



GRANT

チャート&表



プレイのシーケンス

1. 天候フェイズ (4.0) - ターン 1 は飛ばす
2. 増援フェイズ (5.0) - ターン 1 は飛ばす
3. 無作為イベント・フェイズ (6.0) - ターン 1 は飛ばす
4. イムパルス・フェイズ・イムパルス (全てのイムパルス・チットが使用されるまで繰り返す): イムパルス・チットを引く (3.1)
 - a. 活性ユニットについて、補給をチェックする。
 - b. 移動、対応移動、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る。

陸上戦闘シーケンス:

- A. 補給チェック: 連邦軍防御側、対砦の全ユニット (14.111)
- B. 奇襲チェック (9.2)
- C. ラウンド (一方の陣営が退却するか又は除去されるまで継続する):
 1. 前衛と後衛の割り当て (9.14)
 2. 射撃 [前衛ユニット] 又は任意退却 [ラウンド 2+] (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 [ラウンド 2+] (9.6)
- D. 損失の判定 (9.9)
- E. 大成功の判定と VP 得点 (15.2)

水上戦闘シーケンス:

- A. 4 戦闘ラウンド (同時射撃)
- B. 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らない。 (10.42)

再編 (9.55)

- A. 戦闘を行なわなかった活性ユニットは、再編を試みることができる。
- B. このイムパルスに置かれなかった疲労マーカーは、取り去られる。

砲台ユニットは、混乱状態から回復する (10.16)

5. 終了フェイズ

- a. スペースの支配を評価 (2.19)
- b. 南部連合国軍の勝利ポイント得点 (15.12)。
- c. Island Number Ten の降伏チェックする (12.14)。
- d. 全水上ユニットを表面に返す (8.12)
- e. ゲーム・ターン・マーカーを進める

補給サマリー

- ・晴天天候: 2 スペース
- ・降雨／小雨: 1 スペース
- ・豪雨: 同じスペース
砦を攻撃するとき、戦闘の瞬間に判定する (14.111)

許容移動力

全ての指揮官	晴天／小雨: 5、降雨: 4、豪雨: 3
歩兵	晴天: 3、小雨: 2
騎兵	晴天: 4、小雨: 3
疲労状態／士気阻喪状態	全天候: 1
分遣隊	全天候: 1
豪雨／降雨	常時: 1

主導権表

(強行軍、対応、戦闘増援)

d10	結果
0 以下	失敗 + 疲労状態
1~4	失敗
5+	成功

全ての試み:

- + 主導権値
- + 軍司令官主導権 (もし提供していると)
- 1 降雨 (豪雨では認められない)

強行軍:

- + スタック内の最低主導権値 (7.22)

対応のみ:

- 敵の主導権値
- + 移動しているユニット中の最低主導権 (7.36)
- 1 士気阻喪状態又は疲労状態の部隊 (7.33) (敵によって進入されているスペースへ進入不可)

戦闘増援のみ:

- 1 全ての戦闘増援の試み
 - 1 部分的奇襲、最初の防御側戦闘増援のサイの目
 - 1 異なる軍を増援している連邦軍ユニット
 - 2 完全奇襲、最初の防御側戦闘増援のサイの目
- 分遣隊は、主導権を使用できない。
士気阻喪状態又は疲労状態のユニットは、戦闘増援又は強行軍ができず、敵が進入しているスペース内へ対応できない。 7.341

水上対応 (8.3) にのみ使用:

- + 1 対応しているユニットが優速を持つ
- + 1 上流へ移動しているユニットに対して

軍移動表 (22.0)

	主導権			
d10	-1	0	+1	+2
0	3	2	2	1
1	2	2	1	1
2	2	1	1	0
3~4	1	1	0	0
5~6	1	0	0	0
7+	0	0	0	0

士気／回復表 (9.5)

少なくとも合計 2 命中で、現行ラウンドにいずれかの命中を被っていたらチェックする

d10	士気 チェック	戦闘での 回復	戦闘外部 での再編 成
0	—修正にかかわらず失敗—		
1~4	失敗	失敗	失敗
5~9	パス	回復、-1 命中	回復
10+	パス	回復、-2 命中	回復

