

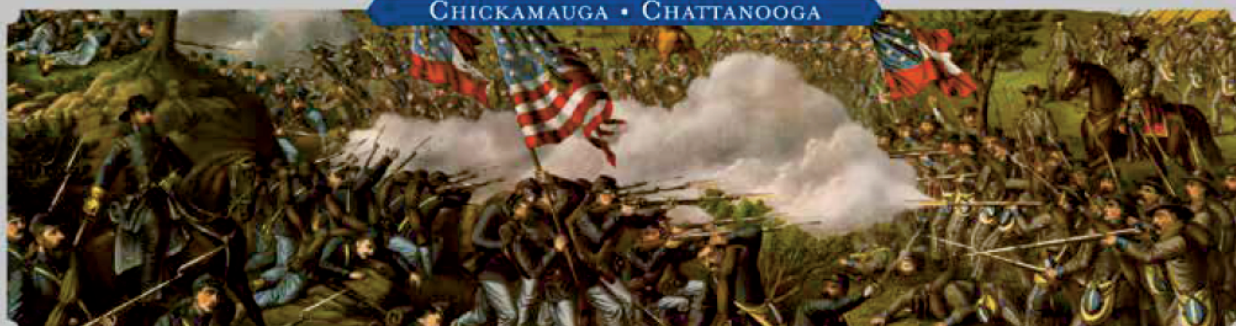
REBEL FURY

BATTLES OF THE AMERICAN CIVIL WAR

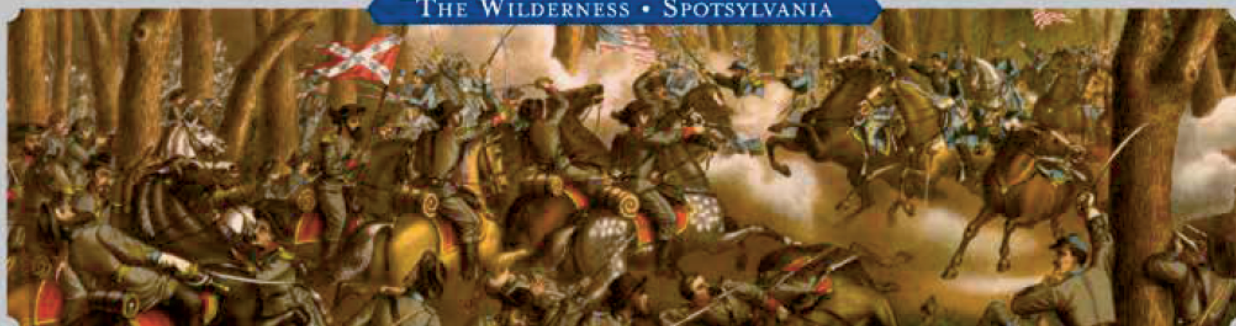
FREDERICKSBURG • CHANCELLORSVILLE



CHICKAMAUGA • CHATTANOOGA



THE WILDERNESS • SPOTSYLVANIA



RULES OF PLAY

**Campaigns of the American Civil War Volume 1:
Chickamauga, Chattanooga, Chancellorsville,
Fredericksburg, Spotsylvania, and The Wilderness**

Game Design: Mark Herman

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

日本語解説書

REBEL FURY

目次

1.0 はじめに	2
2.0 主要な概念&定義	3
3.0 プレイのシークエンス	6
4.0 指揮フェイズ	6
5.0 編成フェイズ	7
6.0 移動フェイズ	8
7.0 攻撃フェイズ	12
8.0 終了フェイズ	15
9.0 追加ルール	18
10.0 勝利条件	20
索引	22

内容物リスト

- 1冊のルール・ブック (この冊子)
- 1冊のプレイ・ブック
- 2枚のカウンター・シート
- 3枚の22" x 34"紙製マップ
- 2枚のプレイヤー補助カード
- 1枚のマップ外ディスプレイ
- 1枚のゲーム・ターン・ディスプレイ
- 2個の十面体サイコロ
- 1個の特殊六面体サイコロ



居眠りしている歩哨

1.0 はじめに

*Rebel Fury*は、米国南北戦争の戦役に焦点を当てた低～中難易度のウォー・ゲームです。シリーズの第1巻は、1863年の4つの戦役（フレデリックスバーグ、チャンセラーズヴィル、チカマウガ、チャタヌーガ）とグラントの1864年のリッチモンドへの進撃開始（ウィルダネスとスポットシルヴァニア・コートハウス）に焦点を当てます。

1.1. セット・アップ [Set Up]

プレイするシナリオと各陣営の担当を決めた後、プレイヤー諸氏はプレイ・ブックが指定する、ユニットがセット・アップされるターン並びにユニットがセット・アップされる数字付の六角形のマップ・スペース（ヘクス）で、歴史的なセット・アップを参照します。カウンターは、その上にセット・アップ情報並びにそれらが行う戦いを表示するためのコードを持ちます。ただし、プレイヤー諸氏は、シナリオ特別ルール並びに（カウンター上に含めることができなかった）ユニットが野戦施設又は砦内にいるか否かの追加情報のため、プレイ・ブックのセット・アップをチェックしなければなりません。

師団 [Divisions]



HQ s



分遣隊 [Detachments]



歩兵/騎兵分遣隊は、同一の行動をします。：その違いは、歴史的な雰囲気表示です。

重砲兵 [Heavy Artillery]



1.2. 規模 [Scale]

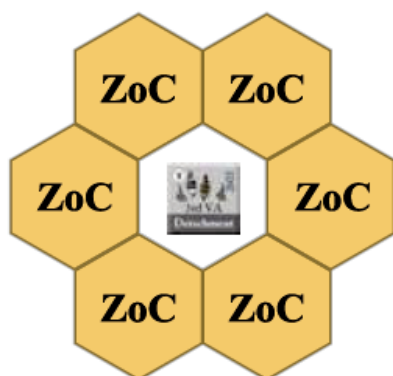
マップ・ヘクスは、ヘクス毎に半マイルです。ユニットは主として師団（ラージ・カウンター）で、複数カウンターによってあらわされる大規模師団を持ちます。分遣隊は、通常は旅団又は連隊の組織です（スモール・カウンター）。各ゲーム・ターンは半日で、各2ターンで史実の1日を構成します。

2.0 主要な概念&定義 [Key Concept & Definitions]

2.1. 主要概念 1 [Key Concept 1]

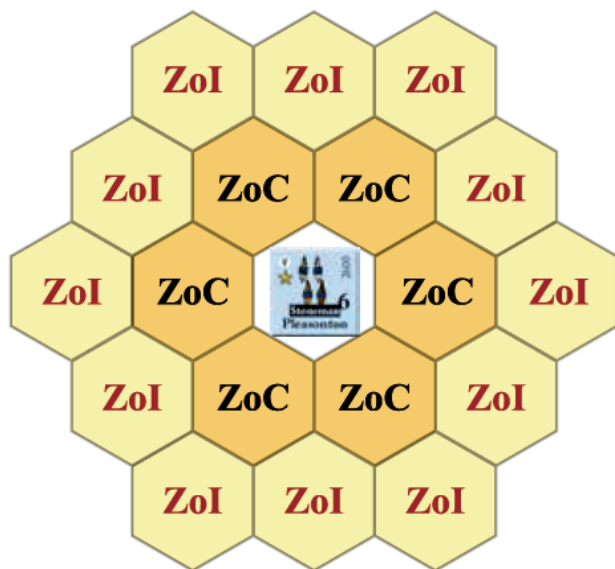
*Rebel Fury*には、師団（ラージ・カウンター）と分遣隊（スモール・ユニット）の2つの異なる規模のユニットがあります。

分遣隊は、地形（例えば、大河川）によって妨害されない限り、全ての隣接ヘクスから構成される伝統的な支配地域（以後 ZOC）を持ちます。



分遣隊の ZOC ヘクス

師団は ZOC と影響 ZOC（以後 ZOI）の両方を持ちます。師団の ZOI は、地形によって妨害されない限り、そのユニットの ZOC ヘクスに隣接する全てのヘクスから構成されます。



師団の ZOC と ZOI ヘクス

2.2. 主要概念 2 [Key Concept 2]

*Rebel Fury*は、伝統的な移動ポイントを使用せず、移動のヘクスを使用します。師団は、2つの隊形の1つです。：機動又は戦闘。



師団：1ヘクス移動

機動隊形



歩兵師団：4ヘクス移動、

道路に沿っての拡張行軍は8ヘクス

騎兵師団：6ヘクス移動、

道路に沿っての拡張行軍は12ヘクス

機動隊形の師団が、大部分の地形タイプへ進入／越えるため、又は敵 ZOI に進入するために道路を離れるとき、直ちにその移動を停止して戦闘隊形にならなければなりません（カウンターを裏返すことにより）。プレイヤー諸氏は、移動や戦闘に様々なタイプの地形が及ぼす影響について、プレイヤー補助の裏面にある地形効果チャート（以後 TEC）を調べなければなりません。

師団は、移動フェイズ中に戦闘隊形から機動隊形へ変更できませんが、敵 ZOC/ZOI 内でなければ、続くゲーム・ターンの編成フェイズ中にそれを行うことができます。

2.3. 主要概念 3 [Key Concept 3]

*Rebel Fury*で、ヘクス格子を越えて移動する唯一のユニットは、ラージ・カウンターによってあらわされる師団（歩兵又は騎兵）ユニットです。分遣隊（スモール・カウンター）は移動できませんが、指揮フェイズ中に置かれます。

移動フェイズは、各プレイヤーが1個師団を連続して交互に移動させるとここで実施されます。敵 ZOC 内の師団は移動できません。敵 ZOC 内ではない師団は、一度又はいずれかの順番で複数回移動でき、あなたの HQs の指揮範囲内で又は越えて移動する制限はありません。いったん一方の陣営が、更なる移動を望まないことに決めたらパスし、相手側は修正後のサイの目を基準に可変的な追加の移動を受け取ります。

2.4. 主要概念 4 [Key Concept 4]

敵 ZOC 内の師団のみが攻撃できます（ときには、文脈に応じて戦闘と呼ばれます）。攻撃は通常は任意ですが、後に述べるいくつかの強制的な攻撃状況があります（例えば、塹壕、砦、舟橋）。師団は、連続してすら複数回攻撃でき、戦闘結果に生存することによってのみ制限されます。

分遣隊は決して攻撃できませんが、攻撃される可能性があります。ユニット（師団と分遣隊）は、いずれかの順番で複数回攻撃される可能性があります—やはり戦闘結果によってのみ影響を受けます。

指揮範囲が移動に影響する一方、師団の攻撃、退却、追撃の能力を阻害しません。

2.5. 定義 [Definitions]

砲兵 [Artillery] : 全ての歩兵師団は、その能力内に系統砲兵値を持ちます。戦闘中、各プレイヤーは、その有限砲兵支援ポイントを1消費することにより、軍団/軍砲兵で攻撃又は防御している師団の戦闘値を向上させるための機会を持ちます。

攻撃 [Attack] : 活性プレイヤーは、隣接する敵ユニットを攻撃するために1個師団を指定します。サイコロが振られて修正され、戦闘結果を調べます（戦闘結果手順を参照）。いくつかの攻撃は強制的で、他の全ての攻撃は任意です。

戦闘隊形 [Battle Formation] : 戦闘隊形は、状況に依存して、師団が攻撃又は防御の隊形であることをあらわします。師団（歩兵又は騎兵）が一定の地形タイプ、敵 ZOI に進入するか、又はその ZOC 内に敵の師団を持つとき、戦闘隊形へ変更しなければなりません（カウンターをその戦闘隊形面へ裏返しします）。戦闘隊形の師団は、次のゲーム・ターンの編成フェイズになるまで、機動隊形に戻ることができません。

潰走状態 [Blown] : これは、攻撃又は交戦離脱ステップ中に師団に発生する可能性があります。師団は、ゲーム・ターン記録欄上の2ターン後に置かれます。2ターン未満しか残されていないければ、師団は除去されます。各ゲーム・ターンに、各プレイヤーは2つまでの潰走状態ユニットをマップ上へ戻すことができます。

騎兵師団 [Cavalry Divisions] : 両陣営は、歩兵師団と明確に区別される騎兵師団を持ちます。騎兵ユニットは、他の騎兵師団又は歩兵或いは騎兵分遣隊に対してのみ攻撃を宣言できますが、常に師団の攻撃（歩兵又は騎兵）から防御します。攻撃又は防御にかかわらず、騎兵師団は砲兵支援を加えることを選択できず（これらは、常に支援なしを選択しなければなりません）、重砲兵から特典を受けることもできません。

指揮範囲 [Command Range] : 各陣営は、各ターンに少なくとも1つの（ただし、ときには複数）HQ をイン・プレイに持つことになります。HQ は、機動モード又は戦闘モードで変化する範囲値（HQ の指揮範囲）をカウンター上に持ちます。師団は、HQ からの範囲内（ヘクスでカウントする）にいるかどうかによって依存して、移動と編成フェイズのいくつかのステップを異なる形で解決します。

南部連合国軍 [Confederate] : CSA 又は叛乱軍部隊とも呼ばれる南部連合国軍ユニットは、南部連合国軍プレイヤーによって操られます。

分遣隊 [Detachments] : 分遣隊が歩兵又は騎兵のシンボルを表示するかにかかわらず、これらはイン・プレイで同一の行動をします。分遣隊はスモール・カウンターの特権ユニットで、マップから撤退させられることを除いて移動できず、後の分遣隊配置ステップと指揮フェイズの分遣隊回収ステップ中に新たな位置へ置かれます。分遣隊は ZOC を持ち（ただし、ZOI は持ちません）、遮蔽、側面確保、戦略退却時の後衛に役立ちます。騎兵師団と同様に、分遣隊は決して砲兵支援からの特典を受けられません。

サイコロ [Dice] : *Rebel Fury* は1つの十面体サイ (d10) を使用し、0 はゼロで10ではありません。各プレイヤーには、独自のサイ（青色又は灰色）のサイが用意されています。いくつかの状況で、サイの目は加減されることで修正されます。サイの目修正（以後 DRM）

は、列記された成果に対する最終結果をチェックする前に適用されます。一定の地形タイプ（例えば、林）内の退却状況で専用を使用される六面体サイもあります。

師団 [Division] : 師団は、移動フェイズ中に移動できる唯一のユニット・タイプです。識別と議論を容易にするため、全てのラージ・カウンターは師団と呼ばれます。

カラのヘクス [Empty Hex] : カラのヘクスは、内部にユニット又は HQ マーカーを持ちません。重砲兵集結、塹壕、砦、舟橋は、ヘクスのカラの状態に影響しない地形マーカーです。

