

The U.S. Civil War

戦闘結果表



1人の司令官

2人の司令官を使用可

3人の司令官を使用可

1d6 サイの目	0	1	2	3	4	5, 6
≤1	—	—	◇	◇	*	*
2	—	◇	◇	*	*	1
3	◇	◇	*	*	1	1
4	◇	*	*	1	1	1◇
5	*	*	1	1	1◇	1*
6	*	1	1	1◇	1*	1*
7	1	1	1◇	1*	1*	2
8+	1	1◇	1*	1*	2	2*

2d6 サイの目	7, 8	9~12
≤3	1	1◇
4, 5	1◇	1◇
6, 7	1◇	1*
8	1*	1*
9, 10	1*	2
11, 12	2	2*
13, 14	2*	3
15+	3	3*

3d6 サイの目	13~16	17+
≤5	1◇	1*
6~8	1*	1*
9, 10	1*	2
11, 12	2	2*
13~15	2*	3
16~18	3	3*
19~21	3*	4
22+	4	4*

記号:

1、2、3、4=除去されるSPsの数(11.2.1)

*は◇に勝る=引き分けて使用(11.2.2)

サイの目修正(11.4)

攻撃側のDRMs:

- 2 士気阻喪状態のときに攻撃(12.2)。
- +? 統率将軍と認められた従属者からの
攻撃評価値(11.3)。
- +2 特別アクション・カードが戦闘DRM。
- +1 沿岸砲撃/水上支援(19.6、21.3.1)。

防御側のDRMs:

- +? 統率将軍と認められた従属者からの
防御評価値(11.3)
- +2 塹壕又は沿岸砦。
- +? 砦(+2/+4/+6)。
- +1 河川(小又は航行可能)を越えて攻撃。
- +1 山岳ヘクスサイドを越えて、鉄道溪谷、
山道、湿地ヘクス(道路を有す又は有さ
ない)の内外へ攻撃。いかなるタイプの
防御施設とも蓄積しない。
- +1 水上支援(21.3.2)

コラム・シフト:

1L=微発マーカーで
マークされた防御側に
対して(13.5.5)。

自動的転置

防御側は、7対1又は
4対0の戦闘比で自動
的に転置される(11.1.
2)。

無作為州表(14.5)

サイ の目 結果

2	Florida
3	Texas
4	Louisiana
5	South Carolina
6	North Carolina
7	Virginia
8	Georgia
9	Alabama
10	Tennessee
11	Mississippi
12	Arkansas

南部連合国軍水上増援(21.10)

サイの目 結果

1, 2	装甲艦
3, 4	水上砲台
5, 6	河川小艦隊

降伏表(13.6.4&21.2.8)

サイ の目 結果

1, 2	3
3, 4	2
5~7	1
8+	0

サイの目修正

- +? いずれか1将軍の防御評価値。
- +1 資源/目標ヘクス。:
孤立グループが友軍資源/
目標ヘクスを含む。
- +2 上記と同じだが、資源又は目
標ヘクスが砦(F1-F3)を含む。
- +1 連邦軍水上ユニット。
- +1 水上ユニットのサイを振ってい
ると水上司令官。

結果の説明

3=スタックは直ちに降伏する。
0、1、2=降伏ポイントが追加。

封鎖表(14. 4. 4)

サイ の目 年 結果

	1861	1862	1863	1864	1865
1	4	2	2	+2M	+2M
2	4	2	2	2	+2M
3	6	4	4	2	2
4	6	6	4	4	2
5	8	6	6	4	4
6	8	8	6	6	4
7	10	8	8	6	6
8	10	10	8	8	6
9+	10	10	10	8	8

サイの目修正:

- +? その封鎖ゾーン内の全開放港の封
鎖突破船値の合計。
- 1 封鎖ゾーンが解放封鎖突破港を持
たなければ。

結果の例:

=受け取る増強ポイント(BPs)。
+2M = CSAの維持は、2だけ増加する。

補給損耗表 (13.2.2)

スタック内のSPs

1d6 サイの目	1	2	3	4	5、6	7、8	9~12	13~16	17+
≤ 1	—	—	—	—	—	1	1	1	1
2	—	—	—	—	1	1	1	1	2
3	—	—	—	1	1	1	1	2	2
4	—	—	1	1	1	1	2	2	3
5	—	1	1	1	1	2	2	3	3
6	1	1	1	1	2	2	3	3	4
≥ 7	1	1	1	2	2	3	3	4	4

