



# THE U.S. Civil War

## ADVANCED NAVAL RULES

3rd Edition – August 2021

### 目 次

上級プレイのシークエンス.....	2	2 1. 1 0 南部連合国軍の水上増援.....	8
2 1. 水上ルール (上級ゲーム).....	3	2 1. 1 1 連邦軍砲艦と南部連合国軍綿甲艦...	8
2 1. 1 フリー水上アクション.....	3	2 1. 1 2 水上特別アクション.....	9
2 1. 2 水上ユニット.....	3	2 1. 1 3 強行突破.....	9
2 1. 3 陸上戦闘での水上支援.....	4	2 1. 1 4 士気阻喪状態の水上ユニット .....	10
2 1. 4 水上ZOIと水上対応.....	4	2 1. 1 5 水上司令官.....	10
2 1. 5 連邦軍の外洋航行装甲艦戦力.....	5	デザイン・ノート.....	11
2 1. 6 水上戦闘.....	5	初版と第二版の変更.....	13
2 1. 7 強襲上陸上級ゲーム.....	7	Credits.....	14
2 1. 8 増援所と水上修理.....	7	新たな 1861 年セット・アップ・ノート.....	14
2 1. 9 連邦軍の水上増援と補充.....	8	上級水上ルールの索引.....	15

日 本 語 解 説 書

## 上級水上ルール [ADVANCED NAVAL RULES]

上級水上ルール (ANR) は水上ユニットを導入し、プレイヤー諸氏に戦争の水上面における豊かな体験を提供します。これらはいささか複雑さを加えるため、基本ゲームに馴染むまでゲームに加えるべきではありません。いくつかの上級水上ルールは、強襲上陸、水上支援、沿岸砲撃のような基本ルールを修正することに注意してください。

「上級水上ルール」と「上級ゲーム」の用語は同義で、これらのルールを通じて交換可能で 사용됩니다。

### 上級プレイのシーケンス [ADVANCED SEQUENCE OF PLAY]

▶ = 新たなステップ又は活動を示します。

#### 3.1 増援フェイズ [Reinforcement Phase]

##### A. 連邦軍増援セグメント [Union Reinforcement Segment]

このセグメントを、以下の順番で実行します。:

##### 1. 以下の増援を配置 (14.2):

6 SPs を東部内

3 SPs をオハイオ/インディアナ

3 SPs をイリノイ

2 SPs をセント・ルイス [St. Louis]

##### 2. 1つの砦をフリーで配置又は強化 (10.2.6)

##### 3. 2枚の特別アクション・カードを引く (18.2) \*

##### 4. ▶ いずれかの使用可能な連邦軍水上増援を配置 (21.9.1)

##### 5. ▶ 使用可能であれば、水上プールから友軍造船所へ1河川と1海洋航行 NSP を配置 (21.9.2)

##### B. 南部連合国軍増援セグメント [Confederate Reinforcement Segment]

このセグメントを、以下の順番で実行します。:

##### 1. 1資源ヘクスを1BPだけ昇格させる (軍事工場 14.5)。

2. この計算式を使用して、南部連合国軍プレイヤーが受け取る SPs の数を判定する。: **資源ヘクス + 兵器工場 + 境界州徴兵 + 封鎖突破、マイナス (−) 現行維持値**。10BP 毎に1SPを生産する (10の端数は失われる)。トランス・ミシシッピ戦域に1SPを配置し、残りは可能な限り均等に東部と西部戦域の間で分割する。奇数のSPsは、東部へ行く (14.3と14.4)。

##### 3. 2枚の特別アクション・カードを引く (18.2) \*。

##### 4. ▶ いずれかの使用可能な南部連合国軍水上増援を配置 (21.10)

\*1861年には、プレイヤー諸氏は1枚のみのカードを引く (S1.3.4)。

##### C. 転置されたユニットの復帰と民兵の配置 [Return Displaced Units and Place Militia] (14.6、17.2)

連邦軍プレイヤーが最初で、南部連合国軍プレイヤーが続きます。将軍、民兵、SPsの半数 (端数切捨て) をプレイに復帰させます。

#### 3.2 戦略移動フェイズ [Strategic Movement Phase] (15.0)

##### A. 連邦軍戦略移動セグメント [Union Strategic Movement Segment]

連邦軍プレイヤーは、いずれかの順番で以下に列記された戦略移動のタイプを実施します。

- ・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)
- ・▶ 戦略水上再配備 (21.2.6)

##### B. 南部連合国軍戦略移動セグメント

[Confederate Strategic Movement Segment]

南部連合国軍プレイヤーは、いずれかの順番で以下に列記された戦略移動のタイプを実施します。

- ・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)

注釈: 南部連合国軍プレイヤーは、戦略海洋移動又は水上再配備を持ちません。

#### 3.3 司令官管理フェイズ [The Leader Management Phase] (16.0)

このフェイズに、プレイヤー諸氏は自軍の将軍の受領と再配置をします。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います。

#### 3.4 アクション・サイクル [The Action Cycle] (4.1)

これは、ユニットが移動して闘うときです。1861年はターン毎に3アクション・フェイズ (S1.3.4) があり、1862年以降はターン毎に4です。

##### A. 主導権セグメント [Initiative Segment] (4.2.A)

両プレイヤーは1つのサイを振り、差を比較します (4.1.1)。高い目を振ったプレイヤーは、先行しなければなりません。

注釈: 連合軍プレイヤーのアクション・フェイズ (6.6) 開始時にヘクス内に南部連合国軍SPsが存在しなければ、北部州内の目標ヘクスは連合軍の支配に戻ります。

##### B. 第1プレイヤーのアクション・フェイズ [First Player Action Phase] : (4.2.B)

###### a. 移動と戦闘セグメント [Movement and Combat Segment]

- ▶ 4.3、18.0、21.1 に従い、アクション・ポイントと特別アクション・カードを使用します。活性化された司令官又はSPs/NSPsが開始する戦闘は、次の将軍又はSPs/NSPsが活性化される前に直ちに解決されます。石炭欠乏の水上ユニットは、21.2.7に従って除去される必要があることに注意してください。
- ▶ 補給セグメントに進む前、手番プレイヤーと非手番プレイヤーの両者は、21.6.9に準拠して水上ユニットを移動させます。

###### b. 補給セグメント [Supply Segment]

- 徴発と損耗 (13.5.5 & 13.5.6)
- ▶ 石炭欠乏 (21.2.7)
- 孤立と降伏 (13.6、21.2.7、21.2.8)
- 前の増援又はプレイヤー・アクション・フェイズに開始した砦の完成/強化 (10.2.2、10.2.6)。

##### C. 第2プレイヤーのアクション・フェイズ [Second Player Action Phase] : (4.2.C)

第1プレイヤーのアクション・フェイズと同じですが、プレイヤーを入れ替えます。ステップ3.4Aで生み出された同じ数のアクション・ポイントを使用します。

#### 3.5 終了フェイズ [End Phase] (20.0)

- 支配セグメント [Control Segment] (20.1)
- 終了ターンの回復 [End Turn Rally] (20.2)
- 自動的勝利のチェック [Check for Automatic Victory] (20.3)
- ▶ 水上修理セグメント (21.8)
- ▶ 南部連合国軍装甲艦完成のサイ振り (21.10.3)
- TRT上でマーカーを進めて新たなターンを開始。



## 21. 水上ルール (上級ゲーム)

### [NAVAL RULES (ADVANCED GAME)]

#### 21.1 フリーの海上アクション [The Free Naval Action]

各アクション・フェイズに、両プレイヤーはマップ上のどこかにいる、いずれかの水上司令官を含む、友軍水上ユニットの1スタックの活性化に使用するため、1フリー・アクション・ポイントを受け取ります。アクションは、水上戦闘 (21.6) と水上支援 (21.3.1) を導くことができますが、水上輸送 (21.7.2) のために使用できません。通常のアクション・ポイントと「Any」特別アクション・カードは、水上ユニットを活性化させるためにも使用できます (21.12)。

#### 21.2 水上ユニット [Naval Units]



##### (21.2.1) 概観 [In General]

両プレイヤーは、水上ユニットを持ちます。連邦軍プレイヤーは外洋航行 NSPs と河川 NSPs を持ち、南部連合国軍プレイヤーは河川小艦隊 (21.10.5) と装甲艦 (21.10.3) を持ちます。水上ユニットはヘクスの陸上部分を支配できず、自身のスペースを越えて水上支配を及ぼせず、適用可能であるとき、全ての水上ユニットは対応移動 (21.4.2、21.4.3) のための ZOI (21.4.1) を持ちます。

SPs と異なり、少なくとも 0 NSP の NSP 値を持つ何がしかは NSP と見なされ、水上ユニットであるか又は NSP になるためのカウンターを持つ必要はありません。したがって、水上ユニットではない、沿岸砦、砦、南部連合国軍の水上砲台 (21.10.4)、塹壕、連邦軍の主要補給源 (21.6.4) としての資格を持つ海洋港内の連邦軍支配マーカーは、NSPs です。

SPs と異なり、少なくとも 0 NSP の NSP 値を持つ何がしかは NSP と見なされ、水上ユニットであるか又は NSP になるためのカウンターを持つ必要はありません。したがって、水上ユニットではない、沿岸砦、砦、南部連合国軍の水上砲台 (21.10.4)、塹壕、連邦軍の主要補給源 (21.6.4) としての資格を持つ海洋港内の連邦軍支配マーカーは、NSPs です。

**デザイン・ノート:** 水上ユニットは、海軍の第一線戦闘艦をあらわします。河川や沿岸エリアを哨戒する小艦艇は、カウンターによってあらわされません。



##### (21.2.2) NSPs の両替 [Making Change with NSPs]

連邦軍プレイヤーは、いかなるときにも複合ポイント外洋航行又は河川 NSP を自由に同じタイプの小ユニットに分割でき、逆もまた同様です。例えば、5 NSP ユニットの 3 と 2 の NSP に分割できます。ただし、カウンター内容物に用意された数は厳密に限定され、連邦軍プレイヤーは決して 8 河川 NSPs と 5 海洋 NSPs を超過しないよう留意しなければなりません。南部連合国軍プレイヤーは、決して自軍の河川小艦隊又は装甲艦を小ユニットに分割できません。

**(21.2.3) スタッキングと配置 [Stacking and Placement]:** 同じスペース内にいられる水上ユニットの数に、限度はありません。敵 NSPs に近接していないときは、水上ユニットがいるヘクス内のどのヘクスサイドににいるのか表示する必要はなく、所有しているプレイヤーは必要となる瞬間に決めることができます。ただし、より正確な場所が必要となる場合が 2 つあります。:

- 水上ユニットが 2 つの異なる河川が合流するヘクス内にあるか、又はヘクスに不連続の沿岸を含むと、水上ユニットの艦首 (前) は水上ユニットがいるヘクスサイド/沿岸の方向を指します。
- 水上ユニットが敵 NSPs を含むヘクスに隣接すると、水上ユニットが上にいる実際のヘクスサイドは、艦船の艦首がそのヘクスサイドの方向を指すことによって表示しなければなりません。

**プレイ・ノート:** 水上ユニットがその移動と戦闘セグメントを終了できる場所の制限は、21.6.9 を参照してください。

**(21.2.4) 移動 [Movement]:** 水上ユニットのスタックを移動させるため、1 アクション・ポイントがかかります。水上ユニットは、21.2.5 の制限内で移動します。これらは、敵が水上支配を持つスペースやヘクスサイドに進入できます。これらは、その移動を港内で開始又は終了する必要があります。水上ユニットのスタックは、移動するに連れて水上ユニットを置き去りにできますが、追加の水上ユニットを拾