修正にかかわらず、素の「0」は失敗する。6 命中を受けているユニットは、自動的に士気阻喪状態。

全士気チェックについての修正：

- 3 ユニットが 6 命中を持つ（回復にのみ適用する）
- 2 ユニットが 4 又は 5 命中を持つ
- 1 ユニットが 2 又は 3 命中を持つ
- 1 もしユニットの指揮官が、このラウンドに負傷／戦死
- +1 砦内で防御又は再編成している
- + 指揮官の士気値
- + もし提供していると軍司令官の士気値 (9.41、9.51)

再編成（追加修正）(9.55)：

- +3 もしユニットがこのイムパルスに戦闘又は移動していなければ

指揮官死傷表 (9.7)

d10	師団司令官*	軍司令官
0	KIA	KIA (0~4)、 WIA (5~9)
1	KIA (0~4)、 WIA (5~9)	WIA
2	WIA	—
3	WIA (0~4)	—
4+	—	—

KIA：戦死。W：負傷、負傷表を参照。

(*) 師団司令官として機能している軍司令官を含む。

負傷表 (9.71)

d10	プレイに復帰するターン
0	次ターン・プラス 3
1~2	次ターン・プラス 2
3~6	次ターン・プラス 1
7~9	次ターン

射撃戦闘表 (9.3)

射撃している戦力ポイント

d10	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
≤0	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
1	—	—	—	—	—	—	—	—	—	1
2	—	—	—	—	—	—	—	—	1	1
3	—	—	—	—	—	—	1	1	1	1
4	—	—	—	—	—	1	1	1	1	1
5	—	—	—	—	1	1	1	1	1	2
6	—	—	—	1	1	1	1	2	2	2
7	—	—	1	1	1	1	2	2	2	2
8	—	1	1	1	2	2	2	2	2	2
9*	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

*もし 3 以上の SPs が射撃していると指揮官死傷 (9.7)

ユニットが命中を被り、合計 2+命中を持つとき毎に士気をチェックする（士気／回復表）。

射撃戦力の判定時：

X1/2：射撃ユニットが士気阻喪状態

X1/2：射撃ユニットが河川越え（最初のラウンド）又は水陸両用攻撃（最初のラウンド）で攻撃している

X1/2：非補給下の連邦軍ユニットが攻撃している（もし砦を攻撃していると、戦闘の瞬間に判定、14.111）

射撃戦闘表のサイの目修正：

- 3 大規模砦内の目標、3+内部で防御している SP (9.36)
- 2 射撃ユニットが 4 又は 5 命中を持つ
- 2 小規模砦内の目標、1+内部で防御している SP (9.36)
- 2 大規模砦内の目標、1~2 内部で防御している SP (9.36)
- 1 疲労状態 (9.941)
- 1 射撃ユニットが 2 又は 3 命中を持つ
- 1 非補給下ユニットが防御している (9.38)
- 1 非補給下の南部連合軍ユニットが攻撃している
- 1 射撃ユニットが奇襲下、最初のラウンド (9.2)
- + 指揮官の戦闘値
- + もし軍司令官が提供していると (1 ユニット)
- +1 水陸両用攻撃に対して防御している (10.43)
- +1 砲艦の支援 (9.37) 戦闘毎に 2、各 1 ユニット

損失表 (9.9)

	命中の数					
d10	1	2	3	4	5	6
≤0	1F	1F	2F	2F	3F	3F
1	1F	1F	2F	2F	3F	3F
2	1F	1F	1F	2F	2F	3F
3	1	1F	1F	2F	2F	2F
4	0	1F	1F	1F	2F	2F
5	0	1	1F	1F	2F	2F
6	0	1	1F	1F	1F	2F
7	0	0	1	1F	1F	2F
8	0	0	1	1F	1F	1F
9	0	0	0	1	1F	1F

