

# STONEWALL IN THE VALLEY

ジャクソンのシェナンドア戦役・1862年3月～6月

## 1.0 はじめに

Stonewall in the Valleyは、アメリカ南北戦争において1862年3月から6月に、Shenandoah Valleyでおこなわれた、南北戦争の戦役をシミュレートする。このゲームでプレイヤーは、実際の1日を再現するターンごとに北軍及び南軍をコントロールする。マップには1862年のVirginia及びMarylandの一部が、南北戦争当時の地図から正確に描写されている。六角形のマスがマップを覆っており、各ヘクスの対辺の間は約2,000ヤード(1.15マイル)に等しい。連隊から師団規模の戦闘ユニットと、軍団、及び軍司令官が両軍に用意されている。ユニットには変動するポイントが割り当てられており、その1ポイントは約500人の歩兵または750人の騎兵を表している。

## 2.1 ゲームの備品

Stonewall in the Valleyには以下のものが含まれている。

- ・ルールブック1冊
- ・22インチ×32インチのマップ3枚
- ・260コマのカウンターシート2枚
- ・図表(Charts and Tables)2枚
- ・弾薬表(Ammunition Pad)1冊
- ・軍ディスプレイ(Force Display)1枚
- ・6面体ダイス2個
- ・カウナートレイ1個

## 2.6 略語

Abrcmb:	Abercrombie	Milit:	Militia
B:	Blenker師団	MP:	移動ポイント
Brig:	旅団	MV:	兵力
Cav:	騎兵	Org:	統制状態
Cmd:	指揮	R:	Rappahannock方面軍
Disorg:	混乱状態	RR:	鉄道旅団
Div:	師団	S:	Shenandoah方面軍
Dmorize:	戦意低下	Steinwhr:	Steinwehr
E:	Ewell師団	Sub:	代用ユニット
Inf:	歩兵	V:	Valley方面軍
J:	Jackson師団	VP:	勝利ポイント
Ldr:	司令官	W:	Whiting師団
M:	山岳方面軍	ZOC:	支配地域

ストップ! 先に進む前にGCACW標準基本ゲームルールを読むこと。

## 7.5 戦闘結果

「ユニット及び司令官の除去」に追加: 上級ゲームにおいて、騎兵ユニットの「Ashby」が除去された場合、南軍プレイヤーはAshbyをマップ外の「Ashby」のマスに配置しなければならない。このユニットはランダムイベントによってゲームに戻る可能性がある。詳しくは15.0を参照。

## 12.0 ランダムイベント

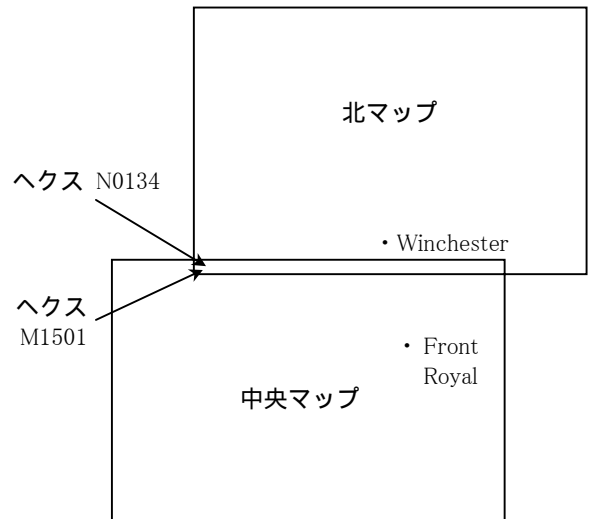
ランダムイベントフェイズごとに、どちらかのプレイヤーがダイスを2個ふる。そして、両プレイヤーはランダムイベント表を参照し、そのダイスの結果の合計に応じた結果をチェックする。基本ゲームにおいては、「雨」の結果だけが適用され、

他の結果は何の影響も及ぼさない。ノート: 5月1日(第56ターン)及びそれより後において、ランダムイベント表の結果のいくつかは異なる結果に読み替えられる。この読み替えは上級ゲームと、シナリオ2及び3において適用される。