い上げることはできません。水上ユニットは、敵 NSP と同じヘクスサイドやスペースに進入して攻撃を宣言するとき、移動を停止して水上戦闘 (21.6) を実施しなければなりません。戦闘に勝利し、防御側の 2 倍の NSPs を持っていたら、水上ユニットはいずれかの非損傷艦船で移動を継続できます。アクション・フェイズ毎に複数回活性化できる水上ユニットはありません。

##### (21.2.5) 移動制限 [Movement Restrictions]:

- 外洋航行 NSPs は、全海エリア、沿岸ヘクス、実線の潮流河川路、島、チェサピーク湾ボックス、沿岸砦、入江、沿岸砦とその付随海洋港 (又はフォート・セント・フィリップ/ジャクソン [Fort St. Philip/Jackson] の場合はヘクス 5015) の間の航行可能河川ヘクスサイド、ヴィックスバーグ [Vicksburg] (含む) まで遡るミシシッピ川内でのみ機能できます。これらは、他の河川を移動で遡れません。「河川を遡る」とは、河川の源流方向へ航行して海洋から遠ざかることと定義されます。沿岸砦とその付随海洋港 (又はフォート・セント・フィリップ/ジャクソンの場合はヘクス 5015) との間の航行可能河川ヘクスサイドを通過する移動は、どちらの方向へ移動していても、「河川を遡る」と見なされません。
- 河川 NSPs、南部連合国軍装甲艦、河川小艦隊は、航行可能河川、潮流河川路 (両タイプ)、島スペース、沿岸ヘクス内で機能できます。これらは、海洋 (ヘクスを持たないエリア) 又はフロリダ周回で進入できません。
- ニュー・オリンズ [NEW ORLEANS]: 連邦軍の外洋航行と河川航行 NSPs は、ミシシッピ川を更に遡るか又はメキシコ湾へ出る前に、ニュー・オリンズ又はフォート・セント・フィリップ/ジャクソン [Forts St. Philip/Jackson] のどちらかで常に停止しなければなりません。

**例:** 外洋航行 NSPs は、ガルベストーン [Galveston] からヴィックスバーグ [Vicksburg] へ、一度の移動で航海できません。これらは、最初にフォート・セント・フィリップ/ジャクソン又はニュー・オリンズ [New Orleans] へ移動して停止しなければならず、次のアクション・フェイズにヴィックスバーグまで移動で遡ります。

##### (21.2.6) 水上ユニットの戦略再配備 [Strategic Redeployment of Naval Units]

戦略移動フェイズ中、連邦軍プレイヤーは自軍の外洋航行 NSPs のいくつか又は全てを、1 つの友軍海洋港へ移動させることができます。同様に、自軍の河川航行 NSPs のいくつか又は全てを、航行可能水路 (19.1.2) を介して、1 つの友軍河川港へ移動させることができます。NSPs は異なる位置で開始できますが、全て同じ位置で終了しなければならず、敵の NSPs や砦を通り過ぎて移動させることができず、連邦軍の水上支配が存在する場所へのみ航行できます。



**§ (21.2.7) 石炭欠乏 [Low on Coal]:** プレイヤー諸氏は、各友軍アクション・フェイズの終了時、自軍陸上ユニットのチェックと同じときと方法で、自軍水上ユニットの補給状態をチェックしなければなりません。完全補給下であるためには、水上ユニットが完全補給下で友軍支配下の港と同じスペース内にいるか、又は港から生じている友軍水上支配下である航行可能水路スペース上にいなければなりません (19.1.3)。後者の場合、港は完全補給下でなければなりません。

その補給状態がチェックされるときに完全補給下でない水上ユニットは、石炭欠乏 [Low on Coal] マーカーが上に置かれます。存在している石炭欠乏マーカーは、完全補給下の水上ユニットから取り去られます。

**影響 [EFFECTS]:** 石炭への依存のため、石炭欠乏として表示されたとき、水上ユニットは以下の影響を被ります。:

- 士気阻喪状態から回復できません。
- 石炭欠乏マーカーを持つ水上ユニットが移動すると、その移動を限定補給下又は完全補給下で終了するのでない限り除去されることになります。完全補給下でなければ、限定補給下の友軍支配下の港内に位置するか、或いは完全又は限定補給下の友軍 SP と同じスペース内に位置すれば、水上ユニットは限定補給下です。

**孤立状態の水上ユニット [ISOLATED NAVAL UNITS]**：水上ユニットは、孤立状態ではない友軍 SP と同じスペース内に位置しない限り、非補給下であると孤立状態です (13.6)。このルールの目的において、要塞補給 (13.2.3) に依存している水上ユニットは、非補給下であると見なされます。

**プレイ・ノート**：水上ユニットが移動しなければ、孤立状態ではないとの条件で、無期限に石炭欠乏マーカー下に留まることができます。

§ (21.2.8) **水上ユニットの降伏 [Surrender of Naval Units]**：水上ユニットのスタックが孤立状態であると、水上ユニットは降伏 (13.6.3) についてチェックしなければなりません。水上ユニットは、陸上ユニットと同じ方法で、集団で降伏についてチェックします。ただし、陸上ユニットを含む孤立状態ユニットの一部ではないとの条件で、連邦軍水上ユニットは以下の降伏 DRM を適用します；

降伏表の DRM：

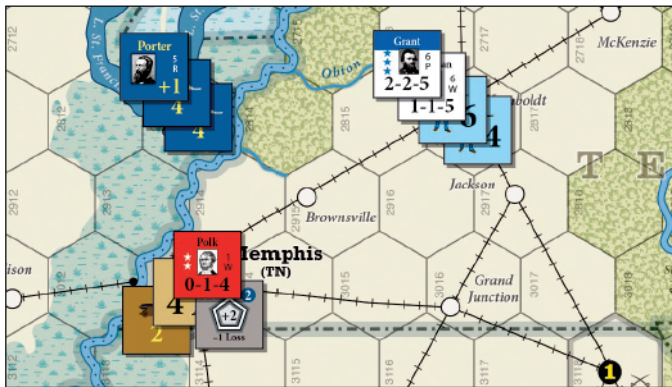
- +1 連邦軍水上ユニットの孤立状態グループが、水上司令官を含まない。
- +2 連邦軍水上ユニットの孤立状態グループが、水上司令官を含む。

連邦軍の水上ユニットが、陸上ユニットを含む孤立状態グループの一部であると、上で表示されたか DRM の代わりに 13.6.4 のそれを使用します。

降伏している NSPs は、除去されます。降伏している水上司令官は、転置されます。水上ユニットが降伏する前に孤立状態であることを停止したら、蓄積された降伏ポイントは取り去られます。

### 21.3 陸上戦闘での水上支援 [Naval Support in Land Battles]

§ (21.3.1) **攻勢水上支援 [Offensive Naval Support]**：1 以上の NSP を有する水上ユニットと共にスタックした陸上ユニットは、防御施設、水上砲台、港、島を含んでいるスペースを攻撃しているときに +1 CRT DRM を受け取ります。港の場合、水上ユニットは港と同じヘクスサイドに沿っていなければなりません。水上ユニットは、最初に軍事施設に対する水上戦闘に生き残らなければなりません。防御側が防御施設、水上砲台、港、島と同じスペース内にいなければ、特典はありません (戦闘は水面から離れた場所で発生していると仮定します)。



**水上支援の例 [NAVAL SUPPORT EXAMPLE]**：この例で、連邦軍プレイヤーはメンフィス [Memphis] を攻撃するためにグラントを活性化させます。しかし、彼はそれを行う前に、ポーターとその 8 河川航行 NSPs を活性化させてメンフィスに対して送るため、自身の「フリー」水上アクション・ポイントを使用します。水上戦闘は、8 SNPs 対 4 NSPs です。連邦軍艦隊が水上戦闘に勝利すると、艦船がヘクス内に留まり、到来するグラントの活性化に +1 水上支援 DRM を提供できます。グラントが戦闘に敗北すると、水上ユニットは連邦軍のアクション・フェイズ終了時に、友軍支配下の港へ戻らなければならないことになります。

(21.3.2) **防御水上支援 [Defensive Naval Support]**：防御側が防御施設、水上砲台、港、島を含んでいるスペース内にあり、しかも 1 以上の NSP を持つ水上ユニットと共にスタックしていたら、+1 CRT DRM を受け取ります。連邦軍が海洋港、島、沿岸岸内で防御しているとき、どちらの陣営も水上ユニットの存在を持たなければ、連邦軍がこの

DRM を受け取ります (カウンターによってあらわされない封鎖戦隊からの軍艦をあらわします)。

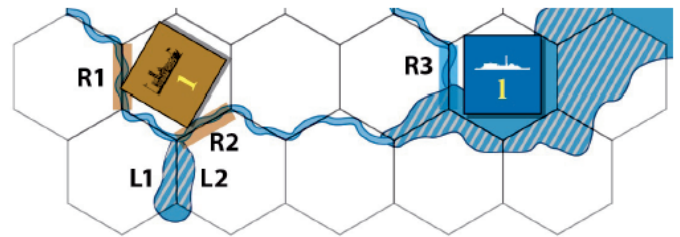
**注釈**：港防護 (21.4.4) を使用している水上ユニットは、水上支援を提供するために使用できません。

### (21.3.3) 水上ユニットと渡河移動/攻撃 [Naval Units and Cross River Movement/Attacks]

陸上ユニットは、非手番プレイヤーが港防護 (21.4.4) に使用していない水上 ZOI (21.4.1) 又は水上ユニットをそのヘクスサイドに沿って持つと、航行可能河川ヘクスサイドを越えて移動又は攻撃ができません。LOC もこのようなヘクスサイドを越えることができません。

### 21.4 水上 ZOI と水上対応 [Naval ZOI and Naval Reaction]

(21.4.1) **水上 ZOI [Naval ZOI]**：非損傷状態の水上ユニットは、隣接する全 6 ヘクス又はヘクスサイド内の水面を通して伸びる ZOI を持ちます。ZOI は、ヘクス又はそこから発するヘクスサイドから航行可能河川に沿って、1 ヘクスサイドのみ伸びることができます。水上 ZOI は、陸上、ヘクスを持たない海洋エリア、潮流河川路、敵の沿岸砦、砦、水上砲台、非移動水上ユニットを含んでいるスペース又はヘクスサイドに沿って進入できません。水上 ZOI は、及ぼしている水上ユニットが進入できないスペース又はヘクスサイドへ進入できません (21.2.5)。



**例**：南部連合国軍の河川小艦隊の艦首は、それが位置するヘクスサイドを指しています。これは ZOI をヘクスサイド R1 と R2、湖ヘクス L1 と L2 に及ぼします。連邦軍の水上ユニットは、沿岸ヘクス上に位置し、水上 ZOI を隣接する全沿岸ヘクスにプラスして航行可能河川の 1 ヘクスサイド (R3) へ及ぼします。

**影響 [EFFECTS]**：ZOI は、以下の影響を持ちます：

- ・敵の水上支配、河川/沿岸補給路、LOC を妨害します。ただし、水上 ZOI は、砲艦や綿甲艦 (21.11) を含む、移動している水上ユニットを含んでいるスペース又はヘクスサイド内の敵の水上支配を妨害できません。
- ・敵の陸上ユニットと LOC が航行可能河川ヘクスサイドを越えることを妨げます。
- ・ZOI へ進入する敵水上ユニットは、迎撃され得ます (21.4.2)。
- ・敵の SPs が水上ユニットによって輸送されているか (21.7.2)、又は敵のアクションが砲艦又は綿甲艦 (21.11) によって先導された強襲上陸でない限り、強襲上陸を含む敵の水上輸送 (19.3) を妨害します。

