

## For the People 図表集 (表)

### プレイ手順の要約

1. 増援フェイズ。キャンペーンゲームまたは1861年シナリオの第1ターンは増援フェイズを実施しない。キャンペーンゲームまたは1861年シナリオの第3ターンにはステップBとCだけを実施する。1862年、1863年、1864年の各シナリオの第1ターンにはステップCだけを実施する。

A. 増援の配置 (10.0)

B. 戦略移動の実施 (10.2)

C. 将軍の配置 (10.6)

2. 戦略カードの分配 (13.2)

3. 戦略ラウンドの実施 (3.3)

4. 政治支配フェイズ (3.4)

A. 首都変更セグメント。必要ならば首都を変更する (11.23)

B. 政治支配判定セグメント

1. 自軍SPが存在する全スペースにPCマーカーを配置する (11.1)

2. 南部州と境界州の支配を判定する (12.1)

3. 秋季ターンの場合、厭戦気運と戦争責任のSWペナルティを課す (12.9)

5. 消耗フェイズ (9.0)

6. ターン終了

### 州の支配値

境界州 (SW値) 支配に必要なスペース  
ミズーリ (10) 7

ケンタッキー (10) 7

ウェストバージニア (5) 4

南部州 (SW値) 支配に必要なスペース

テネシー (10) 13

アーカンソー (5) 6

テキサス (7) 3

ルイジアナ (7) 6

ミシシッピ (7) 10

アラバマ (7) 9

ジョージア (15) 12

フロリダ (5) 5

ノースカロライナ (7) 10

サウスカロライナ (7) 9

バージニア (15) 14 \*

\*シェナンドー渓谷ルール (8.4) シェナンドー渓谷の各スペースは、北軍のバージニア州支配を判定する際に2スペース分として数える。支配してい

るスペースが同数の場合、北軍が州の支配を獲得する。

### SWの要約

戦局の潮目の変化による影響 (12.4)

SWマーカーがマイナスからプラスに転じた場合：  
+ 2

SWマーカーがプラスからマイナスに転じた場合：  
- 3

### SWポイントの要約

1. 資源集積スペースの破壊：南軍は資源ポイントと同数のSWポイントを失う。北軍は資源ポイントと同数のSWを得る。

2. 大規模戦闘：勝者 + 3 / 敗者 - 5

3. 北軍の海上封鎖：封鎖突破船のチェック失敗ごとに - 2。

4. 北軍の南部州支配：南軍が州のSW値を失う (一度だけ)

5. 南軍が開戦時の北部州の3スペースを支配：北軍 - 5 / 南軍 + 5 (毎ターン州ごとに)

6. 首都の陥落：北軍 - 30、南軍 - 15

7. 軍マーカーの除去：北軍 - 10、南軍 - 5

8. 北軍のミシシッピ川支配：北軍 + 10 (一度だけ)

9. 境界州：

・中立から支配に変更：支配陣営が州のSW値を獲得。

・南軍支配から北軍支配に変更：北軍が州のSW値を獲得し、南軍が州のSW値を失う。

10. 北部の厭戦気運：秋季ターンごとに - 5。

11. 南部の戦争責任：奴隷解放宣言発令後の秋季ターンごとに - 5

12. 軍司令官

・解任する将軍の政治値と同数のSWを失う (大規模戦闘で敗北した場合は半減。端数切り上げ)

・昇進した新司令官よりも政治値の大きな将軍が同一スペースにいる場合、その1人につき - 2 SW。

・新たに軍を創設したときに (軍司令官を解任せず) 新司令官よりも大きな政治値を持つ将軍が地図上にいる (軍表示トラックは除く) 場合は - 2 SW (該当する将軍が複数いても累積しない)