## 13.0 基本ゲームシナリオ

複雑さの度合いが異なる7つの基本ゲームシナリオがある。以下の説明において特に記述がない限り、すべてのユニットは表(通常)の面を上にして、疲労レベル0、統制状態の戦力マーカーでゲームを始める。開始前にターン(Turn)マーカーをターン記録欄(Turn Record Track)上の、そのシナリオが始まる日付のマスに配置する。これが第1ターンである。ターン表示フェイズに、新しいターンの開始を示すためにターンマーカーを1マス進める。ゲーム終了時に勝利ポイントを計算し、勝者を決定する。戦闘における損害が勝利ポイントの得失点につながるため、プレイヤーは兵力の損失を紙の上か、勝利ポイント欄(Victory Point Track)上に記録すべきである。

Stonewall in the Valleyのマップは北、中央、そして南の3枚に分かれている。シナリオ1及び3は中央及び北マップを使用し、シナリオ2及び4は南マップのみを使用する。セットアップの指示において、ヘクスは「N」(北マップ)、「M」(中央マップ)、または「S」(南マップを示す)と4桁の番号で表される。例えば「N5513」は北マップの5513(Maryland州のSmoketownの村)である。シナリオ1及び3において中央マップと北マップを繋げる場合、北マップの左端のヘクス列(それぞれのヘクス番号の最初の2桁が「01」であるため、「0100」列と呼ばれる)と、中央マップの「1500」列とが一直線になるように、北マップの南端と中央マップの北端とを合わせる(イラストを参照)。両マップが重なる部分が少しできることに注意すること。北マップの最初の2桁が奇数のヘクス列(例えば「1300」ヘクス列)において、その最南端のヘクスは中央マップの最北端のヘクスと同一ヘクスとなる。例えば、N0134はM1501と同一ヘクスであり、N1734はM3101と同一ヘクスである。重なる部分において、北マップが中央マップの上になる。北マップの南端にある灰色の縁をカミソリで切り落とし、マップの端がぴったりと繋がるようにする(または、この端をハサミでまっすぐに切り、最南端にある奇数番号のヘクスの半分を切り落とす。これはより難しいが、マップの「有効な」領域を切り落とさないため、マップの縁を切り落とすより望ましい方法である)。



# カーンズタウン

KERNSTOWN

## 13.1 シナリオ1

ノート：「Game as History」を参照。

マップ：北及び中央マップを使用する。

ゲームの長さ：1862年3月10日から3月23日、14ターン。

北軍セットアップ：英文ルール17ページ、「Scenario 1 Set-up」の「UNION SET-UP」を参照

南軍セットアップ：英文ルール17ページ、「Scenario 1 Set-up」の「CONFEDERATE SET-UP」を参照

### 特別ルール

- このシナリオにおいてユニットは塹壕構築をおこなうことができない。
- 第1ターンから第12ターンの各ターン表示フェイズに、北軍プレイヤーは以下のヘクスのいずれかに存在している北軍ユニットを「撤退」させることができる。
  - Harpers Ferry (N5524)
  - Rippon (N4731)
  - Shepherdstown (N5118)
  - Berryville (M5702)
  - Charlestown (N4927)

北軍プレイヤーは撤退したユニットについて勝利ポイントを得点する(勝利条件を参照)。ユニットを撤退させるためには、それをマップから取り除き、紙片に撤退したターンと、その兵力を記録する(例外：ユニットに隣接する6ヘクスすべてが南軍の存在するヘクス、または北軍の存在していない南軍ZOCのいずれかである場合、そのユニットは撤退することができない。また、ユニットは第13及び第14ターンに撤退することはできない)。撤退したユニットはプレイに戻ることはできない。少なくとも北軍1個歩兵旅団がターン終了時にマップ上に残っている限り、各ターンに北軍プレイヤーが撤退させることのできるユニットの数に制限はない。撤退するユニットに編入されている司令官も撤退しなければならないが、北軍プレイヤーはそれによって勝利ポイントは得点しない。