将軍、SPs、塹壕、南部連合国の港は、水上 ZOI に何ら影響を持ちません。

(21.4.2) **水上迎撃 [Naval Interception]**：水上迎撃の試みは、敵の水上ユニット又はスタックが水上ユニット又はスタックの ZOI に進入するときに発生し得ます (迎撃しているプレイヤーの裁量で)。迎撃の試みは、迎撃のサイ振り (2つのサイコロを使用します) が 7 以上であると成功です。連邦軍の水上司令官が迎撃している水上ユニットと共にスタックすると、迎撃のサイの目を +1 だけ修正します。南部連合国軍の装甲艦が迎撃を実施しているか又は迎撃している部隊の一部であると、-1 DRM を適用します。成功した迎撃は、非手番水上ユニットを敵ユニットが進入したヘクスサイド上のヘクス内に置くことを認め、迎撃している水上ユニットを防御側として、直ちに水上戦闘が発生します。複合 (9.2.3) と部分迎撃 (9.2.4) に関しては、陸上迎撃に



について段取りが決められた同じ原則に従います。沿岸砦とその付随する海洋港との間（逆もまた同様）の水上迎撃は、非手番プレイヤーによって両方が支配されていたら自動的に成功します（10.32）。

損傷状態の水上ユニット（21.6.6）は、建造中の南部連合国軍の装甲艦（21.10.3）以外の非損傷状態の水上ユニットと共にスタックしていない限り、迎撃に参加できません。建造中の南部連合国軍の装甲艦は、決して迎撃に参加できません。

**(21.4.3) 水上戦闘回避 [Naval Avoid Battle]**：沿岸砦とその付随海洋港との間を除き（逆もまた同様）（10.3.2）、港防護（21.4.4）以外に水上戦闘回避はありません。

**(21.4.4) 港防護 [Port Protection]**：友軍支配下の沿岸砦、又は砦あるいは水上砲台を含んでいる友軍支配下の港に位置した水上ユニットは、敵水上ユニットとの交戦を要求されず、いくつか又は全てが港内に留まることができます。港内に留まる全ての艦船は、現行のプレイヤー・アクション・フェイズの残りについて、防護されて敵水上ユニットから免疫です。艦船は、港防護を主張している間、水上支配を及ぼさず、又は水上 ZOI を持ちません。攻撃側がそのフェイズに強襲上陸又は陸上戦闘によってヘクスを占領したら、その港内で港防護を主張した全ての艦船が除去されます。港防護を持っている友軍支配下の沿岸砦スペース内に位置する水上ユニットは、その付随した海洋港ではなく、沿岸砦の固有の海洋港（10.32）内でそれを行います。



**例：**連邦軍プレイヤーは、メンフィス [Memphis] に対する無分別な攻撃に6河川NSPsを送ります。水上攻撃を増強する強襲上陸がなければ、南部連合国軍プレイヤーは自軍河川小艦隊を危険に晒す理由がありません。彼は小艦隊が港防護を持っていると宣言し、水上戦闘はこれなしで解決されます。防御施設と水上砲台は水上戦闘で損傷を受けられないため（21.6.6）、連邦軍艦船はいかなる損傷も与える機会はありません。

## 21.5 連邦軍の外洋航行装甲艦戦力

[Union Ooceangoing Ironclad Strength]

ゲームが進捗するに連れて、連邦軍プレイヤーの大西洋とメキシコ湾内の水上戦力は、外洋航行装甲艦が艦隊に編入されることを考慮し、偶数ターン毎に1NSPずつ増加します。この戦力を状態記録欄上の連邦軍装甲艦マーカーで管理します。この追加戦力は、アクション・フェイズ毎に外洋航行NSPsのスタックのいずれか1つに加えることができます（連邦軍プレイヤーの選択）。以下の3つの条件が全て満たされる場合にのみ、水上戦闘に使用できます。

- ・連邦軍プレイヤーが、水上又は「Any」の特別アクション・カードで、水上戦闘に参加する水上ユニットを活性化させる。
- ・連邦軍プレイヤーが攻撃側で、しかも少なくとも1外洋航行NSPを使用している。

- ・目標が沿岸砦、島、封鎖突破DRMを有する海洋港（ニュー・オリンズ [New Orleans] を含む）。注釈：外洋航行装甲艦は喫水が深すぎて、小港内では作戦できませんでした。

**例：**ターン16に連邦軍プレイヤーがウィルミントン [Wilmington] を攻撃しています。彼は、自軍の装甲艦のために8NSPsを受け取るようになります。

## 21.6 水上戦闘 [Naval Battles]

**(21.6.1) 概括 [In General]**：水上戦闘は、水上迎撃の成功後直ちに発生します（21.4.2）。水上戦闘は、一方の陣営が水上ユニットを敵NSPsと同じスペース内又はヘクスサイド上へ移動させ、攻撃していると宣言するときにも発生します。水上ユニットを移動させている陣営が攻撃を宣言しなければ、その水上ユニットはこれらの敵NSPsの強行突破（21.13）を行っています。同様に、水上ユニットが敵NSPsと同じヘクスサイドに進入したものの、それらの敵NSPsと同じヘクスへ進入しなければ、その水上ユニットはこれらの敵NSPsの強行突破を行っています。水上戦闘と強行突破の両方が適用されるとき、最初に強行突破を解決します。水上ユニットと敵のNSPsが同じヘクス内にあっても異なるヘクスサイド上であると、水上戦闘又は強行突破のどちらも決して発生しません。

**(21.6.2) 手順 [Procedure]**：各水上戦闘について、以下のステップに従います。:

ステップ1：各プレイヤーは、自軍部隊内のNSPsの数を合計し、その総量に相当するCRT上のコラムを見つけます。

ステップ2：次いで、プレイヤー諸氏は自軍の蓄積DRMsを決定します（21.6.5）。

ステップ3：各プレイヤーはサイコロ（又は複数のサイコロ）を振り、上記ステップ2で算出されたごとく修正し、次いでCRTを調べます。CRT結果は、誰が戦闘に勝利したか、並びにどれだけ多くの艦船が沈没又は損傷したのかを示します（21.6.6）。

ステップ4：戦闘の勝者は、陸上戦闘と同様の方法で判定され、攻撃側の結果と防御側の結果を比較し、より高い結果が戦闘に勝利します（21.6.7）。

ステップ5：戦闘に敗北した陣営は、士気阻喪状態（21.14）となり、水上退却（21.6.8）を実施しなければなりません。引き分けは士気阻喪状態を引き起こしませんが、攻撃側は退却しなければなりません。

**(21.6.3) NSPsの計算 [Calculating NSPs]**：防御側は、沿岸砦について4NSPsを、砦マーカーについて2NSPsを、各水上砲台について2NSPsにプラスして、自軍水上ユニットのNSP値を受け取ります。資格を持つと、連邦軍プレイヤーは自軍の外洋航行装甲艦戦力（21.5）を加えることができます。水上戦闘に陸上將軍又はSPsを使用できる陣営はありません。

**(21.6.4) 0-NSPユニット [0-NSP Units]**：連邦軍の主要補給源（13.2.1）としての資格を持つ海洋港内の塹壕、建造中の装甲艦、損傷状態のNSPs、連邦軍支配マーカーは、0のNSP値を持ちます。あるスペース内に複数の0-NSPユニットがあると、1つのみが射撃できます。全ての0NSPsは、ヘクス内に0を超える友軍NSPsがいると無視されます。

### (21.6.5) 水上戦闘DRMs [Naval Battle DRMs]：

−2 士気阻喪状態時の攻撃（21.14）

+1 友軍水上司令官が存在すると（21.15）。

+2 攻撃側が戦闘DRMのために水上又は「Any」特別アクション・カードを使用すると（21.12）。

**(21.6.6) 結果 [RESULTS] :**

- **命中 [Hits] :** CRT 上の 1 の結果は 1 命中を示し、2 の結果は 2 命中等を意味します。各命中は、1 南部連合軍水上ユニット或いは 1 連邦軍外洋航行又は河川 NSP を沈めます。連邦軍の外洋航行装甲艦戦力ボーナス (21.5) は、いかなる命中も吸収できません。水上戦闘で攻撃側による最初の命中は、存在したら沿岸砦、砦、水上砲台に対して適用しなければならず、更なる全命中は攻撃側の望むように割り振られます。沈没した連邦軍の水上ユニットを連邦軍水上プール内に置きます。これらは、水上補充を介してゲームに復帰できます (21.9.2)。沈没した CSA 水上ユニットは、マップから取り去られます。



**損傷 [Damaged] :** アスタリスクは、1 水上ユニットが損傷したことを示します。水上ユニットは、損傷面に裏返されます。損傷状態の水上ユニットは 0 NSP で防御し、再び損傷すると沈没します。南部連合軍の装甲艦が損傷したとき、「建造中」[“under construction”] 面に裏返され、他の建造中の CSA 装甲艦と同様に再び完成させなければなりません (21.10.3)。

連邦軍の外洋航行装甲艦ボーナス (21.5) は、損傷結果を吸収できません。攻撃側に命中が与えられなければ、攻撃側によって与えられた損傷結果は、沿岸砦、砦、水上砲台が存在したらこれらに対して適用されなければなりません。

**例：1 \*の結果は、1 水上ユニットが沈没して 1 つが損傷状態になることを意味します。**

- 沿岸砦、砦、水上砲台、塹壕への命中又は損傷の結果は影響を持たず、これらのユニットは決して水上戦闘によって損傷又は破壊できません。これらは、敵の陸上 SPs がスペースの支配を獲得する場合にのみ除去又は取り去られます。
- **南部連合軍の装甲艦**は重装甲なので、沈没させたり損傷させたりすることが困難でした。連邦軍プレイヤーが自軍の命中を割り振った後、南部連合軍は装甲艦上の各アスタリスクと命中についてサイを振ります。サイの目が 4～6 であると、命中又は損傷の結果は 1 レベル減少して、1 命中は損傷に、1 損傷は「効果なし」になります。これは、戦闘の結果には影響しません。

**(21.6.7) 水上の勝利と引き分け [Naval Victory and Tie] :**

- **攻撃側が勝利 [Attacker Wins] :** 攻撃側が水上戦闘で勝利すると、友軍 SPs と将軍が強襲上陸 (21.7) を介してスペース内への上陸と／又は水上支援 (21.3) の提供を認めるため、スペース内に留まることができます。攻撃側が防御側の 2 倍の NSPs を持っており、しかも水上戦闘に勝利すると、移動を継続できます。このルールにおいて、1 NSP は 0 NSP の二倍と見なされます。防御側は、水上退却 (21.6.8) を実施しなければならず、その水上ユニットは士気阻喪状態です (21.14)。
- **引き分けの戦闘 [Tied Battles] :** 両陣営が同じ結果を振ると、水上戦闘は決定的ではありません。攻撃側は水上退却を実施しなければなりません。水上ユニットは、決して引き分けの戦闘結果から士気阻喪状態にはなりません。
- **防御側が勝利 [Defender Wins] :** 攻撃側は、水上退却 (21.6.8) を実施しなければならず、その水上ユニットは士気阻喪状態になります (21.14)。



