

The Battle of Brandywine Creek



目次

1. 0	はじめに	1	12. 0	近接戦闘	9
2. 0	内容物	1	12. 1	ルールの概要	9
2. 1	ゲーム・マップ	1	12. 2	戦術チット	11
2. 2	カウンター	1	12. 3	モウメントム・チット	12
2. 3	サイコロ	1	13. 0	戦闘結果	12
2. 4	質問?	1	13. 1	結果の説明	12
3. 0	ゲーム・スケールと用語	1	13. 2	退却	13
3. 1	ゲーム・スケール	1	13. 3	混乱	14
3. 2	用語	1	13. 4	撃破	14
4. 0	勝利方法	2	13. 5	騎兵撤退	14
4. 1	イギリス軍の自動的勝利	2	13. 6	回復	15
4. 2	アメリカ軍の自動的勝利	2	14. 0	指揮官	15
4. 3	Proctor の砲台	2	14. 1	指揮官のスタッキング	15
4. 4	勝利ポイント・スケジュール	3	14. 2	指揮官の使用	15
5. 0	プレイのシーケンス	3	14. 3	指揮官への影響	15
6. 0	主導権	3	14. 4	ワシントン	15
7. 0	スタッキング	4	14. 5	ラファイエット	15
8.	支配地域	4	14. 6	スターン	16
8. 1	ルールの概要	4	15. 0	士気	16
8. 2	ZOCの効果	4	15. 1	ユニットの士気	16
9. 0	移動	5	15. 2	軍の士気	16
9. 1	ルールの概要	5	16. 0	ブランディワイン・クリーク	17
9. 2	道路/トラック/小道	5	16. 1	移動	17
9. 3	増援	5	16. 2	戦闘	17
9. 4	アメリカ軍の情報収集	5	16. 3	リーダーシップ	18
9. 5	マクスウェル分遣隊	6	17. 0	バーミンガム礼拝堂	18
9. 6	追加のアメリカ軍移動制限	6	18. 0	シナリオ	18
9. 7	イギリス軍第2旅団登場オプション	7	18. 1	Knyphausenの牽制	18
9. 8	イギリス軍第3旅団登場オプション	7	18. 2	Howeの側面攻撃	19
10. 0	ライフル射撃	7	18. 3	戦闘全体	19
11. 0	防御砲兵射撃	8	18. 4	トーナメント・シナリオ	20
11. 1	11. 1 ルールの概要	8	Credits		20
11. 2	11. 2 照準線	8	説明とQ & A		21

1777年9月11日、夜明けと共に朝霧が晴れ上がり、緋色と紺色の2列の長い縦隊が現れた。それは、サー・ウィリアム・ハウ将軍に率いられた大英帝国軍だった。彼らは、ペンシルヴェニアの最南端を通過し、アメリカのほやほやの首都フィラデルフィアに向かって進軍していた。この軍隊は、ニューアークシティから北アメリカ最大のアルマダに乗船し、32日間の航海を経てわずか数週間前にメアランドのエルク埠頭に上陸したばかりだった。その数は14,000名で、卓越したドイツ人傭兵部隊やエリートのアメリカ軍王党派部隊が含まれていた。ハウの軍隊は、正に「ジャクソン流」の迂回機動を実施しようとしていたのだ。

ジョージ・ワシントン将軍は、ニュージャージーのモーリスタウンで内線を維持しており、ハウがはたしてカナダから侵攻するイギリス軍を支援するために北進するのか、首都に対して南進するのか判断がつかないでいた。しかし、いったんアルマダが出帆すると、ワシントンは南西に移り、フィラデルフィアに通じる主道路にまたがるブランディワイン・クリークの浅瀬の背後に位置する高地を利用して強力な防御態勢を整えた。ワシントンは、自軍を有利な縦深に配置した。ブランディワイン浅瀬の支配は防御の鍵を握り、側面攻撃の可能性が議論されたが、その公算は断片的な情報によって退けられた。

かくして舞台は整った。出世を狙うハウは、迅速に敵の首都を奪取する欧州スタイルの勝利を追い求めた。ワシントンは、こう書いている。「目標をフィラデルフィアに対して置くのであれば、彼らは一度の決戦を挑んでくるだろう。もしも彼らを屈伏させることができれば、この戦争は終結する。決定的な一撃こそが、故国を救うことになるだろう。」

1. はじめに

このゲームは、あなたにこの重要な戦いの再現を認める。このルール・ブックは、必要な全ての案内を提供する。いくつかのルールは、上級としてマークされている。これらのルールは、プレイヤー諸氏がルールとシステムに馴染むまでは無視すること。上級ルールは、経験豊富なプレイヤーと全てのトーナメントで使用するべきである。

2. 内容物

BRANDYWINE CREEKには、以下の内容物が含まれる。:

- 1枚の22" × 34" ゲーム・マップ
- 176 個の打ち抜きカウンター
- 1冊のルール・ブック
- 2枚の同一のプレイヤー補助カード
- 1個の10面体サイコロ

2. 1 ゲーム・マップ

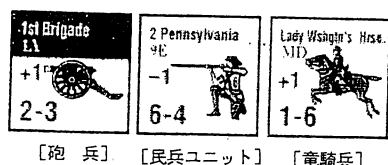
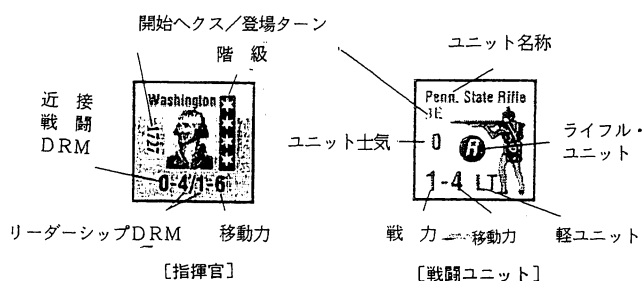
マップは戦いが行われた地域をあらわし、移動と戦闘を標準化する六角形の格子によって覆われている。

2. 2 カウンター

2. 1. 1 ユニットのカラー・コード

各ユニットは、表面を横切るカラー帯を持つ。この帯は、ユニットがどのグループに属するのかを表示する。:
アメリカ軍: ライト・ブルー (グリーン・ウイング),
ダーク・ブルー (サリヴァン・ウイング)
イギリス軍: レッド (イギリス軍正規兵), イエロー (王党派), グリーン (ドイツ人部隊)

デザイン・ノート: 王党派は、イギリス軍正規兵ではなかったが、Saratogaで使用された予備部隊よりも質が高かった。



2. 2. 2 2ステップ・ユニット:

いくつかのユニットは両面に数値を持っており、これらのユニットは2ステップを持つ。完全戦力面には、セットアップ・ヘクス又は登場ターンの情報が記され、減少戦力面には減少戦力値並びに完全戦力面よりも1少ないユニット士気値が記される。

2. 3 サイコロ

ゲームには1個の10面体サイコロを含み、一定のゲーム機能を解決するために使用される。「0」はゼロと読む(10ではない)。

2. 4 質問?

もしもルールについて質問があれば、返信用の封筒に切手を貼って送ってもらえれば喜んでお答えする。

質問の送り先:

GMT Games

P. O. Box 1308

Hanford, CA 93232-1308

3. 0 ゲーム・スケールと用語

3. 1 ゲーム・スケール

3. 1. 1 ユニット・スケール:

各歩兵、軽歩兵、民兵、ライフル兵、竜騎兵の戦力ポイントはほぼ100人に相当し、各砲兵戦力ポイントはカノン砲2門に相当する[例外: Ferguson部隊についてのデザイン・ノート10.1.1を参照]。

3. 1. 2 マップ・スケール:

各ヘクスは、対辺間距離がほぼ200ヤードである。

3. 1. 3 タイム・スケール:

各ターンは、ほぼ1時間をあらわす。

3. 2 用語

イギリス軍・プレイヤー: イギリス軍正規兵、王党派、ドイツ人部隊ユニットを操るプレイヤーを言う。

イギリス軍ユニット: イギリス軍正規兵、王党派、ドイツ人部隊ユニットは、1つの国籍として扱われる(例外: 王党派をカウントしないことと[4.2.1を参照]ドイツ人指揮官 Stirn [14.6を参照]が相互作用するアメリカ軍の決定的勝利条件)。

戦闘ユニット [Combat Unit]には、歩兵、軽歩兵、ライフル兵、竜騎兵、砲兵、民兵ユニットが含まれる。指揮官やマーカーは含まれない。

サイの目修正 (DRM) [Die Roll Modifier] とは、サイの目を修正する原因となるイベント又は状況である。

最上級指揮官 [Highest Ranking Leader] は、最も高級の星を多く持つ指揮官である。複数の指揮官たちが同数の星を持つ場合には、その優先順位は以下のとおりで

ある。:

- ・アメリカ軍2つ星: Greene, Sullivan, Stirling, Lafayette
- ・アメリカ軍1つ星: Wayne, Maxwell
- ・イギリス軍2つ星: Cornwallis, Grey, Grant, Stirn

野戦構築物内に [Into Fieldworks]: 1ヘクスから野戦構築物ヘクスサイドを越えて野戦構築物シンボルを含むヘクス内を攻撃すること(地形効果記号を参照)。

軽歩兵 [Light Infantry] ユニットは、カウンター上の「LT」シンボルで識別される。

照準線 (LOS) [Line of Sight]: 妨害しているヘクスを越えてお互いを見ることができる戦闘ユニットの能力。

民兵 [Militia]は、正規の軍事教練を受けていない志願者たちから成り、その多くは質が低い部隊だった。民兵ユニットは、カウンター上の膝をついた兵士で識別される。

移動ポイント (MP) [Movement Points]: は、ユニットが1ゲーム・ターンの長さの時間にどれだけ遠くまで移動できるのかを標準化するために使用される。

野戦構築物外に [Out of Fieldworks]: 1ヘクスから野戦構築物ヘクスサイドを越えて野戦構築物シンボルを含むヘクス外を攻撃する又はZOCを及ぼすこと(地形効果記号を参照)。

戦闘隊形 [Parade Order]: ある戦闘ユニットは、もしも混乱状態又は撃破状態でなければ戦闘隊形である。

手番プレイヤー [Phasing Player]: プレイヤー・ターンを行っているプレイヤーのことで、ユニットを移動させたり近接戦闘を指定する。他方のプレイヤーは、非手番プレイヤーと見なされる。

ライフル・ユニット [Rifle unit]: ライフル銃を装備した軽歩兵又は歩兵ユニット。ライフル銃は、マスケット銃のみを装備したユニットよりも遠距離での射撃を可能にした。ライフル・ユニットは、カウンター上の黒円内の白い「R」で識別される。

包囲状態 [Surrounded]: ユニットに隣接する6ヘクス全てが敵ユニットやそのZOCによって占められる時。このルールについてのみ、友軍ユニットはそのヘクス内の敵ZOCを無効にする。

戦力ポイント (SP) [Strength Points]: スタッキング、砲兵/ライフル射撃、近接戦闘に使用されるユニットの戦闘戦力。

斜面を上る [Up Slope]: 斜面ヘクスサイドを越えて斜面シンボルの太線部分を含むヘクス内を攻撃すること。移動は、斜面ヘクスサイドを横切る両方向からの影響を受ける(地形効果記号を参照)。

勝利ポイント (VP) [Victory Points]: どちらの陣営が戦いに勝ったのかを決定するために使用する。VPは、敵ステップ、ユニット、指揮官を除去又は捕獲する、そして/又は地形目標を確保する、一定のゲーム活動に影響を与える選択を行うことによって獲得される。

支配地域 (ZOC) [Zone of Control]: ユニットが隣接ヘクスに影響を及ぼす能力。

4. O 勝利方法

どちらかのプレイヤーが自動的勝利を達成しない限り、勝者はシナリオの最終ゲーム・ターン終了時に決定される。各プレイヤーは勝利ポイント・スケジュールに従って自軍の勝利ポイント (VPs) を合計する。もしもイギリス軍がアメリカ軍よりも多く VPs を持つと、イギリス軍が限定的な勝利を収める。さもなければ、ゲームはアメリカ軍の限定的な勝利である。

4. 1 イギリス軍の自動的勝利

4. 1. 1 イギリス軍プレイヤーは、いずれかのアメリカ軍プレイヤー・ターン終了時に、少なくとも4SPの戦闘隊形の歩兵又は軽歩兵ユニットがヘクス2419又はヘクス2428のどちらかを占めていれば、アメリカ軍ユニットの隣接に関係なく決定的勝利で勝つ。

4. 1. 2 イギリス軍プレイヤーは、もしもアメリカ軍の士気がゼロに落ち込むと、ただちに限定的勝利で勝つ。

4. 2 アメリカ軍の自動的勝利

4. 2. 1 アメリカ軍プレイヤーは、もしもいずれかのゲーム・ターンに以下の条件を満たすと、決定的勝利で勝つ。

- ・少なくとも15SPのイギリス軍又はドイツ人部隊(王党派ではない)の歩兵と/又は軽歩兵を除去又は捕獲し、しかも
- ・自軍の除去又は捕獲された2倍の数の歩兵と/又は軽歩兵SPを除去又は捕獲しており、しかも
- ・イギリス軍が自動的勝利を達成することに失敗している。

4. 2. 2 アメリカ軍プレイヤーは、もしもイギリス軍の士気がゼロに落ち込むと、ただちに限定的勝利で勝つ。

デザイン・ノート: 決定的勝利の条件は、達成することがほとんど不可能である。その主な目的は、各陣営についての究極的なゴールをプレイヤー諸氏に提供し、苦しいゲーム状況を早期に終了させるためである。

4. 3 Proctor の砲台

4. 3. 1 イギリス軍がこのヘクス(1127)を占領して確保する時に、勝利ポイントを得点し得る。このヘクス



は、容易に識別できるように赤い星でマークされている。

4. 3. 2 イギリス軍プレイヤーは、もしも砲兵以外の戦闘隊形の戦闘ユニットがそのヘクスにいて、しかもアメリカ軍戦闘ユニットがそのヘクスに隣接していなければ占領と見なされる。

4. 3. 3 イギリス軍がこのヘクスを占領したゲーム・ターンに一致するゲーム・ターン・ボックスに、「Proctor の砲台占領」[“Proctor’s Battery captured”] マーカーを置く。

4. 3. 4 もしもマーカーがそのゲーム・ターン・トラックにある間に、アメリカ軍プレイヤーがこのヘクスに移動して隣接又は進入すると、トラックからマーカーを取り去る。イギリス軍は、その前に砲台を占領したことによる特典を失う。

4. 3. 5 シナリオ終了時に、「Proctor の砲台占領」マーカーの位置するゲーム・ターン・ボックスの表示に従って勝利ポイントを得点する。得点は、ゼロ勝利ポイントになり得る。