### 勝利条件

北軍プレイヤーは以下の事柄によって勝利ポイント(VP)を得点そして失点する。

#### VP 理由

- +100 北軍歩兵旅団がゲーム終了時にWinchester (N3333)に存在している。
- +20 北軍歩兵旅団がゲーム終了時にStrasburg (M3712)に存在している。
- +10 戦闘、退却、または騎兵退却(延長行軍、強行軍、または敵軍ZOCから敵軍ZOCへの移動ではない)において失われた南軍兵力1ポイントにつき。
- +3 第1ターンから第6ターンに撤退した北軍の兵力1ポイントにつき(特別ルール2を参照)。例えば、Gorman旅団(兵力6)が第6ターンに撤退したならば、北軍プレイヤーは18VPを得点する。
- +2 第7ターンから第12ターンに撤退した北軍の兵力1ポイントにつき(特別ルール2を参照)。例えば、Dana旅団(兵力3)が第7ターンに撤退したならば、北軍プレイヤーは6VPを得点する。
- 10 戦闘、退却、または騎兵退却(延長行軍、強行軍、または敵軍ZOCから敵軍ZOCへの移動ではない)において失われた北軍兵力1ポイントにつき。

ゲーム終了時に北軍のVPの合計を計算し、プレイヤーは以下の表を参照して勝者を決める。

北軍VP	勝者
250以上	北軍決定的勝利
210から249	北軍実質的勝利
170から209	北軍最低限の勝利
120から169	南軍最低限の勝利
36から119	南軍実質的勝利
35以下	南軍決定的勝利

# マクダウェル

McDOWELL

## 13.2 シナリオ2

ノート:「Game as History」を参照。これは仮想シナリオである。実際の戦役においては、JacksonはEwell師団を使用しなかった。また、Milroyに対して山に向けて前進したJacksonを、Banksは阻まなかった。BanksがStauntonに対して南進したならば、JacksonはBanksを攻撃するようEwellに命令を下したであろう。これは実際にはおこななかったが、容易に生じ得たことである。このシナリオはMcDowell戦役にEwellとBanksが参加した場合に何がおきたかを検証するものである。

マップ:南マップのみを使用する。

ゲームの長さ:1862年4月30日から5月11日、12ターン。

北軍セットアップ:英文ルール18ページ、「Scenario 2 Set-up」の「UNION SET-UP」を参照

\* 特別ルール5を参照。増援が利用できるならば、それらはS1101 (Franklin)に配置される。

南軍セットアップ:英文ルール18ページ、「Scenario 2 Set-up」の「CONFEDERATE SET-UP」を参照

## 特別ルール

1 第1ターンにおいて、以下の南軍ユニット及び司令官を除くすべてのユニットは活性化されることも、塹壕構築をおこなうこともできない。

- Jackson
- Taliaferro
- Stonewall
- Ashby
- Campbell

第1ターンには北軍の活動が認められていないため、第1ターンの各アクションフェイズ開始時にイニシアティブを決定するためのダイスはふらない。南軍プレイヤーは望むだけ、またはおこなうことができるだけ連続してアクションフェイズをおこない、自軍の資格のあるユニット及び司令官を用いてアクションをおこなうことができ、それを終えた時点で第1ターンのアクションサイクルは終了する。第2ターンにおいて、すべてのユニット及び司令官は通常どおり活性化されることも、塹壕構築をおこなうこともできる(例外:特別ルール4を参照)。

2 第1ターンに活性化された南軍ユニットは、このターンの間北軍ユニットから4ヘクス以上はなれた場所に留まらなければならない。つまり、第1ターンに北軍ユニットが攻撃されることはない。

3 南軍プレイヤーは以下の4つの目標ヘクスを有する。

- McDowell (S0218)
- Harrisonburg (S3712)
- Franklin (S1101)
- Flook's Mill (S4701)

目標ヘクスに南軍歩兵(騎兵ではない)ユニットが存在するか、そのヘクスを通過したならば、南軍プレイヤーはそのヘクスを支配する。それより後、北軍歩兵(騎兵ではない)ユニットがそのヘクスに存在するか、そのヘクスを通過したならば、彼はそのヘクスの支配を失う。南軍歩兵ユニットが再びそのヘクスに存在するか、そのヘクスを通過したならば、南軍プレイヤーはその目標ヘクスの支配を再び獲得する。ゲーム中にあるヘクスの支配を複数回失う、または再び獲得することもありうる。ゲーム終了時に支配し

ている目標ヘクスについて南軍プレイヤーは勝利ポイントを得点する。南軍プレイヤーがヘクスを支配した場合、南軍支配(Confederate Control)マーカーをそのヘクスに配置する。彼がその支配を失ったならば、そのマーカーを取り除く。

