは、個別にサイが振られます。強制退却では、砲台は失われます。サイ振りはありません。

9.88 砦内で防御しているユニットは、輸送艦上を除いて退却できません（9.86）。これらは、異なる陸上スペースへ退却できません。砦自体は決して退却できず、もしそのスペースから全ての友軍ユニットが退却したら除去されますが、再び建設（12.1）するために使用できます。

9.89 (選択) 自身の選択で、プレイヤー諸氏は退却の決断を同時に宣言することに同意できます。これは、各プレイヤーがコインを手の下に隠し、同時に明らかにすることで行なわれます。表面は戦闘に留まる（敵に対峙し続ける）ことを意味し、裏面は「さっさと逃げる」（遁走）を意味します。もし両陣営が撤退することに決めたら、どちらもそのラウンドに射撃を獲得しません。（Dan Frick は、このアイデアを推奨しています。）



GRANT - The Western Campaign of 1862

9.9 損失判定 [Loss Assessment]

デザイン・ノート：損失判定は、戦闘後の奮起をあらわします。閉ざされた地形内で密集混乱した戦闘では、部隊が親部隊から切り離され、個々の兵士が後方に落伍することがありました。戦死者と負傷者の実際の数は、戦闘が終了するまで明確になりませんでした。部隊が良好統制を維持していれば、たとえ兵力が大幅に減少しても、戦闘能力の大部分を保持できました。損失に加え、戦闘に共通する結果は疲労でした。南北戦争の戦闘後、効果的な追撃がほとんど行われなかったのは、敗者が敗北によって混乱したのと同様、勝者も勝利によって混乱したからです。

9.91 損失判定ステップに命中が取り去られ、損失と疲労に変換されます。

9.92 戦闘を行なって命中を持つユニットは、損失を受けます。サイを振り、損失表からの結果を読みます。全ての命中が取り去られ、表は失われた戦力ポイントの数を判定します。

・戦闘に敗北した（そこから退却した）陣営は、全ての損失判定のサイ振りから 1 を差し引きします。もし選択の 9.89 が使用され、両陣営が任意退却を選択したら、どちらの陣営もこの修正を適用しません。他のサイの目修正はありません。

9.93 戦闘でその全戦力ポイントを失った名称付指揮官は、プレイから永久に取り去られます（彼は戦死又は捕虜になったと見なされます）。その全戦力ポイントを失った代替又は分遣隊マーカーは、再使用できます。



9.94 疲労 [Fatigue]：損失表の結果は、疲労も含みます。もしまだ士気阻喪状態又は疲労状態でなければ、ユニットは疲労マーカーを受取り、ユニットの次のイムパルス損失評価フェイズになるまで留まります。（防衛しているユニットの次のイムパルスが、この同じゲーム・ターンにあり得ることに注意してください。）

・もしユニットがすでに士気阻喪状態又は疲労状態であると、疲労は適用しません。

・もし疲労状態ユニットから戦力ポイントが他のユニットへ移管されたら、すでに士気阻喪状態か疲労状態でない限り、受け取っているユニットも疲労状態になります。

9.941 疲労の影響は、士気阻喪状態（9.53）の影響と同じですが、2つの相違点があります。：

・ユニットは射撃で、半減されるのではなく -1 サイの目修正を被ります。

・疲労からの回復は自動的で、回復を試みる必要はありません。疲労マーカーは、それが置かれたイムパルス後のユニットの次の再編ステップに、自動的に取り去られます。



例 16： 図中、全 3 個南部連合国軍師団は、士気阻喪状態になっています。南部連合国軍は、Pittsburg Landing の戦闘に敗北し、これらが来た Monterey スペース内に退却します。損失を判定するとき、戦闘に敗北しているサイの目から 1 を差し引かねばなりません。成

果は以下のとおりです。

Ruggles： 6 のサイの目は、5 に修正されます。「4」コラム（自軍の 4 命中について）上で、この結果は 1 損失及び疲労マーカーになります。

Hardee： 3 のサイの目は、2 に修正されます。「5」コラム（自軍の 5 命中について）上で、この結果は 2 損失及び疲労マーカーになります。

Bragg： 4 のサイの目は、3 に修正されます。「4」コラム上で、この結果は 2 損失及び疲労マーカーになります。

全部で、15,000 人の南部連合国軍部隊は、5,000 人死傷を被っています。これらは、自身の次のイムパルスに疲労状態になります。彼らにとっての救いは、Grant 将軍の部隊が激戦によって疲労し、追撃するための能力がないことです。

GRANT - The Western Campaign of 1862



10.0 NAVAL COMBAT 水上戦闘



水上戦闘は、砲艦が敵の機雷又は水上ユニットによって占められたスペース内へ移動するか／又は敵の砲台によって妨害されたときに発生します。戦闘は、直ちに解決されます。移動している砲艦は攻撃側で、スペースに進入するために追加 5 移動ポイントを消費しなければなりません (8.15)。戦闘の解決に続いて、敗北している水上ユニットは撤退します。もし移動している砲艦が勝者であれば、これらは残っている移動ポイントで移動を継続できます。

・水上戦闘は豪雨ターンに認められず、水上ユニットは戦闘を誘発するような移動は認められません。

10.1 水上戦闘の手順 [Naval Combat Procedure]

10.11 水上戦闘の一般的な手順は、以下のとおりです。:

1. 奇襲を判定します。
2. もし選択ルール¹の機雷 (21.1) がイン・プレイで、河川スペース内に機雷があると、移動している部隊に対する機雷の影響を解決します。
3. ラウンド (最大 4 まで)。両陣営の砲艦と砲台は、射撃して命中／混乱を適用します。もし望めば、いかなる艦船も射撃する代わりに撤退できます。
4. 命中の影響が判定され、要求されたら河川ユニットは撤退します (10.18)。

10.12 奇襲の判定 [Surprise Determination]: 手順は陸上戦闘と同じですが、水上戦闘奇襲表を使用します。結果は、表上に列記された影響を持つ、部分的奇襲又は完全奇襲のどちらかの可能性があります。奇襲の影響は、防御側にのみ適用されます。どちらの陣営が攻撃しているかにかかわらず、手順と影響は同じです。

・両奇襲条件は、防御している河川ユニットの射撃に影響を持ちます。完全奇襲の場合、防御側は最初のラウンドに射撃できません。部分的奇襲の場合、これらは-1 サイの目修正を適用しなければなりません。これらは、全ての防御している河川ユニットに適用しますが、最初のラウンドのみです。

・奇襲条件は、砲台による又は砲台に対する射撃に影響しません。これらは、河川ユニットにのみ適用します。

デザイン・ノート: 奇襲の影響は、主に蒸気を上げず未だ出航していない防御船舶の影響をあらわします。このタイプの奇襲は、複数の水上戦闘で発生しました。レーダーの存在は遙か未来の話であり、見張員は河川の屈曲部を越えた先を見通すことができませんでした。

10.13 機雷 [Mines]: もし選択ルール 21.1 (機雷) が有効で、スペース内に機雷マーカーがあると、戦闘の前に機雷攻撃が解決されます。機雷からのいかなる損害も、戦闘ラウンドが開始される前に適用されます。

10.14 ラウンド [Rounds]: 各ラウンドに、各陣営の砲艦と砲台は射撃します。各艦船又は砲台は、個別に射撃します。全ての射撃は同時です。艦船又は砲台は、いずれかの敵目標を射撃でき、要件はなく、陸上戦闘と同様に、もし可能であれば全ての目標を射撃できます。(ただし、砲台は他の砲台を射撃できないことに注意してください。) 全ての射撃は、以下の手順に従って、水上戦闘表を使用して解決されます。:

1. 各ユニットは、単一の目標を個別に射撃します。(完全奇襲の場合、防御している砲艦は最初のラウンドに射撃しません。10.12)。各プレイヤー (攻撃側が最初) は、いかなるサイコロも振る前に全ての目標を指定し、実際の射撃は同時と見なされます。各陣営の各ユニットは、いかなる目標も射撃できます (陸上戦闘のごとく射撃を分散させるという要件はありません)。対砲台の場合、各攻撃は特定砲台ユニットに対して行なわれます。
2. 射撃している各ユニットと各目標について、それぞれ攻撃値と防御値を決定します。砲台の場合、10.141 を参照。
3. 水上戦闘表の攻撃値マイナス防御値の差に一致するコラムを位置取りします。
4. サイを振ります。もし砲艦が射撃していると、このサイの目に表に列記された修正: 奇襲条件 (防御している河川ユニットに適用します) 及び (水上戦闘の前のラウンドから) 射撃している艦船上の命中数を適用します。
5. 結果は、以下のごとく説明されます。:

・砲艦を射撃しているとき、結果は命中の数です。命中マーカーを影響下艦船と共に置きます。カウンター内容物には、数枚の特定水上命中マーカーを含みますが、これらは単なる歴史的風味で、いずれかの命中マーカーを使用できます。あるラウンドの射撃は同時なので、現行ラウンドに与えられた命中は、そのラウンドの目標の射撃に影響を持ちません。

・砲艦は、最大 5 命中を持ち得ます。六番目の命中を被る艦船は、沈没します。戦闘に続き、砲艦に対する命中は、損傷に変換されます (10.2)。

・砲台は命中を被りませんが、単一の「2」以上の結果は混乱結果になります。(これは、2 つの「1」結果ではなく、単一の「2」結果でなければなりません。) 砲台をその裏 (混乱状態) 面に返します。「1」以下の結果は、影響を持ちません。各混乱結果は、それを被った目標にのみ影響を持ちます。