塹壕 [Entrenchment] : 塹壕は、重要な防御施設です（プレイ中に構築される野戦施設 [Field Work] と区別します）。塹壕の後方ヘクスサイドはマップ上に複数の X でマークされ、塹壕ヘクスの他の全てのヘクスサイドは正面ヘクスサイドです。*Rebel Fury* では、塹壕はプレイ中に構築できず、その位置はマップ上に記載されます。将来のシナリオで使用するため、塹壕マーカーが含まれています。

拡張行軍 [Extended March] : 拡張行軍は、師団が敵の ZOC 又は ZOI へ進入しない限り、完全に道路上を移動しているか又は鉄道で終了した師団に、移動できるヘクスの数を二倍にすることを認めます。いくつかの地形タイプは、拡張行軍を使用するユニットに移動の停止と戦闘隊形になることを強制します（例えば、つづら折りヘクスサイド）。



野戦施設 [Field Works] : 野戦施設は両面を持ち、野戦施設構築中面と野戦施設完成面です。歩兵師団のみが、野戦施設を構築できます。野戦施設は、セット・アップ中に置かれるか、又は移動フェイズの過程と続く編成フェイズに構築されます。野戦施設を持つヘクス又は構築された野戦施設内の最後の友軍ユニットが移動するか又はそのヘクスから取り去られたら、野戦施設又は構築された野戦施設は直ちに取られます。野戦施設又は構築された野戦施設マーカーを持つユニットが攻撃又は攻撃を支援したら、マーカーは取り去られます。敵ユニットが構築中の野戦施設を持つ師団の ZOC へ進入したら、野戦施設は直ちに取られます。

隊形 [Formation] : 師団は2つの隊形の1つであることができ、師団カウンターの各面上に表示されます。：機動隊形又は戦闘隊形です。戦闘隊形の師団は、1ヘクス移動できます。機動隊形の歩兵師団は、4ヘクスまで（又は道路に沿った拡張行軍で8ヘクスまで）移動でき、騎兵師団は6ヘクスまで（又は道路に沿った拡張行軍で12ヘクスまで）移動できます。各編成フェイズ中、ユニットはその敵ユニットへの接近に依存して、ターンについての開始隊形を判定します。

プレイ・ノート : 大部分の非平地地形ヘクス内への進入は、機動隊形のユニットに戦闘隊形への変更を強制します（TEC を参照）。

司令部 (HQs) [Headquarters] : 各陣営は、1枚以上の HQ マーカーを持ちます。HQs は、機動と戦闘のモードを持ちます。各陣営の HQ は、ヘクスで測られるそのモードの指揮範囲を持ち、戦闘モードのとき、その攻撃特典はカウンター上の星の数によって測られます。ルールがモードについて述べるとき、これらは常に HQ について述べており、類似する師団の機動や戦闘隊形ではありません。

HQs は決して移動しませんが、指揮フェイズの HQ 配置ステップ中に置かれます。HQs は、除去されることができません。いくつかのシナリオは、ターン1に HQ が事前決定位置にセット・アップされるため、初期 HQ 配置フェイズはスキップされます。いくつかのシナリオは巡回移動を描写し、この状況下の HQ はシナリオの最初の2ターンについて同じ位置に留まることができます。シナリオの指示を参照してください。

デザイン・ノート：HQs は名称付将軍とその幕僚団の位置をあらわすのではなく、ゲーム・ターンについての各軍の作戦中枢を抽象的にあらわします。あなたは HQ マーカーで妨げることができず、又はプレイ中にいかなる方法によっても置換えができません。戦闘モードにあるとき、HQs はその指揮範囲をあらわしている単一の数値と1つ以上の星を持ちます。

重砲兵 [Heavy Artillery]：いくつかのシナリオは、一方の陣営（大部分は常に連邦軍）にセット・アップ位置を持つ固定重砲兵の集結を持ちます。付随する重砲兵の目標マーカーは、重砲兵の集結から5ヘクスの範囲で、それが射撃している場所と着弾を表示するために使用されます。

歩兵師団 [Infantry Divisions]：両陣営の野戦歩兵師団で、騎兵師団と区別されます。歩兵師団は、いかなるタイプの師団又は分遣隊に対する攻撃も宣言できます。歩兵師団は、戦闘で砲兵支援を受け取ることができる唯一のタイプです。



強制攻撃 [Mandatory Attack]：師団は、いくつかの状況で強制的な攻撃を行わなければならない、通常は砦又は塹壕内の敵ユニットの ZOC 内に存在することによってです。強制攻撃を行わなければならない分遣隊は、代わりに除去されます。全ての強制的攻撃は、プレイヤーが選択した順番で、任意（非強制的）攻撃の前に実施されなければなりません。

機動隊形 [Maneuver Formation]：大部分の師団は、一定の密集地形、敵 ZOI に進入、又はユニットがその ZOC に進入して師団が戦闘隊形へ変更しなければならないとき（カウンターを裏返す）になるまで、機動隊形でマップ上を移動します。

マップ登場スペース/ヘクス [Map-Entry Space/Hexes]：シナリオとマップ上に指定されているとおりです。Chancellorsville/Fredericksburg マップは、いくつかのマップ外スペースを持つ付随したマップ外ディスプレイを持ちます。マップ外スペースは、他のマップ外スペース、又はその付随するマップ登場ヘクスを表示するマップ登場スペースのどちらかに連結します。マップ外ディスプレイからゲーム・マップへ移動する師団は、もはやマップ外ディスプレイへ戻れません。



マーカー [Markers]：Rebel Fury は、マップ上に置かれる何枚かのマーカーを含みます。塹壕、砦、野戦施設、舟橋は、マップ上で使用される地形マーカーです。HQ マーカーは、ある陣営の重心を示します。マーカーはユニットではなく、ユニットについて言及したルールは、これらのマーカーについて述べていないことに注意してください。ゲーム・ターン記録欄上で使用されるゲーム・ターン・マーカーのような管理マーカーが何枚かあります。各陣営は、砲兵支

援記録欄上で使用される砲兵決定マーカー（砲兵支援/非支援）、いくつかのシナリオでは重砲兵集結と目標マーカーを持ちます。一方の陣営が所持した後で使用するための、移動/攻撃残数マーカーもあります。

移動 [Movement]：移動フェイズ中、プレイヤー諸氏は交互に移動させるための師団（分遣隊ではありません）を選択します。選択した師団は、カウンター上に記載された現隊形の数値までのヘクス数を移動できます。ただし、拡張行軍を参照してください。

パス [Pass]：移動と攻撃のフェイズ中、プレイヤー諸氏は移動又は攻撃するために師団を交互に選択します。プレイヤーが師団を指定できないか又は選択しなければ、パスしなければなりません。ある陣営がパスした後、その陣営はもはやそのフェイズの残りについて、移動又は攻撃のどちらも師団を指定できません。パスしなかった陣営は、可変する数の追加の移動又は攻撃を受け取ることができます。移動/攻撃残数マーカーは、残っている移動又は攻撃を管理するために使用されます。

舟橋 [Pontoon Bridge]：セット・アップ中に置かれるか又はシナリオ中に渡河を促進するために建立できる、舟橋地形マーカーです。

道路移動 [Road Movement]：連結した連続道路又は完成済鉄道に沿って移動する機動隊形の師団は、ヘクス内の他の地形を無視して機動隊形に留まることができます。道路移動は拡張行軍と似ていますが、師団が道路と非道路移動を混合することを認め、プラスして記載された数まで敵 ZOI 内のヘクスに進入できます。同様に、機動（戦闘ではなく）モードの HQ は、その指揮範囲が完全に道路又は完成済鉄道に沿って、敵のユニット、ZOCs、ZOIs によって妨害されずにたどれたら、分遣隊の配置についてのみその配置範囲を二倍にできます。どのように道筋がたどられるかにかかわらず、それでも最終的分遣隊配置ヘクスは配置している HQ の範囲内でなければなりません。

スタッキング [Stacking]：各ヘクスは、1 個師団、1 個分遣隊、1 個 HQ、1 個舟橋（ヘクスサイド毎）、1 枚のマーカー（塹壕、砦、野戦施設）までを含むことができます。ターン中のいかなるときにも、師団は決してスタックできず、互いを通過して移動、退却、追撃ができません。友軍師団は、友軍分遣隊又はいずれかの HQ（友軍又は敵）と同じヘクスに進入、通過、留まることができます。マップ外ディスプレイ上の師団は、ディスプレイ上にある間にスタッキング限度を持ちません。いくつかのシナリオのセット・アップは、師団のスタックを持つ登場ヘクスを持ちます。いったんこれらの師団がマップへ登場したら、登場ヘクスは1 個師団のスタッキング限度に戻ります。

地形 [Terrain]：地形は、ゲーム・マップ上に記載されます。機動隊形の師団がヘクスへ進入するとき毎に、移動の1ヘクスを消費します。マップ上の全ヘクスは、移動の1ヘクスがかかります。師団が非平地ヘクス（例えば、林）へ進入するとき、移動を停止して戦闘隊形へ変更します。隊形変更と攻撃解決への地形の影響については、TEC を参照してください。

連邦軍 [Union]：連邦軍ユニットは、USA 又は連邦軍部隊としても呼ばれ、連邦軍プレイヤーによって操られます。

ユニット [Units] : ユニットの、ラージ・カウンターを使用して師団（歩兵と騎兵）に分類され、分遣隊はスモール・カウンターを使用します。ユニットへの全ての言及は、師団と分遣隊を含みます。HQsと重砲兵の集結はユニットではなくマーカーなので、ユニットへの言及は決してHQs 又はその他のマーカーを含みません。

支配地域 (ZOC) [Zone of Control] : ユニットの隣接する6つのヘクスは、その支配地域です。師団と分遣隊は、敵の移動や敵の分遣隊配置を制限するZOCを持ちます。敵ZOC内のユニットは、戦闘隊形でなければならず、移動フェイズの残りについて移動できません。敵ZOC内の師団は、移動中又は静止状態にかかわらず、すでに戦闘隊形でなければその隊形に裏返さなければなりません。いくつかのタイプの地形は、ZOCを妨害します。TECを参照してください。及ぼされた複数のZOCを持っているヘクスについて、追加の影響はありません。

影響地域 (ZOI) [Zone of Influence] : 師団（分遣隊ではない）の2ヘクス以内の全ヘクスは、ユニットの影響地域を構成します。ZOIは、敵の移動と敵分遣隊の配置を制限します。ZOIは敵ユニットを通過越えて伸びますが、いくつかの地形タイプによって妨害されます。TECを参照してください。及ぼされた複数のZOIを持っているヘクスについて、追加の影響はありません。

デザイン・ノート : 影響地域は、戦いの音や、司令官の機動隊形から戦闘隊形への展開決定に影響する散兵からの情報を含みます。

3.0 プレイのシーケンス [Sequence of Play]

プレイのシーケンスは、5つのフェイズに分割されます。1つのフェイズは、いくつかのステップから構成され得ます。各ステップは、次のフェイズ/ステップでシーケンスが開始できる前に完了させなければなりません。

指揮フェイズ [Command Phase]

主導権ステップ [Initiative Step]

HQ再配備チェック・ステップ [HQ Redeployment Check Step]

HQ再配備配置ステップ [HQ Redeployment Placement Step]

分遣隊配置ステップ [Detachment Placement Step]

分遣隊回収ステップ [Detachment Recall Step]

マップ外移動ステップ [Off-Map Movement Step]

編成フェイズ [Organization Phase]

隊形判定ステップ [Formation Determination Step]

潰走師団復帰ステップ [Blown Division Return Step]

交戦離脱ステップ [Disengagement Step]

野戦施設構築ステップ [Field Works Construction Step]

移動フェイズ [Movement Phase]

攻撃フェイズ [Attack Phase]

終了フェイズ [End Phase]

プレイ・ノート : タイミングの問題は、通常はプレイのシーケンスに従わず近道することによって生じます。タイミングの問題を持つ場合は、ゲームの手順を正確な順番で実施することです。

4.0 指揮フェイズ [Command Phase]

下記の各ステップについて、両陣営は次へ移る前にステップを完了します。

4.1. 主導権ステップ [Initiative Step]

各シナリオは、どちらの陣営がターン1の最初のプレイヤーか指定します。いくつかのシナリオは、巡回移動で開始し（例えば、Chancellorsville）、巡回移動を実施している陣営は、シナリオの最初の2ターンについて自動的に最初のプレイヤーです。

巡回移動シナリオのターン2又はターン3の開始時、各陣営はマップ上にある自軍HQs上の星章の数を合計します。星章の数がより大きな陣営は、このゲーム・ターンの最初のプレイヤーです。ゼロのような同数の場合、各プレイヤーはサイを1つ振り、他方よりも高い目を振ったプレイヤーが最初のプレイヤーです。

プレイ・ノート : このステップは、HQ配置ステップの前にあるため、主導権は前のターンの終了時又はシナリオ・セット・アップの状況に依存します。

4.2. HQ再配備チェック・ステップ

[HQ Redeployment Check Step]

最初のプレイヤーから開始して、各プレイヤーは全自軍HQsが取り去られなければならないか又はマップ上に留まるのかをチェックしなければなりません。下記で与えられたモードを基準に、HQsをチェックします。

1. 機動モードのHQsは、マップから取り去られます。

重要な例外 : ある陣営が巡回移動を実施していると、そのHQ（たち）はターン1と2に取り去られず、同じヘクス内に機動モードで留まります。

プレイ・ノート : いくつかのシナリオでは、巡回移動HQが敵占有下ヘクス内にセット・アップされます。これは間違いではなく、HQ配置ルールの一般的な例外です。

2. 戦闘モード自動的のマーカーを上を持つ戦闘モードのHQs。

HQは、マップから取り去られます。

3. 戦闘モード+2マーカーを上を持つ戦闘モードのHQs。

HQは、撤去のサイ振りを行わなければなりません。1d10を振ります。HQ上の星章の数を合計し、2を加えます。以下の撤去チェック表上で修正後の結果を見ます。

4. 戦闘モード・マーカーを上を持たない戦闘モードのHQs。

HQは、撤去のサイ振りを行わなければなりません。1d10を振ります。HQ上の星章の数を合計します。以下の撤去チェック表上で修正後の結果を見ます。



南部連合国軍士官の剣

HQ 撤去チェック表 [HQ Removal Check Table]

4以下	このターンについて、HQ は同じヘクス内に戦闘モードで留まらなければならない。HQ が戦闘モード+2マーカーを持つと、その自動的面へ裏返す。さもなければ、HQ の上に戦闘モード+2マーカーを置く。
5以上	HQ は、マップから取り去られる。戦闘マーカーが存在したら取り去る。

例：1つの星章を持ち戦闘モード・マーカーを持たないHQが、サイを振って5を出します。5プラス1=6なので、マップから取り去られます。3以下を振っていたら、ヘクス内に留まって戦闘モード+2マーカーを受け取っていました。

4.3. HQ 再配備配置ステップ

[HQ Redeployment Placement Step]