#：取り去られる戦力ポイント

F：疲労 (9.94) もし士気阻喪状態でなければ、疲労はユニットの次のイムパルスに自動的に取り去られる。

-1 敗北している陣営のサイの目に

陸上奇襲表 (9.2)

d10	連邦軍の攻撃	南部連合国軍の攻撃
0～5	—	—
6～7	—	部分的
8	—	完全
9	部分的	完全
10+	完全	完全

- ・奇襲チェックなし：砦、迎撃、隣接スペース内で水上戦闘 (9.25)
- ・水陸両用攻撃は、「完全」を「部分的」として読む (9.23)。

表サイの目修正：

- 1 防御している指揮官主導権が1以上
- 1 攻撃している部隊が3個師団以上
- 1 河川（又は橋梁）越えで攻撃又は水陸両用攻撃
- + 攻撃している指揮官主導権

奇襲の影響 (9.23)

部分的奇襲	<ul style="list-style-type: none"> ▶1 ユニットに1命中、—1 射撃 DRM ▶1 ユニットに対して二倍 ▶最初の2 ラウンドに、防御している砲艦支援は不可
完全奇襲	<ul style="list-style-type: none"> ▶2 ユニットに各1命中、—1 射撃 DRM ▶いずれかのユニットに対して二倍、防御している軍司令官は不可 ▶最初の3 ラウンドに、防御している砲艦支援は不可

水上奇襲表 (10.12)

d10	連邦軍の攻撃	南部連合国軍の攻撃
0～5	—	—
6～7	—	部分的
8	部分的	完全
9	完全	完全

完全奇襲

- 防御している艦船は、最初のラウンドに射撃しない

部分的奇襲

- 防御している艦船は、最初のラウンドに—1 DRM

奇襲は、砲台に影響しない

砲台戦闘値チャート (10.141)

用地値	砦タイプ又は砦なし		
	なし	小規模	大規模
0	1/0	3/0	4/1
1	1/0	4/1	5/2
2	1/0	5/2	6/3

結果：攻撃値／防御値

騎兵遅滞表 (18.2)

d10	結果
≤3	効果なし、再編成
4～6	+1 MP、再編成
7～8	+1 MP
9～10	+2 MP
11+	停止

+1 MP、+2 MP：移動しているユニットはこのコストを消費し、騎兵ユニットは退却しなければならないが、追加の影響はない (18.25)

停止：移動している部隊は停止しなければならず、スペースへ進入できない

騎兵遅滞サイの目修正：

- + 騎兵指揮官の主導権
- 敵指揮官の主導権

騎兵探査表 (18.4)

d10	結果
≤1	—、再編成
2～4	1、再編成
5～6	1
7+	A

1：選択したユニットの SP を確認する

A：スタック全体を確認する

騎兵探査サイの目修正：

- 1 河川／橋梁を越える探査
- 選択したユニットの戦闘値
- + 騎兵戦闘値

騎兵再編成表 (18.5)

d10	結果
0	ユニット除去
1	2
2～5	1
6	R
7	F
8+	—

R：騎兵ユニットは退却して士気阻喪状態にならない (18.52)

F：騎兵は疲労状態 (9.941)

1、2：プレイから取り去られる完全ターン

—：効果なし

鉄道修理表 (23.4)

d10	結果
≤0	修理されず、残っている全 MP を使用する
1～4	+2 MP、修理済
3～7	+1 MP、修理済
8～9	+0 MP、修理済

鉄道修理サイの目修正：

- 2 南部連合国軍ユニットの修理
- 1 小雨（降雨／豪雨では修理できない）

突破試行表 (10.34)

d10	3月 I	3月 II	3月 III-IV	4月
0	—	—	—	—
1~2	—	—	—	1
3	—	—	—	2
4~5	—	—	1	2
6	—	1	2	2
7	—	1	2	全
8	1	2	全	全
9	1	全	全	全

結果：突破を試みることができる砲艦の数。

突破試行サイの目修正：

—2 砦内に6以上の砲台ユニット

—1 砦内に3~5の砲台ユニット

+1 闇夜 (3月I、4月I、4月IV)

+1 降雨又は豪雨

突破結果表 (10.35)

d10	装甲艦の数				
	1	2	3~5	5~8	9+
0	1	2	2	3	4
1	1	1	2	3	4
2	1	1	2	3	4
3	1	1	2	2	3
4	0	1	1	2	3
5	0	1	1	2	3
6	0	1	1	2	2
7	0	0	1	1	2
8	0	0	1	1	2
9	0	0	0	1	2