GRANT - The Western Campaign of 1862

戦闘は最大 4 ラウンド、或いは一方の陣営の全艦船が撤退又は沈没し、その陣営の全砲台が混乱状態になるまで継続します。

10.141 砲台の攻撃と防御の数値は、砲台が占める砦（もしあれば）のタイプ及びそのスペースの用地価値（有利な地勢の尺度）の機能です。砲台戦闘値チャートは、用地価値と砦（砦なしを含む）の組み合わせについての砲台の攻撃と防御値を表示します。

10.15 混乱状態 [Suppression]：砲台は、戦闘の結果又は移動するとき（7.16）に混乱状態になります。混乱状態の砲台は射撃できず、河川スペースを妨害しません。

・混乱状態の砲台は、自身のイムパルスに移動していなければ、そのイムパルスの終了時に回復します（表面に返されます）。（これは、それが混乱した同じゲーム・ターン、又は続くターンに、活性化チットの引きに依存して起こり得ます。）

10.16 砲台が隣接するスペースに進入するか又はそこで非混乱状態になるとき、もし敵の河川ユニットが隣接する河川スペース内に存在する場合、これらはそのスペース内に留まります。これらは、次の資格を持つ機会に活性化され、任意にスペースを離れるか（この場合、戦闘はありません）、又は砲台と闘ってそれを混乱状態にすることに成功するか、又は砲台と闘って戦闘から撤退しなければなりません。（注釈：連邦軍の河川ユニットは、いずれかのイムパルスに活性化できるため、連邦軍船舶についての「次の資格を持つ機会」は、河川ユニットがすでにこのターンに活性化していない限り、連邦軍プレイヤーの次のイムパルスで、活性化している場合は続くターンの最初の連邦軍イムパルスになります。南部連合軍ユニットについては、マップのその陣営の次のイムパルスになります。）

10.17 砲艦は、いかなるラウンドにも、射撃の代わりに戦闘から撤退できます。撤退している砲艦は、下記のルールに従ってその撤退を完了し、次のラウンドが行なわれる前に命中の影響を適用します。

・砲艦（攻撃側又は防御側）は、3 スペース撤退しなければなりません。これらは、他の戦闘を誘発するスペースに進入できません。砲艦は、合法的なスペースが使用可能である場合にのみ撤退できます。もし砲艦が 3 スペース撤退するための方法がなければ、除去されます。

・攻撃している砲艦は、戦闘に進出した方向から撤退しなければなりません。防御している砲艦は、反対方向へ撤退します。

・陸上戦闘と同様に、敵ユニットは砲艦が撤退しているラウンドに任意でそれを射撃し、一方で撤退している砲艦は射撃できません。

・撤退している砲艦が移動通過するスペース内の友軍河川ユニット（輸送艦又は他の砲艦）は、もしプレイヤーが望むと、撤退している艦船に随伴できますが、要求はされません。

10.18 4 ラウンドの終了時、戦闘は以下のごとく完了されます。：

1. 命中を持つ砲艦はマップから取り去られるため、損傷手順（10.2）が適用され得ます。
2. もし一方の陣営が非混乱状態の砲台を持ち、スペースを妨害していると、敵対している全ての艦船は撤退しなければなりません（10.17 で述べたごとく）。
3. もし両陣営がいまだ戦闘スペース内に砲艦を持つと、攻撃している全ての砲艦は撤退しなければなりません。

この時点で、スペース内に 1 つの陣営のみが砲艦を持つことができます。その陣営は、戦闘の勝者です。

10.181 もし攻撃している陣営が勝者であれば、勝利した砲艦は残っている許容移動力で移動を継続できます（戦闘のために消費した追加 5 移動ポイントを除きます）。もし勝利ユニットがスペース内に留まると、同じイムパルスに隣接している陸上スペース内の水陸両用攻撃を支援できます。移動を継続する勝利ユニットは、もし十分な移動ポイントを持つと、他の戦闘を行なうことができます。

10.19 輸送艦は、水上戦闘に参加しません。

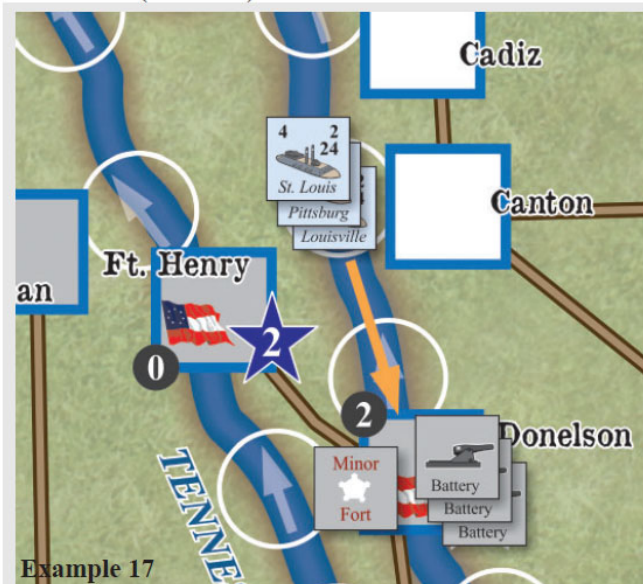
10.191 輸送艦は、水上戦闘を行なっている水上ユニットと共にスタックでき、又は砲台によって防護されたスペース内にいることができます。もし水上ユニットが除去されるか又は撤退し、友軍の全砲台が混乱状態にあると、10.17 で述べたごとく、輸送艦は同様に撤退しなければなりません。

10.192 もし随伴する水上ユニットによって防護されていないか又は砲台に妨害されていない輸送艦のスペース内に砲艦が移動したら、輸送艦はいかなる戦闘も発生することなしで自動的に除去されます。（戦闘からの撤退について言及しているルール 10.17 は、この状況に適用しません。）砲艦に MP コストはなく、砲艦はその移動を継続できます。これは、砲艦がスペースへ進入し、輸送艦がいかなる方法によっても防護されていない場合にのみ適用します。もし輸送艦に友軍の砲艦又は砲台のどちらかが存在していると、水上戦闘が行なわれ、代わりに 10.191 を適用します。



GRANT - The Western Campaign of 1862

10.193 輸送艦が除去されるとき、乗船した陸上ユニットはその戦力ポイントの半分（端数切り上げ）を失い、敵が占めていない最寄りの揚陸地スペース内（もし選択肢があれば所有者の選択）に、士気阻喪状態で置かれます。この揚陸地スペースは、2 河川スペース内にあり、介在しているスペースは砦又は砲艦によって遮断されてはなりません。もし資格を持つ揚陸地スペースが存在しなければ、乗船したユニットは除去されます。もし軍司令官が乗船していたら、戦闘と同様に指揮官死傷表上でサイを振ります。乗船した砲台は、除去されます。西部工兵ユニットは除去されますが、復帰します（11.26を参照）。



Example 17

例 17 : 連邦軍装甲艦 St. Louis、Louisville、Pittsburg は、Fort Donelson の河川スペース内への移動を試みます。Fort Donelson は用地価値 2 を持ち、小規模砦と 3 つの砲台を持ちます。奇襲は防御している河川ユニットにのみ影響するため、奇襲のサイは振られません。

各装甲艦は、4 の攻撃値マイナス 2 の砲台防御値（用地価値 2 でスペースで小規模砦が存在している）射撃し、+2 コラム上で攻撃の結果になります。サイの目は 3、6、8 で、「-」、「1」、「2」の結果を生み出します。2 の結果は 1 つの砲台を混乱させます。

一方、砲台が射撃します（射撃は同時です）。砲台戦闘値表から、2 用地価値スペース上の小規模砦なので、その攻撃値は 5 です。各装甲艦は 2 防御値を持つため、差は +3 です。2、5、7 のサイの目は、それぞれ命中なし、1 命中、2 命中を St. Louis、Pittsburg、Louisville に生じさせます。

Louisville は、もはや砲台に損害を与えられません。なぜなら、2 命中の -2 修正が「2」結果の達成を不可能にするからで、二番目のラウンドに Louisville は射撃する代わりに撤退します。南部連合国軍プレイヤーは、2 つのみの砲台がまだ機能しているので、残っている各 2 つの連邦軍の砲艦を射撃します。4 と 7 のサイの目は、それぞれ 1 命中と 2 命中を生じさせます。ここで St. Louis は 1 命中を持ち、Pittsburg は 3 命中を持ちます。一方、砲艦が射撃し、Pittsburg は -1 修正でそれを行ないます。サイの目は 9 と 8 ですが、8 は Pittsburg の命中を 7 に修正するため、1 混乱結果のみが達成されます。

いまや Pittsburg は 3 命中を持ち、もはや命中を受けられないので撤退します。南部連合国軍プレイヤーは、まだ機能する 1 つの砲台を持ち、St. Louis は 1 命中を持ちます。最終ラウンドに、両プレイヤーは 6 を振ります。これは砲台には何も与えませんが、St. Louis への二番目の命中には十分で、いまや撤退します。連邦軍は、僅差で戦闘に敗北しました。

10.2 水上損傷と修理 [Naval Damage and Repair]

水上戦闘に続き、更なる移動の前に、砲艦に与えられた命中の影響を判定するため、水上損傷表を使用します。サイを 1 つ振り、成果を判定するため命中数と交差照合します。