サイの目修正

SPが士気阻喪状態：+2

統率将軍：-? 攻撃評価値。

季節：+3 冬季

地形：+1 林、+2 山岳又は湿地

結果の説明

= 転置されるSPsの数

補給マトリックス

	完全 補給	限定 補給	非 補給
SP増援の配置	Yes	No	No
司令官の配置	Yes	Yes	No
道路戦略移動を 介してSPsを受領	Yes	Yes	No
塹壕の構築?	Yes	Yes	Yes
砦の構築?	Yes	No	No
引き分けの戦闘 で士気阻喪?	No	Yes	Yes
回復?	Yes	Yes	No
陸上補給路	1ヘクス (13.3.2)	LOC (13.4)	LOCなし 無マーカー & 損耗

アクションのリスト (4.3)

コスト アクション

- 1 **移動**：移動のために1人の将軍を活性化させる。将軍はいずれかの従属者と彼の階級 (7.3) が認める数のSPsを運ぶことができる。将軍は自身のMA (5.2) まで移動でき、1つ以上の戦闘 (11.0) を実施できる。SPsと将軍は、スタックが移動するに連れて置き去りや拾い上げることができる。慎重な将軍 (7.7) も参照。
- 1 **移動**：移動のため、同じヘクス内に位置する3 SPsまでを活性化させる。将軍は必要ない (7.8)。
- 1~3 **水上輸送**：水上輸送 (19.3) のため、1スタックを活性化させる。活性化コストは、河川輸送 (19.3.4) についてスタック毎に1アクション・ポイント並びに海洋輸送 (19.3.5) についてSP毎に1アクション・ポイント。
- 1 **回復**：補給源までLOC (13.4) を持ついずれか1スタックを士気阻喪状態から回復させる。
- 1 **指揮官移送**：マップ上のいずれか2人の1つ星又は2つ星の友軍将軍を再配置する (16.6.2)。3つ星、4つ星の将軍、騎兵将軍は、再配置できない。
- 1 **塹壕**：友軍支配下の州内に位置する友軍民兵又はSPを含んでいるいずれかのスペース内に、塹壕マーカー (10.1.2) を置く。塹壕化は、移動中にも発生できる。
- 1 **訓練**：訓練に投入した7アクション・ポイント毎に、所有しているプレイヤーは1 SPを獲得する (17.3)。
- 0 いくつか、又は全ての友軍民兵ユニットを再編する (17.2)。
- 0 **SPsの転置**：非孤立状態 (13.6.2) の友軍ユニットを戦域の転置ボックス (14.7) 内に置くことができる。

上級ゲームのみ

- 1 **移動**：水上ユニットのスタック又は水上司令官を移動させる (21.2.4と21.1.5)。水上砲台は、このときに鉄道又は河川移動によってのみ移動できる (21.10.4)。

特別アクションのリスト

(18.1&19.6)

- ・**アクション**：手番プレイヤーが追加のアクション (訓練を除く、4.3に列記されたいずれか) を行うことを認める。
- ・**砦の構築**：プレイヤーは、アクション・フェイズ中に砦を構築又は強化するために特別アクション・カードの消費が要求される (10.2)。
- ・**戦闘**：陸上戦闘で、攻撃側に+2 DRMを提供する (18.3.2)。
- ・**慎重な将軍**：2 APsの消費なしで慎重な将軍を活性化させる (7.7)。
- ・**砦又は沿岸砦に対する連邦軍の強襲上陸** (基本ゲームで要求される)：19.5を参照。
- ・**南部連合軍の強襲上陸** (基本ゲームで要求される)：19.5を参照。
- ・**水上支援**：1人の活性化した将軍とそのSPsが、南部連合軍支配下の航行可能河川ヘクスサイドをあたかも友軍支配下のごとく越えることを認める。 (基本ゲームのみ、19.6)。
- ・**沿岸砲撃**：+1 DRMを提供する (基本ゲームのみ、19.7)。

上級ゲームの特別アクション

- ・**水上移動**：1人の水上司令官又は水上ユニットの1スタックを移動させる (カードは水上又は「Any」タイプのカードでなければならない)。
- ・**水上戦闘**：水上戦闘で攻撃側に+2 DRMを提供する (カードは水上又は「Any」タイプのカードでなければならない)。
- ・**外洋航行装甲艦**：水上又は「Any」カードは、連邦軍プレイヤーの自軍外洋航行装甲艦戦力 (21.5) の使用を認める。
- ・**綿甲艦**：「Any」カードは、南部連合軍プレイヤーが水上ユニットなしで敵NSPsを含んでいるスペースに対して強襲上陸を実施することを認める (21.11)。