最初のプレイヤーから開始して、各プレイヤーは上記のステップで取り去られた全てのHQsを配置するか、又は増援としてマップ上に到着させなければなりません。各HQは、機動又は戦闘モードのどちらかで置くことができます。配置ヘクスは、以下の制限に従わなければなりません。:

- ・敵のZOC、ZOI、ユニットを含んでいるヘクス内に置くことはできません。
- ・友軍ユニット（師団又は分遣隊）から3ヘクス以内に置かなければなりません。友軍ユニットを持つヘクス内に置くことができます。
- ・敵ユニットよりも友軍ユニットの近く（同じ距離は不可）に置かなければなりません。

HQ がマップ上に付随ユニットを持たない稀な場合では、たとえ敵ZOC又はZOI内であっても、マップ上の友軍登場ヘクスから3ヘクス以内のカラのヘクス内にHQを置きます。

プレイ・ノート: このマーカーは、あなたの指揮意図をあらわし、実体を持つことを意味していません。いったん置かれたら、いかなる実際的な方法でも敵HQsに干渉できません。

4.4 分遣隊配置ステップ [Detachment Placement Step]

最初のプレイヤーから開始して、各HQはマップ上でその指揮範囲内に1つの分遣隊を置くことができます。配置ヘクスは、以下の制限に従わなければなりません。:

- ・敵のZOC、ZOI、ユニットを含んでいるヘクス内に置くことはできません。
- ・分遣隊を持つヘクス内に置くことはできません。
- ・敵の登場ヘクス内に置くことはできません。
- ・友軍HQと／又は師団を持つヘクス内に置くことができます。
- ・敵のZOC又はZOI内でなければ、非占有の塹壕又は砦内に置くことができます。

HQは、自身のヘクスから分遣隊の配置ヘクスまで道筋をたどる必要があります。この道筋は、敵のZOC、ZOI、ユニットを通過してたどれません。この道筋は、HQの指揮範囲を越えることができません。

例外: HQが機動モードで、道筋が完全に道路又は完成済鉄道によってたどられたら、この道筋はHQの指揮範囲の2倍まで可能になります。どのように道筋がたどられるかにかかわらず、最終的な分遣隊の配置ヘクスは配置しているHQの範囲内でなければなりません。

プレイ・ノート: 歩兵分遣隊又は騎兵分遣隊との間に違いがないことを忘れないでください。歴史的な美意識に過ぎません。

4.5 分遣隊回収ステップ [Detachment Recall Step]

最初のプレイヤーから開始して、各プレイヤーはマップから自軍分遣隊の全て又はいくつかを取り去ることができます。全く取り去らなくても構いません。分遣隊は、たとえ前のステップに置かれていても取り去ることができます。分遣隊は、いかなる位置からも取り去ることができます。これには、敵ZOC又は包囲下を含みます。取り去られた分遣隊は、続くいずれかのターンに配置のために使用可能です。

4.6 マップ外移動ステップ (いくつかのシナリオ)

[Off Map Movement Step]

最初のプレイヤーから開始して、各プレイヤーはマップ外移動を解決します。マップ外スペース内の各師団又は師団のスタックは、1つのスペースから隣接する連結スペースへ移動できます。各マップ外スペースは、無制限な数の師団を保持できます。師団は、移動フェイズ中にマップ外ディスプレイからマップへ移管されます。第1巻では、連邦軍のみがマップ外移動を使用できます。

5.0 編成フェイズ [Organization Phase]

下記の各ステップは、両陣営が次へ移行する前にステップを完了させます。

5.1 隊形判定ステップ [Formation Determination Step]

最初のプレイヤーから開始して、敵ZOC又はZOI内にない戦闘隊形の各師団は、機動隊形へ裏返すことができます。これは、師団が戦闘隊形から機動隊形へ変更できるターン中唯一の機会です。

プレイヤー諸氏が各師団をチェックするに際して、敵ZOC内の各師団を確実に戦闘隊形にセットしなければなりません。これは、以前に発生しているべきですが、チェックを忘れないように！

プレイ・ノート: このステップ中に戦闘隊形の師団を機動隊形に変更しなければ、ゲーム・ターンの残りについて戦闘隊形に留まることになります。

5.2 潰走師団復帰ステップ [Blown Division Return Step]

最初のプレイヤーから開始して、各プレイヤーは2個までの潰走師団をマップ上に復帰させることができます。潰走戦闘結果を受けて又は退却できないために取り去られた師団は、この最大2個師団に対してカウントします。このときプレイへ復帰することを指定した師団は、いかなる理由によっても遅延できません。2個を超える師団が復帰するために使用可能であると、相手側プレイヤーの選択で復帰させる2個師団を選択し、残りはプレイから除去されます。これらは、勝利ポイントの目的において、除去ユニットとしてカウントされます。復帰している師団を、友軍HQに隣接するカラのヘクス内に、共にスタックさせずに置きます。このヘクスは、敵ZOC又はZOI内であってはなりません。復帰している師団は、戦闘隊形で置かれます。いずれかの理由で師団がプレイに復帰できなければ、それは除去されます。

プレイ・ノート: 敵プレイヤーは、プレイに復帰させるために弱体ユニットを選択すると仮定されますが、それは相手の選択です。いかなる理由であれ、ユニットの再登場を遅延できないことを忘れないでください！

5.3 交戦離脱ステップ [Disengagement Step]

最初のプレイヤーから開始して、プレイヤー諸氏は任意退却を実施します。交互に敵 ZOC 内の友軍 1 個師団を選択し、退却を実施します。いったんプレイヤーがパスしたら更なる師団を退却させることができず、このステップを終了する前に、相手側は更に 3 個師団まで退却させることができます。このステップでの退却は、退却戦闘結果の全てのルールに従います。敵の師団によって包囲されている師団は、潰走結果を適用することで取り去ることができます。

プレイ・ノート: これは、包囲下の師団を救出する方法ですが、「ただ飯」ではありません。

5.4 野戦施設構築ステップ [Field Works Construction Step]



野戦施設又は塹壕のマークが、敵 ZOC 内にない（ただし、敵 ZOI 内は可）歩兵師団と同じスペース内にあると、その構築中 [Construct] 面から完成 [completed] 面へ裏返します。

6.0 移動フェイズ [Movement Phase]

最初のプレイヤーから開始して、プレイヤー諸氏は交互に活性化させる師団を選択します。プレイヤーが選択する機会毎に、1 個師団を活性化させるか又はパスするかのどちらかでなければなりません。敵 ZOC 内の師団は、活性化させるために選択できません。分遣隊と HQ は決して活性化されず、指揮フェイズ中に配置と撤去されるのみです。当該移動フェイズ中、同じ師団を複数回（しかも連続して）活性化させることができます。ある師団が活性化するとき、一般的に移動して戦闘隊形へ変更できます。マップ外登場スペース内のユニットを活性化させ、その付随するマップ登場ヘクス内に置き、次いで完全移動を実施できます。移動の代わりに、活性化師団は野戦施設の構築又は舟橋の配置ができます。

プレイ・ノート: 大部分のゲームと異なり、同じ師団は連続して複数回移動でき、両プレイヤーがパスするまで、プレイヤーの師団たちはいかなる順番でもまとめて移動できます。

もはやいかなる師団の活性化も望まないか又はできないとき、そのプレイヤーはパスします。パスしているプレイヤーは、移動フェイズの残りについて、いかなる師団も活性化させることができません。非パス・プレイヤーは、HQ を活性化させるために 1 つの HQ を選択しなければなりません。非パス・プレイヤーは 1d10 を振り、活性 HQ の上に表示されている各星章、並びに活性 HQ の指揮範囲内で敵の ZOI 又は ZOC 内にない各友軍師団について、サイの目に 1 を加えます。加えて、マップ上のどこにも相手側 ZOCs 内に非パス・プレイヤーの師団がいなければ、サイの目に 10 を加えます。修正後のサイの目は、非パス・プレイヤーが行うことができる追加活性化の数です。この数を移動残数マークでマークします。結果にかかわらず、非パス・プレイヤーは決して 19 追加活性化を超えて持つことができません。

プレイ・ノート: 相手側が「魅力的な」戦術に挑戦し、ゲームをスロー・ダウンさせるため直ちにパスしたら、+10 DRM はこの戦術を妨げることを意図しています。いったん修正が最大の +19 になると、サイを振る必要はありません。

マップ外ユニットは、非パス・プレイヤーの活性化の 1 つとしてマップへ登場できます。各師団が活性化されるに連れて、移動残数マークを 1 ずつ減少させます。非パス・プレイヤーは、移動残数が 0 に達するか又は全自軍ユニットが敵 ZOC 内にあるとき、パスしなければなりません。非パス・プレイヤーは、いかなるときにもパスできます。

いったん両プレイヤーがパスしたら、移動フェイズは完了します。

6.1 指揮チェック [Command Check]

師団が活性化するとき、活性 HQ を指定しなければなりません。大部分のシナリオでは、ある陣営は 1 つのみの HQ を持つため、決定はありません。さもなければ、プレイヤーは活性 HQ にするためにいずれかの友軍 HQ を選択できます。一般的に、師団は活性化するとき毎に異なる HQ を選択できます。

ただし、一方のプレイヤーがパスしていたら、非パス・プレイヤーは残っている移動を判定しているときに、活性 HQ を選択しなければなりません。

師団の移動前、その師団が活性 HQ の指揮範囲内にいるかどうかチェックします。指揮範囲は、ヘクスで測られます。活性 HQ が位置するヘクスがカウントしませんが、師団がいるヘクス又は師団が進入を試みているヘクスはカウントします。指揮範囲は、敵の ZOI と ZOC、敵と友軍のユニット、全ての地形を通過してたどることができます。活性化師団は移動でき、又は代わりに野戦施設の構築或いは舟橋の配置ができます（その配置の詳細については、ルール後半の野戦施設と舟橋を参照）。

デザイン・ノート: 指揮は、軍の重心をあらわします。各師団は、局地的な作戦を実施させる能力を有する軍団指揮統率の下にあります。

6.2 移動 [Movement]

師団がその移動を指揮範囲内で開始したら、師団はその移動中に指揮範囲外のヘクスへ進入できません。師団がその移動を指揮範囲外で開始したら、師団はその活性化 HQ の指揮範囲内に入るまで移動で接近しなければならず、以後は任意に HQ の範囲を越えて移動できません（下記の道路移動下の重要な例外を参照）。接近の意味は距離を縮めることで、同じ距離を保つことではありません。

選択した師団は、ヘクスから隣接ヘクスへと、いずれかの方向の組み合わせで、その現行隊形の許容移動力まで移動します。マップ上の各ヘクスは、移動の 1 ヘクスがかかります。師団は、決して友軍又は敵の他の師団、敵の分遣隊、敵の登場ヘクスを含んでいるヘクスに進入できません。加えて、師団は、敵の登場ヘクスを自身の ZOC 又は ZOI 内に持ってくるような移動ができません。師団は、友軍の分遣隊、友軍 HQ、敵 HQ を持つヘクス内を通過して移動又は留まることができます。敵 HQ を含んでいるヘクスに進入してい

る師団は、その移動又は敵 HQ に何ら影響を持ちません。いくつかのシナリオは、HQ と敵ユニットが互いにスタックして開始することにご注意ください。

重要：*Rebel Fury* は、2つの絶対的な移動ルールを持ちます。第一に、師団は決して友軍又は敵の師団又は敵の分遣隊を含んでいるヘクスに進入できません。第二に、師団は決して敵の登場ヘクスが自身の ZOI 又は ZOC になるような移動ができません。例外はありません。

機動隊形の師団は、河川、クリーク、ランのヘクスサイドを越えることができません。戦闘隊形の師団のみが、これらのヘクスサイドを越えることができます。いくつかの地形タイプ（例えば、林）は、師団に機動隊形から戦闘隊形への変更を強制します（特記については、TEC を参照）。機動隊形で移動している師団は、すでに何ヘクス移動しているかにかかわらず、任意に戦闘隊形へ変更できます。いずれかの理由で、師団が機動隊形から戦闘隊形へ変更するとき、師団の現行移動は終了します。

プレイ・ノート：これが起こる理由の1つは、河川、ラン、クリークのヘクスサイドを越えることです。師団が機動隊形から戦闘隊形へ変更するとき、その現在の移動を停止することを忘れないでください。

師団が敵の ZOI 又は ZOC 内のヘクスへ進入するとき、その移動を終了して戦闘隊形へ変更しなければなりません。移動している師団が、機動隊形の敵師団の ZOC へ進入したとき、敵師団は直ちに戦闘隊形へ変更されます。ZOCs と ZOIs は、いくつかのタイプの地形ヘクスサイドを越えて伸びません（例えば、大河川。特記については、TEC を参照）。

プレイ・ノート：友軍師団の ZOI に進入している敵の師団は、後に隊形の変更を強制しません。これは、師団がその最高速移動率の移動で離れることを可能にします。

その移動を敵 ZOI 内で開始する機動隊形の師団は、移動の最初のヘクスが敵の ZOC、ZOI、戦闘隊形に影響する地形でなければ、機動隊形に留まります。

塹壕進入の制限 [Entrenchment Entry Restriction]：塹壕内にない師団は、塹壕に隣接する敵師団の ZOC 内にある塹壕ヘクスへ進入できません。そのような塹壕ヘクスは、移動中は占有下と見なされますが、攻撃フェイズの攻撃成功のために進入される可能性があります（詳細については、塹壕を参照）。

プレイ・ノート：塹壕は方向性のニュアンスを持ち、その項目内で詳細に扱われます。第1巻では Fredericksburg と Chancellorsville のみに影響します。将来の Vicksburg と Petersburg シナリオで再び目にするようになるでしょう。

6.3 道路移動と拡張行軍 [Road Movement and Extended March]

機動隊形の師団が、道路又は完成済鉄道に沿ってヘクスからヘクスへと移動するとき、地形が道路移動に影響すると明示されていない限り（例えば、つづら折）、道路移動を使用してヘクス内の他の地形の影響を無視できます。師団は、同じ活性化で、その許容移動力まで、道路移動と非道路移動を組み合わせたことができます。道路移動を使用している師団は敵 ZOIs に進入できますが、移動を停止して戦闘隊形に変更しなければなりません。戦闘隊形の師団は、道路移動を使用できません（これらは1ヘクスのみ移動できるため、どちらでもよいことです）。

拡張行軍 [Extended March]：その移動全体について道路移動を使用し、敵の ZOC 又は ZOI に進入しない機動隊形の師団は、その記載された許容移動力の2倍移動できます。

重要な例外：その移動を活性 HQ の指揮範囲外で開始する機動隊形の師団が完全に道路移動を使用したら、以下である場合にのみ、移動している師団はその HQ から一時的に離れることができます。