10.21 成果は、以下のとおりです。:

S—沈没 [Sunk]. ユニットの、プレイから取り去られます。もし装甲艦であると、勝利ポイント・ボックスの沈没区画内に置かれます。

C—大破 [Crippled]. ルール 10.24 を参照。

Dn—損傷ターン [Damaged for n turns] (n=1、2、3 等)。 砲艦は損害を受け、一時的にプレイから取り去られます。損傷後の n ターンに増援として復帰します。現行の 1 ターン後を最初にカウントします。例えば、もしこれが March II の D-3 の結果であると、砲艦は 4 月 I に復帰します。: 最初のターン後は 3 月 III で、二番目のターン後は 3 月 IV、三番目のターン後は 4 月 I です。復帰する時期をマークするため、損傷艦船をターン記録欄上に置きます。

GRANT - The Western Campaign of 1862

10.211 戦闘で 6 命中を被った砲艦は、ラウンドの終了時に沈没してプレイから取り去られます。水上損害表の使用は行なわれません。もし連邦軍の装甲艦であると、勝利ポイント・ボックスの沈没区画内に置かれます。

10.22 連邦軍の修理基地は、カイロ [Cairo]、ルイヴィル [Louisville]、ケーブ・ジラード [Cape Girardeau] です。南部連合国軍の修理基地は、ナッシュヴィル [Nashville]、イーストポート [Eastport]、メンフィス [Memphis] です。

・修理基地への開かれた道筋は、敵の水上ユニットに占められておらず、又は敵の砲台により妨害されていない、連続した河川スペースを通して導かれます。選択ルール 21.1 の下で南部連合国軍の機雷が使用されると、修理基地への道筋は影響を受けません。

・もし損傷状態の砲艦が、友軍の修理基地まで開かれた道筋を持つと、取り去られて 10.21 に従って増援として復帰します。そうでなければ、10.23 を参照してください。選択的に、プレイヤー諸氏は、砲艦が修理されている基地を所有しているプレイヤーに指定することを要求できます。

10.25 を参照。

10.23 もし損傷結果を被っている砲艦が、いずれかの友軍修理基地まで開かれた道筋を持たなければ、以下のとおりです。:

・もし損傷状態の砲艦が、友軍戦闘ユニットにより占められたいずれかの河川揚陸地（もし適用可能であれば、同じスペースに隣接するそれ）まで開かれた道筋を持つと、その河川揚陸地へ移動させることができます。揚陸地スペース自体の中に、損傷の量を記録するための損傷マーカーと共にユニットを置きます。ルール 10.231 を参照。

・もし損傷状態の砲艦が、友軍支配下の修理基地又は友軍支配下の河川揚陸地のどちらにも開かれた道筋を持たなければ、代わりに除去されます。勝利ポイント・ボックスの沈没区画内に置きます。

10.231 ルール 10.23 に従って、河川揚陸地へ退却している損傷状態のユニットは、損傷マーカーを受け取ります。揚陸地にいる間、損傷は修理されません。そこで移動又は攻撃できない一方、敵河川ユニットによって攻撃も受け得ません。もし揚陸地スペースが友軍陸上ユニットによってカラになると（敵の陸上ユニットがそのスペースの支配を奪取した場合を含みます）、損傷状態の砲艦は除去されます。: もし装甲艦であると、勝利ポイント・ボックスの沈没区画内に置きます。もし、未来のいずれかの友軍イムパルス中、友軍の修理基地への道筋があると、艦船が友軍修理基地に到着したとき、所有しているプレイヤーはルール 10.21 に従ってターン記録欄上に損傷状態のユニットを置きます。

10.24 「大破 [Crippled]」結果は「D-6」に相当しますが、特殊な規定を持ちます。もし大破の結果を受けているユニッ

トが、いずれかの友軍修理基地へ下流の道筋を持たなければ、代わりに鹵獲されます。もしユニットが装甲艦であると、勝利ポイント・ボックスの鹵獲区画内に置きます。鹵獲された砲艦は、敵プレイヤーによって使用できませんが、ゲームの終了時に更なる勝利ポイントを得点します。

・もしユニットが修理基地へ下流の道筋を持つと、大破した砲艦はあたかも D-6 結果のごとく、ターン記録欄上に置かれます。

・大破状態の砲艦は、ルール 10.23 に従って河川揚陸地へ退却できません。

デザイン・ノート: ルール 10.24 は、実質的にミシシッピ川で損傷を受けた連邦軍の砲艦が鹵獲されたものとして扱われる一方、テネシー川とカンバーランド川では修理が可能であり、南部連合国軍の場合は逆になることを意味します。これが、連合軍の Foote 提督が、フォート・ヘンリーやフォート・ドネソンでの戦いよりもアイランド・ナンバー・テンに対する攻撃を遙かに慎重に行った理由の一つです。私たちは、もし損傷状態の砲艦のスペースが南部連合国軍陸上ユニットに奪取されたら、乗組員は最初に船舶を破壊する時間を持つものと推測します。もし友軍の陸上ユニットがスペースを放棄したら、砲艦は同様に乗組員によって破壊され、敵の手に落ちることを防ぐでしょう。

10.25 損傷を受けた後で増援として復帰している砲艦は、いずれかの友軍支配下修理基地に置くことができます。選択的に、プレイヤー諸氏は、損傷が発生した時点で所有者が砲艦の修理場所を指定することを要求します。これは、10.22~10.24 に従って適切な道筋をたどることができる修理基地でなければなりません。もし砲艦が復帰する前に、特定の基地が敵によって奪取されたら、それは永久に失われます。

10.26 除去された連邦軍の輸送艦は、その除去に続く三番目のターンに増援としてプレイに復帰します。除去された南部連合国軍の輸送艦は、補充されません。

10.3 砲台の突破 [Running Batteries]

デザイン・ノート: 戦役の決定的な瞬間の一つは、砲艦 USS Carondelet が Island Number Ten の砲台を突破し (1862 年 4 月 4 日)、その 2 日後に USS Pittsburg がそれに続いたときでした。これは、Island Number Ten の陥落を導きました。これは、連邦軍がこのような移動を試みた初めてのことであり、連邦海軍司令官 (Andrew H. Foote 提督) と Halleck 将軍は、どちらもこの試みに消極的でした。このルールでは、両者の姿勢は、プレイヤーが支配できない既定の事実として扱われ、プレイヤー諸氏が歴史的な後知恵



GRANT - The Western Campaign of 1862

を用いてこの移動を早期に行なうことは認められません。同じ理由から、輸送艦による砲台の突破は認められておらず（この移動は、1863 年まで試みられませんでした）、装甲砲艦のみによる突破が認められます。このルール項目を裏付ける広範な調査を行ってくれた *Tom Lee* に心から感謝しています。

3 月 I 以後、装甲砲艦は、砲台と闘う代わりに、砲台によって妨害されたスペースを通過して移動を試みることができます。どちらのプレイヤーも、これを試みることができます。装甲砲艦のみが砲台を突破できますが、3 月 I ターンの前は不可です。

10.31 砲台を突破するため、装甲艦は砲台によって妨害されたスペースに隣接する河川スペース内で、その移動を開始しなければなりません。

10.32 手順のサマリー [Summary of Procedure] :

1. プレイヤーは、突破を行なうことを望む装甲艦を指定します。
2. どれだけ多くのユニットが試みることを認められるか調べるため、突破試行表 (10.34) を使用します。もし回答がなし（ゼロ）であると、砲台の突破を試みることができる装甲艦はなく、手順は中止します。
3. 突破を試みることが認められた装甲艦は、連邦軍プレイヤーの希望に応じて、グループ（又は単独）に編成できます。各グループは、個別に砲台突破を試みます。装甲砲艦の各グループは、次のグループが突破を試みる前に、以下のステップを完了します。
4. 行なわれる戦闘ラウンドの数を判定するため、突破結果表 (10.35) を使用します。使用するためのコラムは、グループ内で砲台突破を試みている装甲艦の数によって判定され、これはサイの目と交差照合されます。
5. 要求された数のラウンドを闘います (10.36)。もし臼砲艇（選択ルール 21.2）が存在すると、1 つの砲台が全てのラウンドに修正を被ります (21.25)。
6. 突破されているスペース内の敵水上ユニットは、水上戦闘に従事します (10.37)。
7. 戦闘ラウンドに沈没又は損傷しなかった突破ユニットは、突破に成功します。成功したユニットは、砲台を越えたスペース内に置かれます (10.35)。各装甲艦は、参加した 2 つの河川スペースに進入するために要求された MP に加えて、戦闘と同様に追加 5 移動ポイントを消費します。MP コストは、どれだけ多くの戦闘ラウンド（もしあれば）が行なわれたかにかかわらず、敵の水上ユニットが参加していたかにかかわらず同じです。装甲艦は、その許容移動力の限度まで移動を継続できます。

10.33 10.32 のステップ 1~3 は、ターン毎砲台位置毎に一度のみ実施され、そのターンにそのスペースで突破を試みるために認められた連邦軍プレイヤーの装甲艦の合計数を判定します。その作業が完了したら、連邦軍プレイヤーが望むごとく、これらの装甲艦は単独で又はいずれかの組み合わせで実行できます。残っているステップは、各個別の装甲艦又はグループについて一度実施されます。各試み（全ての移動と戦闘の結果を含みます）は、次の試みの前に完全に解決されます。