**例：6 連邦軍 NSPs が 5 南部連合軍 NSPs を攻撃します。両陣営は、水上戦闘を解決するため CRT 上で 5～6 コラムを使用することになります。**

**(21.6.8) 水上退却 [Naval Retreats]**

- 防御側が水上戦闘に勝利すると、攻撃側は生き残っている全部隊を出航した港に戻るか、又は戦場へ移動中に航行通過したいいずれかのスペース又はヘクスサイドに戻さなければなりません。攻撃側が水上戦闘に勝利したら、非手番プレイヤーは生き残っている自軍水上ユニットを 1 水上移動で通常に到達できるスペースへ退却させなければなりません。終了するスペースとヘクスサイドは、敵 NSPs から解放されていなければなりません。水上退却が敵 NSPs を通過しなければならぬと、非損傷状態の全水上ユニットは強行突破 [Run the Guns] (21.13) しなければなりません。損傷状態の水上ユニットは、強行突破しなければならず、しかも水上退却で強行突破中に損傷すると、代わりに沈没します。
- **港へ戻る退却 [RETREAT BACK INTO PORT] :** 水上戦闘が沿岸砦スペース或いは砦又は水上砲台を含む港ヘクス内で発生したら、防御側は港防護 (21.4.4) を求めて自軍水上ユニットを沿岸砦内へ又は水上戦闘で敗北したら港へ退却させることができます。—これは水上退却が敵占有下のスペース内で終了できる唯一の状況です。水上戦闘に続く陸上戦闘で敵陸上ユニットが戦闘に勝利すると、退却して沿岸砦又は港へ戻った水上ユニットは除去されます。



**例：6 連邦軍 NSPs が水上戦闘に勝利して南部連合軍装甲艦は生き残り (無傷又は損傷状態)、装甲艦はメンフィス [Memphis] の港へ退却するか又は通常に移動できるいずれかの友軍支配下スペースへ河川を下ることができます。**

**(21.6.9) 強制的な戦闘後移動 [Mandatory Post Battle Movement] :** 水上ユニットは、敵の砦、沿岸砦、水上砲台に面しているヘクスサイド内、又は敵の砦、沿岸砦、水上砲台を含んでいるスペース内に留まることができません。加えて、これらが敵の支配下であると、ハッテラス入江 [Hatteras Inlet] スペース、ロアノーク島 [Roanoke Island] スペース内に留まることができません。これらが支援している陸上戦闘又は強襲上陸が失敗し、上記に違反したままで残されると、水上ユニットは補給セグメント直前の現行アクション・フェイズ完了時に水上退却を実施しなければなりません。このルールは、非手番プレイヤーの水上ユニットにも適用しますが、手番プレイヤーが自軍の全水上退却を完了した後で、非手番プレイヤーの水上ユニットがこの制限を違反した場合に限りです。非手番プレイヤーの水上退却は、水上ユニットが水上戦闘で敗北した防御側のごとく実施されます。

**プレイ・ノート :** このルールの意味するところの一つは、フォート・モーガン [Fort Morgan] を除き、連邦軍の水上ユニットは沿岸砦とその付随した海洋港との間に存在すると見なされる航行可能ヘクスサイド上でプレイヤー・アクション・フェイズを終了できないため、それ自体で南部連合軍の沿岸砦を孤立させることはできません。フォート・モーガンの場合、モービル [Mobile] とフォート・モーガンが航行可能河川を越えて陸上によって連結していると見なされないため、モービルとブレイクリー [Blakeley] の両ヘクス内の南部連合軍の水上支配を妨害することによって孤立化が可能です。



## 21.7 上級ゲームの強襲上陸 [Amphibious Assault Advanced Game]

(21.7.1) 基本ゲームとの相違 [Difference Between Basic Game] : 上級ゲームでの強襲上陸は、部隊を活性化させるために水上又は「Any」特別アクション・カードが要求されないこと（水上輸送（19.3）活性化は十分です）並びに、SPs と将軍が上陸（21.7.3）できる前にまず水上戦闘に勝利しなければならないことを除き、基本ゲームと同じです。水上司令官が存在すると、彼は水上戦闘にのみ影響を与えることができ、将軍が存在すると陸上戦闘にのみ影響を与えることができます。

(21.7.2) 水上ユニットのSPs 運搬 [Carrying SPs With Naval Unit] : 水上ユニットのスタックがアクション・ポイント又は特別アクション・カード（フリー水上アクションは不可）の消費によって活性化されるとき、SPs が水上ユニットと同じ港内で開始したら、水上輸送と強襲上陸についての移動ルールを使用して、プレイヤーの現行水上輸送許容量（19.3.1）まで、SPs のスタックと将軍をそれらと共に運搬できます。これらのSPs は、共に航海する水上ユニットがスペースに対する水上戦闘に勝利すると、敵占有スペース内に強襲上陸を実施できます。アクション・ポイントを使用しているとき、SPs を運んでいる水上ユニットの活性化コストは、河川輸送についてスタック毎に1アクション・ポイントと、海洋輸送についてSP 毎に1アクション・ポイントです。水上ユニットを使用して実行された海洋輸送は、将軍のみが運搬されているのでない限り、海洋輸送の使用におけるアクション・フェイズ毎の3SP 限度（19.3.5）に対してカウントします。

(21.7.3) 手順と戦闘修正 [Procedure and Combat Modifiers] : 防御スペースが敵NSPsを含むと、攻撃側の水上ユニットは水上戦闘に従事し、SPs が下船して強襲上陸を開始する前にその戦闘に勝利しなければなりません。水上戦闘に成功すると、SPs は上陸して戦闘を実施します。攻撃している水上ユニットは、上陸しているSP が防御スペースへ移動するために活性化される前に移動して水上戦闘を実施できますが、これらが到着するときに上陸しているSPs によって強襲上陸の実施を認めるため、水上戦闘に勝利した後にスペース内に留まらなければなりません。通常の全陸上戦闘ルールに従います。部隊に随伴したいいずれかの水上ユニットが水上戦闘で生き残ったら、攻撃側は攻勢水上支援（21.3.1）についての+1 DRM の資格を持ちます。

**デザイン・ノート** : 通常、SPs は強襲上陸に水上ユニットを伴いますが、水上ユニットを個別に活性化するために複数回が必要になります（すなわち、SPs とNSPs は、異なるスペースで開始します）。この方法は、フリーの水上アクション（21.1）、1枚の特別アクション・カード又はいずれかのアクション・ポイントに加えて水上ユニットのための1アクション・ポイント又は強襲上陸のための1枚の特別アクション・カードのいずれかの使用を要求します（21.1）。

(21.7.4) 強襲上陸後 [Post Amphibious Assault] : 強襲上陸が成功したら、水上ユニットは上陸スペース内に留まります。失敗したら、水上ユニットは生き残っているSPs と共に航海して戻ります。

**注釈** : 水上戦闘で全てのSPs が沈没したら、それでもSPs は航海で戻ることができます。—NSPs は戦闘艦船をあらわし、輸送船は抽象化されています。

(21.7.5) 自動的迎撃と上級ゲーム [Automatic Interception and Advanced Game] : 陸上ユニットは、たとえ敵の水上ユニットがSPs を運んでいなくても、敵の水上ユニットが沿岸砦又はその付随した港に進入するとき、10.3.2 に準拠して沿岸砦とその付随した港との間で自動的な迎撃又は戦闘回避を実施できます。敵の水上ユニットが沿岸砦スペース内のNSPs に対する水上戦闘に勝利し、そこに損傷状態の艦船を持つと、敵の水上ユニットがもはやスペース内になくなるときになるまで、2つの位置間の自動的迎撃と戦闘回避は妨害されます。

## 21.8 造船所と水上修理 [Shipyards and Naval Repair]

(21.8.1) 目的 [Purpose] : 増援として到着又は補充された後にプレイに復帰している水上ユニットは、友軍支配下の造船所内に置かれます。水上ユニットは、造船所内でのみ修理できます（21.8.2）。マップには、以下の造船所を含みます。:

- 連邦国の造船所 [UNION SHIPYARDS] : セント・ルイス [St. Louis]、カイロ [Cairo]、シンシナティ [Cincinnati]、ピッツバーグ [Pittsburgh]、チェサピーク [the Chesapeake] 湾待機ボックス。
- 南部連合国の造船所 [CONFEDERATE SHIPYARDS] : 完全補給下で友軍支配下のいずれかの南部州の港。

(21.8.2) 水上修理 [Naval Repair] : 南部連合国軍の装甲艦（21.10.3）を除く損傷状態の全水上ユニットは、それらが友軍造船所内に位置し、しかもその造船所へクスが完全補給下である限り、水上修理セグメン



**例** : 連邦軍プレイヤーは、ファラガット、5NSPs、バーンサイド、3SPs でフォート・ジョンソン&フォート・フィッシャー [Ft. Johnson & Ft. Fisher] の沿岸砦に対して強襲上陸を実施します。彼は水上特別アクション・カードを使用するので、外洋航行装甲艦を持てることができます。ターン15なので、装甲艦戦力は7です。合計NSP戦力は12（+1）です。CSA 軍プレイヤーは、ボーレガード、1SP、装甲艦を港から沿岸砦の支援のために移動させます（このタイプの迎撃は、自動的です）。CSA 軍の合計NSP戦力は8（沿岸砦の4、水上砲台の2、装甲艦の2）です。連邦軍プレイヤーは9～12のコラムを使用し、南部連合国軍プレイヤーは7、8のコラムを使用します。両プレイヤーは、2つのサイコロを使用し、6を振ります。結果は1\*対1◇で、連邦軍の勝利です。CSA 軍への最初の命中は、砦によって吸収されますが、\*は南部連合国軍プレイヤーが続くサイ振りでも4～6を振らなければ、CSA 軍装甲艦に対して適用されて損傷します。それでも、南部連合国軍の装甲艦は、沿岸砦又はウィルミントン [Wilmington] の港内のどちらかへ退却しなければなりません。連邦軍部隊に対する命中は、1NSP を水上プールへ送ります。ファラガットは、部隊が上陸できる指図を与えます。

バーンサイドは3SPs と共に上陸し、沿岸砦を攻撃します。連邦軍プレイヤーは、+2DRM のために別の特別アクション・カードを使用します。ボーレガードは1SP で防御しています。連邦軍プレイヤーは、+4DRM（水上支援+1、バーンサイド+1、特別アクション・カード+2）を持ちます。CSA 軍プレイヤーは、+3（沿岸砦とボーレガード）を持ちます。連邦軍プレイヤーは1（+4）を振って1の結果を獲得し、CSA 軍プレイヤーは4（+3）を振ってやはり1の結果で、引き分けの戦闘です。連邦軍は1SP を失いますが、南部連合国軍の損失は砦の1SP 特典のために無視されます。バーンサイドは、ファラガットに砦が難攻不落であると不満を述べ、全連邦軍部隊は北部へ航海して戻ります。両陣営が完全補給下で引き分けだったので、どちらの陣営も士気阻喪状態になりません。

トに自動的に修理されます。南部連合国軍装甲艦は、21.10.3 に従って5又は6のサイの目で修理されます。

**プレイ・ノート**：チェサピーク湾ボックスは、常に完全補給下です。

## 21.9 連邦軍の水上増援と補充

[Union Naval Reinforcements and Replacements]

**(21.9.1) 連邦軍の水上増援 [Union Naval Reinforcements]**：連邦軍の水上増援は、マップ上に列記されています。特定のターンに、水上ユニットは連邦軍支配下の造船所に到着します。選択される造船所は、完全補給下でなければなりません。河川NSPsをセント・ルイス [St. Louis]、カイロ [Cairo]、シンシナティ [Cincinnati]、ピッツバーグ [Pittsburgh] に置き、チェサピーク湾ボックス内に外洋航行NSPsを置きます。以下は、連邦軍の水上増援の完全なリストです。：

- ・ターン2～5：各ターンに1外洋航行NSP
- ・ターン4：3河川NSPs
- ・ターン5：4河川NSPs

**(21.9.2) 水上プールと連邦軍の水上補充 [The Naval Pool and Union Naval Replacements]**：除去又は沈没した連邦軍の水上ユニットを水上プール内に置きます。これらのユニットは、水上補充を介してプレイに復帰します。連邦軍プレイヤーは、ターン毎に1河川NSPと1外洋航行NSPの補充を受け取ります。これらは蓄積できず、未使用分は失われます。1補充は、水上プールから1NSPを連邦軍の支配下で完全補給下の造船所でプレイに持てきます。河川NSPsをセント・ルイス [St. Louis]、カイロ [Cairo]、シンシナティ [Cincinnati]、ピッツバーグ [Pittsburgh] へ置き、外洋航行NSPsをチェサピーク湾ボックス内に置きます。連邦軍プレイヤーは、決して同時にプレイ内に8河川NSPsと5外洋航行NSPsを超えて持つことができません。