4 北軍プレイヤーは以下の移動制限に従う。

- 3 PHB連隊はゲーム中、活性化されることも、塹壕構築をおこなうこともできない。
- Schenck旅団は「解放」されるまで活性化されることも、塹壕構築をおこなうこともできない。この決定をおこなうため、北軍プレイヤーは第2ターン及びそれより後の各ターン開始時にダイスを1個ふる。結果が1または2の場合、Schenckは解放され、ゲームの残りの間、活性化されることも、塹壕構築をおこなうこともできる。結果が3以上の場合、Schenckは解放されない。

ノート:3 PHB及びSchenckは南軍ユニットがFranklin (S1101)の4ヘクス以内にあるヘクスに進入した時点で、以上の制限から解放される。

5 第2ターン及びそれより後、各ターンのターン表示フェイズにおいて、北軍プレイヤーは増援を受け取るかどうかを決めるためにダイスを1個ふる。結果が1の場合増援が到着し、結果が2以上の場合そのターンには増援が到着しない。北軍プレイヤーは増援のダイスが成功するごとに、以下のユニット及び司令官を受け取る。

到着	ユニットまたは司令官 (北軍セットアップを参照)
----	-----------------------------

- |       |                     |
|-------|---------------------|
| 1回目の1 | Blanker(司令官)、Stahel |
| 2回目の1 | Steinwehr           |
| 3回目の1 | Bohlen              |

北軍増援はS1101 (Franklin)に配置される。Franklinに南軍が存在しているならば、北軍の増援は保留され、それより後のFranklinに南軍が存在していないターン表示フェイズになるまで配置されない。

6 VA Militia連隊はゲーム中に活性化されることも、塹壕構築をおこなうこともできない。北軍ユニットがStaunton (S2629)の8ヘクス以内にあるヘクスに進入した時点でこの制限は解除される。

7 Augusta郡のいずれかのヘクスに存在する、混乱状態の戦力マーカーを有する北軍ユニットは、回復フェイズのステップ3において疲労レベルが0または1である場合、戦力マーカーを統制状態に戻さない。

8 1移動ポイントを支払うことで、マップ端のヘクスにいる活性化されているユニット及び司令官は、マップから取り除かれることができる。取り除かれたユニット及び司令官はプレイに戻ることができない。このユニット除去によって勝利ポイントが得点または失点されることはない。

## 勝利条件

南軍プレイヤーは以下の事柄によって勝利ポイント(VP)を得点そして失点する。

### VP 理由

- +6 ゲーム終了時に南軍プレイヤーがMcDowell (S0218)を支配している(特別ルール3を参照)。
- +3 ゲーム終了時に南軍プレイヤーがFranklin (S1101)を支配している(特別ルール3を参照)。
- +2 ゲーム終了時に南軍プレイヤーがHarrisonburg (S3712)を

- 支配している(特別ルール3を参照)。
- +1 ゲーム終了時に南軍プレイヤーがFlook's Mill (S4701)を支配している(特別ルール3を参照)。
  - +1 戦闘、退却、または騎兵退却(延長行軍、強行軍、または敵軍ZOCから敵軍ZOCへの移動ではない)において失われた北軍兵力1ポイントにつき。
  - 1 戦闘、退却、または騎兵退却(延長行軍、強行軍、または敵軍ZOCから敵軍ZOCへの移動ではない)において失われた南軍兵力1ポイントにつき。
  - 3 北軍歩兵(騎兵ではない)ユニットがゲーム終了時にSwoope's Depot (S1829)に存在している。例外：このVPはゲーム終了時に北軍歩兵ユニットがStauntonまたはFishervilleにも存在している場合には与えられない(後述を参照)。
  - 4 北軍歩兵(騎兵ではない)ユニットがゲーム終了時にFisherville (S3133)に存在している。例外：このVPはゲーム終了時に北軍歩兵ユニットがStauntonにも存在している場合には与えられない(後述を参照)。
  - 8 北軍歩兵(騎兵ではない)ユニットがゲーム終了時にStaunton (S2629)に存在している。
  - ? 北軍ユニットがゲーム終了時にSwoope's Depot、Fisherville、及びStauntonのいずれにも存在していない場合、Staunton