4. 4 勝利ポイント・スケジュール

VP 説明

2 敵の2ステップ・ユニットが除去される毎に

1/2 捕獲されていない敵の2ステップ・ユニットが減少する毎に

1 敵の1ステップ・ユニットが除去される毎に

1 敵ユニットが捕獲される毎に

1/2 ゲーム終了時に撃破状態の各敵ユニット毎に

3 もしもワシントンが捕獲されるか又は死傷すると (イギリス軍のみ)

1 もしもグリーンが捕獲されるか又は死傷すると (イギリス軍のみ)

2 もしもハウが捕獲されるか又は死傷すると (アメリカ軍のみ)

1 もしもコーンウォリスが捕獲されるか又は死傷すると (アメリカ軍のみ)

1/2 他の敵指揮官が捕獲されるか又は死傷すると

? イギリス軍がProctor の砲台を占領して確保すると (ゲーム・ターン・トラックを参照)

? [上級, イギリス軍のみ] グリーン・ウイングの解放 [9. 4. 4]

? [上級, イギリス軍のみ] アメリカ軍の解放 [9. 4. 5]

このスケジュールは以下を意味する。: a) 捕獲ユニットは、1又は2ステップを持つかどうかにかかわらず1ポイントの価値を持つ。b) 捕獲された減少状態の2ステップ・ユニットは、1ポイントのみの価値を持つ。

デザイン・ノート: 数字は正しく、2ステップ・ユニットを減少させるよりも1ステップ・ユニットを除去するほうが価値がある。ユニットを除去することは、同時にそのユニットの編成組織を破壊することになり、戦闘能力を回復させるためには、単に補充を提供するよりも多くの努力を払わなければならないことを意味する。

5. 0 プレイのシーケンス

各ゲーム・ターンは、2つのプレイヤー・ターンから成る。主導権セグメントの間に、どちらのプレイヤーが自軍プレイヤー・ターンを最初に実施するのかを決定する。各プレイヤー・ターンは、シーケンスで実施しなければならないいくつかのフェイズから成る。

A. 主導権セグメント

どちらのプレイヤーがこのターンの主導権を持つのかを決定する。

B. 主導プレイヤー・ターン

1. ゲーム・ターン・マーカーを適切なプレイヤー・ターンを表示するように裏返す。
2. 移動フェイズ
3. 回復フェイズ
4. 防御砲兵射撃フェイズ
5. ライフル射撃フェイズ (同時)
6. 近接戦闘フェイズ
7. ゲーム・ターン・マーカーをゲーム・ターンの下半分に移動させて裏返す。

C. 第2プレイヤー・ターン

1. 移動フェイズ
2. 回復フェイズ
3. 防御砲兵射撃フェイズ
4. ライフル射撃フェイズ
5. 近接戦闘フェイズ

E. ターンの終了セグメント

1. 自動的勝利のチェック
2. もしもシナリオの最終ゲーム・ターンであると、勝者を決定する。
3. ゲーム・ターン・マーカーを次のゲーム・ターンの上半分に前進させる。

6. 0 主導権

6. 1 ルールの概要

6. 1. 1 イギリス軍プレイヤーは、ハウの側面攻撃と戦闘全体シナリオの最初のゲーム・ターンの主導権を

自動的に持つ [18.2と18.3]。

6. 1. 2 もしもシナリオの最初のゲーム・ターンではないか、Knyphausen の牽制又はトーナメント・シナリオ [18.1と18.4] をプレイしていると、主導権はサイ振りによって決定される [例外：6.1.6 と12.3.3を参照]。トーナメント・シナリオでは、アメリカ軍にサイの目修正がある [18.4.3 #4]。

6. 1. 3 各プレイヤーはサイを1つ振り、自軍の士気主導権DRMを加える。

[上級] このサイ振りは、モウメントム・チットの使用によっても修正され得る [12.3.3.1]。

6. 1. 4 修正後のサイの目がより高い方がそのゲーム・ターンの主導権を勝ち取る。

6. 1. 5 修正後のサイの目が同数の場合には、両プレイヤーは同じ修正で再びサイを振る。

6. 1. 6 [上級] 戦闘全体シナリオ [18.3] のゲーム・ターン6の主導権のサイ振りを行う前に、イギリス軍プレイヤーは自動的にゲーム・ターン6の主導権を持つために3軍士気ポイントの消費を選択できる。加えて、もしもイギリス軍プレイヤーが3軍士気ポイントを消費すると、自軍のゲーム・ターン7の増援はゲーム・ターン7に追加の2MPsを受け取る。

デザイン・ノート：午後2時頃、イギリス軍の側面縦隊はオズボーン・ヒルに登頂した。彼らは、9時間も行軍していた。その間に14マイルほど歩き、ブランディワイン・クリークの東西の支流で胸まで沈む深さの浅瀬を渡り、今やアメリカ軍の右後面に位置していた。史実では、この時点でハウ將軍は、疲労した彼の部下たちが休息して食事をとり、戦いのためにギアを入れなおせるように、1時間のお茶休憩をとることに決めた。休憩していたので、アメリカ軍が溪谷を越えて必死にバーミングハム・ヒルに戦闘ラインを形成しようとしているところを観察できた。ハウは、アメリカ軍の明らかな準備不足を見て、急ぐ必要性を感じなかった。実際には、コーンウォリスは「いまいまいしい反乱軍は良く統制されている」と小耳にはさんでいた。このルールは、イギリス軍プレイヤーに休息と回復のために休憩しない選択を認める。軍士気への罰則は、強行軍の継続を反映している。

7. 0 スタッキング

7. 1 ルールの概要

7. 1. 1 スタッキング限度：各ヘクスには、友軍の歩兵、軽歩兵、民兵、竜騎兵、ライフルの6SPsと、SPsにかかわらず1友軍砲兵ユニットまでを含むことができる。指揮官たちとマーカーは、スタッキングの目的においてはカウントしない。

7. 1. 2 スタッキング限度は、移動や退却を含めた全ての瞬間に適用される。もしもユニットが超過スタッ

クであることが発見されたら、所有プレイヤーはスタッキング限度を満たすのに十分なステップを除去しなければならない。

7. 1. 3 情報 両陣営は、友軍と敵ユニットの全てのスタックを調査できる。

[上級] アメリカ軍プレイヤーは、アメリカ軍が自軍露营地エリアから解放されるまではイギリス軍スタックを調査できない。アメリカ軍の情報収集9.4を参照 [例外：アメリカ軍プレイヤーは、ライフル又は砲兵射撃を実施しているスタック内のユニットを調査できる]。

8. 0 支配地域

8. 1 ルールの概要

8. 1. 1

全ての戦闘隊形の戦闘ユニットは、全周囲の6ヘクス内にZOCを及ぼす。これには、ブランディワイン・クリーク・ヘクスサイドの浅瀬と非浅瀬を越える場合も含む。

例外：ZOCは、野戦構築物ヘクスサイドと同様に、浅森林、深森林、礼拝堂、町のヘクスの外部に及ぶが、内部には及ばない。

8. 1. 2

戦闘ユニットは、包囲された近接戦闘の目的についての自身のヘクス内の敵ZOCを無効にする [3.0を参照]。ただし、退却の目的においては、そのヘクス内の敵ZOCを無効にしない。

8. 1. 3

ユニットは、混乱又は撃破された状態の間にはそのZOCを失う。ZOCは、ユニットが戦闘隊形に復帰した時に回復する。

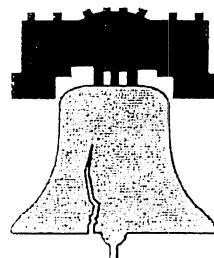
8. 2 ZOCの効果

8. 2. 1

敵ZOC内のヘクスに進入するユニットは、停止してそのターンの全ての移動を終了しなければならない。加えて、敵ライフル・ユニットのZOCに進入又は退出するためには、追加の1移動ポイントがかかる。

8. 2. 2

敵ZOC内で移動を開始するユニットは直接他の敵ZOC内に移動できるが、停止しなければならない。[例外：これは、非浅瀬ブランディワイン・クリーク・ヘクスサイドの渡河には認められない]。もしも最初に進入したヘクスに敵ZOCを含まなければ、ユニットは再び敵ZOCに進入するまで移動を継続できる。



9. 0 移動力

9. 1 ルールの概要

9. 1. 1

移動フェイズの間には、手番プレイヤーは望む数だけの自軍ユニットを移動させることができる。ユニットは、ヘクスへの進入とヘクスサイドを越えて隣接するヘクス内に移動するために移動ポイント（MPs）を消費する。[特定のコストについては、地形効果チャートを参照。]

9. 1. 2

ユニットは決して移動することを強制されないが、自身の許容移動力を超えてMPsを消費できない。

例外：1）ユニットは、移動の制限を破らない限り、常に1ヘクス移動できる。2）イギリス軍のゲーム・ターン7の増援は、もしもハウがお茶のために休憩しなければ、ゲーム・ターン7に追加2MPsを受け取る[6.1.6を参照]。

9. 1. 3

MPsは、未来のターンに使用するために取っておいたり、他のユニットに譲渡できない。

9. 1. 4

各ユニットは、他のユニットが移動する前に自身の移動を完了させなければならない。

9. 1. 5

以下の移動制限が適用される。：

- ・ユニットは、決して禁止地形に進入できない[地形効果チャートを参照。]

- ・ユニットは、決してスタッキング限度を超過するヘクス内を通り抜けては移動できない（Proctorの砲台ヘクスを除く。9.6.3を参照。）退却は移動ではない（移動中にはステップ減少[13.2.3]は使用できない）。

- ・ユニットは、敵ZOCに進入する瞬間に停止しなければならない。

- ・ユニットは、敵ライフル・ユニットのZOCに進入又は退出するために+1MPを消費しなければならない。

- ・釘付け状態[Pinned]のユニットは、もしも移動を敵ユニットに隣接して終了せず、手番プレイヤーが自軍の士気を低下させる場合にのみ移動できる[13.1.9を参照]。

- ・混乱状態[Disrupted]のユニットは、ターン毎に1ヘクスのみ移動でき、非浅瀬のブランディワイン・クリーク・ヘクスサイドを越えることができない。

- ・撃破状態[Shattered]のユニットは、移動できない。

9. 1. 6

全ての移動が完了した後に、敵ユニットに隣接していない両陣営の全てのユニットから釘付け状態マークを取り去る。手番プレイヤーは、もしもいずれかの釘付け

状態マークが取り去られたら、自軍の士気を1だけ減少させなければならない[13.1.9を参照]。

9. 1. 7 地形効果の累加：

移動、射撃、近接戦闘でのヘクスやヘクスサイドの全ての地形効果は累加する。

例外：

上り斜面／ランと下り斜面／ランのヘクスサイドは、地形効果チャート上に示されているごとく、それぞれ異なる統合地形タイプとして扱われる（すなわち、上り斜面／ランを読んでいる時には、上り斜面とランの効果は無視する）。

9. 2 道路／トラック／小道

9. 2. 1

もしもユニットが1ヘクスから道路、トラック、小道のシンボルによってヘクスサイドを通り抜けて他のヘクスへと移動すると、1MPを消費する。そのヘクス内の他の地形コストとヘクスサイド地形のコストは無視する。

9. 2. 2 戦略移動

ユニットは、もしもその移動全体を道路又はトラックに沿って実施すると、その移動中のいかなる時点においても敵ユニットに隣接して開始又は移動しないことを条件に、その記載された許容移動力の2倍まで移動することができる。このルールにおいては、越えるヘクスサイドには道路又はトラックを含まなければならない。したがって、ユニットは、一級浅瀬を越えるターンには戦略移動を使用できない。

例外：

Jones 浅瀬近くの「Dungeon Bottom」小道は、戦略移動のために使用できない。

9. 3 増援

9. 3. 1

到着ゲーム・ターンの自軍移動フェイズ開始時に、増援はカウンター上の登場ターンの後に文字で表示されたヘクス内に置かれる。

9. 3. 2

盤上に置くことは、いかなる移動ポイントも消費しない。ユニットは、登場するゲーム・ターンの間に全許容移動力を消費し、戦略移動を使用できる[例外：18.2.2]。

9. 3. 3

増援は、スタッキング限度を超過して置くことができる。ユニットたちは、登場ヘクスを離れるか登場プレイヤー・ターンの終了時までには通常のスタッキング限度に従わなければならない。

9. 4 アメリカ軍の情報収集

デザイン・ノート：この戦闘の最も興味深い作用の一つは、アメリカ軍司令部に一日中到着し続けた相反する情報に関する部分だ。その焦点は、イギリス軍がアメリカ軍の右翼に回り込もうとしていたかどうかだ。

わずか6時間あまりの間に9つの報告が受け取られた。サウス・カロライナのチャールズ・コーツワース・ピンクニーは、このような相反する情報が司令部をほとんど麻痺させたと書いている。

正午頃、ワシントンは、イギリス軍の北への移動が事実であると確信し、これを敵を打ち負かす機会であると見た。彼は、Knyphausenの待機部隊に対して出撃を命じたが、その先鋒部隊がクリークを渡る際にずぶ濡れになろうとした矢先に呼び戻された。確かな筋から、イギリス軍に移動の兆候が見られないという別の報告がもたらされたのだ。ワシントンは、イギリス軍の機動はフェイントと考えて命令を撤回し、自軍を分割したままにしておいたために各個撃破された。

結局、ブランディワインでのアメリカ軍のポジションは、敵軍による14マイルの側面行軍が明らかになったことにより変更させられた。これらのルールは、アメリカ軍プレイヤーにワシントンのディレンマを味あわせる。また、後知恵の優位性を基礎に早すぎる「対応」をするプレイヤーに罰則を与える。

9. 4. 1

マクスウェル分遣隊とターン5Dの増援を除く全てのアメリカ軍ユニットは、アメリカ軍露营地[Bivouac]エリア境界とブランディワイン・クリークによって境界を区切られたエリア内に留まらなければならない[地形効果記号を参照]。

9. 4. 2

ターン4からは、グリーン・ウイング(ライト・ブルーのユニット)は、自由にブランディワイン・クリークを渡ることができる。それでもアメリカ軍露营地エリア境界の北や東には移動できない。

9. 4. 3

ターン6からは、アメリカ軍プレイヤーは、アメリカ軍露营地エリアの制限から解放される。アメリカ軍ユニットは、どこにでも移動できるようになる。

9. 4. 4 [上級]

もしも、マクスウェル分遣隊のいずれかのユニットがライフル射撃、防御砲兵射撃、近接戦闘により攻撃されると、アメリカ軍プレイヤーはイギリス軍にVP罰則を支払うことで、ターン1〜3にグリーン・ウイングをブランディワイン・クリークを渡らせるために解放できる選択肢を持つ。

- ・もしもターン1であると3VP
- ・もしもターン2であると2VP
- ・もしもターン3であると1VP

グリーン・ウイング解放マーカーをゲーム・ターン・トラックの解放ターンに置くこと。もしも罰則なしのターン4に解放が起きたとしても同様である。

9. 4. 5 [上級]

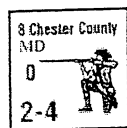
アメリカ軍プレイヤーは、ゲーム・ターン4又は5に、イギリス軍に下記のVP罰則を支払うことで、自軍全体をアメリカ軍露营地エリアから解放する選択肢を持つ。