結果：要求される戦闘ラウンドの数 (D-2以上を被っている艦船は突破を完了しない)。

突破結果サイの目修正：

—2 上流に移動している

+1 降雨又は豪雨

+2 闇夜 (3月I、4月I、4月IV)

砦降伏表 (24.2)

d10	結果
≤4	降伏
≥5	—

サイの目修正：

—砦内の士気阻喪状態ユニットの数

以下のいずれか、両方ではない (24.23)

+最高位軍司令官の士気

+師団司令官の最高士気値

水上戦闘表 (10.14)

d10	差 (攻撃-防御)							
	-2	-1	0	+1	+2	+3	+4	+5
-2	—	—	—	—	—	—	—	—
-1	—	—	—	—	—	—	—	1
0	—	—	—	—	—	—	—	1
1	—	—	—	—	—	—	1	2
2	—	—	—	—	—	—	1	2
3	—	—	—	—	—	1	1	2
4	—	—	—	—	1	1	2	3
5	—	—	—	—	1	1	2	3
6	—	—	—	1	1	1	2	3
7	—	—	—	1	1	2	3	3
8	—	—	1	1	2	2	3	4
9	—	1	1	2	2	3	4	4
10	—	1	1	2	3	3	4	4
11	—	1	2	2	3	4	4	4

#：命中数

6命中：直ちに沈没

対砲台、2以上の単一結果：混乱状態 (命中は対砲台に加えない)

砲艦射撃サイの目修正：

+奇襲修正 (対艦船のみ、砲台はなし)

—1 射撃ユニット上に1命中

—2 射撃ユニット上に2又は3命中

—3 射撃ユニット上に4以上命中

突破試行のみ、砲台射撃サイの目修正 (10.36)：

—5 対突破の試み

—1 闇夜 (3月I、4月I、4月IV)

—1 1つの砲台、白砲 (21.25)

白砲艇 (21.24)：

+1 コラムを使用し、修正なし。

1：このラウンドに目標-1 DRM

2：混乱状態

水上損傷表 (10.2)

d10	命中の数				
	1	2	3	4	5
0	—	D-2	D-3	D-4	D-5
1	—	D-2	D-4	D-5	C
2	—	D-3	D-4	D-5	C
3	—	D-3	D-4	C	C
4	D-2	D-4	D-5	C	C
5	D-2	D-4	D-5	C	S
6	D-3	D-4	C	S	S
7	D-3	C	C	S	S
8	D-4	C	C	S	S
9	D-4	C	S	S	S

S：沈没

C：大破 (突破の試みでは沈没)

D-#：特定#ターンについて修理 (10.21)

6命中以上：直ちに沈没

D-2以上を被っている艦船は突破を完了しない (10.36)

天候チャート

天候	サイの目	影響
豪雨 [Heavy Rain]	0 以下	<ul style="list-style-type: none">基本陸上 MA=1対応移動又は強行軍は不可戦闘（陸上又は水上）は不可橋梁構築又は鉄道修理は不可鉄道堡は前進できず（13.15）、砲台は陸上によって移動できない（7.16）下船の前／後に移動不可橋梁でのみ小河川を越えることができる（戦闘増援を含む）フェリー不可（7.18）補給範囲=同じスペースのみ運河構築は進捗できない砦構築は進捗できる
降雨 [Rain]	1～2	<ul style="list-style-type: none">基本陸上 MA=1-1 DRM 強行軍、対応、戦闘増援について-1 DRM 陸上戦闘の攻撃側について c下船の前／後に移動不可橋梁でのみ小河川を越えることができる（戦闘増援を含む）フェリー不可（7.18）補給範囲=1 スペース運河構築は進捗できない
小雨 [Light Rain]	3～5	<ul style="list-style-type: none">基本陸上 MA=2補給範囲=1 スペース+1 橋梁なしの小河川を越えるため
晴天 [Clear]	6+	<ul style="list-style-type: none">基本陸上 MA=3補給範囲=2 スペース+1 橋梁なしの小河川を越えるためもし前ターンが降雨／豪雨であれば、晴天を小雨として扱う