## 21.10 南部連合国軍の水上増援 [Confederate Naval Reinforcement]

**(21.10.1) 特別増援表 [Special Reinforcement Table]**：南部連合国軍プレイヤーは、水上補充を受け取らず、水上増援をセットしません。自軍の全水上ユニットは、下の特別増援表を介して到着します。各ターンの自軍増援フェイズ中、南部連合国軍プレイヤーはそのターンに何が建造されるか判定するためにサイを1つ振ります。そのタイプの全ユニットが現在イン・プレイにあると、南部連合国軍プレイヤーはそのターンに水上増援を受け取りません。

### サイの目

### 結果

- |     |                                                                                                    |
|-----|----------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1、2 | <b>装甲艦 [IRONCLAD]</b> ：装甲艦の建造を開始した州を判定するため、無作為州表でサイを一度振ります。その建造中 [under-construction] 面を上に向けて置きます。 |
| 3、4 | <b>水上砲台 [NAVAL BATTERY]</b> ：水上砲台が置かれる州を判定するため、無作為州表でサイを一度振ります。                                    |
| 5、6 | <b>河川小艦隊 [RIVER FLOTILLA]</b> ：1NSP 河川小艦隊が置かれる州を判定するため、無作為州表でサイを一度振ります。                            |

**(21.10.2) 配置ヘクス [Placement Hex]**：建造された装甲艦、水上砲台、河川小艦隊は、完全補給下で友軍支配下の南部州スペース内に置かれなければなりません。南部連合国軍の装甲艦と河川小艦隊は、港又は沿岸砦内に置かれなければなりません。水上砲台は、港、砦、沿岸砦、塹壕に置くことができます。州内に合法的に使用可能な配置ヘクスがなければ、そのアイテムは失われます。



**(21.10.3) 南部連合国軍の装甲艦 [Confederate Ironclads]**：これらは、その建造中 [Under-construction] 面でプレイに到着します。建造中は0のNSP (21.6.4) を持ち、移動又は迎撃ができませんが、港防護 (21.4.4) は主張できます。退却又は強制的な戦闘後の移動 (21.6.9) を強制されると、除去されます。損傷状態になった装甲艦 (並びに、したがって、その建造中面に裏返された) は、損傷状態になったプレイヤーのアクション・

フェイズ中に退却又は戦闘後移動ができます。各ターンの水上修理セグメント中、南部連合国軍プレイヤーは1つのサイを振ります。5又は6の目で、現在建造中の1隻の装甲艦を南部連合国の造船所スペース内で完成させることができます (自身の選択)。1～4のサイの目は、効果なしです。多数の装甲艦が建造中でも、一隻も完成しない可能性があります。完成したとき、これらは水上戦闘で2NSPsの戦力を持ちます。

**移動 [MOVEMENT]**：完成した装甲艦は、航行可能水路に沿って移動できますが、外海へは出られません。その重量と機関出力不足のため、航行可能河川を渡る装甲艦は、活性化毎に1つの港を超えて通過できません (したがって、移動中に二番目の港に到達できることとなります)。装甲艦は、制限なしで航行可能河川を下り、潮流河川路に沿って移動することができます。



**§ (21.10.4) 水上砲台 [Naval Batteries]**：これらは、陸上戦闘に影響を持ちませんが、水上戦闘に2NSPsを提供します。これらは、水上ユニットではなく、同じスペース内に存在できる水上砲台の数に限度はありません。水上ルールの目的において、妨害と水上支配の凌駕の提供に関して、これらは砦として扱われます (19.1.3～19.1.5)。敵SPsによってヘクス内で単独で捕獲されたら、これらは移動しているSPsを遅滞させることなく直ちに除去されます。アクション・サイクル中、水上砲台は鉄道移動 (5.4.2) 又は河川輸送 (19.3.4) を使用してのみ移動できます。これらは、移動中に他のユニットによって随伴され得ません。戦略移動中、水上砲台を移動させるためにコストは、1SPユニットを移動させるのと同じです。移動する際は、水上砲台は水上支配に影響する能力を持ちません。水上砲台は退却できず、決して対応移動を実行できません。転置されたら、代わりに除去されます。



**(21.10.5) 南部連合国軍の河川小艦隊 [Confederate River Flotillas]**：南部連合国軍の小艦隊は、完成状態でイン・プレイに到着します。これらは、水上戦闘で1の戦力を持ち、航行可能水路に沿って無制限の距離を移動できます (19.1.2、21.2.5)。これらは、ヘクスを持たない外海エリア内へ移動できません。

## 21.11 連邦軍の砲艦と南部連合国軍の綿甲艦

[Union Gunboats and Confederate Cottonclads]

連邦軍プレイヤーは、スクリュー砲艦を持ちます。南部連合国軍プレイヤーは、綿花で防護された武装蒸気艦である「綿甲艦」を持ちます。両タイプの艦船は、0のNSP値を持ち、カウンターによってあらわされません。その機能は、通常的水上ユニットが認められないか又は使用不可能な0のNSP値で強襲上陸を認めることです。

**ルール [RULE]**：両プレイヤーは、水上ユニットなしで強襲上陸を実施し、砲艦 (連邦軍) 又は綿甲艦 (南部連合国軍) によって誘導されていると主張できます。強襲上陸の全てのルールに従いますが、水上戦闘が発生すると、手番プレイヤーはCRTの0コラムを使用します。両プレイヤーは、砲艦と綿甲艦を無制限に供給されるため、沈没と損傷の結果は影響なしです。通常が強襲上陸と同様、ユニットは上陸するために、目標スペース内に友軍の水上支配が存在しない、1つの敵支配下スペース又はヘクスサイドへ進入できますが、決してそのようなスペース又はヘクスサイドを迂回できません。南部連合国軍プレイヤーは、自軍の1SP部隊が「Any」特別アクション・カードで活性化される場合にのみ、綿甲艦を主張できます。南部連合国軍の強襲上陸の例外 (19.5.5) は、綿甲艦の使用と水上ユニットで運んでいるSPsに適用しますが、綿甲艦又は水上ユニットなしで実施した強襲上陸に適用しません。フリーの水上演習・ポイントは水上輸送 (21.1) のために使用できないため、砲艦と綿甲艦はフリーの水上演習・ポイントで使用できません。

**デザイン・ノート**：このルールその他は、連邦軍プレイヤーが海洋港から南部連合国の航行可能河川を遡って、防御施設に対して要求される水上戦闘に砲艦が勝利することを条件に、防御施設を含むヘクスに



対して強襲上陸を実施することを認めます (21.7.3)。侵攻部隊は、その河川の港、又は連続する沿岸ヘクスを介してその河川へアクセス可能な港で開始しなければなりません。このルールは、南部連合国軍プレイヤーが、ノース・カロライナの対岸又は連邦軍プレイヤーが守備隊を置くことに失敗したいずれかの島を奪回するためにも有効です。特に、これは南部連合国軍に強襲上陸の例外 (19.5.5) の使用を認め、装甲艦が連邦軍支配下のハッテラス入江の固有の水上防衛に対して要求される水上戦闘に勝利できるという条件で、その0-NSP 固有の水上防衛に対する強襲上陸を認めます。



例: 連邦軍プレイヤーは、オーガスタ [Augusta] に対する強襲上陸を行うべく 3SP スタックを活性化させるため、1アクション・ポイントを消費します。外洋航行NSPsはサヴァンナ川上で認められないため、侵攻は連邦軍の砲艦によって導かれます。アーリーの部隊は、この移動に影響を持ちません。各陣営は、水上戦闘のために CRT 上で0コラムを使用します。

## 21.12 水上特別アクション [Naval Special Actions]

水上ユニットを使用しているとき、特別アクション・カードを以下のためにも使用できます。:

- ・移動 [MOVEMENT]: 水上司令官又は水上ユニットのスタックを移動させます (カードは、水上又は「Any」タイプのカードでなければなりません)。
- ・戦闘 [BATTLES]: 水上戦闘で攻撃側に+2DRM を提供します (カードは、水上又は「Any」タイプのカードでなければなりません) (21.6.5)。
- ・外洋航行装甲艦 [OCEANGOING IRONCLADS]: 水上又は「Any」カードは、連邦軍プレイヤーが水上移動又は強襲上陸のために1水上スタックを活性化させることを認めます。水上ユニットの移動が沿岸砦、島、封鎖突破港での戦闘の結果になると、連邦軍の装甲艦戦力 (21.5) を水上戦闘に加えることができます。
- ・綿甲艦 [COTTONCLADS]: 「Any」カードは、南部連合国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する強襲上陸を実施することを認めます (21.11)。

## 21.13 強行突破 [Running the Guns]

(21.13.1) 概括 [In General]: 水上ユニットは、敵の水上ユニット又は (ヘクスサイドであると) 敵の砦、沿岸砦と/又は水上砲台に隣接するヘクスサイド/スペースを通過しての移動を試みることができます。これは、「強行突破」と呼ばれます。0NSP ユニットの (21.6.4) は何ら影響を持たず、強行突破している水上ユニットを射撃できません。水上ユニットは、たとえ敵の港又はNSPが凌駕 (19.1.5) されていても、水上支配を妨げる港又はNSPを通り過ぎるSPs (21.7.2) を輸送できません。この制限は、砲艦と綿甲艦の使用にも適用します。強行突破は、たとえスペース内に砦、水上砲台、水上ユニットがなくても、ハッテラス入江 [Hatteras Inlet] スペース又はロアノーク島 [Roanoke Island] スペースのどちらかを通過して航行するために使用できません。

デザイン・ノート: あまりにも危険であるため、プレイヤー諸氏は強行突破している間にSPsを輸送できません。グラントはミシシッピ

川の西岸を行軍して下り、砲を走り抜けた後で艦隊に遭遇しました。

強行突破しているとき、手番プレイヤーは自軍の CRT サイ振りを放棄します。非手番プレイヤーのみが水上戦闘についてサイを振り、自身のサイの目を-2だけ修正します。強行突破しているとき、水上ユニットを以下のごとく扱います。:

- ・沈没したら、水上プール内に置く (連邦軍) か又はマップから取り去ります (南部連合国軍)。
- ・損傷したら、元の港へ戻らなければなりません (21.6.8)。水上退却の一部として強行突破の試みが実行されたら、損傷した水上ユニットは代わりに除去されます。退却で敵の砦、沿岸砦、水上砲台、水上ユニットを通過しなければならならぬと除去されます (21.6.8)。
- ・水上ユニットが強行突破中に河川を遡って航行していると、各ダイヤモンド結果「◇」は1NSPに損傷なしで元の港へ戻ることを強制します。21.13.4も参照してください。
- ・沈没、損傷、後戻りを強制されない水上ユニットは、手番プレイヤーの裁量で、敵のNSPsを越えて、又は元の地点へ戻る方向へ移動を継続できます。



例: 連邦軍プレイヤーは、フォート・セント・フィリップ [Fort St. Philip] とフォート・ジャクソン [Fort Jackson] の沿岸砦の強行突破を試みています。彼はいかなるSPsも持って行けません。なぜならば、それは禁じられているからです。連邦軍プレイヤーは、水上戦闘についてサイを振らず、南部連合国軍プレイヤーのみがサイを振り、そのサイの目を-2だけ修正しなければなりません。南部連合国軍プレイヤーは、合計6NSPを持ちます (沿岸砦の4NSPと水上砲台の更に2)。連邦軍艦船は河川を遡るため (21.1.4)、6コラム上で二度サイを振ります。彼は3を振って1に下方修正され (アスタリスクの結果)、4は2に下方修正されます (1の結果)。それ故、1水上ユニットが損傷し、他は沈没します。連邦軍プレイヤーは、自軍の5NSPを3NSPへ減少させ、1NSP (損傷面を上) をNSPの開始スペースへ退却させます。いくつかのNSPsが生き残ったので、彼は河川を遡る航行を継続し、ヘクス5015内で停止します。