10.34 突破試行表 [Run Attempt Table] : この表を使用するため、現行ターンとサイの目を交差照合し、表に列記された修正を適用します。結果は、突破を試みることができる指定された装甲艦の数です。:「-」（なしを意味します）、1、2、全て。もし成果がいかなる装甲艦の砲台突破も認めなければ、そのグループの装甲艦による試みは終了し、ステップ 3 へ進みません。

- ・指定された装甲艦のみが、突破を試みることができます（すなわち、プレイヤーは表の成果を見た後で追加できません）

- ・もし認められた数が指定した数未満であると、プレイヤーはどれを使用し、どのようにグループ化するかを選択できますが、他の全てはこのインパルスについて移動を使用したものと見なされます。

デザイン・ノート : 突破試行表は、移動を命じる艦隊司令官（プレイヤーの支配下にないか又はいかなる種類の軍の支配下にもない海軍司令官）の意思をチェックします。旗艦指揮官 *Foote* は、南部連合国海軍部隊が彼の艦隊を突破して上ミシシッピ川に進出する可能性による災厄を認識していましたが、突破の可能性を把握していなかったため、自軍船舶をリスクにさらすことに非常に消極的でした。*Foote* は過度に慎重だったと非難されましたが、公式記録には *Halleck* 将軍からのメッセージが収録されており、その決定を称賛しています。また、著名な海軍理論家 *Alfred Thayer Mahan* も後年の著作でこの決定を支持しています。*Pope* の軍が *New Madrid* で停滞しているように見えたため、*Foote* はついに砲艦 (*USS Carondelet*) に突破を試みることを承認しました。

10.35 突破結果表 [Run Results Table] : この表を使用するため、突破を行なっているグループ内の装甲艦の数とサイの目を交差照合します。実際に突破を行なっている装甲艦のみをカウントし、指定されたもののグループに属していない他の艦艇はカウントしません。

- ・もし装甲艦が上流に移動していると、「上流」修正を適用します。



GRANT - The Western Campaign of 1862

・3月I、4月I、4月IVターンには、「闇夜」修正を適用します。これらのターンは、ターン記録欄上の三日月シンボルによって識別されます。

・修正は、もし天候が降雨又は豪雨であると適用します。

表の結果は、直ちに行なわれなければならない水上戦闘（砲台対突破装甲艦）のラウンド数です。もし結果が0であると、突破は更なる戦闘なしで成功します。

デザイン・ノート：突破結果表は、いったん装甲艦が投入されたら解決します。この表が明らかにするとごとく、単一の装甲艦は最小限の戦闘で突破する機会を持ちました（USS Carondelet と USS Pittsburgh の両艦で実際に起こったように）。しかし、敵の水上ユニットが向こう側に待機している場合、一度に複数の砲艦を送り込む必要があり、その一部が命中を受けて撃破される危険性が高まります。これが、New Orleans で Farragut 提督が行なった決断です。

10.36 戦闘ラウンドには、砲台のみが射撃します（もし選択ルール 21.2 を使用してイン・プレイにあると、臼砲も）。突破している装甲艦は射撃せず、スペース内の敵砲艦は参加しません。

・特別なサイの目修正が、突破試行での全ての砲台射撃に適用され、闇夜についての追加修正も同様です（水上戦闘表を参照）。

・突破試行で損傷 D-2～D-4 を被るユニットは突破を完了せず、10.21～10.23 に従って修理又は友軍揚陸地に退却するため、プレイから取り去られなければなりません。砲台の向こう側に退却できず、それが突破を開始した側へのみであることに注意してください。

・突破試行で大破したユニットは、沈没（永久除去）としてカウントします。

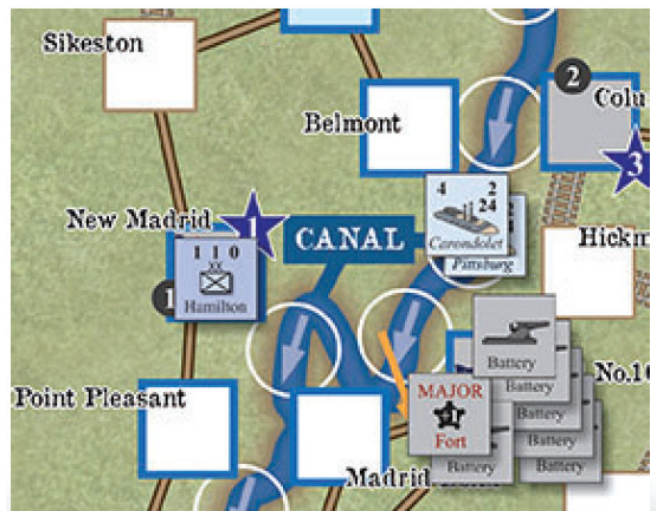
・非損傷状態の砲艦は突破を完了しなければならず、すなわち別の砲艦が損傷したので1つの砲艦が試みを放棄することはできません。

10.37 もし突破されているスペースが敵水上ユニットも含むと、砲台の突破に成功した装甲艦は、直ちに水上戦闘でこれらのユニットと交戦しなければなりません。この戦闘は、砲台を通過する突破とは個別に解決され、奇襲を含み、水上戦闘の全ての通常ルールによって解決されます。砲台突破についての特別な修正や制限は適用しません。もし突破している装甲艦がこの戦闘で敗北したら（10.18）、これらは永久に除去されます。

デザイン・ノート：この状況下では、防御側の河川ユニットは砲台からある程度離れた位置に配置され、その保護を受けるように配置されます。概念的には、河川スペースは2つに分割されていると考えられます：1つは砲台のためのスペース、もう1つは河川ユニットのためのスペースです。防御側の河川ユニットは、敵の突破の後にはのみ戦闘で交戦します。この交戦で敗北した攻撃側の砲艦は、前方の敵船舶と背後の砲台に挟まれ、おそらく乗組員によって自沈させられるでしょう。

10.38 要求された全ての水上戦闘（10.36～10.37）に生き残った、突破を行なっている装甲艦は突破に成功し、砲台の後の次の河川スペース内に置かれます。これらは、10.32、ステップ7で述べられたごとく、追加5移動ポイントを消費します。この時点から、これらは残っている移動ポイントを使用し、その移動を完了できます。もし他の砲台によって妨害されたスペースに来たら（これらが突破した直後のスペースを含めます）、これらは攻撃又は突破を試みるかのどちらかの選択肢を持ちます（もし使用可能な十分な移動ポイントを持つと）。このような場合、これらは突破試行表上で再びサイを振る必要はなく、初期の成功したサイ振りは、これらが来る他のいずれかの砲台の突破を試みることも認められます。突破解決表と水上戦闘表は、いつも同様に使用され、移動コストは通常に消費されなければなりません。臼砲艇は隣接しないため、臼砲射撃は適用されません。

10.39 装甲艦は、イムパルス毎に一度のみ同じ砲台を突破できます。換言すると、一方の方向で砲台を突破し、退却することに決め、同じイムパルスで反対方向に砲台を突破することはできません。



例 18



GRANT - The Western Campaign of 1862

例 18 : 4 月 I ターンです。連邦軍プレイヤーは、6 つの砲台ユニットを含んでいる大規模砦の **Island Number Ten** を突破するため、**Carondelet** と **Pittsburg** を指定します。突破試行表上で、修正は闇夜 (4 月 I) についての +1 及び 6 つの砲台についての -2 で、実質 -1 です。連邦軍プレイヤーは 4 を振って修正後に 3 となり、これは 2 の結果を生み出すため、両艦は突破を試みることができます。

連邦軍プレイヤーは、これらを個別に突破させることに決めます。: 最初が **Carondelet** で、次いで **Pittsburg** です。突破結果表上で、闇夜の +2 修正を適用します。最初に **Carondelet** について振り、連邦軍プレイヤーは 5 を獲得し、修正後の結果は 7 で、戦闘ラウンドはありません。もし南部連合国軍の水上ユニットが存在していたら、**Carondelet** はこれらと闘いましたが、存在しなかったため、この時点で突破は成功していました。**Carondelet** は **New Madrid** (連邦軍占有下) に移動し、そこで移動を終了します。

Pittsburg については、連邦軍プレイヤーは 1 を振り、修正後の結果は 3 で、1 戦闘ラウンドです。このラウンドにのみ、砲台は射撃します。修正は闇夜について -1 及び突破ユニットへの射撃についての -5 で、-6 の合計修正です。(ルール 21.2 がイン・プレイであると、連邦軍プレイヤーは臼砲砲台攻撃について -1 も獲得できます。) 6 の数値での砲台攻撃 (大規模砦、用地価値 2) 対 2 の防御、+4 コラムです。これらの修正で、命中させるために 7、8、9 のサイの目が要求されます。南部連合国軍プレイヤーは、全 6 つのサイ振りを外したため、**Pittsburg** も成功して **New Madrid** で **Carondelet** と合流します。(これらは、1862 年 4 月 4 日と 4 月 6 日に実施された **Island Number Ten** 砲台の歴史的な突破です。)

10.4 水陸両用攻撃 [Amphibious Attack]

デザイン・ノート : 第二次世界大戦の「水陸両用攻撃」のイメージ、すなわち特殊な上陸用舟艇から部隊が海岸に突撃する場面は、ここでは適用されません。部隊は、目標の上流又は下流の短距離地点で揚陸し、次いで戦闘へ行軍します。