- ・もしもターン4であると2VP

・もしもターン5であると2VP

サリヴァン・ウイング解放マーカーをゲーム・ターン・トラックの解放ターンに置くこと。もしも罰則なしのターン6に解放が起きたとしても同様である。

9. 5 マクスウェル分遣隊



9. 5. 1

マクスウェル分遣隊は、「MD」でマークされた4アメリカ軍ユニットで、0628で開始する3ユニットと0829で開始する Pennsylvania State Foot。

9. 5. 2

「MD」ユニットは、マクスウェル分遣隊境界(含む)の南でブランディワイン・クリークの西のいかなるヘクスにもセットアップできる。マクスウェル分遣隊境界を表示するために使用されるシンボルについては、地形記号を参照。

9. 5. 3

マクスウェル分遣隊は、マクスウェル分遣隊境界の南に留まるように制限を受けるが、ブランディワイン・クリークは自由に渡ることができる。いったんクリークを渡ったら、アメリカ軍露营地エリアによって制限を受ける。

9. 6 追加のアメリカ軍移動制限

9. 6. 1

アメリカ軍ユニットは、自軍移動フェイズを登場ヘクスD近郊の Radley ランの北で終了できない。

デザイン・ノート：アメリカ軍は防御体制にあったので、支援ユニットからあまり遠方に部隊を派遣することとはなかった。

9. 6. 2

ヘクス0407で開始する Delaware ユニットの、アメリカ軍又はイギリス軍のユニットが自身の2ヘクス以内に移動するまでは移動できない。いったんこれが起きると、Delawareユニットは自由にどこでも移動できる。

9. 6. 3

Proctor 砲兵は、自身のヘクス(1127)がイギリス軍により近接戦闘で攻撃されるまでは、移動フェイズ中に移動できない。ただし、ライフル射撃や防御砲兵射撃によるRやDの結果のために退却することはできる。

アメリカ軍砲兵ユニットは、たとえProctor 砲兵ユニットが存在していても、ヘクス1127(Proctor 砲台)を通過して移動できる(退却は不可)。

デザイン・ノート：Proctor 砲台として知られるヘクス1127に位置する胸壁は、アメリカ軍防御ラインの要所と見なされた。この位置は、Chad浅瀬の渡河点を制圧し、フィラデルフィアへの主道路を塞いでいた。アメリカ軍の作戦は、この地点を確保する必要性があっ

た。したがって、ここの砲兵は「据砲状態」にある。これが他の友軍砲兵がヘクスを通過する際に障害物にならない理由である。

史実では、King's Own連隊が銃剣が届く地点まで達することができ、4門全てを蹂躪した。(ついでながら、2門の砲はアメリカ軍がトレントンでHessian守備隊に勝利した時に捕獲したものだった。) Proctor大佐自身は、戦場を逃れた後に「装備や馬車と共に自身の従卒と愛馬」を失ったことを悔やんだ。

9. 7 [上級] イギリス軍第2旅団登場オプション

デザイン・ノート：史実では、イギリス軍は、第1と第2旅団の両方にWilmington-Philadelphiaパイクを下らせてアメリカ軍のポジションに向かわせたが、旅団の1個を分遣してBrinton浅瀬に送ることもできた。このルールは、イギリス軍プレイヤーにKnyphausenの前進方向の変更を認める。

9. 7. 1

イギリス軍プレイヤーは、「1 A or 2 B」とマークされた7ユニットと「2 A or 3 B」とマークされた1ユニットを持つ。これらのユニットは、第2旅団を構成する。

9. 7. 2

ゲーム開始前に、イギリス軍プレイヤーは、第2旅団のためにどの登場ヘクスを使用するかを決定しなければならない。第2旅団の全てのユニットは、同一のヘクスから登場しなければならない。

9. 7. 3

適切なゲーム・ターンに、ユニットを選択された登場ヘクスに置くこと。

9. 8 [上級] イギリス軍第3旅団登場オプション

デザイン・ノート：史実では、イギリス軍第3旅団は、ハウの部隊に付属していた。このルールは、イギリス軍プレイヤーにKnyphausenを増強する選択を認める。

9. 8. 1

イギリス軍第3旅団は、このルールについては5ユニットから成る。それらは、Grey, 第15, 第17, 第44と第3旅団砲兵である(第2クイーンズ軽竜騎兵は含まない)。これらの全てのユニットは、「8 D」をマークされている。

9. 8. 2

ゲーム開始前に、イギリス軍プレイヤーは、第3旅団のためにどの登場ヘクスを使用するかを決定しなければならない。イギリス軍プレイヤーは、選択し、ゲーム・ターン・トラックのゲーム・ターン3のボックスに混乱マーカーを置く。この混乱マーカーの裏面のシンボルは、イギリス軍プレイヤーが第3旅団のために選択したターンと位置をあらわす。：

釘付け状態=ターン3, ヘクスA

撃破状態=ターン3, ヘクスB

騎兵撤退=ターン8, ヘクスD

9. 8. 3

混乱マーカーの裏面は、ゲーム・ターン3のイギリス軍プレイヤー・ターン開始時に明らかにされる。

9. 8. 4

第3旅団の全てのユニットは、同一のヘクスから登場しなければならない。

デザイン・ノート：Black Watchは、第3旅団の一部だったが、HQに割り当てられたので、ハウと共に留まらなければならない。このルールには参加できない。

10. 0 ライフル射撃

10. 1 ルールの概要

10. 1. 1

ライフル射撃フェイズ中に、両プレイヤーは自軍ライフル・ユニット(たち)で射撃できる。

プレイ・ノート：ブランディワイン・クリークでは、アメリカ軍はNelson, Smith, Stepenson, Pennsylvania Stateライフル, Doyle(各1SP)とPennsylvania Stateライフル連隊(3SP)の6ライフル・ユニットを持ち、一方のイギリス軍はHessian猟兵, Anspach-Bayreuth猟兵, Ewald(各1SP)とFergusonライフル(2SP)の4ライフル・ユニットを持つ。

デザイン・ノート：1770年代のイギリス軍は、正規のライフル兵団を持たなかったが、パトリック・ファergusン大尉は独立戦争中に後装式ライフル銃を開発した。この銃は、65口径、重量6.9ポンドで、近接戦用の25.5インチの着脱式銃剣を装備し、優れた性能を有していた。アメリカ軍のライフルよりも射程が短かったが(250ヤード程度)、膝撃ちと伏せ撃ちのどちらでも装填できた。最も重要なことは、1分間に3~4発の割合で発射できたことで、これはマスケット銃に匹敵し、アメリカ軍のライフル銃よりも1分間に1発は余分に撃てた。

戦争中、イギリス軍は、公式にはファergusン・ライフルを採用せず、戦闘ではごく少数が使用された。ブランディワイン・クリークでは、ファergusンは彼の後装式ライフル銃を装備した100名強の熟練「兵団」を指揮していた。ファergusン・ライフル銃がドイツ製やアメリカ製のライフル銃よりも明らかに優れていた点は、速射性、銃剣、装填中に兵士が敵のマスケット銃に身をさらす必要がないことだった。これらの理由により、ファergusン・ユニットは、表面の2SPの値と減少戦力面を持つ。このユニットは、高い士気(+2/+1)を持ち、近接戦闘の負の修正による影響を受けず、射撃戦闘で射撃するイギリス軍プレイヤーに常に+1修正を与える。

10. 1. 2

ライフル射撃は任意である。ユニットは射撃を強制されない。フェイズ毎に複数回射撃できるユニットはない。

10. 1. 3

手番プレイヤーは、非手番プレイヤーの前に自身の目標ユニット（たち）を選択しなければならぬ。

10. 1. 4

もしもユニットが射撃を選択すると、隣接する目標戦闘ユニットを選択しなければならない。フェイズ毎に複数回のライフル射撃の目標になり得るユニットはない。もしも複数のライフル・ユニットが1ユニットへの射撃を望むのであれば、射撃するSPの数を統合する。

10. 1. 5

射撃プレイヤーは、「命中」ナンバーを決定するために、射撃SPと射撃表の「隣接」コラムを交差照合する。

10. 1. 6

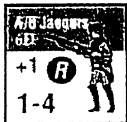
プレイヤーはサイを1つ振り、射撃戦闘表に与えられた適用可能なDRMにより修正する。初回ライフル射撃のDRMは、全てのユニットが自身の最初の射撃を実施している場合のみ使用する。（プレイヤー諸氏は、どのユニットが射撃済か記録しておかなければならない。）たとえDRMが与えられなくても、全ての射撃ユニットは未来の射撃戦闘で初回射撃特典を失う。修正後のサイの目を「命中」ナンバーと比較する。もしも「命中」ナンバー以上であれば、命中が得られる。

10. 1. 7

もしも命中が得られたら、結果を決定するために2番目の（修正なしの）サイ振りが行われる。目標の戦闘ユニットのみが、結果による影響を受ける。同一ヘクス内の他のユニットに関しては無視する。[例外：13.1.10 指揮官の死傷]。結果の適用後に、要求された軍士気の調整を行う。

10. 1. 8

ライフル射撃は、同時と見なされる。結果は、軍士気の調整も含み、両陣営が射撃した後に同時に適用される。非手番プレイヤーは、手番プレイヤーの前に退却を実施しなければならない。



10. 1. 9 [上級] ドイツ人猟兵ライフル部隊

ドイツ人猟兵 [Jaegers]は、もしも自身が平地や耕作地ヘクスにおらず、側面迂回要件 [12.2.3] として定義される開放側面に位置すると、「命中」ナンバーに対して2回サイ振りを行うことができる。両方のサイ振りは同一の目標に対するものでなければならず、1命中のみが損害の結果となる。もしも両方のサイ振りが命中しても、2番目の命中は無視される。

デザイン・ノート：猟兵中隊は、Strassefeuer（「街路射撃」[“Street Fire”]）として知られる戦術を実行し、これは25名までの集団が縦横5名ずつの広がった列で敵の剥き出しの側面に前進するものだった。各列の先頭の兵士が射撃して左に方向転換して列の背後につき、再装填する。次の各列の兵士が射撃して同様に方向転換する。この過程が継続する一方でフォーメーションは着実に前進するので、各一斉射撃は前回よりも何歩か接近して放たれることになる。その効果は破壊的で、ピンポイント目標に指向された時には顕著だ

った。

11. 0 防御砲兵射撃

11. 1 ルールの概要

11. 1. 1

防御砲兵射撃フェイズ中に、非手番プレイヤーは自身のいずれかの砲兵で射撃できる。

11. 1. 2

防御砲兵射撃は任意である。射撃を強制されるユニットはない。フェイズ毎に複数回射撃できるユニットはない。

11. 1. 3

もしもユニットが射撃を選択すると、射程内でLOS [11.2]内の目標戦闘ユニットを選択しなければならない。全ての砲兵ユニットは、3ヘクスの最大射程を持つ。射程とは、射撃ユニットから目標ユニットまでのヘクスの数で、目標のヘクスはカウントするが射撃ユニットのヘクスはカウントしない。フェイズ毎に複数回の防御砲兵射撃の目標となり得るユニットはない。もしも複数の砲兵ユニットが1ユニットへの射撃を望むのであれば、射撃するSPの数を合計し、「命中」ナンバーを決定するために最も射程の遠いユニットを使用する。

デザイン・ノート：野戦砲兵（3ポンド砲や6ポンド砲）は射程を延ばすことが可能だったが、当時の標準的な実用射程は600～800ヤードで、しばしばもっと近距離で射撃された。この時代の全ての砲兵は、マスケット銃と同様に滑腔砲で、近距離以外では不正確だった。

11. 1. 4

射撃プレイヤーは、「命中」ナンバーを決定するために、射撃表上で自身のSPsと目標までの射程を交差照合する。

11. 1. 5

プレイヤーはサイを1つ振り、射撃戦闘DRM表上に与えられたいずれかの使用可能なDRMsによって修正される。修正後のサイの目を「命中」ナンバーと比較する。もしも「命中」ナンバー以上であると、命中が得られる。

11. 1. 6

もしも命中が得られたら、結果を決定するために砲兵射撃損害表で2番目の修正なしのサイ振りを行わなければならない。目標の戦闘ユニットのみが結果による影響を受ける。[例外：13.1.10 指揮官の死傷] 同一ヘクス内の他のユニットに関しては無視する。

11. 2 照準線

11. 2. 1

砲兵ユニットが2又は3ヘクス離れた目標を射撃するためには、それを視認できなければならない。すなわち目標まで照準線をたどれなければならない。（隣接ユニッ

トを射撃している時には、LOSは常に通る。) LOSは、射撃ヘクスの中心から目標ヘクスの中心までたどられる。LOSの目的においては、斜面や斜面／ランのヘクスサイドは同一のものとして扱われ、斜面ヘクスサイドとしてのみ述べられる。

11.2.2

以下のヘクス・タイプは、妨害地形である。：森林、浅森林、礼拝堂、町。加えて、敵見方を問わず、戦闘ユニットを含むいかなるヘクスも、妨害地形である。LOSは、常に妨害地形内にたどることができるが、決して通過はできない。[例外：11.2.3#3 両ユニットが「上り斜面」にある場合]。

11.2.3 「上り斜面」LOS

LOSの決定は、射撃ユニットと目標ユニットの両者が互いに「上り斜面」位置に存在するかどうかに依存する。ユニットは、他のユニットからのLOSが、上り斜面ヘクスサイドを横切って自身のヘクス内に進入すると、上り斜面位置に存在することになる。

1) どちらのユニットも「上り斜面」に存在しない：

LOSは、もしもいずれかの妨害地形ヘクスを通過すると妨害される。加えて、LOSは、射撃ユニット又は目標ユニットのヘクスの一部ではない斜面ヘクスサイドを横切ると妨害される。

例：LOSは、ヘクス1519と1521の間には存在しない。LOSは、どちらかの陣営の戦闘ユニットがヘクス1517又は1518にいない限り、ヘクス1519と1516の間に存在する。

2) 1ユニットが「上り斜面」に存在する：

LOSは、もしもいずれかの妨害地形ヘクスを通過すると妨害される。1ユニットが「上り斜面」に存在すると、LOSは射撃ユニット又は目標ユニットのヘクスの一部ではない斜面ヘクスサイドを通してたどることができる。ヘクスサイドの上り斜面方向は、射撃ユニット又は目標ユニットのヘクス内の斜面ヘクスサイドの斜面方向と同一の向きでなければならない。もしも方向が異なると、LOSは妨害される。もしも射撃ユニットと目標ユニットの両ヘクスが斜面ヘクスサイドを持ち、しかも射程が3ヘクスであると、やはり間に介在するヘクスサイドは他の2つのヘクスサイドと同じ向きの斜面ヘクスサイドでなければならない。もしもこの間に介在するヘクスサイドが斜面ヘクスサイドではないか又は向きが異なると、LOSは妨害される。

