

Clash of Giants:Civil War 戦闘解決表

戦闘比	1-3以下*	1-2	1-1	2-1	3-1	4-1	5-1	6-1以上
ダイス修正	+2/N	+1/-1	0/0	-1/+1	-2/+2	-3/+3	-3/+3	N/+3
攻撃側の損失上限	全	全	全	4	3	2	1	なし

* 1:3以下は攻撃側だけが損害ダイスを振る。防御側は損害なし。攻撃側の全ユニットが+2修正で:
N 防御側は1:3以下でダイスを振らない。攻撃側は6:1以上でダイスを振らない

全 攻撃側の全ユニットが損失判定のダイスを振る

注意:修正後のダイス目は最大6、最小1。出目が「6」と「1」の場合は修正を受けず、常に「6」と「1」

プレイの手順

- I. 両軍増援フェイズ(常に南軍が先に行動)
 - A. 増援の早期投入チェック
 - B. 増援遅延の判定(ゲームにより方法が異なる)
 - C. 増援の到着
- II. 砲兵／特別指揮マーカーフェイズ
- III. 作戦フェイズ
 - A. 第1指揮活動
 - i. 移動／戦闘
 - B. 第2指揮活動など
 - i. 移動／戦闘など
- IV. 退却フェイズ
- V. 夜間フェイズ(夜間ターンのみ)
 - A. 同時降伏
 - B. 南軍の補充
 - C. 北軍の補充
- VI. ゲームターン終了フェイズ

側面攻撃の判定

次の3ケースは側面攻撃を受けたと見なす

- ①4ヘクス以上から攻撃されている
 - ②1ヘクス間隔で3方向から攻撃されている
 - ③正反対の2ヘクスから攻撃されている
(他に攻撃するユニットがいても構わない)
- ・側面攻撃を受けた防御側はTER-2
(ただし最低でも1はある)

例外:防御側が攻撃側の全ユニットより高地にいる場合、側面攻撃は成立せずTER修正なし

戦闘解決の手順

1. 防御側の騎兵退却:騎兵ユニットが攻撃側になく、防御側にだけある場合、防御側は戦闘前騎兵退却を行える
2. ユニットの指定:騎兵退却を行わない場合、攻撃側は攻撃するユニットと防御ヘクスをすべて指定(同一ヘクスのユニットは一体で防御)
3. 砲兵の投入:砲兵支援を使うか先に攻撃側、次に防御側が宣言する(13.0参照)
4. 戦闘比とダイス修正の算出:戦闘比を計算し、戦闘解決表を見てダイス修正を調べる
5. 戦闘解決:各プレイヤーは自軍ユニットごとにダイスを振る(防御側が先)。戦闘比の計算で得た修正があればダイス目に加える

振る

...

]

...

...