天候の備忘：

もし前ターンが豪雨又は降雨であれば、晴天の天候は発生しない。小雨として扱われる（4.5）。

移動の備忘：

鉄道堡：ターン毎に 1 スペース（13.12）。戦闘ユニットに随伴されている場合にのみ、敵支配下スペースに進入できる。

西部工兵：河川輸送のみ。1 つの輸送艦を占める。

砲台：晴天及び小雨ターン中にのみ 1 スペース（7.16）。輸送艦（8.21）と鉄道移動（7.4）を使用できる。戦闘ユニットに随伴されている場合にのみ、敵支配下スペースに進入できる。対応移動を使用できない（7.33）。

鉄道／河川輸送艦限度：（7.41、8.21）- ターン毎に 1 つの戦闘ユニット又は 2 つの砲台のみ。（7.41）戦闘ユニット又は砲台から解放されたいずれかの数の指揮官たちは、単独で移動しているときに認められた 1 ユニットとしてカウントする。河川限度は、輸送艦毎。

指揮官移動：いずれかの天候で 5 スペース。（7.11）騎兵 +1 MP 小雨／晴天（18.13）、強行軍はできない。

士気阻喪状態と疲労状態ユニット：全ての天候について 1 MP。（9.53 と 9.941）

非補給下の連邦軍ユニット：1 MP を失い、強行軍ができない。攻撃で半減、防御時に -1 DRM。（14.13）

非補給下の南部連合軍ユニット：-1 DRM 攻撃と防御。

構築の備忘：

・運河構築は、Hickman と運河スペースに隣接する河川スペース内に輸送艦が必要。2 ターンが要求される。

・橋梁構築は、小雨及び晴天の状況でのみ発生できる（13.32）。構築が完成するまで、隣接スペース内に非士気阻喪状態の友軍ユニットを持たなければならない（13.33）。

・もし敵の陸上ユニット又は砲艦が橋梁に隣接していると、破壊又は構築は発生できない。

無作為イベント・チャート (6.0)

イベントなし [NO EVENT] :

何度でも発生し得る。

イベント 1 :

連邦軍の早期到着 [Union early arrival] 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。6.7 を参照。

イベント 2 :

南部連合国軍の早期到着 [Confederate early arrival] 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。6.7 を参照。

イベント 3 :

追加連邦軍 SP [Additional Union SP] : 補給下のいずれかのユニットへ 1 SP を加える。何度でも発生し得る。

イベント 4 :

追加南部連合国軍 SP [Additional Confederate SP] : 補給下のいずれかのユニットへ 1 SP を加える。何度でも発生し得る。

イベント 5 :

CSS イーストポート又はナッシュヴィル戦隊 [CSS Eastport or Nashville Squadron] 南部連合国軍プレイヤーは、もしまだマップ上にあると、CSS イーストポート又はナッシュヴィル戦隊 (自身の選択) のどちらかをイン・プレイに持ってくることができる (2.44)。両ユニットが除去されているか又はプレイ内に投入されたとき、このチットを取り去る。

イベント 6 :

南部連合国軍の河川防衛艦隊 [Confederate River Defense Fleet] 2 つの南部連合国軍河川防衛 [River Defense] ユニットの、メンフィス [Memphis] でプレイに登場する。一度のみ発生し得る。

イベント 7 :

ハレックがグラントに干渉する [Halleck Interferes with Grant] グラントを 1 ターン移動不能にする。テネシー流域軍の 1 個師団は通常に移動又は橋梁建設ができ、その他は移動又は橋梁建設ができない。全てのユニット (Grant を含む) は、それでも対応移動を使用できるが、追加の -1 DRM を持つ。水上ユニット又は鉄道堡に影響はない。すでに輸送艦上に乗船したユニットは影響を受けないが、ユニットの乗船又は下船は 1 個師団の移動としてカウントする。一度のみ発生し得る。(備忘として、Grant カウンターの上部にイベント・カウンターを置くことができる。)

イベント 8 :

ハレックがビュエルに干渉する [Halleck Interferes with Buell] イベント 7「ハレックがグラントに干渉する」と同じだが、ビュエルとオハイオ流域軍に適用する。一度のみ発生し得る。