例：LOSは、ヘクス0923と1124の間には存在しない。LOSは、ヘクス0906と0909の間には存在しない。LOSは、ヘクス1510と1513の間には存在しない。LOSは、ヘクス1510と1508又は1507の間には存在する。

3) 両ユニットが「上り斜面」に存在する：

これらのユニットの間のLOSは、常に通る。妨害地形は無視する。

例：LOSは、ヘクス0823と1124の間には存在する。

デザイン・ノート：ブランディワインのマップ上には、2つの「上り斜面」ユニットの間でLOSが妨害されるケースはない。ただし、このシリーズの未来のゲームでは、戦いが行われた地形により、LOSは「上り斜面」ユニットの間で妨害され得る。

11.2.4

もしもLOSがヘクスサイドの真上に沿って走ると、そのヘクスサイドに隣接する両ヘクスが、森林、礼拝堂、町のヘクスと／又は戦闘ユニットを含むか、あるいはそのヘクスサイドが斜面である場合のみ妨害される。

12. 0 近接戦闘

12.1 ルールの概要

12.1.1

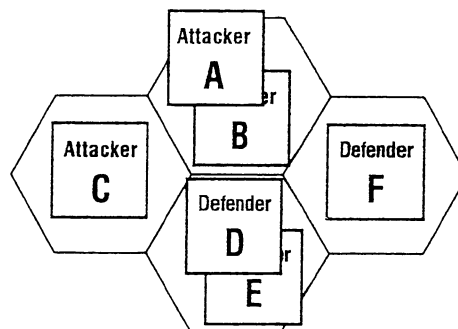
近接戦闘は、敵ユニットに隣接する砲兵ユニットを除く全ての友軍ユニットに強制される[砲兵ユニットは例外。]加えて、友軍ユニットに隣接する全ての敵ユニットは、攻撃されなければならない。これには、射撃戦闘で退却して現在は敵ユニットに隣接するいかなるユニットも含まれる。手番プレイヤーは攻撃側と見なされ、非手番プレイヤーは防御側である。

例外：ライフル・ユニットと Birmingham 礼拝堂ヘクス内のいかなるユニットも、決して攻撃を強制されない。

例外：12.1.3の牽制と16.2.3の非浅瀬ブランディワイン・クリーク・ヘクスサイドを参照。

12.1.2

各ユニット — 攻撃又は防御している — は、プレイヤー・ターン毎に1近接戦闘にのみ参加できる。加えて、単一のヘクス内で防御している全てのユニットは、単一の近接戦闘で一緒に攻撃されなければならない。単一のヘクス内にスタックした攻撃ユニットは、単一の攻撃に組み合わせることができ、又は異なるユニットを攻撃できる。



例：攻撃側A, B, Cは、防御側D, E, Fの隣に移動していた。近接戦闘フェイズ中に、防御側DとEは一緒に攻撃されなければならない。ただし、攻撃側AとBは同一ヘクスを攻撃する必要はないが、示された全てのユニットは戦闘に含まれなければならない。攻撃側プレイヤーは、AでFを攻撃し、BとCを組み合わせでDとEに対して単一の近接戦闘を行うことに決定する。

12.1.3 (上級) 牽制:

各近接戦闘フェイズの間に、手番プレイヤーは防御ユニットの1スタックを牽制を受けているものとして指定できる。攻撃側は、これらの防御ユニットを攻撃しないが、牽制を行った隣接する攻撃ユニットは他の何らかの敵ユニットを攻撃しなければならない。牽制を受けている防御ユニットに隣接する全ての攻撃ユニットは、自身が参加する近接戦闘で戦闘比が1コラム左にシフトする罰則を受ける(例えば、2対1は3対2に減少する)。釘付け状態の防御側ユニットは、牽制を受けることができない。

12.1.4

手番プレイヤーは、いかなる近接戦闘も解決する前に全ての組み合わせを宣言しなければならない。手番プレイヤーは、どの友軍ユニットがどの敵ユニットを攻撃するのかを指定する。あるヘクス内の全ての敵ユニットは、1つの近接戦闘で一緒に攻撃されなければならない、個別には攻撃され得ないことを忘れないこと。各近接戦闘には、1攻撃ヘクス又は1防御ヘクスのどちらかが参加しなければならない。例えば、単一の近接戦闘で、1攻撃ヘクス対2防御ヘクス又は2攻撃ヘクス対1防御ヘクスは合法だが、2攻撃ヘクス対2防御ヘクスは非合法である。

12.1.5

手番プレイヤーが全ての近接戦闘を宣言した後に、プレイヤー諸氏は盤上の全てのユニットから「釘付け」マークを取り去る。

12.1.6

各近接戦闘は、攻撃側が選択するいずれかの順番で下記の手順に従って個別に解決される。:

1. 比率決定ステップ
2. 先導ユニット決定ステップ
3. 戦術の選択と解決ステップ
4. DRM s 決定ステップ
5. 近接戦闘解決ステップ
6. [上級] モウメンタム決定ステップ
7. 近接戦闘結果適用ステップ
8. [上級] モウメンタム獲得ステップ
9. 戦闘後前進ステップ

12.1.7 比率決定ステップ

プレイヤー諸氏は、この近接戦闘に参加する全ての自軍ユニットのSPsを合計する。攻撃側は、自軍SPsと防御側のそれを比較し、近接戦闘結果表上に与えられた比率のセットに防御側有利に丸める(例えば、5SPsが4SPsを攻撃していると1対1だが、4SPsが5SPsを攻撃していると1対2である)。

砲兵SPsは、近接戦闘についてはカウントしない。もしも防御ユニットのみが砲兵であると、それらは捕獲される。全ての防御側砲兵ユニットを捕獲ボックス内に置き、ステップ9に飛ぶ[12.1.15を参照]。

もしも近接戦闘で、全ての防御ユニットが戦闘隊形の竜騎兵で、しかも攻撃ユニットに竜騎兵が存在しなければ、防御側は騎兵撤退を宣言する選択肢を持つ。防御側

の竜騎兵は、通常に近接戦闘を解決する代わりに、敵ユニットに隣接しないヘクスまで3ヘクス退却する。騎兵撤収マークでユニット(たち)をマークする[影響については13.5を参照]。ステップ9まで飛ぶ[12.1.15]。

12.1.8 先導ユニット決定ステップ

各陣営は、攻撃側から開始して、1ユニットを自軍先導ユニットに選択しなければならない。プレイヤーは、もしもヘクス内に存在するのであれば、戦闘隊形のユニットを選択しなければならない。砲兵ユニットは、先導ユニットとして選択できない。このユニットの士気 — 軍の士気によって修正される — は、近接戦闘のDRMとして使用されることになる。もしも不利な戦闘結果であると、先導ユニットはその結果を吸収する最初のユニットとなる。[例外: 捕獲の結果。10.1.7と10.1.8を参照。]

12.1.9 戦術の選択と解決ステップ

各陣営は密かに選択可能な戦術チットを選択し、表面を向けて手の中に握る。次に2枚の戦術チットを同時に明らかにし、DRMがあるのかどうかを決定するために戦術マトリクス上で交差照合する。

12.1.9.1 NCの戦術マトリクス結果:

戦闘は発生しない。もしもある陣営が撤退チットをプレイして戦術マトリクス結果がNCであると、撤退チットをプレイしている陣営は全ての自軍ユニットを1ヘクス退却させなければならない。もしも両陣営が撤退チットを選択すると、防御側が最初に退却する。ステップ9まで飛ぶ[12.1.15を参照]。

12.1.10 DRM s 決定ステップ

サイコロを振る前に、プレイヤー諸氏はサイの目に修正が加えられるかどうかを調べるために、近接戦闘DRMチャートをチェックする。

デザイン・ノート: 各近接戦闘では、参加した兵員以外のものが考慮される。これらの要素は、解決のサイの目修正として統合される。

12.1.11 近接戦闘解決ステップ

近接戦闘は、サイを1つ振ってDRMsで修正し、近接戦闘表上の比率と交差照合することで解決される。斜線の左側の結果は攻撃側に適用する。斜線の右側の結果は防御側に適用する。

12.1.12 [上級] モウメンタム決定ステップ

最も少ないモウメンタム・チットを持っているプレイヤー(同数の場合には防御側)は、近接戦闘解決ステップに戻してサイコロを振りなおすためにそれを消費することを選択できる。もしもこのプレイヤーがモウメンタムの使用を辞退すると、他方のプレイヤーが近接戦闘解決ステップに戻してサイコロを振りなおすためにモウメンタム・チットを消費することを選択できる。モウメンタム・チットは、各近接戦闘で一方又は両陣営によって消費できるが、このステップに到達する時毎に1枚のみを消費できる(つまり、モウメンタム・チットの消費と消費の間には、近接戦闘の振りなおしが必要ではない)。

デザイン・ノート：このシーケンスは、最も多くのモウメントを持って戦いに参加しているプレイヤーが最後に振りなおしを要求する機会を保証する試みである。

12.1.13 近接戦闘結果適用ステップ

近接戦闘結果は、次の近接戦闘に移行する前に適用される[13.0の結果の適用を参照]。両プレイヤーが退却を要求されると、防御側が攻撃側の前に退却しなければならない。結果を適用した後に、要求された軍の士気修正を行う。

12.1.14 [上級]モウメント獲得ステップ

もしも最終修正後の近接戦闘のサイの目が-1以下であると、防御側はモウメント・チットを1枚獲得する。もしも最終修正後の近接戦闘のサイの目が10以上であると、攻撃側はモウメント・チットを1枚獲得する。

12.1.15 戦闘後前進ステップ

もしも防御側のヘクスがカラになると、攻撃側は—もしも退却していなければ—少なくとも先導ユニットを前進させなければならない。士気チェックにパスした他の参加ユニットは、スタッキング限度まで前進できる。砲兵ユニットは、決して前進できない。防御側は、決して戦闘後前進できない。攻撃ユニットは、解放されているか又はアメリカ軍露营地エリア内に留まるように強制されていないのでない限り、アメリカ軍露营地エリア外部のヘクス内には前進できない（例えば、マクスウェル分遣隊は、ブランディワイン・クリークを越えて前進できる）。これは、攻撃側がいかなるユニットも前進させることを妨げる。

12.2 戦術チット

12.2.1

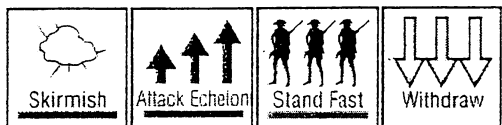
ゲーム開始時に、各プレイヤーは4枚1組の両面刷りの戦術チットを取る。

12.2.2

各近接戦闘の間に、各プレイヤーは戦闘に影響を及ぼすために資格を持つ1枚の戦術チットを選択する。

12.2.3 [上級]戦術チット使用制限

以下の表には、戦術チットが各近接戦闘に選択されるために資格を持つ前に満たさなければならない要件が列記されている。

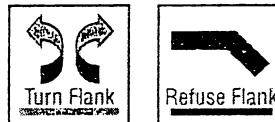


・散兵線 [Skirmish]、梯形攻撃 [Attack en Echelon]、死守 [Stand Fast]、撤退 [Withdraw]：制限なし。



・正面突撃 [Frontal Assault]と予備投入 [Commit Reserve]：

指揮官が、この近接戦闘に参加した少なくとも1ユニットと共にスタックするか隣接していなければならない。そのユニットは、先導ユニットである必要はない。



・迂回 [Turn Flank]と側面防御 [Refuse Flank]：

両プレイヤーのユニットたち（防御ユニットたちがいる1ヘクスと攻撃ユニットたちがいる1ヘクス）に隣接するカラの1ヘクスが存在しなければならず、しかも友軍指揮官がこの近接戦闘に参加した少なくとも1ユニットと共にスタックするか隣接していなければならない。そのユニットは、先導ユニットである必要はない。

例外：戦術チットのプレイにおける非浅瀬ブランディワイン・クリーク・ヘクスサイドの影響については、16.3を参照。

12.2.4

1人の指揮官は、スタックするか又は隣接する全てのユニットが戦術チットを使用するための資格要件を満たすことができる。

例外：非浅瀬ブランディワイン・クリーク・ヘクスサイドを越える指揮官は、戦術チットのプレイにおいては隣接しているとは見なされない[16.3.1]。14.6のStirnも参照。

12.2.5 準指揮官



アメリカ軍のCount Pulaski竜騎兵ユニットは、戦術チットのプレイにおいては、近接戦闘に参加する自身に加えて、共にスタックする全ての竜騎兵ユニットについての指揮官として機能する。

もしも複合ヘクス戦闘に参加しているか、又は非竜騎兵ユニットと共にスタックしていると、通常の戦術チット使用要件を適用する。

デザイン・ノート：ポーランドのカシミール・プラスキ伯爵は、ワシントンの参謀団に奉仕する義勇兵だった。彼は、臨時の騎兵部隊を招集することを認められ、それらを率いてDilworthtown近郊でイギリス軍の最終的な前進を鈍らせるために、決死の犠牲的なサーベル突撃を敢行した。これは、最後のアメリカ軍部隊が主要道路を通して安全に脱出することを可能にした。プラスキは旅団長へと昇進し、議会が正当に荣誉を認めた最初の騎兵指揮官となった。

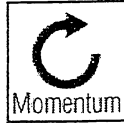
12.2.6 [上級]

もしも一方のプレイヤーが非合法の戦術チットをプレイすると、相手側は自身に有利な1修正を受け取る（攻撃側については+1、防御側については-1）。もしも両プレイヤーが非合法のチットをプレイするは、戦術修正は0である。

12.3 [上級] モウメンタム・チット

12.3.1

5枚の両面刷りモウメンタム・チットのプールがある。プレイヤー諸氏は、ゲーム中にモウメンタム・チットを蓄積できる。イギリス軍プレイヤーは、大部分のシナリオで1枚のモウメンタム・チットを持って開始する。アメリカ軍プレイヤーは、決してモウメンタム・チットを持って開始しない。



12.3.2

各チットの消費は、1つの近接戦闘解決のサイの目の振りなおしを認める。複数枚のモウメンタム・チットを1つの近接戦闘で使用できる。

12.3.3

モウメンタム・チットは、主導権セグメントに、以下の2つの方法で、どちらが主導権を持つプレイヤーになるのかに影響を及ぼすためにも消費できる。

1) 主導権のサイ振り前に消費される各モウメンタム・チットについて、プレイヤーは自身の主導権のサイの目に2を加える(+2)ことができる。直前のゲーム・ターンに主導権を持っていたプレイヤーは、最初は何枚のモウメンタム・チットを消費するのかを決定しなければならない。