この時点で沿岸砦は、ニュー・オリンズ [New Orleans] への陸路を介してまだ補給下です。連邦軍プレイヤーは、次に無防備のプロクターヴィル [Proctorville] ヘシップ・アイランド [Ship Island] 上の3NSPsを河川輸送で活性化させるため、1アクション・ポイントを使用します。これは、沿岸砦を孤立化させます。

補給フェイズ中、連邦軍プレイヤーは自軍水上ユニットの上に石炭欠乏マーカーを置き、自軍艦船の降伏についてサイを振ります。この場合、彼は4を振って5に修正され (連邦軍水上ユニットの+1)、結果は1降伏ポイントです。連邦軍プレイヤーは、沿岸砦よりも長く生き残れることを望みます。二者択一で、彼が友軍SPを艦船のヘクスへ移動できれば、もはや降伏についてサイを振る必要はありません。







## デザイン・ノート [DESIGN NOTES]

1980年代のエリック・リー・スミスの *The Civil War* は、私のお気に入りゲームでした。その特徴は、2000年頃にマーク・ハーマンの *For the People* によって引き継がれました。いくつかの古いアヴァロン・ヒル・ゲームを除き、これらの2つのゲームは何度もプレイしました。このプロジェクトを開始した3年ほど前、これらの2つのゲーム内で気に入った要素を使用し、自身の修正をつけ加えました。偉大な基礎を提供してくれた2人の紳士に感謝します。

**焦点 [Focus] :** このゲームは、機動と戦略に焦点を置き、政治と社会問題についてはほとんど扱いません。私はこれを机上の軍事演習として制作し、あなたは係争地域のマップと、反乱を鎮圧又は成就させるための最善策を探るための挑戦を提供されます。

**航行可能河川 [Navigable Rivers] :** オハイオ川とミシシッピ川を除き、マップ上の航行可能河川は年間を通じて航行可能というわけではありませんでした。私はこれを考慮してルール化しましたが、十分であるようです。平底蒸気艇は、マップの表示よりもさらに遡ることができました。私は、航行を終了させるために要求される場所を判断しなければならず、通常は重要な河川港で終了させました。

### 将軍 [Generals]

**評価値 [Ratings] :** 負の評価値を受け取った将軍はいません。なぜならば、いったんそれを行うと、プレイヤーは彼を排除する方法を探すからです。各将軍は、何らかの評価値を持ちます。この規模では、将軍は彼らが統率している部隊の質もあらわしています。

**固定された到着と離脱 [Set Arrival and Departure] :** これは、おそらくゲームで最も物議を醸す部分になるでしょう。これは、プレイヤー諸氏が自軍の優秀な将軍を庇護して昇進させる方法を探すことに、時間とエネルギーを浪費させないためです。他のゲームで、司令官負傷ルールによってグラントとシャーマンが失われたことで、その確率とゲームの成果に与えた大きな影響を思い出してそれを捨てました。プレイヤー諸氏が戦略に集中し、自軍の将軍たちに煩わされないことを望みます。

### 特別アクション [Special Actions]

このルールは、リック・ヤングの *Europe Engulfed* で見つけたルールに近いコピーです。これは、いくつかの稀な活動を行うためと、プレイヤーに自身の限られた資源をいつ、どこに集中させるのか決定させる能力をもたらす素晴らしいメカニズムです。当初、私はこれらを「プランニング・ディスク」と呼んでいました。なぜならば、これらを、よく計画されて部隊に支援された戦役を示すための方法として思

い描いたからです。例えば、ミシシッピ河口の砦へのファラガットの攻撃です。

### 移動システム [The Movement System]

**地形コスト [Terrain cost] :** ここでの終着点は、可能な限りシンプルに保つことでした。湿地を除く全ヘクスのコストは1MPです。

**サイの目差 [The Dice Differential] :** このアイデアは、私がこのメカニズムを最初に使用したゲームと信じる、エリックの *The Civil War* から直接来たものです。いくつかの理由のために他のゲームでは決して多く採用されなかった、主導権の決定と可変するアクション・ポイントを生み出すための方法は、大変優れていると考えます。私は徐々にこれに立ち返り、今日人気のカード・ドリブン・メカニズムよりも優れていると考えます。

**再編 [Regroup] :** これは、将軍が近くにいる部隊を呼び寄せる新たな概念です。みんなを拾い上げるために、将軍が60マイル行軍しなければならぬアイデアを決して好みません。

**航行可能河川の渡河 [Crossing Navigable Rivers] :** このルールは複雑化しましたが、連邦軍が支配した航行可能河川が南部連合国軍部隊にとって大きな障害だった事実を示すことが重要でした。戦争中に南部連合国軍の騎兵部隊が何度もそこを渡ったので、渡河を不可能にすることは考えられませんでした。南部連合国軍プレイヤーが軍規模でオハイオ川を渡ることを望むと、大きな冒険を犯すことになります。彼は連邦軍艦隊を強行突破するか（ほぼあり得ません）、又は河川上に砦を構築しなければなりません。ただし、砦の構築は、完全補給下であることが要求され、ケンタッキー北部で完全補給下であることは極めて稀と思われます。1つの方法は、同時に自軍SPsを越えさせるために複数のアクション・ポイントを使用することですが、非常に高くつく機動です。

**戦略道路移動 [Strategic Road Movement] :** これは、極早い時期から欲したルールです。いくつかの戦略級南北戦争ゲームでの鉄道外戦略移動は、寛大に過ぎます。鉄道外戦略移動を戦域毎に1SPに限定することは、ゲームに良い感じを与え、鉄道をより重要なものにします。

**鉄道支配 [Railroad Control] :** これは、必要な占領マーカーの数を切り詰めるための方法として考えました。全ての鉄道ヘクス内に支配マーカーを置くことは望まなかったのです。そこで、2番目か3番目のヘクス毎に町又は都市を置き、これらのヘクスが支配マーカーを必要とする唯一の場所にしました。



## 戦闘システム [The Combat System]

ここでの最終目標は、南北戦争における戦闘の消耗的性格を示し、軍の撃破を困難にすることでした。小部隊が1人の将軍のみを必要とし、大規模な軍が3人の将軍を必要とすることも示したいと望みました。1 SP のみを含んでいるスタックに、3人の将軍がその攻撃又は防御評価値を加えることは望みませんでした。CRT は、ゲームで最初にデザインされた要素の1つで、プレイテストを通じて基本的な形態を保持しました。

**士気阻喪状態 [Demoralized]**：防御側が士気阻喪状態で-2 DRM による影響を受けないことは奇妙に思えるかもしれませんが、これは戦闘に敗北した後の防御側に対する連続した影響をなくすために行われました。ゲティスバーグとシャープスバーグの戦い後、リーの軍はいまだ非常に有力でした。それにもかかわらず、士気阻喪状態の軍を攻撃することは、追加の1ステップ損失をもたらす潜在性を有し、しばしば価値があります。

**攻囲 [Sieges]**：米南北戦争について数千冊の書物が書かれてきた一方、戦争の様々な攻囲について検証や比較したものがないことは明白です。その中にあって、ヴィックスバーグ [Vicksburg]、チャタヌーガ [Chattanooga]、フォート・ドネルソン [Fort Donelson]、ポート・ハドソン [Port Hudson] は最も有名です。攻囲は、4〜55日間続きました（民族や宗教の対立と比較すると、かなり迅速ですが）。ヴィックスバーグは46日間続き、約3アクション・フェイズです。そこで降伏表を作り、「ヴィックスバーグ・タイプ」の攻囲が3アクション・フェイズ続く一方、重要でない孤立ヘクスや南部連合国軍の沿岸砦は、たったの1アクション後に降伏するようにしました。

**防御施設と DC [Fortifications and DC]**：南北戦争の開始時、ワシントン [Washington] DC の防衛は、1つの旧式砦のみから成っていました。戦争の終結までには、68の砦、93の独立砲台、20マイルのライフル壕が形成されました。これを学んだ後、プレイヤー諸氏が使用可能な、複数タイプの砦を用意しなければなりません。いったん、私はF2とF3レベルの砦でテストを開始し、それらの効果が気に入りました。特にヴィックスバーグ [Vicksburg] では、連邦軍プレイヤーは都市を直接攻撃する代わりに攻囲を始めました。

## 補給ルール [Supply Rules]

**補給ルール [The Supply Rules]**：これは容易ではありませんでした。多くのアイデアを試し、それらは全てテスト段階で破綻しました。開始時から、軍と鉄道を繋ぐような補給システムを望みましたが、それでもヴァン・ドーンのミズーリ襲撃、ブラッグのケンタッキー侵攻、リーのメリーランド冒険行、ゲティスバーグでの総力戦を提供することを認めました。ヴァン・ドーンとリーの目的のため、私は北部での戦いに勝利している軍が戦役を継続できることを認めなければなりません。打ち負かした軍の段列や集積所から、弾薬補給を補充できるものと見なしました。ただし、いったんその軍が戦闘に敗北するか引き分けると、補給が問題になります。

**徴発マーカー [Foraging markers]**：初期のテストで、私たちは南部奥地への襲撃が有効過ぎることを発見しました。解決策は、非補給下状態を非常に厳しいものとするので、それ故徴発マーカーと補給損耗ルールが発生しました。シャーマンは、海への行軍を行いました。彼は冬季にはそれを行わない方がよく、強力な南部連合国軍が近くにいたらなおさらです。

**要塞補給 [Fortress Supply]**：このルールは、ヴィックスバーグ [Vicksburg] の状況で良好に機能します。このアイデアが浮かぶまで、どれだけ長くプレイテストを許すのか悩みました。

**補給損耗 DRMs [Supply Attrition DRMs]**：単一 SP と少なくとも1の攻撃評価値を持つ1人の将軍は、平地ヘクス内にあって士気阻喪状態になることを避ける限り、夏季ターン中は常に補給損耗から安全であることに注意してください。冬季に非補給下（+3）で士気阻喪状態（+2）の部隊は、急速に弱体化します。

**グラントのミシシッピ戦役 [Grant's Mississippi Campaign]**：ゲーム・システムは、なぜグラントが行った方法でプレイヤーがヴィックスバーグ [Vicksburg] を攻撃するのとも示さなければなりません。なぜ、単にメンフィス [Memphis] から行軍南下して陸上から都市を攻撃しないのでしょうか？ そして、大部分のプレイヤーは、南部連合国軍プレイヤーが許すとそれを行います。優れた CSA 軍プレイヤーはグラントの補給を騎兵で断つあらゆる機会を持ちます。これが起きると、グラントの方法は意味を持ちます。

**ヴィックスバーグとヤズー川 [Vicksburg and the Yazoo River]**：ヤズー川は、ヴィックスバーグ [Vicksburg] のヘクスに沿って流れていません。これは、意図的なものです。ヴィックスバーグの砦がヤズー川を支配しないようこれを行いました。グラントは、ヴィックスバーグ周辺への進軍を終えた後、ヤズー川を攻囲のための補給基地に使用しました。ヴィックスバーグ上部のヘクスはチカソー・ブラフス [Chickasaw Bluffs] と見なされます。南部連合国軍プレイヤーは、連邦軍の侵攻を追い払うため、このヘクスを塹壕化された SP で防護しなければなりません。