水陸両用攻撃は、砲艦と輸送艦が敵占有下スペースと一緒に攻撃できることを意味します。

10.41 水陸両用攻撃は、乗船した部隊を持つ輸送艦が、敵占有下の揚陸地に隣接している河川スペースに進入し、友軍の砲艦が輸送艦に随伴しているか又はすでに河川スペース内に存在するときに宣言できます。

10.42 もし砲台が河川スペースを妨害すると、水陸両用攻撃は砲台が混乱又は破壊された後でのみ発生できます。砲艦は、水上戦闘で砲台の混乱を試みることができ、もしそれらに成功したら、部隊は同じスペース内で水陸両用攻撃を直ちに実施できます。

10.43 水陸両用攻撃で、攻撃しているユニットは最初のラウンド (のみ) に半減され (端数切り捨て)、防御射撃は各ラウンドに +1 サイの目修正を獲得します。

10.44 揚陸地に隣接して攻撃している砲艦は、攻撃しているユニットに射撃修正を与えることができます (9.37)。

10.45 水陸両用強襲は、スペース内への下船の形態で、それ故、敵ユニットがそれへの対応を試みることは合法です。対応に成功した敵の陸上ユニットは、スペース内で防御ユニットと合流します。もし砲艦が対応に成功したら、水上戦闘ユニットは揚陸が発生する前に河川スペース内で完了しなければなりません。



例 19 :

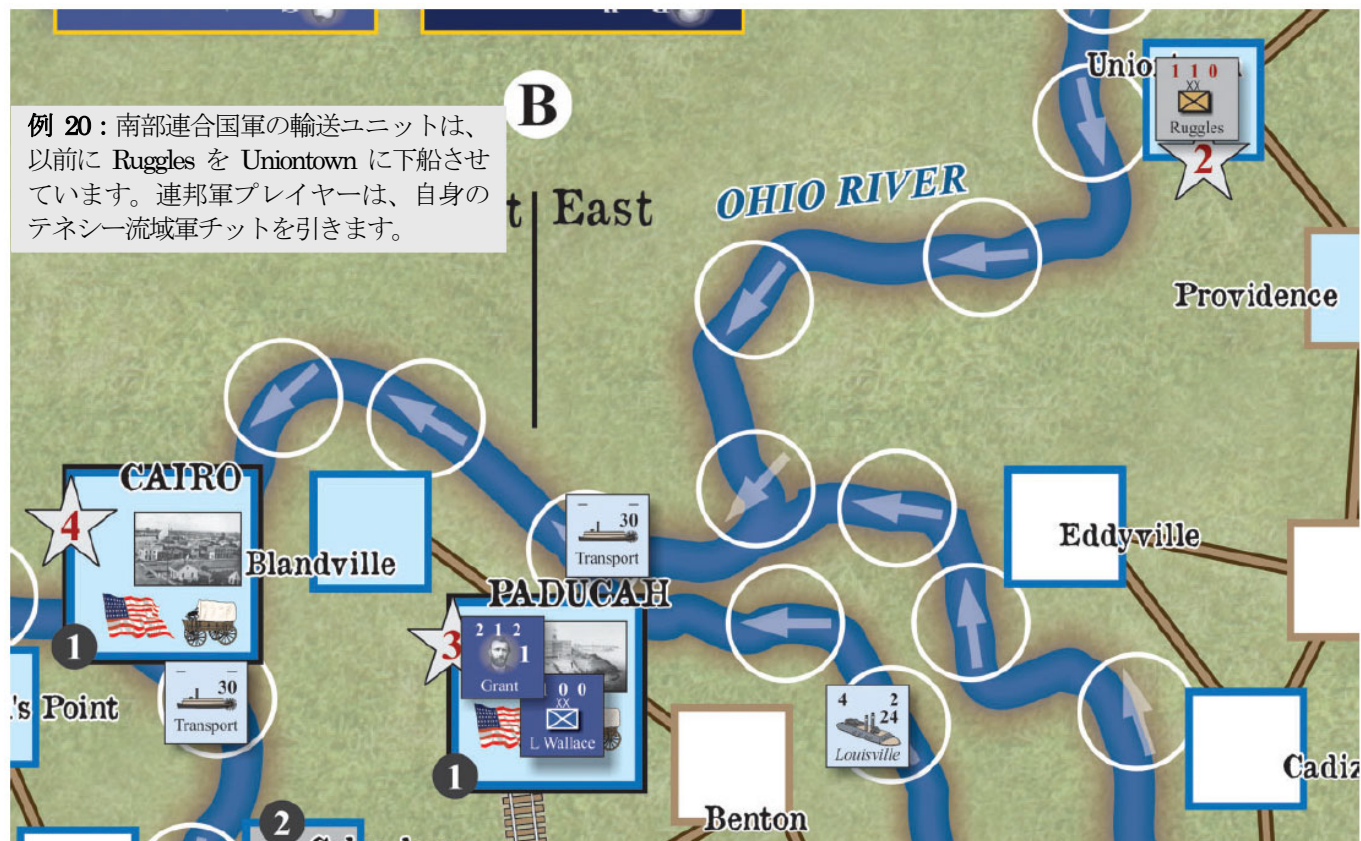
南部連合国軍は、**Eastport** に設置された砲台と共に、守備隊として 2 戦力ポイントの分遣隊指揮官を持ちます。

Sherman は、この位置を奪取するため、10 SP と 2 砲艦を送ります。砲

艦は砲台と闘い、これを混乱させることに成功しました (砲艦が砲台を混乱させる方法を表示する 10.1 項の例を参照)。1 隻の砲艦が損傷します。陸上戦闘では、**Sherman** の戦力は 5 に半減されます。**Sherman** は 7 を振り、非損傷状態の砲艦について +1 及び自身の戦闘修正について +1 を加えて 9 になります。これは 2 命中の結果です。分遣隊指揮官は 2 戦力で射撃し、ルール 10.43 に従って +1 を加え、その -1 射撃値について 1 を差し引きます。8 のサイの目は、1 命中の結果です。この複数ラウンドの後、分遣隊指揮官は蓄積した 6 命中を持ち、自動的に士気阻喪状態にされ、戦闘は終了します。次いで、戦闘損失が 9.9 に従って判定されます。

GRANT - The Western Campaign of 1862

例 20：南部連合国軍の輸送ユニットは、以前に Ruggles を Uniontown に下船させています。連邦軍プレイヤーは、自身のテネシー流域軍チットを引きます。



彼は、砲艦 Louisville を CSA ユニットが揚陸した場所の上流に移動させ、そこに居座っている CSA 輸送艦を撃破します。次いで、彼は Cairo の輸送艦を上流の Paducah に移動させ (6 MPs)、L. Wallace と Grant を乗船させ (更に 4 MPs)、次いでこれらを上流の Uniontown に移動させ (更に 8 MPs)、水陸両用強襲のために Grant と Wallace を下船させます。砲艦はすでにスペース内にあり、10.41 については十分です。(この例は、Tom Lee のおかげです。)

概括:

プレイブックに進み、導入シナリオ 1: フォート・ヘンリーとドネルソンをプレイしてください。



U.S. GRANT 准将

GRANT - The Western Campaign of 1862

11.0 ISLAND NUMBER TEN AND THE CANAL アイランド・ナンバー・テンと運河

デザイン・ノート：ミシシッピ川の流れの屈曲部に位置する *Island Number Ten* は、効果的な大規模砦として機能しました。（政府はミシシッピ川にある無名の島々に番号を付与しており、*Cairo* 近郊の *Island 1* から開始しました。）3月中旬、*Columbus* が *Grant* のテネシー川上流への進軍により側面に回り込まれると、南部連合国軍は全ての砲台を *Island Number Ten* と *New Madrid* に撤退させました。これにより、*Island Number Ten* は川を遡る直接攻撃では難攻不落となりました。地理的条件により、東岸からは陸路でも接近不能でした。したがって、*Columbus* よりも要塞化が不十分だったにもかかわらず、この島はより強固な位置を占めていました。この島は、*Pope* が *New Madrid* を奪取し、輸送艦を通すための運河を建設し、砲台を突破して2隻の砲艦を送り込んだ後、ようやく陥落しました。これにより、彼は河川を渡って *Madrid Bend* を占領し、島の降伏を迫ることができました。この島は、戦争後の数十年間でミシシッピ川に流されてしまいました。この河川の一部の地形が特異なのは、1811年に発生した大地震の余波によるもので、その規模は1906年のサンフランシスコ大地震の20倍以上と推定されています。

11.1 アイランド・ナンバー・テンのアクセス

[Island Number Ten Access]

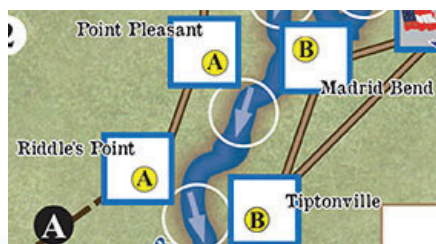
11.11 アイランド・ナンバー・テン [Island Number Ten] は、河川揚陸地です。そこへの河川輸送は通常に使用でき、水陸両用攻撃の目標となり得ます。

11.12 アイランド・ナンバー・テン [Island Number Ten] に置かれた南部連合国軍の砲台は、隣接している河川スペースを妨害します。

11.13 アイランド・ナンバー・テン [Island Number Ten] は、マドリッド・ベンド [Madrid Bend] とティプトンビル [Tiptonville] まで2つのみの陸上連結を持ちます。