2) プレイヤーは、主導権のサイ振りの後に、サイの目を打ち消し、どちらのプレイヤーが主導権を持つのかを指定するために、3枚のモウメンタム・チットを消費できる。

12.3.4 ■

防御側は、最終修正後の近接戦闘のサイの目が-1以下であると、モウメンタム獲得ステップの間にモウメンタム・チットを1枚獲得する。

12.3.5 ▲

攻撃側は、最終修正後の近接戦闘のサイの目が10以上であると、モウメンタム獲得ステップの間にモウメンタム・チットを1枚獲得する。

12.3.6

もしもプレイヤーが+2の士気が記載されたユニットを持ち、完全戦力で捕獲されると、そのプレイヤーはモウメンタム・チット1枚をプールに戻さなければならない。もしもプレイヤーがモウメンタム・チットを持たなければ、相手側プレイヤーはプールからモウメンタム・チット1枚を受け取る資格を得る。もしもプール内にモウメンタム・チットがなければ、さらなる影響はない。

12.3.7

もしもHoweが捕獲又は除去されると、イギリス軍プレイヤーはモウメンタム・チット1枚をプールに戻さなければならない。もしもイギリス軍プレイヤーがモウメンタム・チットを持たなければ、アメリカ軍プレイヤーはモウメンタム・チット1枚をプールから受け取る資格を得る。もしもプール内にモウメンタム・チットがなければ、さらなる影響はない。

12.3.8

もしもWashingtonが捕獲又は除去されると、アメリカ軍プレイヤーはモウメンタム・チット2枚をプールに戻さなければならない。もしもアメリカ軍プレイヤーがモウメンタム・チットを持たなければ、イギリス軍プレイヤーはアメリカ軍プレイヤーが戻せない枚数毎にモウメンタム・チット1枚をプールから受け取る資格を得る。もしもプール内にモウメンタム・チットがなければ、さらなる影響はない。

12.3.9

モウメンタム・チットが使用される時には、プール内に戻されて再び蓄積される資格を持つようになる。

12.3.10

もしもプレイヤーがモウメンタム・チットを受け取る資格を持ち、プール内に使用可能なモウメンタム・チットがなければ、相手側のプレイヤーはその代わりにプール内にモウメンタム・チット1枚に戻さなければならない。もしも相手側プレイヤーがモウメンタム・チットを持たなければ、さらなる影響はない。

13.0 戦闘結果

以下のルールでの「影響下のユニット」[“affected unit”]とは、近接戦闘での先導ユニット又は射撃戦闘での目標ユニットである。射撃戦闘では、そのヘクス内の他の友軍戦闘ユニットは決して影響を受けないが、指揮官たちは受け得る。

13.1 結果の説明

13.1.1 「-」効果なし

13.1.2 「AM」軍の士気損失

影響下のプレイヤーは、自軍の士気マーカーを1だけ減少させなければならない。

13.1.3 「R」退却

所有しているプレイヤーは、影響下のユニットを1ヘクス退却させる[13.2の制限を参照]。その近接戦闘での他の友軍ユニット(防御側の全ての砲兵を含むが、攻撃側の砲兵は含まない)は、士気チェックを行わなければならない。もしも失敗するとやはり1ヘクス退却しなければならない。両陣営が退却しなければならない時には、最初に防御側が退却と士気チェックを行う。

例外: Birmingham 礼拝堂, 17.1.2を参照。

13.1.4 「D」混乱

所有しているプレイヤーは、影響下のユニットを3ヘクス退却させ[13.2の制限を参照]、ユニットの上に混乱[disruption]マーカーを置く。その近接戦闘での他の友軍ユニット(防御側の全ての砲兵を含むが、攻撃側の砲兵は含まない)は、士気チェックを行わなければならない。もしも失敗すると1ヘクス退却しなければならない。

もしも影響下のユニットがすでに混乱していたら、こ

こで撃破 [shattered] される。影響下のユニットはそれでも3ヘクス退却しなければならない。

もしも影響下のユニットがすでに撃破されていたら、除去されて除去ボックス内に置かれる。

13. 1. 5 「1」 1ステップ損失

影響下のユニットは、1ステップを失う。もしもそのユニットが完全戦力の2ステップ・ユニットであると、裏返されてそのヘクス内に留まる。さもないければ、ユニテ取り去られて除去ボックス内に置かれる。近接戦闘での他の友軍ユニット（防御側の全ての砲兵を含むが、攻撃側の砲兵は含まない）は、士気チェックを行わなければならない。もしも失敗すると1ヘクス退却しなければならない。

デザイン・ノート：損失を受けるユニットは他のユニットの退却を援護していると思なされるので、決して退却しない。

13. 1. 6 「2」 2ステップ損失

影響下のユニットは除去されて除去ボックス内に置かれる。もしも影響下のユニットが1ステップ・ユニットのみであるか又は戦力が減少した2ステップ・ユニットであると、2番目のユニットが1ステップ損失を受けなければならない。もしもそのヘクス内に他のユニットがなければ、2番目のユニットのステップ損失は無視される。その近接戦闘での他の友軍ユニット（防御側の全ての砲兵を含むが、攻撃側の砲兵は含まない）は、士気チェックを行わなければならない。もしも失敗すると1ヘクス退却しなければならない。

13. 1. 7 「DC」 防御側の選択で捕獲

防御側が選択する影響下陣営の1ユニットが捕獲され、そのユニットを捕獲ボックス内に置く（もしも記載されたユニットの士気が+2であると12.3.6を参照）。このユニットは先導ユニットである必要や完全戦力である必要はない。その近接戦闘での他の友軍ユニット（防御側の全ての砲兵を含むが、攻撃側の砲兵は含まない）は、士気チェックを行わなければならない。もしもパスすると1ヘクス退却し、もしも失敗すると「D」の結果を被る [13.1.4を参照]。

13. 1. 8 「AC」 防御側の選択で捕獲

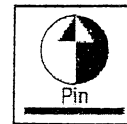
攻撃側が選択する影響下陣営の1ユニットが捕獲され、そのユニットを捕獲ボックス内に置く（もしも記載されたユニットの士気が+2であると12.3.4を参照）。このユニットは先導ユニットである必要や完全戦力である必要はない。その近接戦闘での他の友軍ユニット（防御側の全ての砲兵を含むが、攻撃側の砲兵は含まない）は、士気チェックを行わなければならない。もしもパスすると1ヘクス退却し、もしも失敗すると「D」の結果を被る [13.1.4を参照]。

13. 1. 9 「PIN」 釘付け

敵対しているユニットたちは、交戦状態で留まる。両陣営の全ての混乱状態と撃破状態のユニットは捕獲される。防御側、攻撃側の順に、各自軍ユニットを捕獲ボックス内に置き、軍の士気を調整する。次に、近接戦闘に参加した全てのヘクス上に釘付け [pinned] マーカーを

置く。次の手番プレイヤーは、以下のどちらかを強制される。：

- このプレイヤー・ターンの間に、釘付けと表示された全てのユニットで釘付けと表示された全ての防御ユニットを攻撃する（追加のユニットがスタックして釘付け状態のユニットと共に攻撃できる。；又は



- 釘付け状態の全ての友軍ユニットを移動させていかなる敵ユニットにも隣接しないようにして、しかもいかなる友軍ユニットもいかなる釘付け状態の敵ユニットにも隣接するように移動させず、しかも自軍の士気を1だけ減少させる。

「釘付け」[“Pin”] マーカーは、全ての友軍と敵ユニットから、移動フェイズの終了時に軍の士気罰則を伴って取り去られるか [9.1.6]，又は全ての近接戦闘が割り振られた後に取り去られる [12.1.5]。

13. 1. 10 「*」 指揮官の負傷

所有しているプレイヤーは、指揮官を1人取り去って除去ボックス内に置く。[もしもその指揮官がHowe又はWashingtonであると、12.3.7又は12.3.8を参照]。選択される指揮官は、指揮を取っている者である必要はない。これは、砲兵やライフルの射撃がヘクス内の他のユニットに影響を与え得る唯一の結果である。もしも指揮官が存在しなければ、結果と指揮官死傷による軍の士気修正の両方を無視する。

13. 2 退却

13. 2. 1

ユニットは、可能であれば敵ユニットに隣接しないヘクスに退却しなければならない。加えて、可能であれば友軍戦線の方向に退却しなければならない。友軍戦線とは、イギリス軍についてはユニット登場ヘクス、アメリカ軍についてはアメリカ軍HQ（ヘクス1727）と定義される。

13. 2. 2

ユニットは、以下の退却を行えない。：

- 敵が占めるヘクス内に
- たとえ友軍ユニットがすでに占めていたとしても、敵ZOC内に進入する
- 一級又は二級の浅瀬地点を除くブランディワイン・クリーク・ヘクスサイドを越えて [最初のヘクスの例外については16.2.8を参照]。
- 禁止地形内に
- マップ外に
- スタッキング限度を破るヘクス内へ [2ステップ・ユニットの例外13.2.3を参照]。

10. 2. 3

制限のために完全な距離を退却できないいかなるユニットも、その代わりに捕獲される。これには、ライフル射撃や砲兵射撃による退却も含まれる。ユニットは取り去られて捕獲ボックス内に置かれる。

例外：もしも2ステップ・ユニットがスタッキング限度を破るために退却に失敗して捕獲されるのであれば、所有しているプレイヤーは1ステップを損失し、今や減少戦力のユニットが退却するヘクス内のスタッキング限度を破ることがなければ、退却する選択肢を持つ。プレイヤーは、ステップ損失を行う代わりに、ユニットを捕獲させることも選択できる。「1」の結果を被ることによる軍の士気の調整は、もしもユニットがこのように減少したとしても適用される。

13. 2. 4

3ヘクス退却しているいかなるユニットも、その開始ヘクスから最短距離でカウントして3ヘクス離れて終了しなければならない（さもなければ捕獲される）。開始ヘクスから3ヘクス目は、敵ユニットに隣接しないヘクスでなければならない。騎兵撤退 [12.1.7] は、決して敵ユニットに隣接して終了できない。

13. 2. 5

もしも近接戦闘から退却するユニットがいまだに近接戦闘が解決されていないヘクスに進入すると、ユニットはその近接戦闘にいかなる戦力も寄与できない。加えて、そのユニットは先導ユニットとして選択できない。もしもその陣営が近接戦闘でいずれかの結果を被ると、以前に退却したユニットは士気チェックを行わなければならない。もしもパスすると1ヘクス退却しなければならず、もしも失敗すると「D」の結果を被る [13.1.4による]。

13. 2. 6

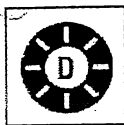
いかなる指揮官も、スタックした友軍退却ユニットと共に自由に退却できる。指揮官たちは、決して退却を強制されない。

13. 2. 7 砲兵の捕獲

砲兵ユニットは、もしも近接戦闘結果適用ステップを敵戦闘ユニットに隣接して終了しても、自動的には捕獲されない。自動的な捕獲は、比率決定ステップの間に防御側の砲兵ユニットにのみ発生する。

13. 3 混乱

混乱 [disruption] の影響は、以下のとおりである。：

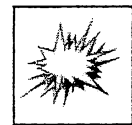


- ・ ターン毎に1ヘクスのみ移動でき、敵ユニットに隣接するように移動できない。もしも混乱ユニットが移動フェイズを敵ユニットに隣接して開始すると、可能な限り多数の敵ユニットから離れる（つまり、隣接しないようにする）ために、自身の1ヘクス移動を使用しなければならない。
- ・ 非浅瀬ブランディワイン・クリーク・ヘクスサイドを越えて移動できない。
- ・ 攻撃できない。

- ・ 混乱ユニットは、そのSPsの半分（端数は切上げ）で防御する。
- ・ ZOCを持たない。
- ・ 混乱した砲兵とライフル・ユニットは、射撃できない。
- ・ 追加の「D」を受ける混乱ユニットは、撃破 [shattered] される。
- ・ 「PIN」の結果を受ける混乱ユニットは、捕獲される。
- ・ 自身の近接戦闘フェイズを敵ユニットに隣接して終了し、しかも友軍の行軍隊形ユニットと共にスタックしていない混乱ユニットは、追加の「D」の結果を被る。この結果により、ユニットは撃破されて3ヘクス退却するか捕獲される。

13. 4 撃破

撃破 [shattered] の影響は、以下のとおりである。：

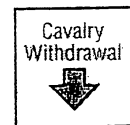


- ・ 移動できない。
- ・ 攻撃できない。
- ・ 実際のSPにかかわらず1SPで防御し、いかなる地形DRMsも受けることができない。
- ・ ZOCを持たない。
- ・ 砲兵とライフル・ユニットは、射撃できない。
- ・ 追加の「D」の結果を受ける撃破ユニットは、除去されて除去ボックス内に置かれる。
- ・ 「PIN」の結果を受ける撃破ユニットは、捕獲される。
- ・ 自身の近接戦闘フェイズを敵ユニットに隣接して終了し、しかも友軍の戦闘隊形ユニットと共にスタックしていない撃破ユニットは、捕獲されて捕獲ボックス内に置かれる。

13. 5 騎兵撤退

13. 5. 1

騎兵撤退マーカーでマークされた竜騎兵ユニットは、以下に従う。：



- ・ 移動できない。
- ・ 攻撃できない。
- ・ 通常に防御する。
- ・ ZOCを保有する。

13.6 回復

13.6.1

回復フェイズの間に、敵ユニットに隣接していない手番プレイヤーの混乱又は撃破ユニットは、回復を試みることができる。ユニットは、士気チェックを行うことで回復を試みる [15.1.3]。指揮を取っている指揮官は、自身のリーダーシップDRM [14.2.3を参照] を加えることで回復の試みを修正できるが、指揮官は回復の試みを強制されない。

13.6.2

士気チェックにパスした混乱ユニットは、戦闘隊形になる。さもなければ、混乱状態で留まる。

13.6.3

士気チェックにパスした撃破ユニットは、混乱状態になる。さもなければ、撃破状態で留まる。

13.6.4

ユニットは、無期限に混乱又は撃破状態で留まることができる。

14.0 指揮官

14.1 指揮官のスタッピング

14.1.1

あるヘクス内に、いかなる数の友軍指揮官もスタックできる。ただし、あるヘクス内では最上級指揮官 [3.0 を参照] のみが指揮を取る（つまり、DRMsを提供する）ことができる。指揮を取っている指揮官を、友軍ユニットの最上部に置くこと。

14.1.2

Lafayette [14.5]と Stirn [14.6] を除く全ての指揮官は、自軍陣営のいかなるユニットと共にスタックして指揮を取ることもできる。



14.2 指揮官の使用

14.2.1

近接戦闘の間に、指揮を取っている指揮官は、自身の近接戦闘DRMでサイの目を修正する。攻撃している時にはサイの目に評価値が加えられ、防御している時には差し引かれる。

14.2.2

近接戦闘の間に、もしも戦闘ユニットが指揮官と共にスタックするか隣接していると、そのプレイヤーは追加の戦術チット [12.2.3] をプレイする資格を持つ。Count Pulaski の竜騎兵ユニット [14.6] も参照。

例外：非浅瀬ブランディワイン・クリーク・ヘクスサイド [16.3.1] と Stirn [14.6]。

14.2.3

全ての士気チェックと回復の試みの間に、士気を取っ

ている指揮官は、自身のヘクス内の全ての戦闘ユニットに自身のリーダーシップDRMを加えることができる。（14.4 Washington も参照）

14.3 指揮官への影響

14.3.1

指揮官たちは、決して混乱しない。もしも共にスタックしたユニットが退却又は混乱すると、指揮官はそれらと共に退却するかその場に留まることができる。指揮官たちは、戦闘では「*」の結果によってのみ直接的な影響を受ける。