## 水上ルール [The Naval Rules]

**水上ユニット [Naval Unit]**：当初、水上ユニットを基本ゲームに含めてゲームをデザインしましたが、大部分のプレイヤーがルールの多さを嫌がることに気づきました。南部連合国軍のミシシッピ艦隊が、ヴィックスバーグ [Vicksburg] の強力な大砲の下で保全されるか、又はチャールストン [Charleston] 又はウィルミントン [Wilmington] で2隻か3隻の装甲艦を建造するアイデアが気に入りましたが、シンプルな水上システムには多くのメリットがあります。大部分のゲームでは、1862年に南部連合国軍のミシシッピ艦隊が潰滅し、1863年まで水上ルールを使用することは稀です。基本ゲームの水上ルールは満足できるので、プレイヤー諸氏は何度か基本ゲームをプレイするまで、上級水上ユニットの使用を試みないことに気づきました。

## なぜ5外洋航行 NSPs のみなのか？ [Why only 5 Oceangoing NSPs?]

大部分の外洋航行艦隊は、ゲームでは抽象化された封鎖任務や通商奇襲艦の追跡に従事しています。5 NSPs は、海軍長官（ギデオン・ウェルズ）が陸軍作戦に認めたものと仮定します。

**ブラシアー・シティ [Brashear City]**：この港の扱いを決めることは困難でした。メキシコ湾側から港へのアプローチは非常に浅く、浅海用沿岸蒸気船と砲艦によってのみ接近可能で、外洋航行艦船は決して港を使用できませんでした。開戦時、南部連合国はここを沿岸交通と封鎖突破のために使用しましたが、少数の封鎖艦によって容易に封鎖されました。連邦軍は、この場所に上陸しませんでした。それを行うことはできたでしょう。バンクス将軍は、1862年に陸側から港を占領しました。

## 増援システム [The Reinforcement System]

事実から必要不可欠なものを全て取り除くと、以下になります。：連邦軍はターン毎に14SPsを獲得し、CSAは自軍BPに依存する数を獲得します。彼はほぼ11か12で1861年を開始します。連邦軍プレイヤーは、9又は10に落とすことができるまで、実質的な主導権を獲得できません。南部連合国軍プレイヤーは、8以下に落ちるときに支障が出始めます。連邦軍プレイヤーにとって、戦闘で除去するよりも、南部連合国軍プレイヤーの増援を無効にする方が遥かに容易です。

## 自動的勝利 [Automatic Victory]

VP 指標のため、連邦軍プレイヤーは事実上ターン毎に3VPsを失います。これは、連邦軍プレイヤーへの政治と公衆の圧力を示すために行われます。リンカーンと公衆は、この非常に高くつく戦争又は戦争の浪費が増大する進捗を知る必要があります。これは、連邦軍プレイヤーが動かずに自軍部隊の増強に励むことを妨げます。彼は準備が整う前に行動しなければなりません。戦場で何の進展もなく、南部連合国軍が常時北部へ侵攻し続けると、平和が何をもたらすのか、北部はよく考えなければならなくなるでしょう。



## 第二版の注釈 [2nd Edition Notes]

この版は、Jim Dauphinais とその仲間たちによって2016年と2017年に行われました。ルールとプレイヤー補助カードのパッケージとして出版されました。Jim と彼のチームは、ルールの解明とオリジナルでは強力過ぎた (特に 1861 年) 水上システムの調整に尽力しました。彼らは 1861 年の連邦海軍の活動をスロー・ダウンさせるルールを追加し、海洋輸送のコストを増やし、海洋輸送においてアクション・フェイズ毎に 3 SPs の蓋を被せました。これらの変更の全ては、水上システムの莫大な改善でした。

このときに導入されたその他の重要ルールは、以下のとおりです。:

- ・「リッチモンドへ！」ルールの無視についての罰則増加。
- ・南部連合国軍への南部連合国都市破壊の限度と 1863 年の後のみ。
- ・1861 年のアクション・フェイズ数を 3 へ減少。
- ・SP を生産するために要求される訓練ポイントの数を 10 から 7 へ減少。

## 第三版の注釈 [3rd Edition Notes]

この版では、ゲームを学ぶことを容易にし、私を悩ませ始めていた少数のルールを調整することを欲しました。ルール小冊子には、多大な労力が割かれ、再編集、書き直し、多数のプレイ図例の追加を行いました。基本ゲームの水上ルールを気に入っていたので、上級ルールはそれ専用の小冊子に移しました。下記は変更のリストとそれぞれについての注釈です。

### マップとカウンター [MAP and COUNTERS] :

変更はありません。

### プレイヤー補助カード [PLAYERAID CARD] :

引き分けの戦闘数を減少させるため、CRT にアスタリスクとダイヤモンドが追加され、封鎖表が修正されました。

### ルール [RULES]

**5.4.2 鉄道移動ボーナス [Rail Movement Bonus] :** 鉄道移動は、10MPs から 12MPs へ増加されました。

**7.7.3 北部進行中の慎重な将軍 [Cautious Generals during Northern Invasion] :** リーが北部へ侵攻しているとき、慎重な将軍が慎重な状態に留まることは不合理でした。この新ルールは、それを正します。

**8.7 騎兵将軍の2ターン遅延 [Cavalry Generals 2-turn delay] :** いまやこの罰則は、転置されたときに非補給下だった騎兵将軍にのみ適用します。2ターンの遅延は、その他の場合には厳しすぎると感じました。

**9.4 ピケ・ライン DRM [Picket Line DRM] :** 友軍占有ヘクス内への迎撃における、新たな迎撃修正が加えられました。なぜならば、そのヘクス内の友軍ユニットは、騎兵哨戒と同様に敵の活動を報告できるからです。2つの隣接スタックが互いに支援できる方法にも気に入りました。

**9.4 モウメンタム DRM [Momentum DRM] :** この修正は、+2 から +1 へトーン・ダウンさせました。戦闘から士気阻喪状態になっている部隊とすでに戦闘回避に成功している部隊の両部隊についての使用も明確化しました。

**10.2.7 と 19.1.5 隣接と対峙している砦 [Adjacent and Opposing Forts] :** 旧ルールでは、2つの砦が互いに同じヘクスサイドを越えて面していたら、どちらのプレイヤーも水上支配を持ちませんでした。いまや、対峙している2つの砦間のヘクスサイドは両プレイヤーにとって敵で、ルールの残りとして良く機能します。

**11.4 渡河攻撃 [Attacking Across a River] :** 渡河攻撃についての +1 DRM は、いまや防御施設と蓄積します。3 SPs がミシシッピー川を越えて塹壕又は砦を攻撃することが、陸側からそれを攻撃することと同じ難易度だったのは不合理なのでこれを行いました。強襲上陸として 3 SPs を活性化させたら、防御側が +1 河川 DRM を獲得しないことに注意してください。艦船/砲艦が、その優位性を打ち消すために十分な支援を提供していると見なされます。

**12.5.4 3対1の回復 [3-1 Rally] :** いまや士気阻喪状態のユニットは、良好統制ユニットと共にスタックし、士気阻喪状態ユニットよりも3倍の良好統制ユニットがあると自動的に回復します。これは、もはや1 SP が軍全体を士気阻喪状態にさせないために行いました。

**13.2.2 南部連合国軍の主要補給源 [Confederate Primary Supply Sources] :** ヒューストン [Houston] は、2つのテキサスのマップ外資源ヘクスをテキサス内の主要補給源として置き換えます。

**13.5.5 徴発マーカー [Foraging Markers] :** 徴発マーカーを有すユニットを拾い上げる追加の MP コストを削除しました。

**13.5.6 損耗修正 [Attrition Modifiers] :** 秋季と春季の修正を取り去りました。これは、単純化と秋季が豊饒な季節であるために行われました。

**13.6 孤立状態 [Isolated] :** 孤立状態の定義を修正し、規定の供給源ルールは削除しました。

**14.1.2 冬季 [Winter] :** 南部連合国軍プレイヤーは、もはや冬季ターン中に自軍増援が負になりません。これは、1865 年まで続く CSA プレイヤーを手助けするバランスのために行いました。

**14.3.5 増援の配置 [Reinforcement Placement] :** いまや CSA の増援は、完全補給下の資源ヘクス内に置かれなければなりません。私は常にこの方法でプレイしてきましたが、テキサスが完全補給下ヘクスを持たないため、デザイン最終段階で変更しなければならませんでした。ヒューストン [Houston] を完全補給下ヘクスヘルール化することで調整しました。

**17.2.3 境界州の軍事移動 [Border State Militia Movement] :** アクション・フェイズ中に境界州民兵をその待機ボックスから外へ出す能力を追加しました。

**18.1 特別アクション・カード [Special Action Cards] :** 強行軍アクションと補給アクションを取り去りました。強行軍は強力過ぎて、5の許容移動力を有す将軍に7ヘクスの移動を認めます。これは、しばしば致命的でした。その他のアクションは、使用されたのを見たことがなく、実際には不要なので取り去られました。

**18.3.3 リシャッフル [Reshuffle] :** プレイヤー諸氏は、いつでもリシャッフルできます。これは、一定のカードがいつまでも出てこない問題を解決します。

**19.3.4 河川輸送 [River Transport] :** いまや開かれた沿岸に沿っての河川輸送は禁じられ、河川と湾内でのみ認められます。

**20.1.2 南部連合国軍の北部支配 [Confederate Control in the North] :** 南部連合国軍プレイヤーが北部で支配マーカーを維持することを少し困難にしました。

**20.3.3 色あせる栄光 [Fading Glory] :** これは、2016/2017 年 VP ルールの唯一の修正です。その版では、境界州内における南部連合国軍支配下の目標又は資源ヘクスは、色あせる栄光の影響 (南部連合国軍プレイヤーが自軍 1 VP を失う) を避けることになりました。いまやルールは、セント・ルイス [St. Louis]、ルイスヴィル [Louisville]、ホイーリング [Wheeling] (連邦州の境界上にある重要都市) のみが影響を持つことに修正されました。これは主としてプレイ・バランスのために行われましたが、不合理とも感じます。境界州内における南部連合国軍の小都市支配は、連邦軍の戦争疲労に何ら影響を持たなかったからです。

**21.2.7 と 21.2.8 水上ユニットの石炭欠乏と降伏 [Low on Coal and Surrender of Naval Units] :** これらのルールは僅かに変更され、他の孤立状態グループの一部ではない水上ユニットは、いまや降伏のサイ振りについて +1 drm を受け取ります。

**21.3 水上支援 [Naval Support] :** 使用できる場所に置くための塹壕を追加しました。

**21.10.4 水上砲台 [Naval Batteries] :** 特別アクション・カードを使用して水上砲台を「テレポート」する能力は、大多数の SPs のそれと同様に、より現実的な方法での水上砲台の移動を認めるルールに置き換えられました。

**21.15 水上司令官 [Naval Leaders]** : いまや水上司令官は、水上ユニットの降伏のサイ振りに+1を提供します。

**フォート・モーガン [Fort Morgan]** : フォート・モーガンを往来する陸上移動、自動的迎撃、戦闘回避は、いまや上級ゲームにおけるブレイクリー [Blakely] 又はモービル [Mobile] の連邦軍外洋航行 NSPs によって阻止できます。

### 選択ルール [OPTIONAL RULES]

**2のサイの目差 [Dice Differential of 2]** : 2のサイの目差で各プレイヤーに1 SP のボーナス移動を与える新たな選択ルールの使用を、プレイヤー諸氏に強く勧めます。これは、騎兵をより活動的にして襲撃に送り出すことを認めます。

**機動対応 [Maneuver Reaction]** : このルールは、単に明確化されました。

**戦略移動への政治的制限 [Political Restrictions on Strategic Movement]** : この以前の選択ルールは、削除されました。

**攻撃下ヘクスへの増援 [Reinforcing a Hex under Attack]** : この以前の選択ルールは、新たな強制的ピケ・ライン DRM ルール (9.4) によって置き換えられました。

—2021年8月、Mark Simonitch

## CREDITS

**Game Design:** Mark Simonitch

**Developer:** Jim Dauphinais

**Development Advisors:** Jim Lauffenburger and Henrik Reschreiter.

**Special Thanks** to Eric Lee Smith (designer of Victory's *The Civil War* game) and Mark Herman (designer of GMT's *For The People* game), who inspired many of the concepts used in this game. To Sebastian Chedal for early guidance and support. To Rick Young (designer of GMT's *Europe Engulfed*) for providing the idea of the Special Action system.