- 師団が敵の ZOC / ZOI に進入しない。
- その移動の完了時、移動を開始したときよりも HQ に接近している（同じ距離ではない）。

これは、活性 HQ の指揮範囲内で開始した師団に、移動中にその範囲外を移動することを認めません。

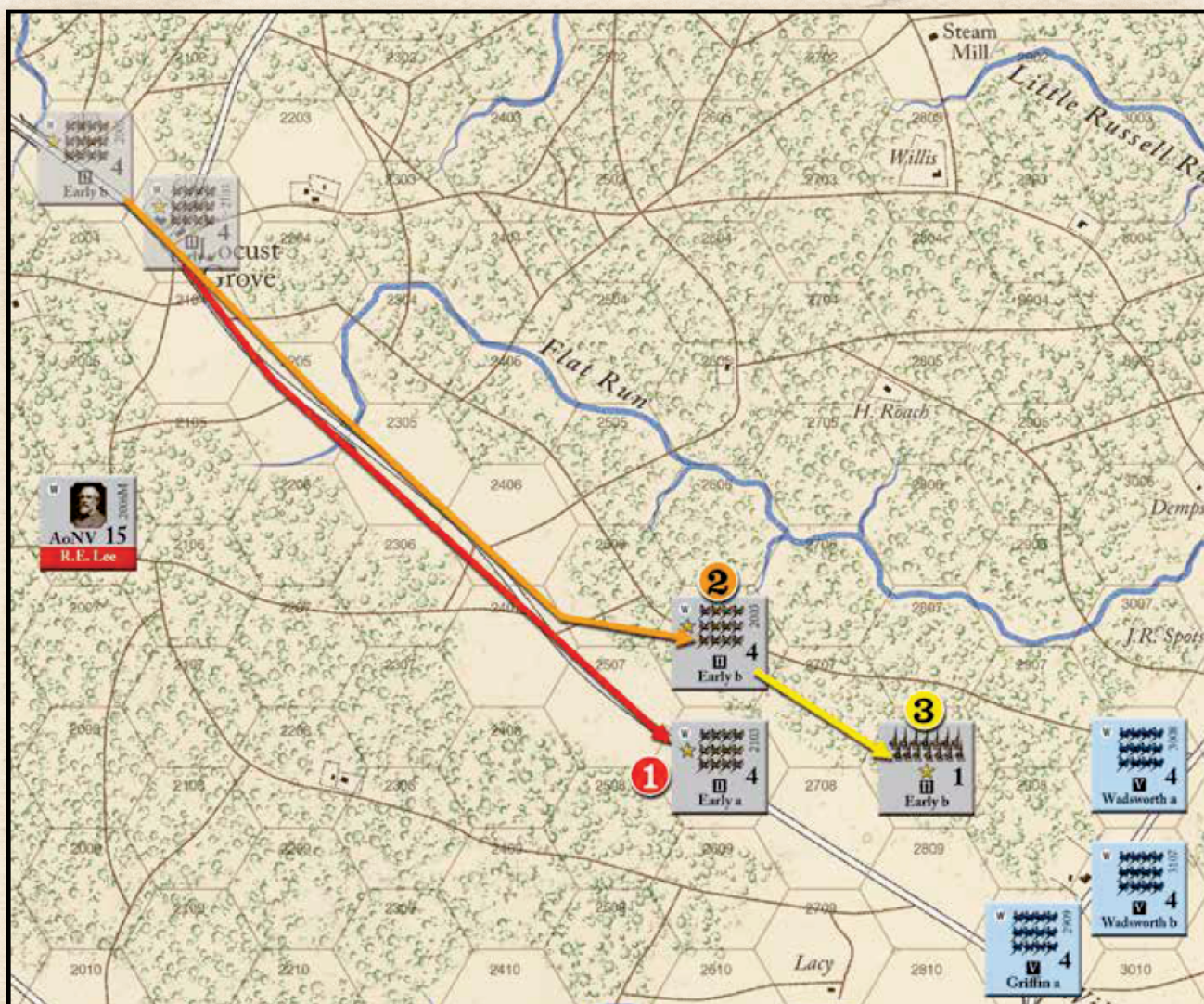
重要な例外へのデザイン・ノート：ここでの意図は、ときには歴史的な道路網が指揮範囲の制限を満たすことなしに移動して友軍 HQ に接近することが不可能な場合が列挙されています。移動して接近するよう命じられた師団は、その行軍全体について道路網に従うことになります。何らかの優位性を達成するために、この例外の言い回しを誤解しないでください。

6.4 マップ外ユニットの登場 [Entering Off Map Units]

いくつかのシナリオは、マップ外ディスプレイ上で開始するか、又は特定ターンに増援として到着するユニットを持ちます。

マップ外ディスプレイ上の師団は、シナリオの全て又は一部についてそこに留まることができます。移動フェイズ中、付随した登場ヘクスがカラであると、マップ外の師団は付随したマップ登場ヘクスへ移管され、その位置から完全な移動を実施することができます。付随したマップ登場ヘクスが友軍師団によって占められたら、マップ外の師団はマップ外ディスプレイから移管され得ません。ゲーム・マップへ進入している師団は、マップ外ディスプレイへ移動できません。

特定ターンに到着する師団は、その到着ターンの移動フェイズ開始時に、その登場ヘクス内にスタックされます（カウンター上とシナリオ・ルール内にマークされます）。これらの師団は、いずれかの順番で一度に1つが活性化されます。いったん登場ヘクスがこれらの初期ユニットからカラになると、決して複数の師団が再び占めることはできません。登場ヘクス内の師団は、ZOC と ZOI を持ちません。他の全ての移動ルールを適用します。



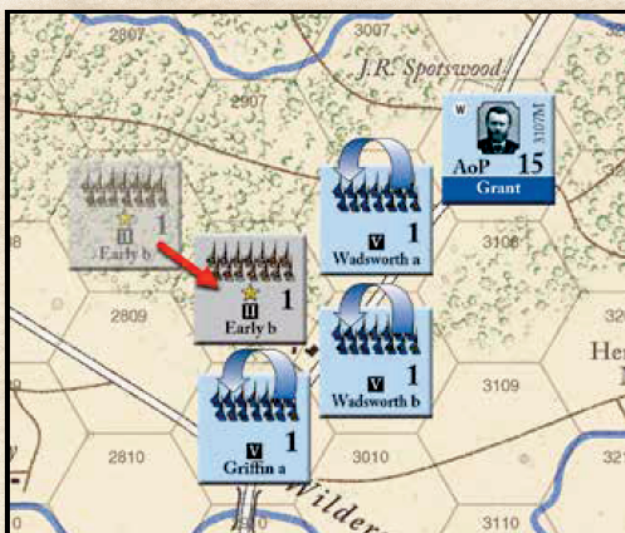
拡張移動の例：Wilderness の戦いシナリオの開始時です。CSA プレイヤーは最初の6活性化を取り、様々な移動原理を図示するために使用します。この例は、「素晴らしい」プレイ！の誇示を試みていません。南部連合国軍にとって良い開始は、自身で探求しなければなりません。活性化のために選択できない唯一のユニットは、敵支配地域 (ZOC) 内のそれであることを忘れないでください。敵影響地域 (ZOI) 内のユニットは、それでも活性化できます！

その最初の活性化のため、CSA プレイヤーはヘクス 2103 内の Early a 師団を活性化させ、HQ の指揮範囲内にあるかどうかチェックします。マップ上で唯一の CSA HQ は、ヘクス 2006 内の R.E. LEE で、3ヘクスのみ離れており、その15ヘクスの指揮範囲内に容易に収まります。どうあっても Early a は、その15ヘクスの指揮範囲内に留まらなければなりません。なぜならば、Early a は機動隊形で4ヘクスまで移動でき、又は完全に道路に沿って移動して敵ZOC又はZOIに進入しなければ8ヘクスまで移動できます。CSA プレイヤーは、Early a を Orange Turnpike に沿ってヘクス 2608 まで7ヘクス移動させます。拡張行軍を使用しているため、Early a はヘクス 2708 (赤い矢印)

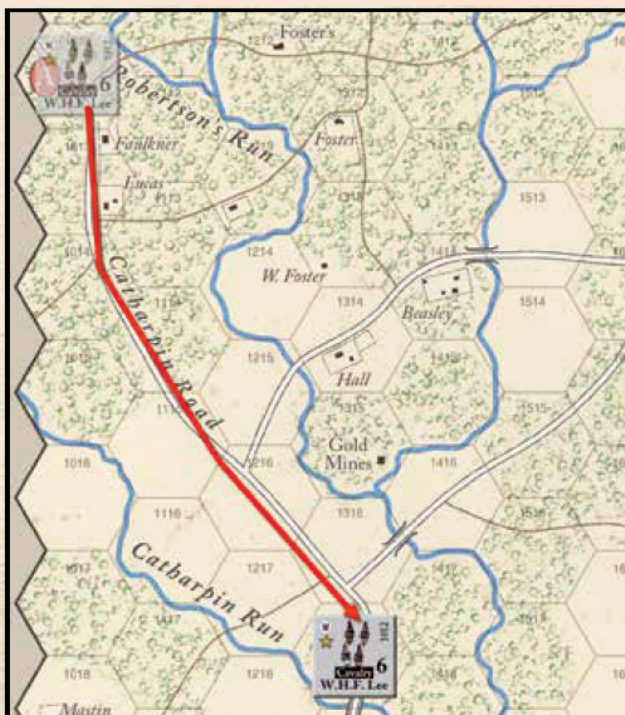
へ移動できません。なぜならば、Griffin a のZOIに進入することとなり、移動全体について道路上に留まらなければならないからです。

その二番目の活性化のため、CSA プレイヤーはヘクス 2003 内の Early b を活性化させます。Early a と同様に、Early b はこの活性化のために R.E. Lee HQ の指揮範囲内に留まることに問題はありません。Early b は、Orange Turnpike に沿ってヘクス 2506 内の小道へ移動し、ヘクス 2607 内でその移動を終了します (橙色の矢印)。小道が Orange Turnpike のようなより大きな完成道路と同様に機能し、ユニットが両タイプの道路を越えて移動するため拡張行軍を使用できることに注意してください。

次に、CSA プレイヤーは、Early b を再び活性化させます。あなたは、自軍ユニットをいずれかの順番で活性化させ、同じユニットを連続して複数回活性化できます (又は、他のユニットを活性化させ、次いで、戻って再びユニットを活性化できます！)。Early b をヘクス 2808 まで2ヘクス移動させ (黄色の矢印)、Early b をその戦闘隊形面へ裏返します。第一には、Early b が敵ZOIに進入したため、第二には、Early b が進入している師団をその戦闘隊形面に裏返す地形に進入したためです。



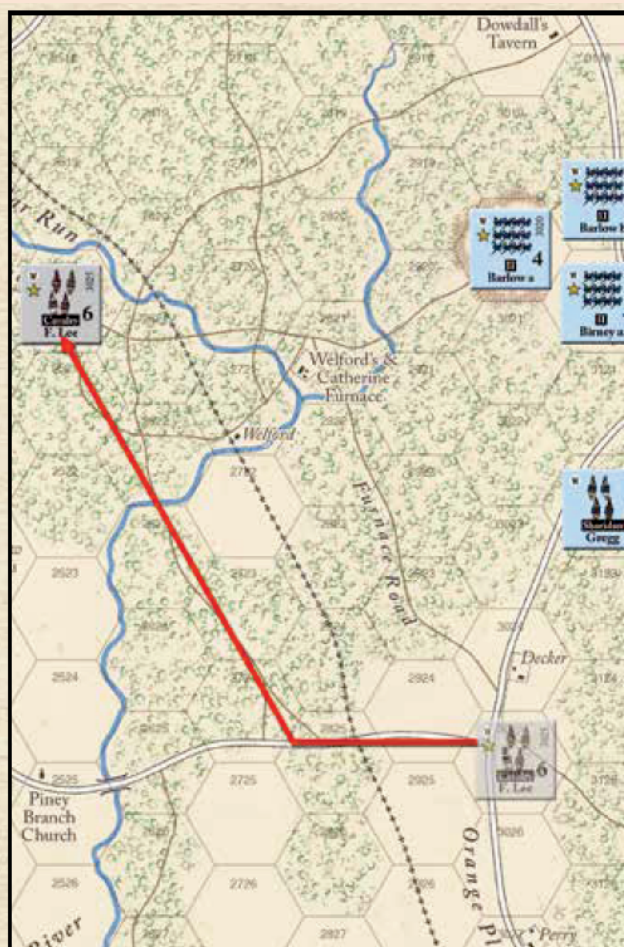
その開始時活性化の半数を使用したので、CSA プレイヤーは Griffin をその場に釘付けにし、Early b をもう一度活性化させることに決めます。Early b は、R.E.Lee HQ からまだ9ヘクスのみ離れているため、その指揮範囲内にあります（師団が活性HQの指揮範囲を離れられないことを忘れないでください）。CSA プレイヤーは、Early b をヘクス 2908 へ移動させ、敵ユニットがその ZOC (ZOI ではありません!) に進入したため、隣接する全3個の連邦軍師団はその戦闘隊形に裏返されます。Early b は連邦軍ユニットの ZOC 内にあるため、更なる活性化ができません。—ただし、連邦軍師団もできません。この移動フェイズ中のいくつかの時点で、CSA はおそらく Early b を支援するために更にユニットを持ってくるべきでしたが、いまや不可能です！



その代わりに、CSA プレイヤーはヘクス 1012 内の W.H.F. Lee 騎兵師団を活性化させます。この師団は、R.E.Lee HQ から 11

ヘクス離れているため、南部連合国軍プレイヤーは騎兵師団が活性HQの指揮範囲 (15 ヘクス) 外へ移動しないよう留意しなければなりません。騎兵を Catharpin 道路に沿ってヘクス 1317 へ移動させますが、活性HQの指揮範囲外となるヘクス 1318 には移動できません。このためそこで移動を停止し、拡張行軍の7ヘクスのみを使用します。

最後に、CSA プレイヤーは、ヘクス 3025 内の F.Lee 騎兵師団を活性化させます。この師団はすでに R.E.Lee HQ から 15 ヘクスを越えているため、通常はその移動の各ヘクスでHQに接近する移動をしなければなりません。ただし、師団が道路上のみを移動していかなる敵ZOI 又はZOCにも進入せず、しかも開始時よりも活性HQに接近してその移動を終了すれば(同じヘクス数だけ離れていることは不可!), その移動中に移動しているヘクスと活性HQから等距離以上離れたヘクスへ進入できます。



F.Lee は24ヘクス離れて開始し、敵ZOIに進入するとき移動を停止しなければならないため、ヘクス 3024 への進入を望みません。その代わりに、ヘクス 2825 へ移動し、次いで小道に沿ってヘクス 2520 内の Furnace 道路に到達するまで移動します。たとえ、ヘクス 2924 から 2825 の移動が師団を活性HQに接近させなくても、前の文章で述べた条件を満たすため、この移動は認められます。