14.3.2

単独でヘクス内に存在する指揮官は、もしも敵の戦闘隊形又は混乱状態の戦闘ユニットがそのヘクスに進入すると、ただちに捕獲される（もしもその指揮官が WashingtonやHoweであると、12.3.7又は12.3.8を参照）。この捕獲は、移動フェイズ又は戦闘後前進の結果としてのどちらかで起こり得る。もしも指揮官が敵の移動中に捕獲されると、捕獲しているユニットは停止又は追加の移動ポイントを消費する必要はない。

14.4 ワシントン

Washingtonは、自身が指揮を取る戦闘ユニットや隣接ヘクス内の戦闘ユニットによって試みられる全ての士気チェックと回復に、自身のリーダーシップDRMを加える能力を持つ。WashingtonのリーダーシップDRMは、共にスタックする戦闘ユニットについては+4で、隣接する戦闘ユニットについては+1である。この後者の修正は、隣接ヘクス内で指揮を取る指揮官によって提供されるいかなるリーダーシップDRMにも加えられる。

例外：非浅瀬ブランディワイン・クリーク・ヘクスサイドについては、16.3.3を参照。

14.5 ラファイエット

Lafayette は、指揮官のいかなる通常能力も持たない特別な指揮官である。その代わりに、ゲーム中の1近接戦闘で、参加するユニットと共にスタックする唯一の指揮官が Lafayetteであると、彼はアメリカ軍に有利な1コラム・シフトを提供する。Lafayette は、彼が戦闘に影響を及ぼすために使用されるプレイヤー・ターンの移動フェイズ（Lafayette が一度だけ自身の能力を発揮するためにスタックに移動できる時）になるまでは、Washington と共にスタックして留まらなければならない。彼の能力を使用した近接戦闘が解決された後に、Lafayette を取り去る。Lafayette は、もしもアメリカ軍プレイヤー・ターンの終了時に Washington と共にスタックしていなければ、やはりゲームから取り去られる。Lafayette が取り去られることによる軍の士気の罰則はない。

ヒストリカル・ノート：ラファイエットは、この戦闘で実際に指揮を取っていたわけではない。彼はつい最近フランスから到着したばかりで、アメリカの大儀のためにいかなる能力も無償で提供することを申し入れていた。議会は、ワシントンの司令部に彼を志願援助者として付けた。この日遅く、イギリス軍はアメリカ

軍を重要な交差点である Dilworthtown の方向に追いやろうとしていた。ラファイエットがワシントンに伴われ、崩壊しつつある右側面の砲声がする地点に馬を進めると、アメリカ軍部隊が全面退却をしているのが見えた。彼は馬から飛び下りると、剣を手にとって退却している大隊に決然と立ち向かい、手当たり次第に兵士たちに楯を飛ばして銃剣突撃を行った。彼は後にこう書いている。「彼らを回復させようと試みている間中、イギリス兵はマスケット銃の弾丸で私に祝福を与え続けたので、足に軽い傷を負ってしまった。」数時間前までは、親切だが得体の知れなかった外国人は、その夜アメリカ軍キャンプに友人で戦友として迎えられた。

14.6 スターン

Stirn は、イギリス軍正規兵や王党派の戦闘ユニットと共にスタックしてフェイズを終了できない。Stirn が指揮を取って戦術チット [12.2.3] をプレイするためには、全ての戦闘ユニットがドイツ人でなければならない。

デザイン・ノート：Stirn は、英語を喋らなかった。加えて、イギリス軍の将校団内には、外国人将校がイギリス軍部隊の指揮を取ることに対しては抵抗があった。Baron Knyphausen 中將は例外だった。彼は英語と仏語を喋り、イギリス人とも上手に意志の疎通がとれただけでなく、彼の階級が物を言った。戦場で2番目の上級将校だっただけでなく、第2ヘッセ兵師団の司令官だった。

15.0 士気

2つの種類の士気がある。：軍とユニットである。

15.1 ユニットの士気

15.1.1

ユニットの基本士気値は、ユニット上に記載されている。ユニットの減少戦力面の基本士気値は、完全戦力面よりも1少ない。

15.1.2

ユニットの修正士気値は、ユニットの基本士気値プラスユニットの軍の士気修正 [15.2.3-5を参照] と指揮を取っている指揮官のリーダーシップDRMである [14.4 Washingtonも参照]。先導ユニットの修正士気値は、近接戦闘のDRMとして使用される [12.1.8を参照]。

15.1.3 士気チェック

サイコロを1つ振り、その数値にユニットの修正士気値を加える。もしも結果が5以上であると、そのユニットは士気チェックをパスする。さもなければ失敗である。

礼拝堂や町のヘクス内にいるか、又は野戦構築物のみを越えて攻撃されている防御ユニットは、退却についてチェックをする時に、自身の士気チェックのサイの目に1を加える。

15.2 軍の士気

デザイン・ノート：当時の戦争では、戦いは圧倒的な損失を与えることよりも、しばしば相手側の戦意を喪失させることで決した。軍士気トラックは、プレイヤーの部隊全体の戦闘への粘りと意欲を測る。プレイの過程を通しての個々のユニットの成功と失敗は、各プレイヤーの軍の全般的な状態に影響を累積させることになる。換言すれば、プレイヤーの軍の全般的な士気の状態は、個々のユニットが最大限の努力を実行するための能力に直接的に影響を与えることになる。

15.2.1

軍の士気は、以下の1つが発生する時毎に調整する必要がある。：

- ・ 射撃又は近接戦闘結果が「効果なし」以外である場合
- ・ ユニットが回復する
- ・ 指揮官が捕獲される

要求された士気の変更について、軍士気調整チャートをチェックすること。

例外 [上級]：イギリス軍プレイヤーは、戦闘全体シナリオ [6.1.6]のゲーム・ターン6に、特典を獲得するために軍の士気ポイントを消費することを選択できる。

15.2.2

どちらの軍の士気も、決して21を越えて増加し得ない。

15.2.3 高い士気

もしも軍の士気が15以上であると、高い士気であると見なされる。高い士気を持つ軍についての主導権DRMは+1である。高い士気を持つ軍の全てのユニットは、その記載された士気評価値を使用する。

15.2.4 疲弊状態

もしも軍の士気が14以下に落ち込むと、疲弊状態と見なされる。疲弊状態の軍の主導権DRMは0である。疲弊状態の軍の全てのユニットは、1減少した士気評価値を持つ。

15.2.5 動揺状態

もしも軍の士気が5以下に落ち込むと、動揺していると見なされる。動揺している軍の主導権DRMは-1である。動揺している軍の全てのユニットは、2減少した士気評価値を持つ。

15.2.6 士気崩壊

もしも軍の士気が0に落ち込むと、士気崩壊したものと見なされる。ゲームは、ただちに相手側プレイヤーの実質的勝利で終了する。

15.2.7

もしも1つの射撃戦闘又は近接戦闘の解決中に、軍の士気が高い、疲弊状態、動揺状態の間で変更されると、残りの全ての士気チェックは、その戦闘の開始時に有効

な軍の士気段階を使用してチェックする。新たな軍の士気段階は、その戦闘フェイズに解決されるいかなる戦闘にも使用される。

16. 0 ブランディワイン・クリーク

デザイン・ノート：ブランディワイン・クリーク周辺の地勢は、ワシントンがそこで踏みとどまる決定を下した大きな要因だった。第一に、そこはイギリス軍主力のフィラデルフィアへの進撃路に沿っており、しかも死守するには最後の良地形だった。クリークは深くても幅も広く、わずかな地点で浅瀬を渡ることができた。これらの浅瀬周辺には、アメリカ軍が防衛拠点を築くことができた。加えて、浅瀬を制圧する丘陵や断崖を形成する高地が存在し、天然の防御効果が組み合わされた。クリーク渓谷は深い森林帯で、防御する歩兵に隠蔽を提供した。最後に、アメリカ軍側の浅瀬に導かれる多数の小道や通行路は必要な内線を提供し、脅威を受けている地域への部隊のシフトを可能にした。

16. 1 移動

16. 1. 1

ユニットは、追加の1MPを消費して一級浅瀬を、又は追加の2MPsを消費して二級浅瀬でブランディワイン・クリークを越えることができる。戦略移動は、ユニットが一級浅瀬を越えるターンの間には使用できない。

16. 1. 2

自身の移動フェイズを非浅瀬ブランディワイン・クリーク・ヘクスサイドに隣接して開始するユニットは、その全許容移動力を消費してブランディワイン・クリークを越えて隣接ヘクスに移動できる。ユニットは、その移動フェイズ中にはそれ以上移動できない。

例外：砲兵と混乱状態のユニットは、決して越えることができない。

16. 1. 3

ユニットは、非浅瀬ブランディワイン・クリーク・ヘクスサイドを越える際に、1つのZOCから直接他のZOCに移動することはできない。

16. 2 戦闘

16. 2. 1

ブランディワイン・クリーク・ヘクスサイドを越える射撃戦闘は、何ら影響を受けない。

16. 2. 2

近接戦闘は、一級と二級の浅瀬を越えて通常に実施され、しかも強制される。

16. 2. 3

近接戦闘は、浅瀬ではないブランディワイン・クリーク・ヘクスサイドを越えて実施できる。非浅瀬ヘクスサイドを越える近接戦闘は任意であり、強制はされない。ただし、もしもユニットが非浅瀬ブランディワイン・ク

リーク・ヘクスサイドを越えて攻撃すると、攻撃側と防御側の両ユニットに隣接するいかなる敵ユニットも、この近接戦闘フェイズ中に友軍ユニットによって攻撃されなければならない。牽制[12.1.3]は、非浅瀬ブランディワイン・クリーク・ヘクスサイドを越えて使用できる。

アメリカ軍ユニットは、釘付け状態で攻撃を要求されない限り、解放されるまではアメリカ軍露营地エリアの外部ヘクスに対して近接戦闘の実施を選択できない。

例外：釘付け状態のユニットは、非浅瀬ブランディワイン・クリーク・ヘクスサイドを越えて近接戦闘を実施しなければならない（ただし、16.2.6を参照）。

16. 2. 4

もしも攻撃ユニットのいくつかが非浅瀬ブランディワイン・クリーク・ヘクスサイドを越えて攻撃しており、一緒にいくつかが非浅瀬ブランディワイン・クリーク・ヘクスサイドを越えて攻撃していない場合には、近接戦闘のサイの目に-1の修正を加える。

16. 2. 5

もしも全ての攻撃ユニットが非浅瀬ブランディワイン・クリーク・ヘクスサイドを越えて攻撃していると、近接戦闘のサイの目に-2の修正を加える。

16. 2. 6

もしも全ての敵ユニットが釘付け状態としてマークされていると、非浅瀬ブランディワイン・クリーク・ヘクスサイドを越えて攻撃していることについての近接戦闘修正はない。

デザイン・ノート：2つの陣営は、今や至近距離に接近しており、最初に攻撃する側は自軍部隊の大部分にクリークを渡河させる時間を有していた。

16. 2. 7

一級浅瀬又は二級浅瀬でブランディワイン・クリーク・ヘクスサイドを越えて退却することによる罰則はない。

16. 2. 8

ユニットは、もしも退却の最初のヘクスであれば、非浅瀬ブランディワイン・クリーク・ヘクスサイドを越えて退却できる。退却が完了した後に、ユニットは追加の「D」の結果を被る。これは、そのユニット（たち）が元のヘクスから4ヘクス離れて終了することを意味する。

例外：砲兵は、決して非浅瀬ブランディワイン・クリーク・ヘクスサイドを越えて退却できない。

16. 2. 9

退却の2番目又は3番目のヘクスの間に、非浅瀬ブランディワイン・クリーク・ヘクスサイドを越えて退却を強制されるユニットは、その代わりに退却に失敗して捕獲される[13.2.3に従う]。

16. 2. 10

ユニットは、浅瀬ヘクスサイドの特典のあるなしにかかわらず、ブランディワイン・クリーク・ヘクスサイドを越えて自由に戦闘後前進ができる。

16.3 リーダーシップ

16.3.1

戦闘ユニットに隣接してはいるが、非浅瀬ブランディワイン・クリーク・ヘクスサイドによって分割される指揮官たちは、正面突撃、予備投入、側面迂回と／又は側面回避の戦術チットの使用を認めるために隣接しているとは見なされない。

16.3.2

両プレイヤーのユニットに隣接してはいるが、非浅瀬ブランディワイン・クリーク・ヘクスサイドによってどちらかのユニットから分割されるカラのヘクスは、側面迂回又は側面回避の戦術チットの使用を認めるために隣接しているとは見なされない。

16.3.3

Washingtonは、士気チェックや回復の試みについての自身の特別な隣接リーダーシップDRMを、非浅瀬ブランディワイン・クリーク・ヘクスサイドを越えて提供できない。

17.0 バーミンガム礼拝堂

17.1 ルールの概要

17.1.1

バーミンガム礼拝堂（ヘクス1910）内で、攻撃しないために士気の罰則を支払う釘付け状態のユニットは、そのヘクスを離れる必要がない。これは、13.1.9の2番目の項目の例外である。バーミンガム礼拝堂内のこれらのユニットは、このプレイヤー・ターンに他の敵ユニットを攻撃できない。

17.1.2

もしもバーミンガム礼拝堂内の先導ユニットに対する近接戦闘の結果が「R」であると、ユニットは自動的に退却する必要はない。その代わりに、先導ユニットは士気チェックを行い、バーミンガム礼拝堂内で士気チェックを行うことによる+1を追加する。もしもパスすると、退却せずにそのヘクス内の他のユニットは士気をチェックしない。



18.0 シナリオ

18.1 Knyphausenの牽制

18.1.1

イギリス軍プレイヤーは、自軍ユニットを下記のヘクスにセットアップする。:

0518: King's Ownと Reserve b砲兵

0827: Cleveland a 砲兵

0828: Reserve a 砲兵

Wilmington-Philadelphia パイク、ヘクス列08xx並びにStarved Gut Rd (含む) で囲まれたエリア内のどこか。: Grant, 5, 10, 40, 55, Enniskillens, 第2旅団砲兵。

Chadd 浅瀬 (ヘクス0928) の2ヘクス以内で、ヘクス列08xx (含む) の西のどこか。: Stirn, Donop, Hessian 砲兵, "Combinned", Mirbach, Leib。

Chadd フェリー (ヘクス0930) の2ヘクス以内で、ヘクス列08xx (含む) の西のどこか。: Ry. Welsh Fus, 28, 49, 第1旅団砲兵。

Ringランの南のどこか: Qn's Rngers (減少戦力) と Fergusonライフル隊。

Starved Gut Rdの南でヘクス列08xx (含む) の西のどこか。: Knyphausen, Cleveland b 砲兵, 3 Qn's 軽竜騎兵, 2 Fraser's H。