13. 南軍要塞の除去：北軍 + 1 / 南軍 - 1

## For the People 図表集 (裏)

### 戦闘結果表 (CRT)

#### ダイス

(1d6)	大規模 合計 SP	中規模 (20 以上) Att Def	中規模 (6 - 19) Att Def	小規模 (5 以下) Att Def
1	1	1	1	0
2	2	2	1	1
3	3	2	1	1
4	3	3	1	1
5	3	3	1	1
6	4	3	1	1
7	4	4 *	2	2 *
8	4	4 *	3	2 *
9	5	5 *	3	2 *
10	6	5 *	3	3 *

数字：失う S P の数

Att = 防御側のダイス目 / 攻撃側の損失

Def = 攻撃側のダイス目 / 防御側の損失

\* : 資源集積スペースまたは首都スペース以外で引き分けだった場合、防御側が敗者となる。

ダイス目が 10 以上の場合は将軍の死傷チェックを行う。

#### 移動の要約

組織 (最大 S P) 移動力 (他の将軍)

軍 (15 S P) 6 スペース (5 . 2 9 参照)

軍団 (6 S P) 8 スペース (5 . 3 4 参照)

師団 (3 S P) 5 スペース (随行できず)

騎兵旅団 (1 S P) 10 スペース (指揮官の将軍のみ)

#### 北軍増援の要約

東部：8 S P を Washington に。あるいは 4 S P をペンシルベニア州、ニュージャージー州、デラウェア州に。

中部：6 S P をオハイオ州またはインディアナ州に。

西部：4 S P をイリノイ州、またはミズーリ州の St Louis に。

外国の介入：各ターン - 2 S P

#### 南軍増援の要約

南部州：9 S P。ただし各州に 1 S P まで。

北軍が支配する南部州ごとに - 1 S P。

北軍がミシシッピ川を支配していると - 1 S P。

境界州：2 S P。ミズーリ州またはケンタッキー州を支配している場合、それぞれに 1 S P。

海上封鎖の突破：4 S P。海上封鎖ゾーンごとに 1 S P。封鎖突破船のチェックが失敗するごとに - 1 S P。

#### 戦闘のダイス修正

上陸戦闘ダイス修正の累計 (6 . 4 1) :

ダイス修正の大きい方から小さい方の値を引き、その差をダイス修正が大きい方の軍に適用する (+ 3 が上限)。

上陸戦闘の防御側のダイス修正

+ 2 甲鉄艦が存在 (複数いても効果は累積しない)

+ 2 要塞が存在

+ 1 ハンレー潜水艇が存在

+ 1 水雷が存在

北軍の上陸戦闘ダイス修正

+ ? 現在のの上陸戦闘修正値

+ 2 Admiral Foote または Admiral Porter のイベントカード。

その他のダイス修正

+ ? 司令官の戦闘修正値 (7 . 4)

+ ? 軍の従属将軍 (1 人か 2 人) の戦闘修正値 (7 . 4 2)

+ 2 迎撃した側 (5 . 8)

+ 1 投入した精鋭部隊ごとに (7 . 5 1)

- 2 騎兵の偵察情報の欠如 (軍対軍の戦闘のみ：7 . 5 2)

+ 2 敵部隊が非補給 (8 . 3)

+ 2 守備隊のいる要塞で防御 (6 . 8 7)

#### 強行突破

1 ~ 3 で失敗。4 ~ 6 で成功。

修正：

- 1 水雷が存在。

+ 2 Foote、Porter、Farragut イベントを使用。

南軍の甲鉄艦が存在すると強行突破は行えない。ハンレー潜水艇の影響は受けない。

#### 将軍の死傷チェック

戦闘解決のダイス目で修正後に 10 以上が出た場合に行う。

修正後のダイス目が 10 以上：将軍はダイス目 1 ~ 3 で戦死。

修正後のダイス目が 10 未満：将軍はダイス目 1 で戦死。

#### 河川の略号

A : アーカンザス川

C : カンバーランド川

M : ミシシッピ川

O : オハイオ川

P : ポトマック川

R : レッド川

T : テネシー川

W : ワバッシュ川

Y : ヤズー川