3. プレイのシーケンス概要 (3.0)

▶ 上級ゲームの水上ルールのみを使用されることを示す。

3.1 増援フェイズ

A. 連邦軍の増援セグメント (14.2)

以下の増援を配置する。:

東部に6SPs

オハイオ／インディアナに3SPs

イリノイに3SPs

セント・ルイスに2SPs

1つの砦を配置又は強化 (10.2.3、10.2.6)

2枚の特別アクション・カードを引く (18.2) 注釈 S1.3.4

▶ 使用可能ないずれかの連邦軍水上増援を配置 (21.9.1)

▶ 使用可能であれば、海軍プールから友軍造船所へ1つの河川と1つの外洋航行 NSP を配置 (21.9.2)

B. 南部連合国軍の増援セグメント (14.3)

1. 1つの資源ヘクスを1BPだけ強化 (軍事工業 14.5)。

2. 増援 SPs の数を判定する (14.3)。トランス・ミシシッピ戦域内に1SPを置き、次いで残りを可能な限り均等に東部と西部戦域間で分割する。奇数のSPsは、東部へ行く。

3. 2枚の特別アクション・カードを引く (18.2) 注釈 S1.3.4

4. ▶ CSA 水上増援表上でサイを振る (21.10.1)。

C. 転置ボックス内ユニットのマップへの復帰 (14.6)

最初に連邦軍プレイヤー、次に南部連合国軍プレイヤーが行う。将軍、民兵、SPsの半分(端数切捨て)をプレイに復帰させる。

3.2 戦略移動フェイズ

A. 連邦軍の戦略移動セグメント (15.0)

・戦略鉄道移動 [12SPs] (15.2)

・戦略河川移動 [3SPs] (15.3)

・戦略海洋移動 [3SPs] (15.4)

・戦略道路移動 [戦域毎に1SP] (15.5)

・▶ 水上ユニットの戦略水上再配備 (21.2.6)

B. 南部連合国軍の戦略移動セグメント

・戦略鉄道移動 [7SPs] (15.2)

・戦略河川移動 [1SPs] (15.3)

・戦略道路移動 [戦域毎に1SP] (15.5)

3.3 司令官管理フェイズ (16.0)

このフェイズに、プレイヤー諸氏は自軍司令官を受け取り再配置する。

3.4 アクション・サイクル (4.1)

アクション・フェイズ1～4を実施する。

それぞれが以下から構成される。:

A. 主導権セグメント (4.2.A)

B. 第1プレイヤーのアクション・フェイズ

C. 第2プレイヤーのアクション・フェイズ

3.5 終了フェイズ (20.0)

A. 支配セグメント (20.1)

B. 終了ターンの回復 (20.2)

C. 自動的勝利のチェック (20.3)

D. ▶ 水上修理セグメント (21.8)

E. ▶ 南部連合国装甲艦完成のサイ振り (21.10.3)

迎撃と戦闘回避 (9.0)

スタックは、司令官を含まなければならない。**成功**=2つのサイコロで9以上 (9.2 & 9.3)。

あり得る **DRMs** :

+? 統率将軍の**防御評価値**。

+2 **騎兵**: 騎兵ユニットが迎撃／戦闘回避を行っているか、又は部隊内に騎兵将軍が存在すると。

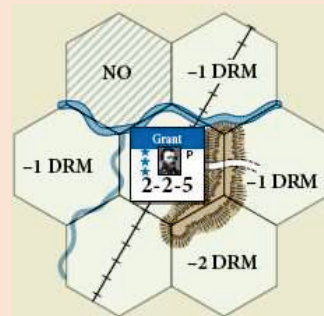
+2 § **ピケ・ライン**: 迎撃の試みが友軍の戦闘ユニット又は砦を含んでいるヘクス内へ。騎兵の+2 **DRM** と蓄積せず、迎撃にのみ適用する。

+2 § **モウメンタム**: スタックが士気阻喪状態、又は現行の活性化ですでに退却を行っている。戦闘回避にのみ適用する。

−1 **河川**: 試みが非橋梁小河川又は橋梁航行可能河川を越えて。

−1/−2 **山岳ヘクスサイド**: −1 試みが山道又は鉄道溪谷を介して越えると、−2 山道又は鉄道溪谷がなければ。

禁止: 迎撃と戦闘回避は、非橋梁の航行可能河川、鉄道フェリー、通行不能ヘクスサイド、敵支配下の目標ヘクス又は資源ヘクス内へは禁じられる (たとえカラでも)。



水上迎撃 (21.4.2)