ターン9に到着する予定のイギリス軍ユニットは、通常のヘクスに到着する。

18.1.2

アメリカ軍プレイヤーは、自軍ユニットを以下のヘクスにセットアップする。:

0717: Nelson, New York b砲兵

0918: New York a砲兵

1020: Jones 砲兵

1022: Smith

1127: Proctor 砲兵

1726: N. CarolinaとNC軽竜騎兵

1727: Washington, Lafayette, Count Pulaski, C in C Guards

Brandywineクリークの東で Renwickランの東のどこか。: Wayne, 2 Penn. 旅団, Old Eleventh, Hartley, 10 Pennsylvania, 2 Penn連隊, 7 Pennsylvania, Penn. ライフル連隊, Lady Wshgtn's Hrse, Bedlam砲兵, 3 Pennsylvania 砲兵。

Brandywineクリークの東で Wilmington-Philadelphia パイク (含む) の南のどこか。: Maxwell, Simms (減少戦力), Porterfield, Parker, 8th Chester County, 2 Pennsylvania砲兵。

Brinton ランの北で Renwickランの南。: Spencer, Grayson, Patton。

ターン8と9に到着する予定のアメリカ軍ユニットは、通常のヘクスに到着する。

1 8. 1. 3 シナリオ特別ルール

- 1) イギリス軍ユニットは、Renwick ランの北に移動や退却ができない。
- 2) Washington, Lafayette, Count Pulaski, C in C Guardsは、マップ上での位置にかかわらず、ターン9のアメリカ軍移動フェイズ終了時にプレイから取り去られる。VPはなく、軍の士気の調整は行われない。
デザイン・ノート: Washingtonは、いったん Knyphausen の攻撃が陽動でイギリス軍の主攻が北から行われると確信するや、Greene将軍に軍の最後の予備で対応するように命じるだけではなく、脅威に曝されている戦区に側近を引き連れて自ら乗り込んだ。
- 3) Maxwell は、もしも可能であれば、常時自身のウィングからの1軽歩兵ユニット(ライト・ブルーの帯を持つユニット)と共にスタックしていなければならない。
- 4) このシナリオはターン7に開始し、どちらかの陣営が自動的勝利を達成しない限り、ターン12に終了する。
- 5) 主導権の決定は、全てのゲーム・ターンに通常に振られる。
- 6) アメリカ軍の軍の士気は19で開始し、イギリス軍のそれは20で開始する。
- 7) [上級] どちらの陣営も、モウメンタム・チットを持たないでゲームを開始する。
- 8) イギリス軍プレイヤーは、いずれかのゲーム・ターン終了時に、少なくともイギリス軍の1戦闘隊形歩兵又は軽歩兵のユニットが Proctor砲台(ヘクス1127)にあり、しかもアメリカ軍HQ(ヘクス1127)並びにアメリカ軍戦闘ユニットが隣接していなければ、決定的勝利で勝つ。
- 9) アメリカ軍プレイヤーは、ゲーム終了時に上記のイギリス軍の決定的勝利条件を阻んでいれば、決定的勝利で勝つ。

1 8. 2 Howeの側面攻撃

1 8. 2. 1

登場ヘクスDを使用する下記のイギリス軍ユニットのみを使用する。

1803: 1 Qn's. 軽竜騎兵, Elwald (竜騎兵)
1801: Elwald, A/B 猟兵, Chasseurs

ゲーム・ターン8に登場ヘクスDに登場する第3旅団を含めて、イギリス軍の増援はカウンター上の登場ターンを使用する。

1 8. 2. 2

下記に列記されたアメリカ軍ユニットのみを、ヘクス内に置く。:

0716: Sullivan, 1 Maryland, 3 Maryland, 6 Maryland, New York a砲兵
0717: 2 Maryland, 4 Maryland, ドイツ人大隊, Porter 砲兵
0817: NelsonとSmith
0407: Delaware
0405: Congress' Own
1707: Bland's Horse と Moylan's Horse
1908: 3 Virginia
1710: Lord Stirling と Spencer
1814: New Jerseyと New Jersey a 砲兵
1815: 3 Pennsylvaniaと Crane砲兵
2119: 14 Virginia
2316: Pattonと Grayson
2317: 4 Virginia と Lee砲兵
2318: 7 Virginia と Stephenson
2319: 15 Virginia と Connecticut 砲兵

アメリカ軍の増援は、ターン11に登場する。これらの増援ユニットは、ターン11には戦略移動を使用できない。登場ヘクスは、いかなるMPもかからない(9.3.2を参照)。

2319: Greene, 2 Virginia と10 Virginia
2219: 6 Virginia, Penn. State Foot, Penn. State ライフル隊と Stevens砲兵
2019: 1 Virginia, 5 Virginia, 9 Virginia
1919: West Augusta, Doyle, Bedlam 砲兵
1718: Washington, Lafayette, Count Pulaski, C in C Guards

1 8. 2. 3 シナリオ特別ルール

- 1) このシナリオはターン6に開始し、どちらかの陣営が自動的勝利を達成しない限り、ターン12に終了する。
- 2) イギリス軍プレイヤーは、自動的にゲーム・ターン6の主導権を持つ。
- 3) アメリカ軍の軍の士気は19で開始し、イギリス軍のそれは20で開始する。
- 4) [上級] イギリス軍プレイヤーは、モウメンタム・チット1枚を持って開始する。
- 5) イギリス軍プレイヤーは、いずれかのゲーム・ターン終了時に、少なくともイギリス軍の1戦闘隊形歩兵又は軽歩兵のユニットがバーミンガム礼拝堂(ヘクス1910)と Sandy Bottom (ヘクス2215と2315)のどちらかに存在し、しかもアメリカ軍戦闘ユニットがこれらのヘクスに隣接していなければ、決定的勝利で勝つ。
- 6) アメリカ軍プレイヤーは、ゲーム終了時にもしもイギリス軍プレイヤーが1戦闘隊形歩兵又は軽歩兵のユニットをバーミンガム礼拝堂(ヘクス1910)に存在しなければ、決定的勝利で勝つ。

1 8. 3 戦闘全体

1 8. 3. 1

カウンター上に表示されたセットアップ・ヘクスと登

場ターンを使用する。

18. 3. 2 シナリオ特別ルール

- 1) このシナリオはターン1に開始し、どちらかの陣営が自動的勝利を達成しない限り、ターン12に終了する。
- 2) イギリス軍プレイヤーは、自動的にゲーム・ターン1の主導権を持つ。
- 3) アメリカ軍の軍の士気は20で開始し、イギリス軍のそれは20で開始する。
- 4) [上級] イギリス軍プレイヤーは、モウメンタム・チット1枚を持って開始する。

18. 4 トーナメント・シナリオ

18. 4. 1

イギリス軍プレイヤーは、18.1.1と18.2.1に与えられた指示に従って、最初に自軍ユニットをセットアップする。

18. 4. 2

アメリカ軍プレイヤーは、自軍ユニットを下記のヘクス内にセットアップする。:

0405 : Congress' Own
0407 : Delaware
0613 : Sullivan, Smith, 1 Maryland, 3 Maryland, ドイツ人大隊
0614 : 2 Maryland, 4 Maryland, 6 Maryland, Porter 砲兵
0717 : Nelsonと New York b 砲兵
0918 : New York a 砲兵
1020 : Jones 砲兵
1127 : Proctor 砲兵
1331 : Rhode Island 砲兵
1726 : N. CalolinaとNC軽竜騎兵
1727 : Washington, Lafayette, Count Pulaski, C in C Guards
1826 : Continental 砲兵
2226 : Greene, Stevens 砲兵, Penn. State ライフル隊, 2 Virginia, 10 Virginia
2227 : 6 Virginia, Penn. State Foot,
2128 : Doyle, 5 Virginia, 9 Virginia
2028 : West Augusta, 1 Virginia, 14 Virginia
1816 : Stephenson
1815 : New Jerseyと New Jersey a 砲兵
1814 : 3 Pennsylvaniaと Crane 砲兵
2316 : Pattonと Grayson
2317 : 4 Virginiaと Lee 砲兵
2318 : 15 Virginiaと Conneticut 砲兵
2319 : 2 Massachusetts 砲兵, 7 Virginia
1710 : Lord Stirlingと Spencer
1908 : 3 Virginia
1707 : Bland's Horseと Moylan's Horse

Brandywineクリークの東で Renwickランの南のどこか。
: Wayne, 2 Penn. 旅団, Old Eleventh, Hartley, 10 Pennsylvania, 2 Penn連隊, 7 Pennsylvania, Penn. ライフ

ル連隊, Lady Wshgtn's Hrse, Bedlam 砲兵, 3 Pennsylvania 砲兵。

Brandywineクリークの東で Wilmington-Philadelphia パイク (含む) の南のどこか。: Maxwell, Simms (減少戦力), Porterfield, Parker, 8th Chester County, 2 Pennsylvania 砲兵。

18. 4. 3 シナリオ特別ルール

- 1) New Jersey b 砲兵は、このシナリオでは使用されない。
- 2) 両陣営は、ターン7～9に通常の増援を受け取る。
- 3) このシナリオはターン7に開始し、どちらかの陣営が自動的勝利を達成しない限り、ターン12に終了する。
- 4) 主導権のサイ振りは、ターン7に通常に行われる。ただし、アメリカ軍プレイヤーは自身のサイの目から1を差し引かなければならない。他のターンには、アメリカ軍のサイ振りに影響はない。
- 5) アメリカ軍の軍の士気は19で開始し、イギリス軍のそれは20で開始する。
- 6) [上級] イギリス軍プレイヤーは、モウメンタム・チット1枚を持って開始する。
- 7) イギリス軍プレイヤーは、いずれかのアメリカ軍プレイヤー・ターン終了時に、少なくとも4 S Pの戦闘: 隊形歩兵又は軽歩兵のユニットが、ヘクス2419又はヘクス2428のどちらかを占めていれば、アメリカ軍の隣接に関係なく決定的勝利で勝つ。
- 8) アメリカ軍プレイヤーは、ゲーム・ターン12終了時に、もしもイギリス軍プレイヤーがバーミンガム礼拝堂 (ヘクス1910) と Proctor 砲台 (ヘクス1127) のどちらかに1戦闘隊形歩兵又は軽歩兵のユニットを持たなければ (アメリカ軍 Z O C の存在なしで), 決定的勝利で勝つ。

C R E D I T S

Design: Mark Miklos

Development: Andy Lewis

Playtesting: Sean Cousins, Dennis Mason, Peter Stein, Bruce Reiff, Jim Rush, Mike Welker

Map Art: Joe Youst, Mark Miklos と Darlene Miklos
のオリジナル・マップに基づく

Counter Art: Rodger MacGowanと Mark Simonitch

Box Art: Rodger MacGowan

Rules Editing and Layout: Stuart K. Tucker

Production Coordinartion: Tony Curtis

「ブランディワイン・クリークの戦い」

横浜シミュレーションゲーム協会 [YSGA]

[翻訳: S. YAMAGUCHI 2000.10.21]

解明と Q & A

(Official Errata for Brandywine as of April 11, 2000 より)

・地形記号(解明) : 地形記号には Brestworks (胸壁) と表示されているが、これらはルールやチャートに一致する Fieldworks (野戦構築物) として定義される。

・戦闘序列(解明) : Pennsylvania民兵は、実際はPennsylvania民兵旅団で、直接的に左翼の指揮下にある。

・戦闘序列(解明) : イギリス軍44thは2回出現する。これは、第3旅団の一部であるので、第2旅団内の同部隊を削除する。

・Q & A

1) 第1 & 第2 Penna民兵は、1ステップ・ユニットなのか？

A : はい。これらは強力だが、やや脆い。

2) もしもユニットが士気崩壊して、退却の道筋がないために降伏すると、軍の士気は2低下するのか？

A : いいえ。

3) 礼拝堂内のユニット(たち)が釘付けの結果を受けると、この中に閉じ込められるのか？

A : はい。

4) 民兵とは、右ひざをついているユニットのことか？

A : これについて述べている用語の項をチェックすること。Philadelphia民砲兵は、ひざをついている兵士ではなく、民兵[militia]の名称で示されている。カノン砲は、ひざをつくことができないからだ。

5) ゲーム用語のLT(軽)は、何らかの意味を持つのか？それともただの風味付けなのか？

A : はい。軽歩兵は、移動や射撃戦闘に影響を持つ。

6) 釘付け状態のライフル・ユニットは、射撃できるのか？

A : はい。

7) 攻撃している竜騎兵は、対非竜騎兵ユニットとの戦闘を回避するために騎兵撤退できるのか？

A : いいえ。

8) アメリカ軍は、解放されるまでに露营地エリア内で移動できるのか？

A : はい。

9) 攻勢ライフル射撃が単一の1ステップの防御側を除

去してそのヘクスをカラにすると(「1」の結果で)、ライフル・ユニットは戦闘後前進できる／しなければならないのか？今やカラになったヘクスに近接戦闘の準備をしていた異なるユニットは、カラのヘクス内に戦闘後前進できるのか？

A : いいえ。いいえ。

10) もしも戦闘結果が「2」損失を要求し、防御側が単一の1ステップ・ユニットであると、軍の士気トラックはチャート上で要求された2調整を行うのか、又は1ステップ・ユニットが除去される時に適用される、通常の1調整のみを行うのか？

A : あなたは、適用の損害分だけ士気の調整を受け取ることができる。1ステップ損失の士気の調整を行うこと。

11) 近接戦闘DRMチャートには、「全ての攻撃側が非浅瀬ブランディワイン・クリーク・ヘクスサイド(たち)」について-1と表示されている。ルールに従うと-2ではないのか？

A : もしも全ての攻撃側がクリークを越えると-2である。チャートが「修正は累積し得る」と述べていることに注目。-2とは、「いずれかの攻撃側」についての-1と、「全ての攻撃側」についての-1の合計である。地形効果チャートを見てほしい。

12) 小農場は、ゲームに何らかの影響を持つのか？

A : いいえ。マップをより自然に見せるための装飾である。

13) ZOCは、たとえ道に沿っても、森林／道の森林ヘクス内には及ばないのか？

A : はい。たとえ道が存在しても、森林内には及ばない。

14) アメリカ軍露营地エリア内に拘束されているアメリカ軍ユニットは、ブランディワイン・クリーク・ヘクスサイドを越えて近接戦闘をしなければならないのか？もしもそうであれば、もしも防御側のヘクスを掃討したらクリークを越えて(しかも露营地エリアを出て)前進しなければならないのか？

A : これらは、浅瀬ヘクスサイドを越えて攻撃しなければならないが、釘付け状態でない限り非浅瀬ヘクスサイドを越えて攻撃できない。アメリカ軍ユニットは、もしも解放されているか又は露营地エリアに拘束されていない場合にのみ、ブランディワイン・クリークを越えて前進できる。

*ルール部分のERRATAについては、本文中に反映されています。[訳者]

