

Rebel Fury 解明

Clarifications as of 1 May 2024

プレイブック：フレデリックスバーグ・ソロ・ルールの誤字。4ではなく3プラス16イコール19です。

チャンセラーズヴィル／フレデリックスバーグのマップ：ヘクス2031は誤字で2021です。このヘクスはゲーム内のセット・アップや参照に使用されないの、ゲーム・プレイに影響はありません。

ルールブック：ルールは訂正を要求されないように書かれていますが、ゲーム発行以来 Web 上で回答してきたいくつかの解明を集約しました。

Boardgamegeek (BGG) と Consimworld (CSW) からの Q&A

1. 指揮範囲外のユニットは、野戦施設又は舟橋を建設できますか？

- ・いいえ、ルールに従って、これらの活動は師団の移動を要求され、指揮範囲外の移動はHQへ移動で接近しなければなりません。両方の場合、師団は物理的に移動しないため接近しないので、これらの活動は友軍HQの指揮範囲内にある場合にのみ認められます。

2. 連続した道路移動の目的のために、舟橋はそのヘクスサイドを道路／RRヘクスサイドに変更しますか？ 例えば、Fredericksburgのヘクスサイド3635/3735と3931/4032(RR)。

- ・必ずしもそうではありません。キーワードは「連続した道路」です。...3635/3735の舟橋の場合、答えは「No」です。なぜならば、河川の北側から舟橋ヘクスサイドに地形的に接近する連続した道路が存在しないからです。RR連結の場合、答えは「yes」です。なぜならば、このRRは、明確に他方の側上のRRに連続した道路／RR表示しており、舟橋がそれらを連結するからです。もう一つの例、Ely's 浅瀬では道路が浅瀬に通じており、反対側にも浅瀬に通じる道路があります。この浅瀬ヘクスサイド上に舟橋を置くと、いったん橋梁が置かれたら道路移動が認められます。
- ・関連した質問：図で表示されたごとく、町の各ヘクスは連続した道路で、道路又は拡張行軍移動で連続した道路を介して入退出します。ただし、TECに従い、非連続の道路ヘクスから町ヘクスへの進入は、ユニットに戦闘隊形への変更を生じさせます。

3. 戦略的勝利条件のためには、どのように「道筋をたどる」のですか？ 位置の一つにユニットが必要ですか？ 例：チカマウガ：Chattanooga内にユニットが必要で、そこからRinggold(登場ヘクスD)までたどるのですか？

- ・どちらの位置にも友軍ユニットが存在するルール要件はありません。ルールに従い、シナリオの戦略的勝利条件のために道筋をたどる必要があります。チカマウガについては、USAはChattanooga都市ヘクスからRinggold(登場ヘクスD)まで、その道筋又はChattanooga内に従っている間、叛乱軍ユニット、ZOC、ZOIを持たない連続した30(以下)ヘクスの道筋をたどる必要があります(Chattanoogaと周辺地域のCSA ZOC/ZOIを掃討する必要があります)。Chattanoogaヘクスは登場ヘクスではなく、Ringgoldは登場ヘクスであることに注意してください。

4. ルールによれば、「ある登場ヘクスから別の登場ヘクスまでたどる地理的条件は、登場ヘクスからカウントして5ヘクス以内にいる敵軍ユニット、ZOC、ZOIによって妨害されませんが、そのユニットの友軍登場ヘクスを含みません。」

- ・このルールは、ユニットがZOC/ZOIを及ぼすのを無力化するわけではなく、登場ヘクスの範囲内にあるヘクスにおけるその影響力を無力化します。したがって、登場ヘクスから4ヘクス以内にいるユニットは、そのZOIが5ヘクスの制限を超えたヘクスにまで及んでいる場合、やはりその道筋は妨げられます。また、ZOIの定義に従って、ZOIは敵ユニットを通過し、それを越えて拡張します。

5. 地形の質問：チカマウガで、2つのUS砦が都市ヘクス内に建設されます。町の地形効果(特に、攻勢砲兵支援不可)は、砦の効果に加えて適用されますか、又はそれらに優先しますか？

- ・ルールに書かれたごとく、砦は町ヘクス内にあり、攻撃側は町ヘクス内で砲兵支援を使用できません。

6. なぜ、塹壕マーカーは構築中面を持つのですか？

- ・デザイン・ノート：未来の攻囲シナリオで、あなたは塹壕に向上させることができる前に野戦施設が必要となります。したがって、塹壕に向上させるのであれば、防御適性地形内に野戦施設を構築するのが理にかなっています。

7. 戦闘フェイズのステップ2Aは、分遣隊は砲兵支援を受け取れないと述べていません。これらは可能ですか？

- ・分遣隊は攻撃できないため、ルールでは騎兵師団が砲兵支援を受け取れないとのみ述べる必要があります。分遣隊は攻撃できないため、制限として含める必要性はありません。

8. 重砲兵マーカーは、防御側の南部連合国軍上又は隣接に存在しなければならないのですか？

- ・重砲兵9.2は「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。」と述べます。重砲兵マーカーは、防御側のCSAではなく、攻撃側の連邦軍上又は隣接であることのみが必要で、す。このルールは、ステップ2A(攻撃サマリー)とプレイヤー補助カード上のサマリーに同じことが述べられています。

9. デザイン・ノート：Rebel Furyでは、コラム4以上にSDの結果がないため、崩壊の弾薬箱誘爆の効果を獲得できません。これは、攻囲戦(PetersburgとVicksburg)における重砲対決(両陣営が大砲を持つ場合)の潜在的な効果の代用で、先を見据えて、未来の巻で戦闘表の変更を望まなかったからです。