11.14 アイランド・ナンバー・テン [Island Number Ten] は、もし以下の条件が両方満たされたら、ゲーム・ターンの終了時に降伏します。：

- A. 連邦軍の戦闘ユニットが、ポイント・プレザント [Point Pleasant] 又はリドルズ・ポイント内又は両方に存在する（下図のスペース A）、
- B. 連邦軍の戦闘ユニットが、マドリッド・ベンド [Madrid Bend] とティプトンビル [Tiptonville] の両方内に存在する。



11.2 運河 [The Canal]

デザイン・ノート：*Pope* の兵士たちは、輸送艦が *Island Number Ten* の砦を迂回できるよう運河を建設しました。この運河は河川による溢水土地を横断し、建設の主な作業は溢水地の木々を伐採して水路を掘削することでした。この水路は砲艦が航行できるほど深くなく、砲艦は河川を利用して砦を突破しなければなりませんでした。



11.21 マップには、ヒックマン [Hickman] 近郊のミシシッピ川とニュー・マドリッド [New Madrid] のミシシッピ川を連結する運河

（アイランド・ナンバー・テン [Island Number Ten] を迂回する）が描かれています。この運河はプレイの開始時に存在しませんが、連邦軍プレイヤーはそれを建設するために西部工兵ユニットを使用できます。このカウンターの表面は工兵をあらわし、裏面は完成した運河をあらわします。

11.22 運河を構築するため、連邦軍プレイヤーは以下のごとく進めます。：

1. 彼は、西部工兵を河川艦輸送によって運河へ移動させます。（これは、師団と同様に、1輸送艦の許容量までを使用します。）彼は工兵ユニットを運河上に、あたかも河川揚陸地のごとく下船させることができます。どちらの陣営の他のユニットもそこに揚陸できず、陸上移動によって運河に進入できるユニットはありません。
2. 連邦軍プレイヤーは、工兵ユニットを裏面の運河マーク一面で、ターン記録欄上で未来の2ターン上に置きます。（例えば、もしこれが3月Iであると、運河マークを3月III上に置きます。）これは、運河が完成するターンを示します。構築期間を通して、一定の条件が満たされなければなりません。
3. ターンの増援フェイズに運河は完成し、運河マークが運河スペース内に置かれ、その運河が活性状態であることを示します。その同じイムパルスに使用できます。

11.23 構築は、もし以下のいずれかが適用されると、開始又は進捗できません。：

- ・連邦軍がニュー・マドリッド [New Madrid] を支配していない。
- ・天候が降雨又は豪雨。

構築中のゲーム・ターン終了時、もしこれらのいずれかの条件が適用されると、記録欄上で運河マークを次のターンに進めます。

GRANT - The Western Campaign of 1862

11.24 連邦軍プレイヤーは、構築を通してヒックマン [Hickman] に隣接するミシシッピ川スペース内にカラの1輸送艦ユニットを維持しなければなりません。もし構築中のいずれかのときに、このスペース内にカラの連邦軍輸送艦が存在しなければ、プレイから工兵/運河ユニットを取り去ります。これは、続くターンにコマース [Commerce] に増援として復帰します。その時点での運河の進捗は、放棄されます。

11.25 運河が完成したとき、連合軍の輸送艦一砲艦は不可一は、それを通過移動できます。運河自体は、河川スペースとしてカウントされます。連邦軍の輸送艦のみが運河を使用でき、南部連合国軍ユニットは使用できず、砲艦は使用できません。

11.26 西部工兵ユニットは、もしそれを運んでいる輸送艦が沈没したら除去されます。この場合、3 ターン後に増援として復帰します（例えば、もし 3 月 I に沈没が発生したら、3 月 IV です）。



概括:

プレイ・ブックに進み、導入シナリオ 2: アイランド No.10 をプレイしてください。

U.S. GRANT 准将

12.0 FORT DEPLOYMENT AND CONSTRUCTION

砦の設置と構築

デザイン・ノート: 南部連合国軍は、この戦域に建設した砦の連鎖が連邦軍の兵力と海軍戦力の優位性を相殺するものと期待していました。これらの期待は実現しませんでした。適切に配置された砦はゲームにおける南部連合国軍戦略の重要な要素です。

砦のカウンターは、カノン砲の陣地と土塁をあらわします。砦には、小規模砦と大規模砦の 2 つのレベルがあります。砦の効果は、陸上と水上の戦闘ルールで説明されています。この項目では、砦の設置と建設方法に関して説明します。

12.1 砦の構築 [Fort Construction]

デザイン・ノート: 南部連合国軍の砦は、主に近隣のプランテーションから借り受けた奴隷たちによって構築されました。構築ポイントの割り当ては、この種の労働力の限られた供給量を反映しています。

12.11 全ての砦は、完成面（表面）を持ちます。ゲームをイン・プレイで開始する砦は、その裏面にセットアップ情報を持ちます。開始時にイン・プレイの砦は、ゲーム中に建

設されなければならず、その裏に建設 [Build] 面を持ちます。これらが構築されるとき、最初に建設面で置かれ、後のみその完成面へ裏返されます。



12.12 南部連合国軍プレイヤーは、初期セットアップでいくつかの砦を受け取ります（その完成面で置かれます）。彼は限定された数の構築ポイント（CP）も受取り、小規模砦の建設又は小規模砦の大規模砦への向上のために使用できます。

12.13 南部連合国軍プレイヤーの選択で、構築は増援フェイズ中又は南部連合国軍イムパルス中に発生できます。手順は、以下のとおりです。:

1. 南部連合国軍プレイヤーは、小規模砦を開始するために 1 CP を消費します。その瞬間、スペースはルール 14.0 に従って補給下の位置になければなりません。
2. 彼は小規模砦カウンターを、その建設面（表を伏せて）でスペース内に置きます。もしイムパルス中に行なわれたら、そのスペースの適用可能なイムパルスでなければなりません。例えば、マップの西半分上のスペースにおけるミシシッピ軍イムパルス。
3. そのスペースの未来のイムパルスに（次のゲーム・ターンである必要はありません）、南部連合国軍プレイヤーは二番目の CP を消費して小規模砦を表に向け、その時点で使用するための準備ができます。

12.15 大規模砦は、小規模砦の向上としてのみ建設できます。手順は同じです。: 1 CP を消費し、大規模砦マーカーを表を伏せて置きます。小規模砦はスペース内に留まり、その通常効果を継続します。二番目の CP が消費されるとき、大規模砦が表に返され、小規模砦が取り去られます。

12.16 砦は、南部連合国軍が補給線をたどれるいずれかのスペース内で開始又は完了できます。非揚陸地スペース内に建設された砦は、陸上戦闘効果のみを提供できます。もし構築が開始された後で補給が切断されたら、補給が回復するか又は連邦軍がそのスペースを捕獲するまで、マーカーは建設面でスペース内に留まります。



GRANT - The Western Campaign of 1862

12.17 受け取られた構築ポイントは、ターン記録欄上にマークされます。各構築ポイントは、戦闘ユニットの増強と同様に、増援間にスペースを持ちます。

・これらのスペース内に備忘として記録欄上に置かれるため、1枚の構築ポイント・マーカーがあります。初期には、2月IIのスペース内にこれを置き、最初の構築ポイントとして設定します。ポイントが使用されたら、次のターンで構築ポイントが予定されている際に、マーカーを記録欄上に戻します。

・構築ポイントは、拘置できません。受け取られるターンに使用されなければ、それらは放棄されます。

12.18 構築中の小規模砦は、プレイに影響を持ちません。大規模砦に向上されている小規模砦は、大規模砦の構築が完了するまで小規模砦として機能を継続します。

12.19 どちらのタイプの砦カウンターも、除去された場合に再使用できます。「開始時『AT START』」情報を含む裏面は、砦が再使用される場合に「建設『Build』」をあらわします。

12.2 フォート・ヘンリー [Fort Henry] (選択)

デザイン・ノート: *Fort Henry* の不適切な立地 (河川の水位が高いときに浸水し、ほぼ水没する状態) は、砦の弱点に気づいていなかった *Grant* と *Johnston* の両者を驚かせました。これらのオプションを使用すると、*Fort Henry* の早期陥落が戦役の初期段階を形成したため、南部連合国軍を手助けします。

12.21 このオプションで、フォート・ヘンリー [Fort Henry] は、1の用地評価を持つと見なされます。(これは、砦が用地内で川岸に近い洪水時に水没する可能性のある場所ではなく、使用可能な最も高い土地に位置していたのを前提としています。)

12.22 フォート・ヘンリー [Fort Henry] 及びフォート・ドネルソン [Fort Donelson] について特記されたユニットと砦は、これらのスペースのどちらか及び／又はフォート・ヘイマン [Fort Heiman] に置くことができます。(実際、南部連合国軍プレイヤーはフォート・ヘイマンを要塞化することを選択し、その後、3つのスペースに部隊を自由に配置することができます。歴史的に大部分の部隊は、フォート・ドネルソンに戻されました。なぜなら、フォート・ヘンリーの現地司令官は、その場所が防衛不可能であることを知っていたからです。)

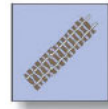


13.0 RAILHEADS AND BRIDGES 鉄道堡と橋梁



13.1 連邦軍の鉄道堡 [Union Railheads]

連邦軍の鉄道堡マーカーは、連邦軍の鉄道支配の限度をあらわします。連邦軍プレイヤーは鉄道堡 (含む) の自軍側でのみ補給のために、南部連合国軍プレイヤーは自軍側 (含まない) でのみ補給と移動のために、鉄道を使用できます。