登場ヘクス内にユニットを持つプレイヤーは、登場ヘクスの外へ師団を移動させることが可能であれば、移動フェイズ中にパスできません。一人のプレイヤーがパスした後、可能であれば非パス・プレイヤーは、すでにマップ上のユニットを移動させる前に、登場ヘクス内のユニットを活性化させなければなりません。

プレイ・ノート: 敵の登場ヘクス内に ZOC/ZOI を及ぼす配置又は移動できる師団がないことを忘れないでください。それ故、友軍登場ヘクス内の師団がマップに登場するために攻撃しなければならないか、又は登場ヘクスが攻撃される状況は発生しません。

デザイン・ノート: ゲーマーは、マップ上で敵増援の阻止を試みるのが好きです。端的に言うと、あなたはそれが不可能で、この意図を反映するためにルールを書きました。加えて、可能であれば、あなたは登場ヘクス上の全ての増援をマップ上へ移動させなければならない、繰り返しますが、それを行うことを試みるのはやはり非合法の振舞いです。

6.5 選択分析麻痺膠着ルール

[Optional Analysis Paralysis Stalemate Rule]

各プレイヤーが、どちらの陣営からの師団も ZOC に進入することなしで 20 連続移動（合計 40 移動）を行うと、移動フェイズは直ちに終了します。望むのであれば、管理するために移動残数カウンターを使用します。

デザイン・ノート: このルールは、決して有効ではないため選択です。基本的には、チェス・ルールのヴァリエーションです。2つの稀な場合として、プレイヤー諸氏が漸固としてパスしないのを見たことがあります。両プレイヤーが同じユニットを延々と前後に押し合いへし合いさせて、「睨み合い」になりました。私は面白いと思いましたが、このルールはプレイのペースを維持するために追加されたものです。



7.0 攻撃フェイズ [Attack Phase]

最初のプレイヤーから開始して、プレイヤー諸氏はその ZOC 内にある敵ユニットを攻撃するため、交互に師団を選択します。同じ師団は、同じ目標に対する攻撃を含めて、同じ攻撃フェイズに複数回攻撃できます。プレイヤーが選択する機会毎に、1 個師団で攻撃するか又はパスしなければなりません。

大部分の攻撃は任意で、プレイヤーは強制攻撃を残しているのではない限り、いつでもパスできます。塹壕、砦、舟橋の配置を含むいくつかの攻撃は強制で、プレイヤーがパスできる前に全て解決されなければなりません。備忘として、Must Attack マーカーで強制攻撃をマークします。

プレイ・ノート: 一連の攻撃で、不利な結果を被るか又は勝利するまで、同じ師団が攻撃側になることができます。いずれかのユニット（師団又は分遣隊）は、不利な結果を被るか又は勝利するまで一連の連続攻撃の目標になることができます。

あるプレイヤーがパスしたとき、攻撃フェイズの残りについてもはや攻撃を実施できません。非パス・プレイヤーは 1d10 を振り、サイの目プラス 3 に相当する追加の攻撃を受け取ります。攻撃残数マーカーで記録欄上にマークします。実施した各攻撃について、1 ずつマーカーを減少させます。

非パス・プレイヤーは、全ての強制攻撃を行うため、追加攻撃を最初に使用しなければなりません。攻撃残数マーカーがゼロで、行うための強制攻撃が未だあると、プレイヤーは全て実施するまで強制攻撃の実施を継続しなければならず、次いで攻撃フェイズが終了します。全ての強制攻撃を実施した後、プレイヤーが攻撃残数を残して持つと、任意の攻撃を実施できます。非パス・プレイヤーは、全ての強制攻撃を実施した後のいかなるときにもパスできます。受け取った全ての追加攻撃を実施する必要はありません。

7.1 強制攻撃 [Mandatory Attacks]



ユニットが強制攻撃を行わなければならない 3 つの状況があります（詳細については、塹壕、砦、舟橋の追加項目を参照）。

1. 塹壕内になく、塹壕の正面ヘクスサイドを越えて敵ユニットの ZOC 内にいる全てのユニットは、その塹壕ヘクスに対して攻撃を行わなければなりません。
2. 砦内のユニットの ZOC 内にいる全ユニットは、砦に対して強制攻撃を行わなければなりません。
3. 前の移動フェイズ中に舟橋を置いたユニットは、舟橋を超えるその ZOC 内のいかなる敵ユニット（たち）も攻撃しなければなりません。

ある師団が複数の強制攻撃を行わなければならないと、所有しているプレイヤーは実施の順番を決定します。戦闘結果のセットが、非スタック状態の分遣隊が強制攻撃を行わなければならない状況を創出したら、その分遣隊は直ちに除去されます。野戦施設は、強制攻撃を要求しません。

プレイ・ノート: 攻撃フェイズ中、強制攻撃を残して持つとパスできないことを忘れないでください。全ての強制攻撃は、たとえ相手側のパス後に残している攻撃をあなたが持たなくても、解決されなければなりません。

7.2 重砲兵の集結 [Heavy Artillery Concentration]



シナリオが重砲兵の集結を持つと、どちらかのプレイヤーによっていかなる攻撃も宣言される前に、所有しているプレイヤー（通常は連邦軍）は、その重砲兵目標マーカーを置くことができます。重砲兵目標マーカーは、重砲兵集結から5ヘクス以内のいずれかのヘクス（占有下又は非占有下）上に置きます。このマーカーは、攻撃フェイズの完了時に取り去られます。

7.3 戦闘でスタックした分遣隊

[Stacked Detachments in Combat]

師団と共にスタックした分遣隊は戦闘に何ら影響を持たず、攻撃の目標になれません。非追撃師団が強制的にヘクスをカラにする全ての状況で、分遣隊は除去されます。

7.4 攻撃の解決 [Attack Resolution]

攻撃を宣言している陣営は攻撃側で、相手側の陣営は防御側です。各攻撃は、攻撃している1攻撃側師団対防御している1個師団又は分遣隊から構成されます。攻撃側は、攻撃に他の師団が提供する支援を潜在的に持つことができます。師団は、攻撃するためにHQの指揮範囲内にいる必要はありません。騎兵師団は、敵の騎兵師団又は分遣隊に対してのみ攻撃を宣言できます。分遣隊は、決して攻撃を宣言できません。攻撃又は防御している師団と共にスタックした分遣隊は、攻撃に何ら影響を持ちませんが、いかなる結果も被りません。

プレイ・ノート: HQの指揮範囲の内外両方で発生する移動、攻撃、退却、追撃は異なります。

各攻撃を解決するため、以下のステップを実施します。:

ステップ1: 各陣営は密かに砲兵支援を判定し、次いで両者が同時に明らかにします。

ステップ2: 各陣営は、その戦闘値を判定します。

ステップ3: 各陣営は、その戦闘値を使用している戦術位置（並びに潜在的な指揮官死傷）を判定します。

ステップ4: 攻撃結果を解決します。

ステップ5: 可能な追撃を実施します。

ステップ1: 砲兵支援の判定 [Determine Artillery Support]



各陣営は、自軍の砲兵決定マーカーを使用して密かに砲兵支援を判定し、両者同時に明らかにします。攻撃又は防御している師団のみが砲兵支援を使用でき、騎兵師団又は分遣隊は不可です。0弾薬ポイントを持つプレイヤー諸氏は、支援なしに入札しなければなりません。ある陣営の砲兵支援が明らかになると、1弾薬ポイントを消費しなければなりません。各攻撃で最大1弾薬ポイントを消費でき、たとえ同じ攻撃が繰り返されても、別の弾薬ポイントを消費しなければなりません。

ステップ2A: 攻撃側の戦闘値 [Attacker Battle Rating]

攻撃側は、1の戦闘値で開始します。下記で与えられる戦闘値への全ての修正が蓄積します。

部隊評価 [Troop Quality]: 攻撃している師団の星章を、攻撃側の戦闘値に加えます。

砲兵支援 [Artillery Support]: プレイヤーが砲兵支援を持つと、攻撃側の戦闘値に3を加えます。騎兵と分遣隊は、砲兵支援を受け取ることができません。

重砲兵 [Heavy Artillery]: 重砲兵目標マーカーが攻撃している歩兵師団の上又は隣接にあると、攻撃側の攻撃値に3を加えます。騎兵は、重砲兵から恩恵を受けません。重砲兵の使用は砲兵支援から独立しており、弾薬ポイントの消費を要求されません。

指揮統率 [Leadership]: 攻撃している師団（防御側のヘクスではない）が戦闘モードの友軍HQの指揮範囲内にあると、HQの星章を攻撃側の戦闘値へ加えることができます。攻撃のサイの目が0又は9であるとHQが指揮官死傷を受けるため、この使用は選択です。各陣営からの1つのみのHQが、当該攻撃に影響を与えることができます。

同一軍団/師団効果 [Corps/Division Integrity]: 同じ軍団名称を持つか又は異なる小文字を持つ同じ師団の1つ以上の友軍ユニット（たち）が攻撃側に隣接すると（防御側に隣接する必要はありません）、攻撃側の戦闘値に1を加えます。

例: *Anderson a* と *Anderson b* は、他方に同一師団効果を提供します。

攻撃支援 [Attack Support]: 友軍の師団（分遣隊ではない）が、攻撃側と防御側の両ZOC内に同時にいると、攻撃側の戦闘値に2を加えます。これは、同一軍団/師団効果のために使用された同じユニットで構いません。

非スタック防御分遣隊 [Unstacked Defending Detachment]: 防御側が単独の分遣隊であると、攻撃側の戦闘値に4を加えます。

プレイ・ノート: 師団と共にスタックした分遣隊が攻撃に影響を持たないものの、戦闘結果が師団にヘクスをカラにすることをもたらしたら除去されることを忘れないでください。

デザイン・ノート: 史実では、攻撃は単一の方向から来ました。指揮統制とドクトリン（友軍射撃）のため、複数方向の攻撃は連携できませんでした。要するに、あなたは主要な攻撃側と防御側の両方に隣接していないユニットから支援を獲得できません。

デザイン・ノート: 親友のリチャード・バーグは、その叙事詩的な *Terrible Swift Sword* で、指揮統制を被った組織はユニットが機能しないという、一貫した指揮系統のアイデアをゲーム界に知らしめました。このような指揮系統は喜ばれ、よく理解されましたが、残念なことに、歴史上の当事者がそのような制約を感じることはほとんどありませんでした。南北戦争の大部分の戦闘では、例外が多いため、私は組織を混合することに罰則を課しません。その代わりに、攻撃時にあなたの付随ユニットの1つに隣接していると、たとえそのユニットが敵軍に隣接していない場合であっても、特典を得ることができます。

ステップ 2B: 防御側の戦闘値 [Defender Battle Rating]

防御側は、1 の戦闘値で開始します。下記で与えられる戦闘値への全ての修正が蓄積します。

部隊評価 [Troop Quality] : 防御している師団の星章を、防御側の戦闘値に加えます。

砲兵支援 [Artillery Support] : プレイヤーが砲兵支援を持つと、防御側の戦闘値に 4 を加えます。騎兵と分遣隊は、砲兵支援を受け取ることができません。

防御側の地形修正 [Defender Terrain Modifier] : 蓄積されず、適用する最高を加えます。:

- ・ 攻撃が塹壕の正面ヘクスサイドを越えて行われたら、防御側の戦闘値に 5 を加えます。
- ・ 砦マーカーを持つヘクス内にいると、防御側の戦闘値に 5 を加えます。
- ・ 防御適性地形ヘクス内にいると、防御側の戦闘値に 3 を加えます (TEC を参照)。
- ・ 野戦施設マーカーを持つヘクス内にいると、防御側の戦闘値に 3 を加えます。

プレイ・ノート : 分遣隊は、地形修正から特典を受けます。防御適性地形内の野戦施設は、防御適性地形修正内に数値化されているため、防御適性地形内に野戦施設を構築しても何も追加特典を加えません。

指揮統率 [Leadership] : 防御している師団 (分遣隊ではない) が戦闘モードの友軍 HQ の指揮範囲内にあると、HQ の星章を防御側の戦闘値へ加えることができます。攻撃のサイの目が 0 又は 9 であると HQ が指揮官死傷を受けるため、この使用は選択です。各陣営からの 1 つのみの HQ が、当該攻撃に影響を与えることができます。

同一軍団/師団効果 [Corps/Division Integrity] : 同じ軍団名称を持つか又は異なる小文字を持つ同じ師団の 1 つ以上の友軍ユニット (たち) が防御側に隣接すると (攻撃側に隣接する必要はありません)、防御側の戦闘値に 1 を加えます。

例: Anderson a と Anderson b は、他方に同一師団効果を提供します。

プレイ・ノート : 同一軍団/師団効果以外に防御側の支援はありません。



兵士の雑脳&ブリキ容器

ステップ 3: 戦術位置の判定と指揮官死傷の可能性

[Tactical Position Determination and Possible Leader Casualty]

各陣営は 1d10 を振り、サイの目とその戦闘値を戦術位置判定表上で交差照合します。結果は、ステップ 4 で使用されます。



ある陣営が、その戦闘値のために指揮統率修正を使用し、その戦術位置のサイの目が 0 又は 9 であると、指揮官死傷を被る可能性があります。プレイヤーは直ちに 1d10 を振り、HQ 上の各星章についてサイの目に 1 を加えます。修正後のサイの目が 9 以上であると、その HQ は直ちに機動面に裏返され、戦闘の残りについて戦闘モードになれません。備忘のため、HQ 上に指揮官死傷マーカーを置きます。指揮官死傷は、現在の攻撃に何ら影響を持ちません。戦術位置は、この死傷のために変化しません。

プレイ・ノート : 機動モードの HQs は、攻撃に星章を加えないため、決して戦傷結果を受けることができません。3 つ星を持つ HQ (Jackson) は、死傷の可能性が 30% であるため、攻撃的な HQ を取るに足らないことで使用しないよう注意してください。

デザイン・ノート : HQ マーカーが将軍とその幕僚の正確な位置をあらわさない一方、これらは部隊の近くのどこかにいます。指揮官の死傷は、必ずしも Lee 自身のような名称付個人の死傷を意味しませんが、敵の射撃は重要な従属者を失わせて、積極的な作戦遂行能力を損ないました。致命的な例としては、Chancellorsville で Jackson と Hill の両者が負傷して Rodas が指揮を執ったことです。同じ戦いで Hooker は負傷しましたが、能力が低下して指揮を執り続けました。

ステップ 4: 攻撃結果の解決 [Resolve Attack Result]

結果を判定するため、攻撃結果表最上部の攻撃側の戦術位置と左縦列の防御側の位置とを交差照合し、直ちに履行します (下記の戦闘結果の説明を参照)。防御適性地形又は野戦施設内の防御側が防御側退却の結果を受けるか、又は攻撃側が防御適性地形、塹壕、野戦施設、又は砦を攻撃して攻撃側退却の結果を受けたら、ユニットが退却するか又は潰走するかどうか調べるために特殊な六面体サイを振ります (プレイヤー補助カード上の攻撃結果表を調べます)。防御側退却の結果を受ける塹壕又は砦内の防御側は、代わりに除去されます。分遣隊と共にスタックした攻撃又は防御している師団がヘクスをカラにする結果を受けたら、分遣隊は除去されます。