Orders of Battle—September 11, 1777

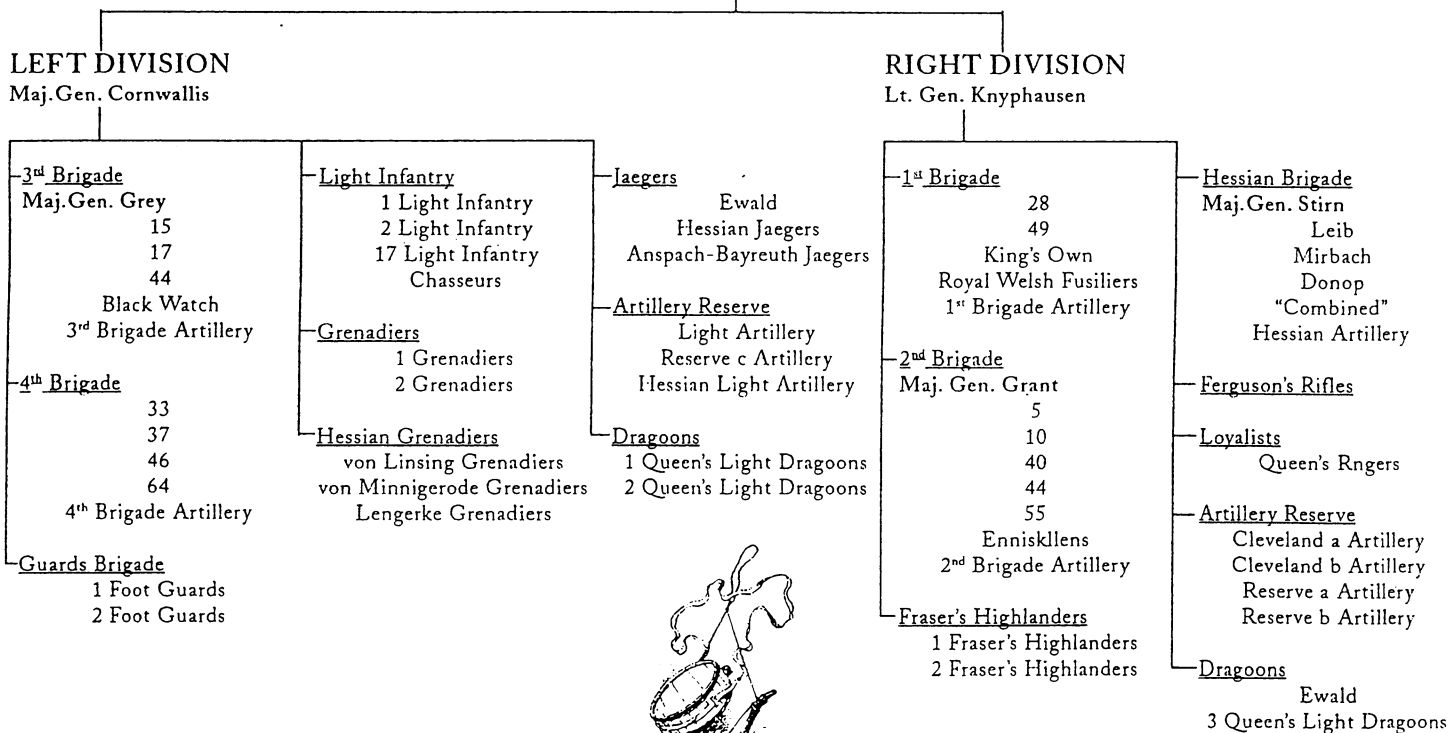
Continental Army

General George Washington
(Maj. Gen. Lafayette, Aide)



British Army

General Sir William Howe



身撃戦闘 D R M s (累積し得る)

- 2 目標が礼拝堂を占める
- 1 目標が軽歩兵
- 1 目標が森林ヘクスを占める
- 1 目標が町ヘクスを占める
- 1 射撃が野戦構築物内に
- +1 目標が砲兵又は竜騎兵
- +1 フェーガスン・ライフル隊の射撃
- +1 ライフル・ユニットがゲームで最初に射撃

ライフル／砲兵射撃 「命中」表

目標までの射程		
射撃している	隣接	2～3ヘクス
S P s		
1	7	9
2	6	8
3～5	4	7
6～9	2	6
10+	1	5

ライフル射撃損害表

サイの目	対非砲兵	対砲兵
0～3	1 AM	R
4～6	R	D
7～8	D	1
9	1*	1*

砲兵射撃損害表

サイの目	対非砲兵	サイの目	対砲兵
0～3	R	0～4	R
4～6	D	5～7	D
7～8	1	8	1 AM
9	1*	9	1

射撃と近接戦闘の 戦闘結果

- 効果なし
- AM 軍の士気損失
- R 退却
- D 混乱
- 1 1ステップ損失
- 2 2ステップ損失
- DIC 防御側の選択で捕獲
- AC 攻撃側の選択で捕獲
- PIN 釘付け
- * 指揮官の死傷
- 防御側はモウメンタムを獲得
- ▲ 攻撃側はモウメンタムを獲得

軍の士気調整

イベント	獲得／損失
回復	+1/-
「D」を被る	-/-1
「AM」を被る	-/-1
「1」の結果を与える／被る	+1/-1
「2」の結果を与える／被る	+1/-2
ユニットを捕獲する／捕獲される	+1/-1
Washingtonが死傷又は捕獲する／される	+3/-5
Howeが死傷又は捕獲する／される	+2/-3
他の指揮官が死傷又は捕獲する／される	+1/-1
近接戦闘結果の釘付け状態から撤退する	-/-1

近接戦闘 D R M s (累積し得る)

攻撃側の特典

- +? 修正後の攻撃側先導ユニットのユニット士気
- +? 攻撃側の指揮を取っている指揮官の近接戦闘DRM
- +1 防御しているいずれかのユニットがフェーガスン・ライフル隊又は Pennsylvania ライフル隊以外のライフル・ユニット
- +1 防御しているいずれかのユニットが混乱状態又は撃破状態
- +1 攻撃側のいずれかが竜騎兵で、全て混乱状態と／又は撃破状態のユニットに対する場合
- +1 防御している全てのユニットがアメリカ軍民兵
- +1 防御側が包囲下 [3.2 を参照]

防御側の特典

- ? 修正後の防御側先導ユニットのユニット士気
- ? 防御側の指揮を取っている指揮官の近接戦闘DRM
- 1 攻撃しているいずれかのユニットがフェーガスン・ライフル隊又は Pennsylvania ライフル隊以外のライフル・ユニット
- 1 攻撃している全てのユニットがアメリカ軍民兵
- 1 攻撃している全てのユニットがラン、上り斜面と／又は上り斜面／ランのヘクスサイドを越える
- 1 攻撃している全てのユニットが野戦構築物内に攻撃
- 1 攻撃しているいずれかのユニットが非浅瀬ブランディワイン・クリーク・ヘクスサイドを越える
- 1 攻撃している全てのユニットが非浅瀬ブランディワイン・クリーク・ヘクスサイドを越える
- 1 防御しているいずれかのユニットが礼拝堂内にいる
- 1 防御している全てのユニットが町ヘクス内にいる
- 1 攻撃側が包囲下 [定義については3.2 を参照]

将軍の特典

- ? 戦術チット・プレイの結果 (下記の戦術マトリクスを参照)

戦術マトリクス

	攻撃側							
	散兵線	攻撃	死守	撤退	正面突撃	予備投入	側面迂回	側面防御
散兵線 [Skirmish]	0	+1	+1	NC	+2	+1	+1	0
梯形攻撃 [Attack en Echelon]	+1	0	-1	-1	0	0	+1	-1
死守 [Stand Fast]	+1	+1	0	NC	+1	+1	+2	0
撤退 [Withdraw]	NC	+1	NC	NC	+2	0	0	NC
正面突撃 [Frontal Assault]	+2	0	+1	-2	0	+1	+1	0
予備投入 [Commit Reserve]	+1	0	+1	0	-1	0	-1	-1
側面迂回 [Turn Flank]	+1	+1	-2	0	+1	+1	0	+2
側面防御 [Refuse Flank]	0	+1	0	NC	0	+1	-2	0

注記: NC=戦闘なし

正面突撃と予備投入には、指揮官を必要とする [12.2.3]。

側面迂回と側面防御には、指揮官と開かれた側面を必要とする [12.2.3]。

近接戦闘表

比率 (攻撃側／防御側)

	1:3	1:2	1:1	3:2	2:1	3:1	4:1
-2	2/-	AC/-	AC/-	AC/-	AC/-	1*/-	D/-
-1	AC/-	1*/-	1*/-	1*/-	1*/-	D/-	R/-
0	1*/-	1/-	1/-	1/-	1/-	D/-	R/-
1	1/-	D/-	D/-	D/-	D/-	R/-	R/-
2	1/-	D/-	D/-	D/-	R/-	R/-	PIN
3	D/-	D/-	R/-	R/-	PIN	PIN	R/R
4	D/-	R/-	R/-	PIN	R/R	R/R	R/R
5	R/-	PIN	PIN	R/R	-/R	-/R	-/D
6	PIN	R/R	R/R	-/R	-/R	-/D	-/D
7	R/R	-/R	-/R	-/D	-/D	-/D	-/1
8	-/R	-/R	-/D	-/D	-/D	-/1	-/1*
9	-/R	-/D	-/D	-/1	-/1	-/1*	-/DC
10	-/D	-/D	-/1	-/1*	-/1*	-/DC	-/AC
11	-/D	-/1*	-/1*	-/DC	-/AC	-/AC	-/2

・1:3未満の比は、-1 DRMを伴う1:3として解決される。

・4:1を超える比は、4:1として解決される。

・いずれかの攻撃ユニットが防御側の牽制ユニットに隣接していると、近接戦闘の比を1コラム左にシフトさせる (例えば、2対1は3対2になる) [12.1.3]。

・-2未満のサイの目は、-2として扱われる。11を超えるサイの目は、11として扱われる。

プレイのシーケンス

A. 主導権セグメント

B. 主導プレイヤー・ターン

1. ゲーム・ターン・マーカーを正しいプレイヤー・ターンを表示するために裏返す
2. 移動フェイズ
3. 回復フェイズ
4. 防御砲兵射撃フェイズ
5. ライフル射撃フェイズ (同時)
6. 近接戦闘フェイズ
7. ゲーム・ターン・マーカーをゲーム・ターンの下半分に移動させて裏返す

C. 第2プレイヤー・ターン

1. 移動フェイズ
2. 回復フェイズ
3. 防御砲兵射撃フェイズ
4. ライフル射撃フェイズ (同時)
5. 近接戦闘フェイズ

D. ターン・セグメントの終了

1. 自動的勝利のチェック
2. もしもシナリオの最終ゲーム・ターンであると、勝者を決定する
3. ゲーム・ターン・マーカーを次のゲーム・ターンの上半分に前進させる

勝利ポイント・スケジュール

V.P. 説明

- 2 敵の2ステップ・ユニットが除去される毎に
- 1/2 捕獲されていない敵の2ステップ・ユニットが減少する毎に
- 1 敵の1ステップ・ユニットが除去される毎に
- 1 敵ユニットが捕獲される毎に
- 1/2 ゲーム終了時に撃破状態の各敵ユニット毎に
- 3 (イギリス軍のみ) もしもワシントンが捕獲されるか又は死傷すると
- 1 (イギリス軍のみ) もしもグリーンが捕獲されるか又は死傷すると
- 2 (アメリカ軍のみ) もしもハウが捕獲されるか又は死傷すると
- 1 (アメリカ軍のみ) もしもコーンウォリスが捕獲されるか又は死傷すると
- 1/2 他の敵指揮官が捕獲されるか又は死傷すると
- ? イギリス軍がProctor の砲台を占領して確保すると (ゲーム・ターン・トラックを参照)
- ? [上級, イギリス軍のみ] グリーン・ウイングの解放 [9.4.4]
- ? [上級, イギリス軍のみ] アメリカ軍の解放 [9.4.5]

地形効果チャート

移動

戦闘

ヘクス	民兵又					近接	
	軽歩兵	は歩兵	竜騎兵	砲兵	指揮官	射撃	戦闘
耕地 [Crops]	1	1	1	1	1	NE	NE
平地 [Clear]	1	1	1	1	1	NE	NE
浅瀬/果樹園 [Light Forest/Orchard]	1	1	1	5	2	-1	NE
森林 [Forest]	1	1	5	2	2	-1	NE
礼拝堂 [Meeting House]	1	1	1	1	1	-2	-1
町 [Town]	2	2	2	2	1	-1	-1
湿地 [Marsh]	P	P	P	P	P	NE	NE
ヘクスサイド							
道路/トラック [Road/Track]	1 #	1 #	1 #	1 #	1 #	NE	NE
小径 [Path]	1	1	1	1	1	NE	NE
ラン [Run]	+1	+1	+1	+1	+1	NE	-1*
ラン浅瀬 [Run Ford]	+0	+0	+0	+0	+0	NE	NE
一次浅瀬 [Primary Ford]	+1	+1	+1	+1	+1	NE	NE
二次浅瀬 [Secondary Ford]	+2	+2	+2	+2	+2	NE	NE
ブランディワイン・クリーク [Brandywine Creek]	全	全	全	P	全	NE	-2/-1\$
上り斜面 [Up Slope]	+1	+1	+1	+1	+1	NE	-1*
下り斜面 [Down Slope]	+1	+1	+1	+1	+1	NE	NE
上り斜面/ラン [Up Slope/Run]	+1	+1	+1	+1	+1	NE	-1*
下り斜面/ラン [Down Slope/Run]	+1	+1	+1	+1	+1	NE	NE
野戦構築物 [Fieldworks]	+0	+0	P	P	+0	-1	-1*
野戦構築物 [Fieldworks]	+0	+0	P	P	+0	NE	NE
ZOC							
ライフル・ユニットのZOCに進入	+1	+1	+1	+1	+1	NE	NE
ライフル・ユニットのZOCを退出	+1	+1	+1	+1	+1	NE	NE

注記: 適用可能な全てのヘクスサイドは、自身の項目を持つ上り斜面/ランと下り斜面/ランを除いて累加する。

P 進入したり越えることを禁止される

NE 効果なし

戦略移動の道路ボーナスは、もしも越える全てのヘクスサイドが道路又はトラックのヘクスサイドであると、2倍の移動を認める [9.2.2 の例外を参照]。

* 攻撃している全てのユニットがこれらのヘクスサイドの1つを越えて攻撃していなければならない。

\$ もしも全ての攻撃ユニットが非浅瀬ブランディワイン・クリーク・ヘクスサイドを越えて攻撃していると修正は-2だが、もしもいずれかの攻撃ユニットが非浅瀬ブランディワイン・クリーク・ヘクスサイドを越えて攻撃していなければ-1である。近接戦闘DRMリスト上には、-1の修正に加えて-2の結果が加えられている。



GMT Games, P.O. Box 1308, Hanford, CA 93232
www.gmtgames.com (800) 523-6111