**Box Art and Package Design:** Rodger B. MacGowan

**Map Art:** Mark Simonitch

**Counter Art:** Mark Simonitch and Rodger B. MacGowan

**Playtesting:** Joseph Acker, Art Bennett, Ramón Real Bernal, Rob Bottos, John Charbonneau, Rob Doane, Paul Dobbins, Stan (Duc), Gerry Germond, Mark Herman, John Holden, Dave Knoyle, Jim Lauffenburger, John Leggat, Simone Melchiori, Jason Pipes, Andrew Polak, Henrik Reschreiter, Ellis Simpson, John Steidl, Dick Whitaker and Bill Wood.

**Quality Control:** Kai Jensen

**Proofreading:** Hans Korting, Ellis Simpson, Steve Carey, Andrew Polak and David Wilkinson

**Production Coordination:** Tony Curtis

**Producers:** Tony Curtis, Rodger B. MacGowan, Andy Lewis, Gene Billingsley and Mark Simonitch

**2017 Rules Update Playtesters and Other Contributors:** Dario Benedetti, Dick Boyes, Gary Charbonneau, John Cissel, Gilbert Collins, David des Jardins, Vander Dlonk, Jim Doughan, Chris Easter, Fred Finkenbinder, Joel Ferich, John Gibbins, Gary Gossett, David Helmbold, David Hoskins, Curtis Hursh, Rich James, Harry Martin, Mark Mazer, Nick Morlino, Oystein Nes, Bill Pettus, Andrew Polak, Gerry Prokopowicz, Peter Reese, Roberto Resca, Henrik Reschreiter, Brad Stirrat, Michael Turner, Peter Walsh, Tom Willcockson and Curt Winegarner.

## 第三版 1861年セット・アップ・ノート

[3<sup>RD</sup> EDITION 1861 SETUP NOTES]

追加のリサーチ後、1861年セット・アップの歴史的正確性を向上させるためにいくつかの修正を行いました。下記は、変更の背景説明です。

### トランス・ミシシッピー [TRANS-MISSISSIPPI]

このシナリオとキャンペーン・ゲームは、1861年6月17日のブーンビル [Boonville] の戦いにおけるライアンの勝利直後に開始します。ミズーリのジャクソン知事とプライス将軍は、部隊を集めるために南のミズーリ州ネオショーへ逃げました。ベン・マッカーのテキサス人その他の義勇兵が接近しています (ファイエットヴィル [Fayetteville] の1 SP)。シーゲルの連邦軍部隊はローラ [Rolla] にあり、カッセージ [Carthage] の戦い (7月5日) で敗北するために前進しようとしていました。セント・ルイス [St. Louis] は、南部連合国のシンパが連邦軍部隊を射撃していて混乱状態です。州は分断されているため、南部連合国軍の支配マーカーを追加しました。

### 西部戦域 [WEST THEATER]

6月中旬までに、カイロ [Cairo] の連邦軍守備隊は、戦略的な位置に強力な砦を建設していました。その他の連邦軍部隊は、オハイオ河岸に沿った重要都市を占領するか又は北から下方へ行軍していました。ケンタッキーが中立であるため、多数の新たな連隊はウェスト・ヴァージニアの掃討を支援するために東へ送られていました。南部では、南部連合国軍はミシシッピ川に沿ってライト [Wright] とランドルフ [Randolph] に砦を構築し (ヘクス2814内の砦によってあらわされます)、ピロー将軍 (あらわされていません) はケンタッキー境界上の連邦都市に約7,000の部隊を集めていました。

### ウェスト・ヴァージニア戦役 [WEST VIRGINIA CAMPAIGN]

グラフトン [Grafton] は、5月30日に連邦軍部隊によって占領され、ウェスト・ヴァージニア内の少数の叛乱軍部隊は6月3日のフィリップ [Philipp] の戦いで撃退されており、マクレラン将軍がその全部隊の指揮を執るため、列車でグラフトンに到着します。彼の主な任務は、B & O 鉄道線を掃討し、南部連合国軍が燃やした鉄道橋を修理することでした。メリーランド内の南部連合国軍支配マーカーは、B & O鉄道の未支配部分をあらわします。

### 東部戦域 [EAST THEATER]

この状況は、やはり6月中旬にパターソン指揮下の大軍 (約25,000) が接近したため、J.ジョンストンがハーパーズ・フェリー [Harper's Ferry] を放棄した直後です。パターソンはハーパーズ・フェリーで停止し、それはポトマック川の両岸で野営しているマクドウェルへ約10,000を戻す過程でした。南部連合国シンパによって生じた暴動と住民への対応として、ボルチモア [Baltimore] は約8,000の連邦軍部隊によって守備されています。バトラー将軍は、フォート・モンロー [Fort Monroe] に10,000+の部隊を持ちますが、前進する準備ができていないため、彼の到着時期はターン4のままにしました。南部連合国軍は、ボーリガード指揮下の大軍をマナッサス [Manassas] へ集めています。史実では、ターン1の最終連邦軍アクション・フェイズにブル・ランの戦いが起きました (7月21日)。

### 概括 [SUMMARY]

開始時の南部連合国軍の戦力を3 SPs、連邦軍のそれを1 SPだけ減少させました。これは、プレイ・バランスを助けるためですが、歴史的な状況に整合します。



## 上級水上ルールの索引

影響ゾーン (ZOI) —水上 [Zone of Influence (ZOI) - Naval]	21.4.1
強行突破 [Running the Guns]	21.13
強襲上陸 [Amphibious Assaults]	21.7
1861年の連邦軍の強襲上陸	S1.3.2
水上ZOIによる妨害	21.4.1
南部連合国軍の綿甲艦 & 強襲の例外	21.11、21.12
連邦軍の砲艦	21.11
強制的な戦闘後移動 [Mandatory Post Battle Movement]	21.6.9
迎撃—水上 [Interception-Naval]	21.4.2
CSAの特別増援表 [CSA Special Reinforcement Table]	21.10.1
士気阻喪状態の水上ユニット [Demoralized Naval Units]	21.6.7、21.14
自動的迎撃と上級ゲーム [Automatic Interception and the Advanced Game]	21.7.5
水上支配 [Naval Control]	19.1
1861年連邦軍の水上支配	S1.3.1
支配が生じる場所	19.1.3
水上支配の妨害	19.1.4、21.4.1、21.10.4
水上勢力の対決	19.1.5
特典	19.1.1
砦と沿岸砦	19.1.3
非支配下河川	19.1.6
水上修理 [Naval Repair]	21.8.2
水上司令官 [Naval Leaders]	21.15
水上司令官の再配備 [Redeployment of Naval Leaders]	21.15
水上戦力ポイント [Naval Strength Points]	
沿岸砦	21.1.3、10.3、TEC
水上ユニット	21.2
ゼロNSPユニット	21.6.4
砦	10.2、21.6.3
南部連合国軍の水上砲台	21.10.1、21.10.2、21.10.4
連邦軍支配下の海洋港	21.6.4
連邦軍の外洋航行装甲艦	21.5、21.12
水上増援 [Naval Reinforcements]	21.9.1、21.10.1、21.10.2
水上特別アクション [Naval Special Actions]	21.7.1、21.12
水上砲台 [Naval Batteries]	21.10.4
水上輸送 (SPの) [Naval transport (of SP)]	4.3、18.1、19.3、19.6
1861年連邦軍の水上輸送	S1.3.2
SPsの海洋輸送	19.3.5
SPsの河川輸送	19.3.4、19.4
活性化コスト	19.3.1
強襲上陸	強襲上陸を参照
許容量	19.3.1、S1.3.2、P34
航行可能水路	19.1.2
水上支配要件	19.3.3
水上ZOIによる妨害	21.4.1
プレイ不能地形通路	5.7
湾とパムリコ湾内	19.3.4、19.4
水上ユニットと渡河移動／攻撃 [Naval Units and Cross River Movement/Attacks]	21.3.3、21.4.1

水上ユニットの移動 [Movement of Naval Units]	
移動	19.2.2、21.2.4、21.2.5、21.6.9、21.10.3
河川の遡りと下り	21.2.5、21.13.1、21.13.4
活性化コスト	21.1、21.2.4、21.12
水上ユニットの戦略再配備—USA	21.2.6、21.15
水上ユニットの拾い上げ／置き去り	21.2.4
敵水上ユニットの迎撃	21.4.1、21.4.2
南部連合国軍の装甲艦	21.10.3
フリーの水上アクション	21.1、21.7.2、21.11
水上ユニットの降伏 [Surrender of Naval Units]	21.2.8
水上ユニットの孤立と降伏 [Isolation and Surrender of Naval Units]	21.2.7、21.2.8、PAC
水上ユニットのスタッキング [Stacking of Naval Units]	21.2.3
水上ユニットの戦略再配備—USA [Strategic Redeployment of Naval Units—USA]	21.2.6
水上ユニットの配置 [Placement of Naval Units]	21.2.3、21.6.9
水上ユニットの港防護 [Port Protection of Naval Units]	21.4.4
石炭欠乏 [Low on Coal]	21.2.7
戦闘回避—水上 [Avoid Battle—Nava]	21.4.3
戦闘—水上 [Battle—Naval]	21.6
NSPsの計算	21.6.3
結果（命中、損傷、装甲艦）	21.6.6
港内への退却	21.6.8
勝利と引き分け	21.6.7
戦闘解決前の強行突破	21.6.1
戦闘後の移動継続	21.6.7
退却	21.6.8
DRMs	21.6.5、21.12、21.14、21.15
造船所と水上修理 [Shipyards and Naval Repair]	21.8
損傷状態の水上ユニット [Damaged Naval Units]	21.6.4、21.6.6、21.6.8
チェサピーク湾ボックス [Chesapeake Bay Box]	21.1.3、14.2.1、15.2、15.5、19.2.2
2つの河川上の砦 [Forts on Two Rivers]	21.13.3
フリーの水上アクション [Free Naval Action]	21.1
南部連合国軍の河川小艦隊 [Confederate River Flotillas]	21.10、21.10.2、21.10.5
南部連合国軍の水上増援 [Confederate Naval Reinforcements]	21.10
南部連合国軍の装甲艦 [Confederate Ironclads]	21.6.6、21.8.2、21.10.1～21.10.3
綿甲艦 & 砲艦 [Cottonclads & Gunboats]	21.11
陸上戦闘の水上支援 [Naval Support in Land Battles]	21.3
連邦軍の外洋航行NSPs [Union Oceangoing NSPs]	21.2.1、21.2.2
連邦軍の外洋航行装甲艦 [Union Oceangoing Ironclads]	21.5、21.13
連邦軍の河川NSPs [Union River NSPs]	21.2.1、21.2.2
連邦軍の水上増援 [Union Naval Reinforcements]	21.9.1
連邦軍の水上補充 [Union Naval Replacements]	21.9.2



**GMT Games, LLC**  
P.O. Box 1308, Hanford, CA 93232-1308  
[www.GMTGames.com](http://www.GMTGames.com)