プレイ・ノート : 防御側が野戦施設又は防御適性地形内にいると、時間節約のため攻撃サイコロと共に特殊な六面体サイを振ることを推奨します。

戦闘結果の説明 [Combat Result Examinations]

下記の戦闘結果は師団に適用し、そのヘクスをカラにすることを生じさせるいかなる戦闘結果を受け取る分遣隊も除去されます。反撃の結果は、未来の潜在的な配置について分遣隊を取り去ります。分遣隊と共にスタックした師団がヘクスをカラにする結果を受けたら、分遣隊は除去されます。

潰走 [Blown] :

塹壕又は砦内の防御側師団は、潰走します。:

潰走の結果は、除去として扱われます。

攻撃側対防御側の分遣隊 [Attacker versus a Detachment Defender] : 防御側潰走の結果は、除去として扱われます。

攻撃側又は防御側への他の全ての潰走結果 [All other Blown Result to either Attacker or Defender] : 潰走師団はマップから取り去られ、ゲーム・ターン記録欄上で現行ターンの2ターン先に置かれます (すなわち、24 間後)。2ターン未満しか残していなければ、その師団は除去されます。

突破 [Breakthrough] : 防御している師団は除去されます。防御しているユニットの ZOC 内にあった1つの防御側プレイヤーの師団 (複数であると攻撃側の選択) は、退却しなければなりません (退却を参照)。隣接する唯一のユニットが分遣隊であると、除去されます。防御側が砲兵支援を使用していたら、防御側は弾薬箱誘爆のために1弾薬ポイントを失います。残された弾薬ポイントがなければ、追加の影響はありません。

崩壊 [Disaster] : 攻撃している師団は除去されます (除去を参照)。攻撃支援が使用されていたら、支援している師団は潰走します (潰走を参照)。攻撃側が砲兵支援を使用していたら、攻撃側は弾薬箱誘爆のために1弾薬ポイントを失います。残された弾薬ポイントがなければ、追加の影響はありません。

除去 [Eliminated] : 除去されたユニットは、ゲームの残りについてプレイから取り去られます。

退却 [Retreat] : 塹壕又は砦内の防御側師団が退却: 退却結果は除去として扱われます。

他の全師団の退却状況 [All Other Division Retreat Situations] : 師団は、以下の制限に従って、勝利した敵から移動によって2又は3ヘクス退却しなければなりません。:

- 友軍 HQ の範囲にかかわらず、退却の各ヘクスは勝利した敵ユニットから離れていなければなりません。
- 師団は、友軍又は敵かにかかわらず、師団を含んでいるヘクスへ進入できません。HQ 又は友軍分遣隊内へ並びに通過する退却は認められます。
- 師団は、3ヘクス退却しなければなりません。ただし、二番目に進入したヘクスが防御適性ヘクスであると、退却しているプレイヤーの選択で退却を停止するか又は三番目のヘクスへ継続できます。
- 師団が敵 ZOC 内のヘクスを通過して退却したら、直ちにマップから取り去られ、ゲーム・ターン記録欄上で現行ターンの2ターン先に置かれます (すなわち、1日後)。

退却している師団が各制限を満たせなければ、潰走結果として扱われ、直ちにマップから取り去られ、ゲーム・ターン記録欄上で現行ターンの2ターン先に置かれます (すなわち、1日後)。全ての退却条件を満たせないために取り去られたユニットは、潰走と同じ要

領で復帰します。これらは、指定されたターンに復帰しなければならず、その復帰は遅延できず、2つの「潰走」ユニットの復帰限度に対してカウントします。

反撃 [Counterattack] : 防御している師団は、直ちに反撃を実行しなければなりません。元々の防御側はここで反撃側となり、元々の攻撃側は被反撃側です。反撃している師団は、追撃の資格を持ちます (下記ステップ5を参照)。

- 元々の攻撃側は、その元々計算された戦闘値を保持し、変更はありません。
- 反撃側は、その元々の戦闘値に3を加えて使用します。
- 攻撃手順のステップ3に従って、戦術位置表上で新たな戦術位置を判定するため、各陣営は1d10を振ります。
- 攻撃手順のステップ4に従って、反撃側はここで反撃ユニットが攻撃側コラムを使用し、被反撃側ユニットは防御側横列を使用して反撃結果を判定します。
- 反撃の結果を解決します。結果が二番目の反撃であると、反撃側 (元々の防御側) は退却します。どちらの陣営が潰走又は退却したかにかかわらず、元々の防御側の地形を使用し、全ての潰走又は退却を適用します。

ステップ5: 追撃 [Pursuit]

防御しているユニット (攻撃側ではない) が、潰走、除去、退却し、攻撃している師団が他の敵ユニットの ZOC 内にいなければ、攻撃している師団はカラのヘクス内へ移動しなければなりません。追撃している師団は、その HQ の指揮範囲を越えたヘクスへ進入できます。

追撃する師団と共に分遣隊がスタックしていたら、分遣隊はヘクス内に留まります。

この1ヘクス移動の後、複数の星章を持つ戦闘モードの友軍 HQ の指揮範囲内に、敵ユニットの ZOC 内にはない追撃している師団があると、その師団は追加1ヘクス移動できます。

プレイ・ノート1 : 攻撃している師団は、その ZOC 内に少なくとも1つの敵ユニットがあり、資格を持つ限り、続く攻撃機会に攻撃を継続できます。

プレイ・ノート2 : いまやカラの敵ヘクス内へ追撃しなければならない師団と共にスタックした分遣隊は、除去されません。

8.0 終了フェイズ [End Phase]

両プレイヤーが攻撃フェイズをパスした後、ターンは終了します。存在したら重砲兵目標マーカーを取り去ります。これが最終ターンであれば勝者を判定し、さもなければゲーム・ターン・マーカーを前進させて新たなターンを開始します。

拡張された攻撃の例: Fredericksburg シナリオの最初のターンの攻撃フェイズです。連邦軍プレイヤーが最初のプレイヤーで、最初の攻撃を宣言します。解決するため一定数の強制攻撃を持ち、行うことができるいくつかの任意攻撃を伴います。これらの攻撃は、戦闘手順の機能方法を見せるために使用されますが、戦略的な助言は意図していません。この例を読む前に、シナリオ・ルール、特にこのシナリオで機能する同一軍団/師団を僅かに修正する「連邦軍大規模師団」ルールに馴染んでおいてください。

最初に、連邦軍プレイヤーは、3635内の重砲兵集結から5ヘクス以内に重砲兵目標マーカーを置かなければなりません。ヘクス3238内に置き、正確に5ヘクス離れています。連邦軍ユニットを含むヘクス内に置かれたが、CSAユニットを持つヘクス又はカラのヘクスでさえ置けたことに注意してください。ヘクス内に何があるかは問題ではありません。この重砲兵目標マーカーは、到来するいくつかの攻撃に優位性を与えることになります。



次に、連邦軍は強制攻撃の解決を選択します。マップ上にはいくつかあり、連邦軍 Getty 師団が重砲兵目標マーカーに隣接する塹壕内の CSA D.H.Hill b 師団を含みます。この攻撃を最初に解決することになります。攻撃は、友軍 HQ の指揮範囲外の師団によって行われ得ることに注意してください。攻撃するため、攻撃手順の5ステップのそれぞれに注意深く従います。:

ステップ1: 砲兵支援の判定。 連邦軍と CSA プレイヤーは、それぞれ自軍砲兵支援マーカーを取り、この戦闘に砲兵支援を加えるか密かに選択します。この場合、連邦軍と USA プレイヤーの両者が砲兵支援を選択し、1弾薬ポイントを消費します。砲兵支援の特典は、ステップ2で解決されます。

ステップ2A: 攻撃側の戦闘値判定。 連邦軍の師団は1の戦闘値で開始し、各修正がそれに加えられます(決して差し引かれません)。

部隊評価: Getty 師団は星章を持たないため、修正はありません。

砲兵支援: 連邦軍は砲兵支援を持つため、+3戦闘値です(いまや合計4)。

重砲兵: 防御している D.H.Hill b 師団は、重砲兵目標マーカーを持つヘクス内又は隣接なので、+3戦闘値です(いまや合計7)。

指揮統率: Getty 師団は、戦闘モードの友軍 HQ の指揮範囲内にないため、修正はありません。

同一軍団/師団効果: 同じ軍団名称 (Sturgis) を持つ隣接師団があるため、+1戦闘値です(いまや合計8)。実際には、このシナリオについては「R」の名称を持つ大規模師団のみが問題になります。

攻撃支援: 攻撃側と防御側両者の ZOC 内に連邦軍師団がないため、修正はありません。

非スタック状態の防御分遣隊: 防御側は非スタック状態の分遣隊ではないため、修正はありません。

攻撃側の最終戦闘値は8です。

ステップ2B: 防御側の戦闘値判定。 CSA 師団も1の戦闘値で開始し、各修正がそれに加えられます(決して差し引かれませんが)。

部隊評価: D.H.Hill b 師団は1つ星章を持つため、戦闘値に加えます(いまや合計2)。

砲兵支援: CSA は砲兵支援を持つため、+4戦闘値です(いまや合計6)。

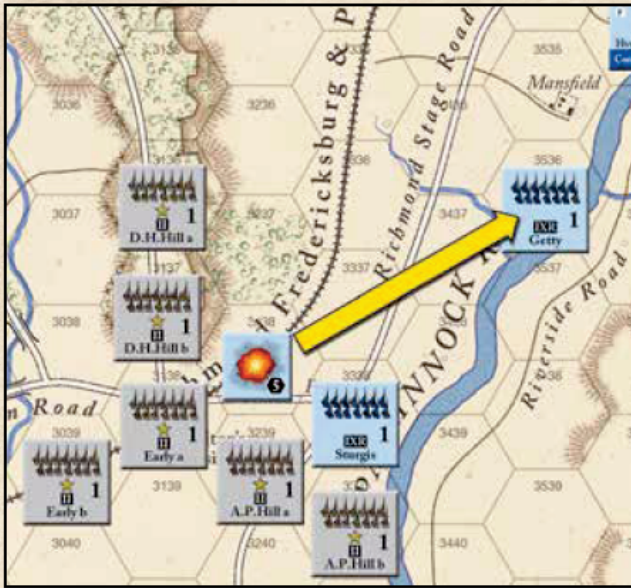
防御側の地形修正: D.H.Hill b 師団は、正面ヘクスサイドを越えて攻撃されている塹壕内にあるため、+5戦闘値です(いまや合計11です)。戦闘値への更なる追加は、戦術位置判定表の10+コラム上でサイを振るため、戦闘値へ加えるのを止めることができますが、完璧を期するため、他の2つの修正をチェックします。

指揮統率: D.H.Hill b 師団は、戦闘モードの友軍 HQ の指揮範囲内にないため、修正はありません。

同一軍団/師団効果: D.H.Hill b は、2つの異なる方法でこの修正を獲得できます。隣接する Early a 師団は同じ軍団名称(第II軍団)を持ち、隣接する D.H.Hill a 師団が同じ師団名(D.H.Hill)を共有するため同一師団効果を提供できます。どちらの方法でも、この修正は一度のみ適用できるため、どちらを選択したかは問題ではなく、+1戦闘値です(いまや合計12)。

ステップ3: 戦術位置の判定。 各陣営は1d10を振り、その戦術位置を調べるため戦術位置判定表をチェックします。連邦軍は4を振り、CSAは1を振ります。8の連邦軍戦闘値で、その戦術位置に「優位性」を持ちます。12のCSA戦闘値で(表の+10コラムを使用して)、その1のサイの目も「優位性」の戦闘値を与えます。

ステップ4: 攻撃結果の判定。 ここで、戦闘を解決できます。攻撃結果表をチェックし、結果を調べるために攻撃側と防御側の戦術位置(この場合は両方とも「優位性」)を交差照合します。: **攻撃側退却。** 防御側が塹壕内であるため、連邦軍はこの退却結果を適用するかどうか調べるため、特殊な六面体サイを振らなければならない、さもなければ潰走します。サイを振って退却の結果を獲得します。連邦軍の Getty 師団は3ヘクス退却しなければならず、進入する各ヘクスは以前のヘクスよりも D.H.Hill b から離れなければなりません。ヘクス3536へ退却します。



ステップ5：追撃。防御ユニットが潰走、除去、退却を強制されていないため追撃はありません。防御側は、決して追撃できません。

ここで、CSA プレイヤーは、攻撃を実施できます。ヘクス 3339 内の A.P.Hill 師団で、ヘクス 3338 内の連邦軍 Sturgis 師団の攻撃を選択します。今回は、ステップを省略します。：各陣営は再び砲兵支援を使用し、1 弾薬ポイントを消費します。連邦軍が防御しているため、重砲兵目標マーカーが戦闘に影響を持たないことに注意してください。ここで、攻撃側の戦闘値を判定します。部隊評価、砲兵支援、同一師団効果、攻撃支援を判定し、合計 8 になります(同じ師団が同一軍団/師団効果と攻撃支援の両方を提供できることに注意してください)。防御側のみが、5 の戦闘値の砲兵支援の修正から恩恵を受けます。

CSA は 8 を振り、連邦軍は 1 を振ります。CSA の戦術位置は「重大優位性」で、連邦軍の戦術位置は「不利」です。戦闘の結果は、防御側の潰走です。連邦軍の Sturgis 師団はマップから取り去られ、ターン記録欄上で現行ターンの 2 ターン先に置かれます(12月13日 PM)。防御側が潰走したため、攻撃側はカラのヘクス(3338)内へ移動しなければなりません。A.P.Hill b が戦闘モードの二つ星章を持つ友軍 HQ の範囲内にあれば、追加 1 ヘクスを移動できましたが、これはそうではありません。

ここで、連邦軍は別の攻撃(最後の例)を宣言でき、未だに強制攻撃を残して持ちます。：Marye's Heights 内の CSA Ransom a 師団に対して、Hancock 師団での攻撃を宣言します。再び、両陣営は砲兵支援を加えます。連邦軍の戦闘値は 8 です(部隊評価、砲兵支援、同一軍団/師団効果、攻撃支援)。CSA 戦闘値は、戦闘モードの R.E.Lee HQ からの支援を加えることを選択するかどうかによって異なります。Ransom a は、HQ の指揮範囲内にあり、HQ からの指揮統率(星章)をその戦闘値に加えることができます。たとえ指揮統率修正なしでも、10+コラム上でサイを振る

のは愚かな決定ですが、何が起きるのかわかるようにこの決定をしたと仮定します。これは CSA の戦闘値を 13 へ持ってきます(砲兵支援、塹壕、同一軍団/師団効果、指揮統率)。