13.11 4枚の鉄道堡マーカーがあり、それぞれ連邦軍の色で網掛けされます。2枚が初期セットアップで置かれ、1枚は増援として到着し、セットアップ内に初期位置が特記されます。4枚目は、潜在的にプレイ中に到着し得

ます。

13.12 鉄道堡マーカーは、連続した鉄道線に沿ってターン毎に最大で1スペース前進させることができます。鉄道堡はこの方法でのみ移動でき、河川によって輸送できず又は鉄道線に沿って以外で陸上を移動できません。

13.13 各マーカーは、行軍している自軍のイムパルスに前進します。鉄道堡は、全ての移動と戦闘の終了後、イムパルスの終了時に前進します。補給は、新たに修理されたスペースから、そのイムパルスにたどることができません (事実上、修理にはイムパルス全体がかかります)。

13.14 鉄道堡は、連邦軍支配下スペース内へのみ前進できます (2.19)。スペースは、同じターン又は同じイムパルスでさえ、南部連合国軍ユニットが掃討されたスペースであることが可能です。

13.15 鉄道堡は、豪雨では前進できません。これらは、他の全ての天候で前進できます。

13.16 もし南部連合国軍の部隊が連邦軍鉄道堡のスペースに進入し、連邦軍が存在しなければ、鉄道堡は裏返されます。続くいずれかのイムパルスに、もしスペースがもはや南部連合国軍の占有下でなければ、表面に返すことができますが前進はできません。鉄道堡は、たとえ南部連合国軍ユニットがスペースを占め続けても、決して後ろに戻されません。

13.17 いったん連邦軍プレイヤーがルイヴィル [Louisville] からナッシュヴィル [Nashville] 間の鉄道線を修理したら、ナッシュヴィルに二番目の鉄道堡を投入できます。これらの各鉄道堡は、ナッシュヴィルから南部へ伸びる2本の鉄道線上を個別に独立して進むことができます。

GRANT - The Western Campaign of 1862



13.2 橋梁の破壊 [Bridge Destruction]

13.21 連邦軍プレイヤーは、砲艦（木造又は装甲艦のどちらか）が最寄りの可能な河川スペースのどちらかの側内で 4 MPs を消費することで、鉄道橋梁を破壊できます。

13.22 どちらかの陣営の非士気阻喪状態の陸上ユニットは、もし隣接するスペース内で追加 1 MP を消費すると橋梁を破壊できます。

・南部連合軍ユニットは、その瞬間に、橋梁に隣接するスペースから 2 移動ポイント以内（陸上により）に連邦軍の陸上ユニットが位置する場合にのみ、橋梁を破壊できます。輸送艦上に乗船した連邦軍ユニットは、この判定について考慮されません。

デザイン・ノート：Nashville の橋梁は、Nashville の住民からの強い反対にもかかわらず、間一髪で破壊されました。鉄道線と同様に、遠方の連邦軍の脅威を想定してこのような措置を講じることは、当時考えられなかったでしょう。この時点で、南部連合国の軍隊が橋梁（州の財産）を破壊する法的権限は、関係者にとって不明確でした。

13.23 もし以下であると、橋梁は（砲艦又は陸上ユニットのどちらかにより）破壊できません。：

- ・どちらかの隣接スペースが敵陸上戦闘ユニットによって占められるか、又は
- ・最寄りの 2 つの河川スペースのどちらかが敵の砲艦に占められている。

（これらの条件は、13.3 で述べたごとく、橋梁の構築も妨げます。）

13.24 橋梁構築のための陸上ユニットによる移動ポイントの消費は、敵ユニットに対応を試みるための権利を与えません。



13.3 橋梁の構築 [Bridge Construction]

13.31 どちらかの陣営の非士気阻喪状態の陸上ユニットは、小河川を越える橋梁を建設できます。

ユニットは、隣接スペースの 1 つ内で、完全な 2 インプルスを消費しなければなりません（どちらのインパルスにも移動できません）。このような最初のインパルスの後、橋梁マーカーをその建設面で置きます。このような二番目のインパルスの後、橋梁面に返します。

13.32 橋梁は、豪雨で開始又は完成ができません。建設面の橋梁は、その建設面に留まります。

13.33 橋梁は、以下のインパルス中に開始又は完成できません。：

- ・どちらかの隣接スペースが、敵の戦闘ユニットによって占められているか、又は
- ・最寄りの 2 つの河川スペースのどちらかが、敵の砲艦によって占められている。

もし構築が開始されており、敵ユニットがこれらのスペースのどちらかに移動すると、構築は敵ユニットがもはや存在しなくなるまで遅延します。

13.34 もし橋梁建設中のいずれかのときに、隣接するどちらの陸上スペース内にも友軍ユニットが存在しなければ、建設マーカーは取り去られます。

13.35 南部連合軍ユニットは橋梁を建設できませんが、南部連合軍プレイヤーは破壊されている橋梁を修理するため、構築ポイントを使用できます。破壊済橋梁マーカーを取り去ります。

13.36 もし構築された橋梁が、破壊された鉄道橋梁を代替したら、鉄道橋梁としてカウントします。

13.37 士気阻喪状態ユニットは、決して橋梁の破壊又は建設（又は建設の継続）ができません。

13.38 橋梁構築は、敵ユニットに対応を試みるための権利を与えません。



14.0 SUPPLY 補給



ユニットが完全能力で移動又は闘うためには、補給下でなければなりません。

14.1 補給の判定と影響 [Supply Judgement and Effects]

14.11 補給は、ユニットのインパルス開始時に判定されますが、以下の二つの例外があります。：

- ・戦闘で防御している連邦軍ユニットは、戦闘の瞬間に補給を判定します。
- ・砦内の防御側を攻撃しているユニットは、戦闘の瞬間に砦スペースから補給を判定します（14.111）。



GRANT - The Western Campaign of 1862

14.111 砦内部の防御側に対して攻撃を行なっているユニットは、戦闘の瞬間に砦スペースから補給を判定しなければなりません。これは、イムパルス開始時に補給が判定される通常ルールとは異なります。

- ・補給線は、砦スペースから開始してたどられます。攻撃側はたとえ補給源まで開かれた河川ラインがあっても、攻撃側はそれを支配していないため、砦スペース自体は補給源として使用できません。補給は、合法的な補給スペースまで隣接スペースを通して、砦からたどられなければなりません。（このルールの結果として、もし Grant がターン 1 にコロンバス [Columbus] 奪取を試みていたら、小雨の補給範囲が 1 スペースのみとなるため、その部隊は半減されることになります。）

- ・特別な場合として、河川輸送艦から砦スペース内へ下船したユニットは、もしその河川移動の開始時に補給下だったなら補給下と見なされ、これらは他の補給線をたどる必要がありません。

デザイン・ノート：砦の占領には、通常の野戦での攻撃よりも多くの装備と物資（特に重砲や弾薬の量が増加）が必要でした。

14.12 晴天天候では、ユニットはもし補給源から 2 スペース以内にあると補給下です（ユニットのスペースから補給源（含む）までをカウントします）。小雨と降雨は、範囲を 1 へ、豪雨はゼロへ落とします（すなわち、ユニットは補給源スペース内にいなければなりません）。

- ・補給線は、敵占有下スペースを通過してたどることができません。降雨では、橋梁地点を除いて小河川を越えてたどることができません。

- ・戦闘で防御している連邦軍ユニットは、戦闘の瞬間に補給をたどらなければならず、攻撃側が進出したスペースから通過してたどれません。

14.13 非補給下のユニットは、以下の影響を被ります。：

- ・非補給下のユニットは、攻撃しているときに半減されます。南部連合国軍ユニットは、-1 サイの目修正を被ります。（後者は、非補給下の南部連合国軍ユニットの唯一の影響です。）

- ・戦闘で非補給下の防御連邦軍ユニットは、その射撃サイ振りに-1 サイの目修正を適用しなければなりません。防御している南部連合国軍ユニットは、この修正を被りません。

- ・非補給下の連邦軍ユニットは 1 移動ポイントを失い、強行軍ができません。

14.2 補給源 [Supply Sources]

14.21 連邦軍の補給源は、以下のとおりです。：

- ・補給基地都市 [Supply base cities]：ルイヴィル [Louisville]、カルフーン [Calhoun]、カイロ [Cairo]、パデューカ [Paducah]、コマース [Commerce]、ケーブ・ジラード [Cape Girardeau]。これらのスペース内には、補給シンボル（馬車）が記載されます。その瞬間に、都市は連邦軍支配下でなければなりません。

- ・連邦軍支配下の鉄道スペースで、連合軍が支配する連続した鉄道線を連邦軍の補給基地都市の一つにたどれるもの。ラインは、もし連邦軍鉄道堡の連邦軍側にあると連邦軍支配下です。（13.16 に従って転換された鉄道堡はこれに影響しませんが、南部連合国軍ユニットの存在は影響します。）

- ・連邦軍の基地都市の一つへ連続した河川／運河スペース（14.23）の道筋をたどれる、連邦軍支配下の河川揚陸地。もし河川揚陸地が初期の連邦軍領土内でなければ（青い網掛けではない）、少なくとも 1 連邦軍戦力ポイントによって守備されなければなりません。（例えば、カイロ [Cairo] 対岸のバーズ・ポイント [Birds Point]、オハイオ川上の揚陸地は、守備隊を必要としません。ピッツバーグ [Pittsburgh] 揚陸地は必要です。）補給は、いったん完成したら運河を通じてたどることができます。