・**自動的**: 沿岸砦とその付随する港との間で、両方が友軍支配下であると。

・**成功**=2つのサイコロで7以上: 自身の ZOI 内で敵水上ユニットを迎撃している水上ユニットについて。

・**あり得る DRMs**: +1 水上司令官について、−1 装甲艦について。

補給と LOC の道筋

・**補給**: 陸上を越えて1ヘクス。航行可能水路と鉄道に沿って無制限 (13.3.3 & 13.3.4)。

・**LOC**: 4MPs を超える部分がない限り無制限で、航行可能水路と鉄道路に沿って無制限 (13.4.5)。

CSAの増援公式 (14.3)

100	マップ上の CSA 資源ポイント
−	連邦軍によって支配又は破壊された資源ポイント
+	兵器工場 BPs (+1 各ターン)
+	境界州 BPs (+3 目標ヘクス毎に、最大9/州)
+	封鎖突破船 BPs (最大30)
−	維持 (10 で開始)
	合計 BPs
	10 で割る=SPs (端数切捨て)

ヘクス地形

The U.S. Civil War

地形シンボル／タイプ	MPsの移動コスト	防御側のDRM†	損耗 DRM
平地	1	—	—
町 都市	OTIH	—	OTIH
目標ヘクス 資源 ヘクス	1	—	OTIH
鉄道 & 道路	1 鉄道移動＝ 12MPs	—	OTIH
ヘクス 内の 河川	1 河川を無視	—	OTIH
林	1	—	+1
山岳	1	— (山岳ヘクスサイドを参照)	+2
湿地	2 もしも道路又は鉄道 線に従っていると	+1DRM (攻撃側が内外へ攻撃してい ると)	+2
プレイ不能 ヘクス	P 陸上ユニットは 禁じられる。	—	—
島	水上輸送に よってのみ進 入	NA	NA
港	OTIH	—	OTIH
沿岸砦	1 水上、又は隣接港か らのみ進入	+2DRM +1 適用可能であれば、航行可能河川(e) 4NSP	—

ヘクスサイド地形

地形シンボル／タイプ	MPsの移動コスト	戦闘への影響	対応 DRM
小河川	+1 +0道路又は鉄道 線に従うと	+1DRM	—1
航行可能 河川 (タイプ1と2)	+1(a) +2(敵支配下で あると最大1SP)	+1DRM 3SPsまでが越えて攻撃でき る。敵支配下＝最大1SP。	P
フェリー	+1	+1DRM	P
橋梁(b)	+0	+1DRM	—1
湖 又は 全水面	P	NA	P
山岳 ヘクス サイド	+1	+1DRM	—2
鉄道溪谷	+0	+1DRM	—1
山道			
通過不能 ヘクス サイド	P	NA	P

マーカー	影響
DM -2	士気阻 喪状態 —2攻撃 再度の士気阻喪で+1SP損失
塹 壕 +2 0	防御側+2DRM 0 NSP
砦1 F1 2 -1 Loss	防御側+2DRM 2NSPs、—1ステップ損失(d)
砦2(c) F2 2 -1 Loss	防御側+4DRM 2NSPs、—1ステップ損失(d)
砦3(c) F3 2 -1 Loss	防御側+6DRM 2NSPs、—1ステップ損失(d)
徴 発 -1 MP -S Def	—1MP 防御で1シフト左
資 源 破 壊	BP=1 破壊された資源ヘクス上に置 く
兵器工場 Arsenal 1	ヘクスのBP値を 1だけ増加させる
降 伏 ポイント Surrender 1	3降伏ポイント＝降伏
外洋航 行装甲 艦 Ironclads	? NSPs 各偶数ターンに1ずつ増加
石 炭 欠 乏 Low on Coal	水上ユニットは、更に1移動の みが認められる。

注釈

- (a) = +1MPコストは、航行可能河川が友軍支配下又は非支配下であると適用する。
(b) = 航行可能河川を越える橋梁は、相手側が河川の水上支配を持つと使用できない。
(c) = F2とF3の砦は、資源又は目標ヘクス上にも構築できる。
(d) = 1ステップ損失は、攻撃側が戦闘に勝利しない場合にのみ適用する。
(e) = 強襲上陸に適用しない。

† = 戦闘目的において、地形は決して互いに蓄積しない。蓄積する唯一の地形DRMsは、河川を有す防御施設(沿岸砦を含む)。

OTIH = ヘクス内の他の地形
P = 禁止
NA = 適用不可

GMT Games, LLC
P.O. Box 1308
Hanford, CA 93232-1308
www.GMTGames.com