ここで、各陣営の戦術位置を判定するためにサイコロを振ります。連邦軍は 1 を振り、CSA は 0 を振ります。その戦術位置を判定しているとき、ある陣営が指揮統率修正を使用して 0 又は 9 を振るいずれかのとき、指揮官死傷を持つかチェックしなければなりません。これを行うため、1d10 を振って指揮統率のために使用した HQ 上の星章の数を加えます(この場合、R.E.Lee 上には 2 つ星章があります)。合計が 9 以上であると、指揮官死傷を被ります。CSA は 7 を振り、Lee の星章のために 2 を加えます。Oh no! Lee はその機動モード面に裏返され、シナリオの残りについて CSA プレイヤーが戦闘モードに裏返せないことを忘れないため、HQ 上に指揮官死傷マーカーが置かれます。指揮官死傷は、破滅的な可能性があります。戦闘は終わっていませんが、両陣営は「不利」の戦闘位置を持ち、反撃の結果を与えます。CSA の Ransom a 師団を攻撃側、連邦軍の Hancock を防御側として反撃を解決します。反撃ステップは戦闘ステップに以ており(ただし、同じではありません)、注意深くそれに従います。：

ステップ a. 防御側は元々の戦闘値を維持します。

ステップ b. 攻撃側は、元々の戦闘値に 3 を加えます(再計算されず、3 を加えるのみです)。これは、Ransom a が 16 の戦闘値を持つことを意味します。

ステップ c. 攻撃側と防御側は、新たな戦闘位置についてサイを振ります。Ransom a は 8 を振り、重大優位性です。Hancock は再び 1 を振ったため、不利を持ちます。

ステップ d. 結果は防御側の潰走ですが、これは反撃なので、潰走結果は防御側の塹壕地形の使用に適用されます。Hancock は除去されてゲームから取り去られます。

ステップ e. 結果が別の反撃ではなかったため、このステップは飛ばされますが、そうであったら CSA Ransom a 師団は退却しなければならなかったところでした。

Hancock がヘクスをカラにしたため(除去されることにより)、Ransom a は追撃についてチェックしなければなりません。が、Ransom a が連邦軍 Howard 師団の ZOC 内にあるため、Ransom a は追撃できません。攻撃は完了し、CSA は再び攻撃の実施を選択できます。

9.0 追加ルール [Additional Rules]

9.1 砲兵 [Artillery]



各陣営は、シナリオ全体のために受け取る若干の弾薬ポイントを持ちます。攻撃でプレイヤーが砲兵支援を使用するとき毎に、その弾薬ポイントを1ずつ減少させます。重砲兵の集結が使用されるときは、弾薬ポイントを消費しません。プレイヤーは、決して負の弾薬ポイント値を持ってません(赤字消費は不可)。ゲームの残りについて、弾薬ポイントを持たないプレイヤーは、その支援マーカーを非支援面に置きます。

プレイ・ノート：自軍砲兵に弾薬を割り当てます。最終攻撃前に砲兵支援が枯渇しているのは、愚かな戦術管理です。突破と崩壊の戦闘結果が弾薬箱誘爆のために1弾薬ポイントの損失をもたらすことを忘れないでください。

デザイン・ノート：軍は、弾薬箱と補給段列内の弾薬量で闘いました。リサーチを基準に、この量は最大で三日間の交戦を供給することになります。

9.2 重砲兵の集結 (連邦軍のみ)

[Heavy Artillery Concentration]



いくつかのシナリオは、プレイヤーに固定された重砲兵の集結を与えます。攻撃フェイズの開始時、連邦軍プレイヤーは重砲兵集結から5ヘクス以内のいずれかのヘクス(占有下又は非占有下)内に付随する重砲兵目標マーカーを置くことができます。重砲兵マーカーと共にスタック又は隣接する各連邦軍歩兵の南部連合国軍ユニットに対する攻撃は、攻撃側戦闘値に3を加えます。この増加は、砲兵支援に追加できます。重砲兵の集結は攻撃中にのみ使用でき、防御は不可です。重砲兵の集結を持つヘクス(目標マーカーではない)内に叛乱軍ユニットが進入したら、重砲兵の集結はプレイから取り去られて復帰しません。

重砲兵の集結はユニットではなく、移動、攻撃、攻撃からの防御ができません。



朝の点呼

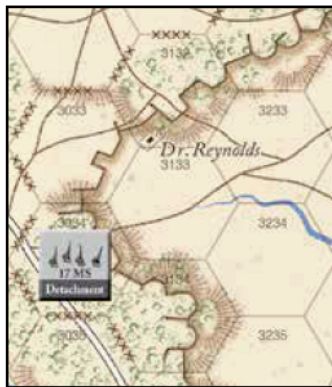
デザイン・ノート：いくつかの大規模な戦いで、連邦軍は開始時の攻撃を支援するために配置した強力な重砲兵を持ちました(例えば、Fredericksburg の Stafford 高地)。これらの砲は野戦砲ではなく、参加した戦闘中は実質的に移動できませんでした。したがって、これらは初期の砲撃後は、支援のために前進して再配備ができません。重砲兵集結の撤去は、積極的な対砲兵射撃によって砲を高地から取り去るのを強制されたことをあらわします。

9.3 塹壕 [Entrenchments]



塹壕は、マップ上の表現又はシナリオ開始時にマーカーとして置かれ、プレイ中に構築又は撤去ができません。塹壕ヘクスは、正面ヘクスサイドと後面ヘクスサイドを持ちます。後面ヘクスサイドは、マップ上に複数の X でマークされるか(TEC を参照)、又は塹壕マーカーが置かれるときにシナリオの指示によって指定されます(下記のデザイン・ノートを参照)。後面ヘクスサイドではなく、隣接塹壕ヘクスと二分してはいないかなる塹壕ヘクスサイドも、正面ヘクスサイドです。

塹壕内の防御側が退却又は潰走の結果を受けたら、ユニットは除去されます。



例：左図で、ヘクス 3034 内のユニットは、ヘクス 3133 に隣接する1つのみの正面ヘクスサイドを持ちます。ヘクス 3033 と 3134 は隣接する塹壕で、3つの後面ヘクスサイドは「XXXX」でマークされています。ヘクス 3132 内のユニットは、ヘクス 3133 と 3233 に隣接する2つの正面ヘクスサイドを持ち、他の全てのヘクスサイドは塹壕又は後面ヘクスサイドに隣接しています。

攻撃フェイズ中に塹壕ヘクス内にはない師団は、塹壕正面ヘクスサイドを越えてそのヘクス内へ ZOC を及ぼしている全ての敵ユニットに対して、強制攻撃を実施しなければなりません。このような強制攻撃は、全てのこのような状況が解決されるまで継続しなければなりません。塹壕ヘクス内又は塹壕ヘクスの後面ヘクスサイドを越えて敵 ZOC 内のユニットは任意に攻撃でき、このような攻撃は強制ではありません。

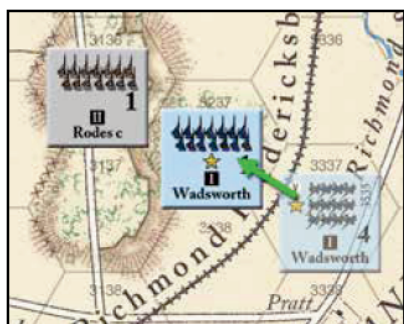
例(続き)：CSA ユニットがヘクス 3034 内にあったと仮定すると、正面ヘクスサイドを越えてヘクス 3133 内へ ZOC を及ぼし、ヘクス 3133 内の USA ユニットは、ヘクス 3034 内へ前進するか、又は 3034 内にユニットがいなくなるか、又は USA ユニットがもはやヘクス 3133 内にいなくなるまで強制攻撃を行わなければなりません。3035 (後面ヘクスサイド) 又は 3134 (USA 自体が塹壕ヘクス内にある) 内の USA ユニットは、ヘクス 3034 を攻撃できますが、それは任意であって強制ではありません。

プレイ・ノート：あなたの師団が塹壕ヘクス内にあるか又は塹壕ヘクスの後面ヘクスサイドを越えて敵ユニットを攻撃していると、攻撃は任意であることを忘れないでください。塹壕攻撃が強制である唯一のときは、あなたが塹壕の正面を越えて敵ユニットに正面強襲を行っているときです。

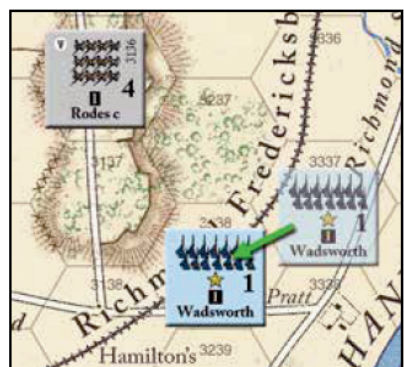
幽霊分遣隊 [Ghost Detachment]：塹壕ヘクス内にないユニットが、塹壕ヘクス内の敵師団の ZOC 内にある塹壕への進入を試みたら、移動中にそのヘクスへ進入できません。カラのヘクスは、あたかも攻撃の間についてのみマップ上に存在する敵の分遣隊を含むごとく、攻撃フェイズ中に任意に攻撃され得ます（備忘又は審美的な選択分遣隊を使用します）。結果にかかわらず、「幽霊」分遣隊はマップから取り去られ、他の攻撃がその視覚的存在から特典を受けるときにいつでも復活できます。

幽霊分遣隊の攻撃は、防御している分遣隊として扱われ、全ての分遣隊戦闘ルールに適合させます。幽霊分遣隊が取り去られる戦闘結果を受けたら、それは取り去られて、攻撃側は敵 ZOC 内であると追撃不能であることを含めて通常の追撃ルールに従います。幽霊分遣隊の除去は、いかなる VP ボーナスも与えません。

プレイ・ノート：塹壕内の師団は展開しているため、たとえ物理的なカウンターがカラであっても、隣接ヘクスは防御されるものと見なされます。



例：Chancellorsville シナリオで、Rodes c 師団がヘクス 3136 内にセット・アップされます。隣接するカラの塹壕ヘクス 3137 は、Rodes c の ZOC 内です。Wadsworth 師団が非塹壕ヘクス 3237 へ移動したら、そこは Rodes c が塹壕正面ヘクスサイドを通して及ぼす ZOC 内なので、強制攻撃を誘発します。



代わりに Wadsworth がヘクス 3238 へ移動したら、そこは塹壕ヘクスではありませんが Rodes c の ZOC でもないため、強制攻撃を実施する必要はありません。ただし、塹壕ヘクス内にいない Wadsworth は、隣接する塹壕ヘクスからの Rodes c の ZOC のためにヘクス 3137 内へ前進できません。攻撃フェイズの実施中、Wadsworth は攻撃する

ことによってヘクス 3137 内へ前進することを望みます。このとき、「幽霊」分遣隊はその視覚的備忘のためにヘクス内に置かれますが、要求はされません。Wadsworth は、塹壕ヘクス内の分遣隊に対する攻撃を実施します。その攻撃の成否にかかわらず、「幽霊」分遣隊は取り去られます。Wadsworth は、3137 ヘクスに複数回の攻撃を継続できます。

デザイン・ノート：Rebel Fury では、塹壕は Fredericksburg と Chancellorsville シナリオで使用できます。塹壕は第 1 巻で構築できませんが、未来のシナリオ、特に攻囲では構築が認められるため、マーカーの裏面は構築中面です。

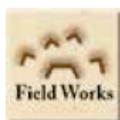
9.4 砦 [Forts]



砦は、シナリオのセット・アップ指示に従って置くことができます。砦はシナリオ中に構築できません。砦は、ヘクス内の地形の代わりにいずれかのヘクスサイドを越える攻撃に対して、マーカーを持つヘクス内の防御ユニットの防御側戦闘値に 5 を加えます。砦内のユニットは、強制攻撃として攻撃フェイズ中にその ZOC 内の敵ユニットによって攻撃されなければなりません。砦はカラで残されても取り去られず、どちらかの陣営の防御側によって使用され得ます。

砦内の防御側が退却又は潰走の結果を受けたら、ユニットは除去されます。

9.5 野戦施設 [Field Works]



野戦施設は、シナリオの指示に従って置くことができます。野戦施設は、シナリオ中に活性化している師団によって構築でき、活性化師団と共に野戦施設構築マーカーを置きます。完成した野戦施設は、防御している歩兵師団（騎兵又は分遣隊は不可）の戦闘値に、ヘクス内の地形の代わりに +3 を与えます。野戦施設内の騎兵師団又は分遣隊は、それでもヘクス内の他の地形からの恩恵を受けます。

完成した野戦施設があるヘクス内に単独であると、直ちにプレイから取り去られます。野戦施設構築マーカーを持つヘクス内の師団が、何らかの理由でヘクスを離れたら、たとえ分遣隊と共にスタックしていても、野戦施設構築マーカーは取り去られます。野戦施設又は野戦施設構築マーカーを持つ師団が攻撃又は支援をしたら、マーカーは取り去られます。

プレイ・ノート：分遣隊の配置中、他の条件が満たされたら、完成した野戦施設内の師団と共に分遣隊をスタックできます。師団が後に野戦施設をカラにしたら、分遣隊は野戦施設が取り去られることを妨げます。



南部連合国軍士官の剣

9.6 舟橋 [Pontoon Bridges]



舟橋は、シナリオの指示に従って置くか、又は移動フェイズ中に構築できます。各陣営は一定数の舟橋を与えられ、シナリオのセット・アップ指示で配置できます。舟橋は、河川ヘクスサイドを越える2ヘクスを繋げます。

ある陣営は、移動フェイズ毎に1つの舟橋のみを置くことができます。舟橋は、それが置かれた移動フェイズ中に越えて移動できません。活性化したとき、河川に隣接する戦闘隊形の師団は、移動の代わりに、そのヘクスと隣接するヘクスとの間の河川ヘクスサイド上に舟橋を置くことができます。いったん舟橋が置かれたら、ZOCとZOIは舟橋に沿ってたどることができます。舟橋を持つヘクスサイドを越える移動は、河川ヘクスサイドの地形を無視します。対岸ヘクスに敵の師団又は分遣隊を含むと、敵ユニットは戦闘隊形に変更しなければなりません。舟橋を置いている師団が、それを置いた後で同じ移動フェイズ中に移動したら、橋梁は直ちに取られず（師団は、橋梁の建設を放棄しました）。