- ・イムパルスを河川輸送艦上に乗船して開始する連邦軍ユニットは、もし輸送艦から連邦軍の補給基地都市まで連続した道筋をたどれると、補給下と見なされます。

デザイン・ノート：南部連合国領土内の河川揚陸地は、敵対的な住民やゲリラ襲撃隊を排除するための実際の守備隊が存在する場合にのみ、物資の荷下ろしに利用可能です。

14.22 南部連合国軍の補給源は、以下のとおりです。：

- ・補給基地都市 [Supply base cities]：メンフィス [Memphis]、ナッシュヴィル [Nashville]、コリンス [Corinth]、スティーブンスン [Stevenson]、コロンバス [Columbus]、ジャクソン [Jackson]、ボウリング・グリーン [Bowling Green]。これらのスペース内には、補給シンボル（馬車）が記載されます。その瞬間に、都市は南部連合国軍支配下でなければなりません。

- ・南部連合国軍支配下の鉄道スペースで、南部連合国軍が支配する連続した鉄道線を列記された補給スペースの一つ或いはマップ南又は東端にたどれるもの。

- ・列記された補給スペースの一つ又は（ミシシッピ川の場合）マップ南端へ連続した河川／運河スペース（14.23）の道筋をたどれる、南部連合国軍支配下の河川揚陸地。連邦軍と異なり、南部連合国軍の補給については、河川揚陸地は守備される必要がなく、支配下であることのみが必要です。

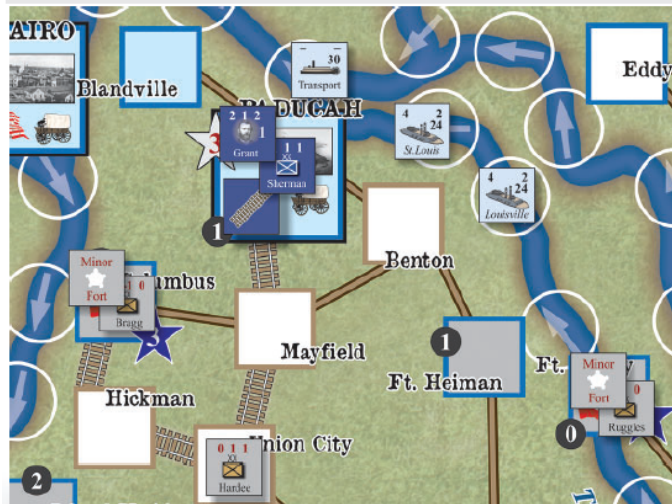
14.23 河川補給路は、もしその瞬間に友軍輸送艦がそのスペース内に移動することを認められなければ遮断されます（8.16）。



GRANT - The Western Campaign of 1862



例 21：晴天又は小雨で、Sherman は Mitchel によって守備された Pittsburg Landing へ 2 スペースをたどれるので、補給下になります。降雨又は豪雨では、Sherman は非補給下になります。Pittsburg Landing は Cairo まで非遮断河川路を持ちます。もし Pittsburg が存在していなければ、Bragg と Ruggles（河川スペースの反対側）は、この道筋を遮断します。



例 22：Grant と Sherman 師団の 10 SPs は、それ自体が補給基地でそれ故補給源の Paducah にあります。以下は、異なる天候下での補給状況です。

豪雨ターン：豪雨ターンに戦闘は認められません。Sherman は Paducah では補給下ですが、豪雨ではそこでいかなる攻撃も受け得ません。

降雨ターン：もし Sherman が Benton 又は Mayfield へ移動してそこが攻撃されると、降雨では補給を 1 スペースたどれるため、彼は補給下になります。降雨での Sherman の許容移動力は 1 スペースのみですが、彼は強行軍を試みることもでき、もし成功したら Columbus の Bragg 又は Union City の Hardee を攻撃できます。もし Hardee を攻撃したら、補給はイムパルス開始時に判定されるので、彼は補給下になります。もし彼が Columbus を攻撃して Bragg が砦内へ退却したら、Sherman は戦闘の瞬間に補給をたどり、連邦軍の補給基地が 2 スペース離れ、降雨では補給が 1 スペースのみたどれるので、非補給下になります。それ故 Sherman は、攻撃で半減されます。

小雨ターン：補給範囲は、1 スペースのみです。Sherman は、Columbus 又は Union City のどちらかを攻撃するために移動できますが（強行軍の必要はありません）、補給は降雨と同じになると見なされます。

晴天ターン：Sherman は、Columbus 又は Union City のどちらの攻撃についても補給下になります。

もし鉄道堡が Mayfield へ移されていたら、補給範囲は 1 スペースなので、Sherman は降雨又は小雨ターン中に Columbus を強襲できます。鉄道堡はイムパルスの終了時にのみ前進できるので、現行イムパルスについて補給状況は変更せず、連邦軍ユニットが移動してそのスペースの支配を奪取する場合にのみ Mayfield へ前進できることに注意してください。

もし Grant と Sherman が河川輸送艦によって移動し、Fort Henry への水陸両用攻撃を発動したら、Sherman は砦スペースを攻撃するために河川補給艦から下船し、開始したスペース（Paducah）内で補給下だったので、彼は補給下と見なされます。

(翻訳：松谷 健三 2025.8.25)



GRANT - The Western Campaign of 1862

ルール索引 [RULES INDEX]

あ		行軍におけるユニットの置き去り		代替軍司令官	
アイランド・ナンバー・テン	12.0		7.14	大破艦船	10.24
アーカンサス	2.11	構築ポイント	12.17	脱出	18.7
REPL 指揮官	9.72	混乱状態	10.16	探査、騎兵による	18.4
アルバート・シドニー・ジョンス		さ		追加戦力ポイント	6.6
トン・チット	3.14	再編	9.55	追加命中の損失	9.34
移管	2.38	指揮官の交換	4.23	敵占有下スペースへの下船	8.28
イーストポート	2.44	指揮官の死傷	9.7	鉄道移動	7.4
移動コスト	7.12	士気阻喪状態	9.52、9.53	鉄道移動とバッシュビル	7.45
移動におけるスタック	7.13	士気チェック	9.51	鉄道の修理	23.4
イムパルス	3.1	支配	2.19	鉄道の破壊	23.1
運河	11.2	射撃限度オプション	20.2	鉄道堡	13.1
か		射撃戦闘	9.3	天候	5.0
回復	9.54	射撃分割オプション	20.1	特別ルール	16.2
河川移動	8.1	修理	10.25	突破結果表	10.35
河川移動のコスト	8.11	修理基地	10.22	突破試行表	10.34
河川スペース	2.13	小成功	15.21	突破、砦から	24.1
河川揚陸地への水上退却	10.23	乗船	8.23	砦攻撃における補給判定	14.111
河川防衛艦隊	2.46	勝利ポイント	15.1	砦の構築	12.1
河川矢印	2.13	水上奇襲	10.12	砦の降伏	24.2
河川輸送艦	8.2	水上戦闘	10.1	砦のサイの目修正	9.36
河川輸送艦の制限	8.21	水上戦闘からの撤退	10.17	な	
河川輸送艦、複数ユニット	8.27	水上戦闘ラウンド	10.14	ナッシュヴィル戦隊	2.44
河川ユニットの増援	4.12	水上損傷	10.2	任意の退却	9.81
河川揚陸地	2.14	水陸両用攻撃	10.4	は	
活性化チット	3.12	スタンレー	4.22	開かれた道筋	10.22
完全奇襲	9.23	西部工兵	11.22	疲労	9.94
気球イベント	21.27	セットアップ	16.1	フェリー	7.18
奇襲	9.2	前衛と後衛	9.14	フォート・ヘンリー	12.2
奇襲チェック	9.25	戦場の霧	19.0	部分的奇襲	9.23
騎兵	18.0	戦隊	2.43	砲艦の対応	8.3
騎兵による遮蔽	18.3	戦闘結果	9.16	砲台の移動	7.16
騎兵による遅延	18.2	戦闘増援	9.6	砲台の突破	10.3
騎兵の整備	18.5	戦闘増援、砲艦	9.65	捕獲艦船	10.24
騎兵ユニット	18.1	戦闘における騎兵	18.6	補給源	14.2
臼砲艇	21.2	戦闘における軍司令官	9.4	補給の影響	14.13
強行軍	7.2	戦闘における砦スペース	16.3	補給の判定	14.1
強行軍の疲労	7.25	戦闘における補給の影響	9.38	歩兵	2.22
強制的退却	9.82	戦闘ラウンド	9.13	ま	
橋梁の構築	13.3	戦力ポイント	2.25	命中	9.33
橋梁の破壊	13.2	増援都市	4.11	命中の影響	9.35
許容移動力	7.11	早期到着	6.5	や	
機雷	21.1	損失	9.9	闇夜	10.35
軍	2.31	た		輸送艦上への退却	9.86
軍司令官	2.3	対応移動	7.3	輸送艦と水上戦闘	10.19
軍司令官の階級	2.34	対応における軍司令官	7.36	輸送後の陸上移動	8.25
軍の移動オプション	22.0	大規模砦の構築	12.15	ら	
下船	8.23	退却	9.8	リンゼイ、ジョセフ・モス	18.8
行軍におけるユニットの拾い上げ	7.14	退却の制限	9.85		
		大成功	15.23		