イベント 9 :

CSS アーカンサス [CSS Arkansas] 南部連合国軍プレイヤーは、メンフィス [Memphis] に装甲艦アーカンサス [Arkansas] を受け取る。

イベント 10 :

追加の南部連合国軍増援 [Additional Confederate Reinforcement] サイを 1 つ振る。:

0~5 ヴァン・ドーン [Van Dorn] (10 SP) は、4 月 I の代わりに直ちに到着する (メンフィス [Memphis] 又はアーカンサス [Arkansas])

6~8 プライス [Price] (6 SP) は、4 月 I の代わりに直ちに到着する (メンフィス [Memphis] 又はアーカンサス [Arkansas])

9 カービー・スミス [Kirby Smith] (7 SP) は、いずれかの南部連合国軍 (E) 位置に直ちに到着する。

もし 4 月 I 以後にイベントが発生したら、サイ振りはなく、カービー・スミス [Kirby Smith] が自動的に到着する。

このイベントは、一度のみ発生し得る。ヴァン・ドーン [Van Dorn] とプライス [Price] は、4 月 I に通常の増援として到着する。

イベント 11 :

ハレックがポープに干渉する [Halleck Interferes with Pope] 「ハレックがグラントに干渉する」と同じ影響だが、ポープ [Pope] とミシシッピ流域管区軍 [District of the Mississippi] に適用する。一度のみ発生し得る。

イベント 12 :

CSS テネシー [CSS Tennessee] 南部連合国軍プレイヤーは、装甲艦テネシー [Tennessee] をメンフィス [Memphis] に受け取る。一度のみ発生し得る。

イベント 13 :

連邦軍ラム艦隊 [Union Ram Fleet] 連邦軍プレイヤーは、ラム [Ram] 艦隊を増援としてカイロ [Cairo] に受け取る。一度のみ発生し得る。

イベント 14 :

忠誠兵士 [Loyal Man] 戦場の霧ルール (19.0) とのみ使用される。プレイヤー諸氏はサイを振る。高い目を出したら、どこかの 1 敵スタック内の全ての駒を見ることができる。「忠誠兵士」は、情報を持ってきた。何度でも発生し得る。

イベント 15 :

気球 [Balloon] 臼砲オプションと共にのみ使用される。ルール 21.27 を参照。

地形効果チャート

地形又は行動	移動コスト／影響	戦闘の影響
 標準 スペース	1 もし通常連結であると 「A」ー全移動ポイント	—
 大河川	フェリー：全許容移動力、揚陸地から揚陸地 (7.18 を参照) 河川移動：1 MP 下流、2 MP 上流	<ul style="list-style-type: none"> ・橋梁を除き、越えて攻撃又は退却できない。 ・輸送艦上に退却できるが、追加 1 命中ポイントを被る (9.86 を参照)。
 小河川	晴天又は小雨：+1 MP (橋梁を除く) 降雨と豪雨：橋梁でのみ越えることができる	<ul style="list-style-type: none"> ・戦闘で各ユニットが最初のラウンドに、越えて半減で攻撃 (橋梁を含む) ・降雨／豪雨で越えて退却できない
  橋梁	河川の影響を無効化。砲艦は、通常又は対応移動で越えることを遮断しない。	<ul style="list-style-type: none"> ・ユニットは、隣接するどちらの河川スペース内にも敵の砲艦がなければ、越えて退却できる。
  小規模 砲台	—	<ul style="list-style-type: none"> ・ー2 DRM 対砦内のユニットのみ (9.15 を参照)
 大規模 砲台	—	<ul style="list-style-type: none"> ・ー2 DRM 対内部で防御している 1~2 SPs (9.15 を参照) ・ー3 DRM 対内部で防御している 3+SPs (9.15 を参照)
 鉄道移動 CSA のみ (7.4 を参照)	最大 10 スペース、地形又は天候の影響なし。	<ul style="list-style-type: none"> ・連邦軍占有下スペースに進入できない ・鉄道は戦闘に影響なし
 運河	輸送艦のみが進入できる (12.25 を参照) 構築要件：12.23、12.24	—
 鉄道破壊	+1 MP 陸上	—
 橋梁破壊	+1 MP 陸上 +4 MP 砲艦 (13.2 を参照)	—
 橋梁建設	2 イムパルス (13.3 を参照)	—
部隊の乗船又は下船	+4 MP 輸送艦について 歩兵又は騎兵の 1 ユニット、又は 2 つの砲台、と／又はいずれかの数の部隊なし 指揮官に限定される	—
非補給下	連邦軍：ー1 MP、強行軍不可 南部連合国軍：影響なし	<ul style="list-style-type: none"> ・連邦軍：半減攻撃、ー1 DRM 防御 ・南部連合国軍：ー1 DRM 攻撃と防御の両方
 水上戦闘	砲艦は、砲台により妨害された／又は敵の砲艦によって占められた河川スペースに進入するため追加 +5 MPs を消費する。(8.15 を参照)	—