舟橋を置いている師団上にMust Attackマーカーを置きます。攻撃フェイズの開始時、舟橋を越えた師団のZOC内に敵ユニットがあると、そのユニットに対して強制攻撃を実施しなければなりません。強制攻撃が、敵ユニットにヘクスをカラにすることをもたらしたら、その他の敵ZOCにかかわらず、攻撃側は舟橋を越えていまやカラの敵ヘクス内へ追撃しなければなりません。単一の強制攻撃が敵ユニットにヘクスをカラにすることをもたらさなければ、舟橋は取り去られていまやZOCsは河川を越えて伸びません。Must Attackマーカーを持つ師団が敵ZOC内になければ、攻撃フェイズ中に師団は攻撃を宣言しなければならず（自動的に勝利します）、橋梁を越えて前進しなければなりません。どちらの状況でも、追撃している師団はいまや敵ZOC内にいることができ、更なる攻撃の条件を創出します。

プレイ・ノート：舟橋を置いている師団は、たとえ舟橋が最初に置かれたときに敵ユニットが存在しなかったとしても、対岸にユニットが存在したら攻撃しなければなりません。二者択一で、敵ユニットが存在しなければ、攻撃フェイズ中に師団は橋梁を越えて追撃しなければなりません。

いったん置かれたら、移動フェイズ中のその活性化全体について舟橋に隣接して敵ZOC（ZOIではない）内にはない、戦闘隊形のいずれかの師団によって任意に舟橋を取り去ることができます。

デザイン・ノート：舟橋を越える攻撃について、攻撃修正がないことは奇妙に見えるかも知れません。その理由は、歴史的に、河川防御は小規模な哨戒部隊、ときにはいくつかのライフル哨と連隊塹壕によって行われたためです。連邦軍にとって部隊の渡河は、常に砲兵の支援と工兵を持ち、それ故、単一の強制戦闘です。

10.0 勝利条件 (全シナリオ) [Victory Conditions]

最終ターンの後、プレイヤー諸氏は以下のごとく自軍の勝利ポイント（VP）を計算します。：

1. 各除去師団は、相手側に3VPを得点させます。
2. 各除去分遣隊は、相手側に1VPを得点させます。
3. 各シナリオは、特異な戦略勝利条件を持ちます。

勝利の段階を判定するため、2つの陣営のVPを比較します。：

1. 統率力勝利 [Generalship Victory]：最も多くのVPを持つ陣営が勝利します。同数の場合、南部連合国軍プレイヤーがゲームに勝利します。

- 戦術的 [Tactical]：VP差が7以下であると。
- 作戦的 [Operational]：VP差が8以上であると。

2. 戦略的勝利 [Strategic Victory]：各シナリオは地理的条件を持ち、戦術的勝利で勝利したプレイヤーによって満たされたら、代わりにプレイヤーは戦略的勝利で勝ったことを意味します。地理的条件を満たしているプレイヤーが戦術的勝利で勝っていなければ、戦略的（地理的）勝利で勝ったプレイヤーが勝利します。

プレイ・ノート：攻撃側のインセンティブは、攻撃を成功させた場合、防御側より多くのユニットを失っても勝利を得られるということです。基本的には、あなたがマクレランかグラントか？ということです。あなたの選択です。このような戦いの多くでは、一方の陣営が軍の側面を変えようと試みました。あなたが軍の側面転換に成功したら、たとえ死傷者が自軍に有利であっても負けたことになります。私の意図は、一つの陣営がわずかなVP優位性を得たら「亀になる」戦術を避けることにあります。この文脈では、「亀になる」ことは通常、戦略的勝利への道を開くことになります。

重要な地理的勝利ルール！ [Important Geographic Victory Rule]

1つの敵登場ヘクスから他のそれへたどる地理的条件は、そこからカウントする5ヘクス以内の敵ユニット、ZOC、ZOIによって妨害できませんが、そのヘクスに友軍のユニットは含めません。相手側登場ヘクス内に対してZOC/ZOIを及ぼすことは、すでに禁じられていることを忘れないでください。

プレイ・ノート：続きとして、あなたや対戦相手が増援を阻止するための特別なケースとして「マップ端」を使って欲しくなく、獲得していない勝利を「盗む」ために使うこともできません。それ故、相手がマップを横切ってその場所まで辿り着くことを妨げるために、そのヘクスで軍を形成することはできません。相手を停止させたいのであれば、マップ端から遠く離れた場所で目標を達成しなければなりません。



Game Credits

Game Design: Mark Herman

Game Development: Jason Carr

Rules Editing: Andy Lewis, Kai Jensen, and David Wilkinson

Lead Play Tester: Carole Herman aka the Best and the Brightest.

Play Testing: JR Tracy, Rory Alyward, Jonathan Haber, Andy Shapiro, Scott Muldoon, Nate Merchant, Bill Terdoslavic, Grant Herman, Bruce Mansfield, Marco Poutré, and with a host of convention support

Proofreading: Bruce Mansfield, Michael Neubauer, Brent Pollack, Marco Poutré.

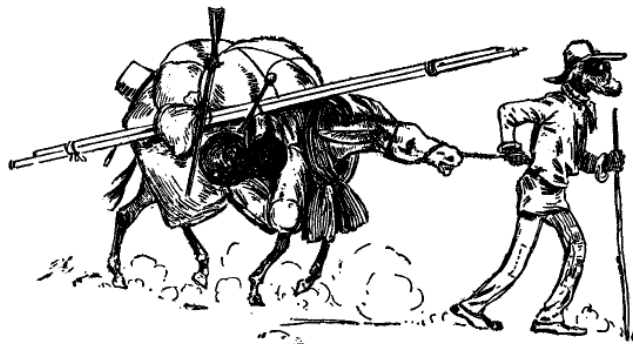
Vassal Module: Joel Toppen

Map Research: Rick Barber and Charles Kibler

Map Art, Counter Art & Manuals Layout: Charles Kibler

Art Direction: Justin Martinez and Mark Simonitch

Production Coordinator: Kai Jensen



連隊の後衛

索引 [Index]

(太文字=主項目、S#=ステップ番号)

移動	2.3、2.5、 6.0 、6.2
移動の2つの絶対的なルール	6.2
影響地域	2.1 、2.5
移動	2.2、2.5、 6.0 、6.1、6.2、6.3、6.4
HQの配置	4.3
舟橋	9.6
勝利条件	10.0
潰走	2.5、 7.4 (S4)
潰走師団の復帰	5.2
包囲下師団の撤去	5.3
拡張行軍	2.2、2.5、 6.3
指揮範囲の例外	6.3
活性化	6.0、6.1、6.3、6.4、9.6
カラのヘクス	2.5
機動隊形	2.2、 2.5 、5.1
拡張行軍	2.2、2.5、 6.3
道路移動	2.2、2.5、 6.3
機動モード	1.1、2.5 司令部、4.2 (1)、4.4
指揮官/HQの死傷	7.4 (S3) プレイ・ノート
騎兵	1.1、2.2、 2.5
移動	2.3、 2.5 隊形
攻撃/防御	2.5 騎兵、7.4
重砲兵の支援	7.4 (S2A)
戦闘隊形	1.1、2.5
砲兵支援	2.5 騎兵、 7.4 (S1)
野戦施設	9.5
強制攻撃	2.4、2.5、 7.1 、9.3、9.4、9.6
攻撃/戦闘	2.4、2.5、 7.0
解決	7.4 (S4)
騎兵の攻撃	7.4
強制	2.4、2.5、 7.1 、9.3、9.4、9.6
攻撃の支援(友軍師団)	7.4 (S2A)
指揮官の死傷	7.4 (S3)
指揮統率(星章)	7.4 (S2A、S2B)
指揮範囲	7.4
戦術位置の判定	7.4 (S3)
対分遣隊	2.4
追撃	7.3 (S5)
追撃後の攻撃	7.4 (S5)
同一軍団/師団効果	7.4 (A2A、S2B)
任意	2.4
反撃	7.4 (S4)
防御側の地形修正	7.4 (S2B)
砲兵支援	2.5 歩兵、 7.4 (S2A、S2B)
残っている攻撃	7.0
交戦離脱	2.5 潰走、 5.3

サイコロ(ゼロ=ゼロ)	2.5
塹壕	2.5、7.4 (S2B)、 9.3
進入制限	6.2
塹壕内の幽霊分遣隊	9.3
指揮官の死傷	4.1
指揮統率星章	7.4 (S2A、S2B)
指揮フェイズ	2.3、 4.0
指揮範囲	2.4、 2.5 、6.1、6.3
例外	6.3
師団	1.1、 2.5
移動	2.3、2.5、 2.5 隊形
潰走	2.5、 7.4 (S4)
拡張行軍	2.2、2.5、 6.3
攻撃	2.4、2.5、 7.0
塹壕進入制限	6.2
指揮チェック	6.1
除去	5.2、 7.4 (S4)
ZOC	2.1 、5.1
退却	7.4 (S4)
隊形	1.1、2.2、 2.5
道路移動	2.2、2.5、 6.3
包囲下	5.3
支配地域	2.1 、2.5
移動	2.2、2.3、 6.0 、6.1、6.2、6.3、6.4
HQの配置	4.3
攻撃	2.4 、7.0
交戦離脱	5.3
勝利条件	10.0
退却	7.4 (S4)
舟橋	9.6
重砲兵	2.5、7.2、7.4 (S2A)、 9.2
弾薬	7.4 (S2A)
目標マーカーの撤去	8.0
終了フェイズ	8.0
勝利ポイント/条件	10.0
除去	5.2、7.3、 7.4 (S4)
司令部	1.1、 2.5
再配備	4.2 、 4.3
巡回移動HQのセット・アップ	4.2 (1)
巡回移動中の撤去	4.2 (1)
撤去のチェック	4.2 (4)
登場ヘクス内のセット・アップ	4.2 (1) プレイ・ノート
道路移動の範囲	6.3
分遣隊配置の範囲	4.4
星章	2.5 司令部、4.2 (3-4)、7.4
配置/撤去	4.2 、 4.3
モード	2.5 司令部、4.2
司令部の再配備	4.2 、 4.3
司令部のモード	2.5 司令部
スタッキング	2.5 、6.4
野戦施設内の分遣隊	9.5 プレイ・ノート

巡回移動	2.5 司令部、4.2 (1)	パス	2.3、2.5
戦術位置の判定	7.4 (S3)	移動フェイズ	6.0、6.1
反撃	7.4 (S4) 反撃 c.	強制攻撃	7.1 プレイ・ノート
戦闘		攻撃フェイズ	7.0
隊形	1.1、2.2、2.5	到着している師団	6.4
モード	1.1、2.5 司令部、4.2 (2-4)	分析麻痺膠着ルール	6.5
値	1.1、2.5 砲兵、7.4 (S2A、S2B)	舟橋	2.5、9.6
星	1.1、2.5 司令部、7.4 (S2A、S2B)	編成フェイズ	2.2、5.0
退却	5.3、7.4 (S4)	崩壊	7.4 (S4)
地形	2.5、TEC	防御側の地形修正	7.4 (S2B)
つづら折りヘクスサイド	2.5 拡張行軍、6.3、TEC	防御適性地形	7.4 (S2B)、TEC
追撃	2.4、7.4 (S5)	歩兵	2.2、2.3、2.5
鉄道	TEC	主導権	4.1
HQ の配置範囲	2.5 道路移動	マーカー	2.5、4.2 (4)
道路移動/拡張行軍	6.3	マップ外の移動	4.6
同一軍団/師団効果	7.4 (S2A、S2B)	マップ外ユニットの登場	6.4
突破	7.4 (S4)	登場ヘクスのスタッキング	2.5 スタッキング
道路移動	2.2、2.5、6.3	マップ登場スペース/ヘクス	2.5、10.0
指揮範囲の例外	6.3	マップ登場スペース/ヘクス	2.5
南部連合国軍/CSA/叛乱軍	2.5	スタッキング	2.5 スタッキング、6.4
任意退却	5.3	敵の登場ヘクスへの接近	6.2
反撃	7.4 (S4)	野戦施設	2.5、7.4 (S2B)、9.5
部隊評価/星章	7.4 (S2A、S2B)	構築	5.4、6.1、9.5
分遣隊	1.1、2.1、2.3、2.4、2.5	分析麻痺膠着(選択)	6.5
移動	2.3、2.5 分遣隊	砲兵	2.5、7.4 (S1、S2A、S2B)
回収	4.5	騎兵	2.5 騎兵
潰走	7.4 (S4)	支援	2.5 歩兵、7.4 (S2A、S2B)
攻撃/防御	2.4	重砲兵	重砲兵を参照
除去	7.3、7.4 (S4)	弾薬	2.5 マーカー、7.4 (S1)、9.1
戦闘でスタックした分遣隊	7.3、7.4 (S4)	弾薬箱誘爆(突破&崩壊)	7.4 (S4)
戦闘で非スタックした分遣隊	7.4 (S2A)	分遣隊	2.5 分遣隊、7.4 (S1)
ZOC	2.1	ユニット	1.1、2.5
追撃	7.4 (S5)	例外	
配置	2.3、4.4	指揮範囲外の道路移動	6.3
砲兵支援	2.5 分遣隊、7.4 (S1)	巡回移動の HQ セット・アップ	4.2 (1)
野戦施設	9.5	巡回移動の HQ の撤去	4.2 (1)
幽霊(カラの塹壕)	9.3	2つの移動ルールへの例外なし	6.2
分遣隊の回収	4.5	舟橋を越える追撃	9.6
隊形	2.5	分遣隊配置のための HQ 範囲	4.4
機動	1.1、2.2、2.5、5.1	連邦軍/USA	2.5
戦闘	1.1、2.2、2.5、5.1		
ZOI 移動の影響	2.5 ZOI		
ZOC 移動の影響	2.5 ZOC		
判定ステップ	5.1		
砦	7.4 (S2B)、9.4		
配置			
HQs	2.5、4.3		
塹壕	9.3		
ZOC&ZOI	2.5		
舟橋	6.1、9.6		
分遣隊	2.5、2.5 道路移動、4.4		
野戦施設内のスタッキング	9.5 プレイ・ノート		

1. 指揮フェイズ (4.0)

- A. 主導権ステップ (4.1)
- B. HQ 再配備チェック・ステップ (4.2)
- C. HQ 再配備配置ステップ (4.3)
- D. 分遣隊配置ステップ (4.4)
- E. 分遣隊回収ステップ (4.5)
- F. マップ外移動ステップ (4.6)

2. 編成フェイズ (5.0)

- A. 隊形判定ステップ (5.1)
- B. 潰走師団復帰ステップ (5.2)
- C. 交戦離脱ステップ (5.3)
- D. 野戦施設構築ステップ (5.4)

3. 移動フェイズ (6.0)**4. 攻撃フェイズ (7.0)****5. 終了フェイズ (8.0)****攻撃の解決 (7.4)**

ステップ1 : 各陣営は、密かに砲兵支援を決め、次いで同時に明らかにする。

ステップ2 : 各陣営は、戦闘値を判定する (プレイヤー補助を参照)。

ステップ3 : 各陣営は、その戦闘値を使用して戦術位置を判定する (プレイヤー補助を参照)。

ステップ4 : 攻撃結果を解決する。

ステップ5 : 可能な追撃を実施する。



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