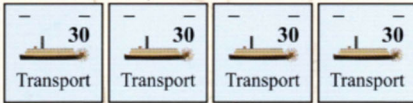


連邦軍のセットアップ

連邦軍セットアップ・スペースは、正方形内に連邦軍の旗でマークされる。

水上ユニット

Paducah、Cairo、Louisville 内

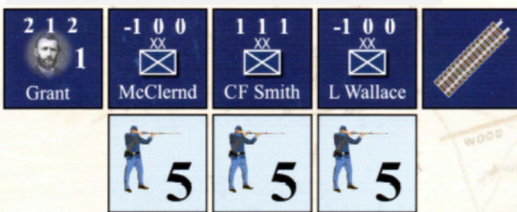


導入シナリオ 1 では、
3 輸送艦のみが使用される

Paducah 又は Cairo 内



Paducah 内のテネシー流域軍

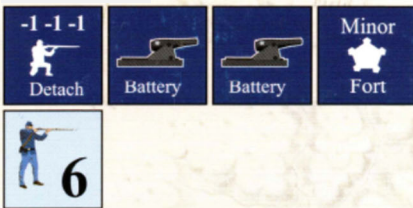


Louisville 内のオハイオ流域軍

2 月 III になるまで、ターン毎に 2 つを移動させる
(16.22)。導入シナリオ 1 では使用されない。



Cairo 内



Lebanon, KY 内



Munfordville 内



Commerce 内



South Carrollton 内





南部連合軍のセットアップ

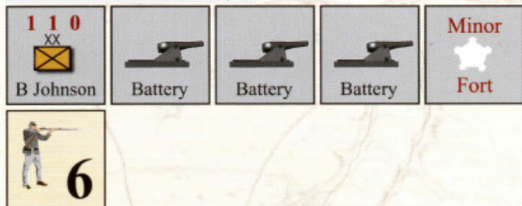
南部連合軍のセットアップ・スペースは、灰色正方形内に南部連合軍の旗でマークされる。
全ての砦は、その完成面（表面）。

導入シナリオ1のみで使用されるグループ

Fort Henry 内



Fort Donelson 内

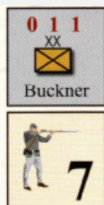


Hopkinsville と／又は Clarksville 内

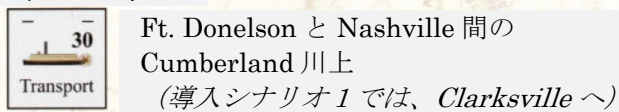
Pillow は、師団指揮官として機能する (23.7)



Russellville 内



水上ユニット



Columbus 内



Island No.10 内



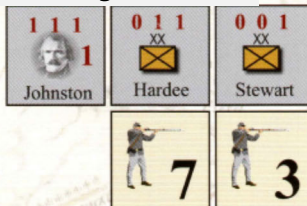
New Madrid 内



Ft. Pillow 内



Bowling Green 内



水上ユニット

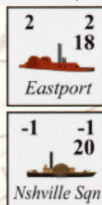


Columbus と Memphis 間の
Mississippi 川上

Ft. Henry と Florence 間の
Tennessee 川上

もしルール 21.1 を使用していたら

建造中



Eastport 内に建造中で (2.44)

Nashville 内に建造中で (2.44)