(S2629)から8ヘクス以内に位置する北軍歩兵ユニットの数を決定する。この数値を3分の1にする(端数切捨て)。ゲーム終了時に、この結果を南軍プレイヤーのVPから引く。北軍ユニットがゲーム終了時にSwoope's Depot、Fisherville、またはStauntonに存在している場合、この勝利条件は無視される。

例：ゲーム終了時に、北軍プレイヤーはSwoope's Depot、Fisherville、Stauntonのいずれにもユニットを存在させていなかったが、Stauntonから8ヘクス以内に北軍歩兵ユニット5つを存在させていた。この場合、南軍プレイヤーは1VPを失う。北軍プレイヤーがStauntonから8ヘクス以内に1個または2個しか歩兵ユニットを有していないならば、南軍プレイヤーはVPを失わない。

ゲーム終了時に南軍のVPの合計を計算し、プレイヤーは以下の表を参照して勝者を決める。

南軍VP	勝者
14以上	南軍決定的勝利
10から13	南軍実質的勝利
6から9	南軍最低限の勝利
2から5	北軍最低限の勝利
-2から1	北軍実質的勝利
-3以下	北軍決定的勝利

# ウィンチェスター

WINCHESTER

## 13.3 シナリオ

ノート：「Game as History」を参照。

マップ：北及び中央マップを使用する。

ゲームの長さ：1862年5月21日から6月2日、13ターン。

北軍セットアップ：英文ルール20ページ、「Scenario 3 Set-up」の「UNION SET-UP」を参照

\* この印のついているユニットは完成済みの要塞マーカーの下でゲームを始める。

\*\* 特別ルール6を参照。

南軍セットアップ：英文ルール20ページ、「Scenario 3 Set-up」の「CONFEDERATE SET-UP」を参照

## 特別ルール

1 第1ターンにおいて、以下の南軍ユニット及び司令官を除くすべてのユニットは活性化されることも、塹壕構築をおこなうこともできない。

- Taliaferro
- Jackson
- Stonewall
- Taylor
- Campbell
- Ashby

第2ターンにおいて、すべての南軍ユニット及び司令官は通常どおり活性化されることも、塹壕構築をおこなうこともできるが、いずれの北軍ユニットもそうすることはできない。第1及び第2ターンには北軍の活動が認められていないため、第1及び第2ターンの各アクションフェイズ開始時にイニシアティブを決定するためのダイスはふらない。南軍プレイヤーは望むだけ、またはおこなうことができるだけ連続してアクションフェイズをおこない、自軍の資格のあるユニット及び司令官を用いてアクションをおこなうことができ、それを終えた時点で第1または第2ターンのアクションサイクルは終了する。第3ターンにおいて、両プレイヤーのユニットは通常どおり活性化されることも、塹壕構築をおこなうこともできる。例外：特別ルール5を参照。

2 第1及び第2ターンを通じて、すべての南軍ユニットはすべての北軍ユニットから6ヘクス以上離れた場所に留まらなければならない。

3 第1及び第2ターンにおいてはランダムイベントを決定しない。

4 南軍プレイヤーは以下の5つの目標ヘクスを有する。

- Front Royal (M4615)
- Martinsburg (N4317)
- Strasburg (M3712)
- Harpers Ferry/Bolivar (N5524)
- Winchester (N3333)

南軍歩兵(騎兵ではない)ユニットが目標ヘクスに存在するか、そこを通過した場合、南軍プレイヤーは直ちにその目標ヘクスを支配する。それより後、北軍歩兵ユニットがそこに存在するか、そこを通過した場合、そのヘクスの支配を失う。南軍プレイヤーは、アクションサイクル終了時にある目標ヘクスが位置する郡に南軍の歩兵または騎兵が存在しないならば、その目標ヘクスの支配を失う。南軍プレイヤーはそれより後、南軍歩兵ユニットが再びそのヘクスに存在するか、そこを通過した場合、その目標ヘクス

の支配を再び獲得する。ゲーム中にあるヘクスの支配を複数回失う、または再び獲得することもありうる。南軍プレイヤーは各ターン終了時に目標ヘクスの支配についてVPを得点する(ゲーム終了時だけではない)。南軍プレイヤーがヘクスを支配した場合、南軍支配(Confederate Control)マーカーをそのヘクスに配置する。彼がその支配を失ったならば、そのマーカーを取り除く。目標ヘクスを南軍が支配したことによって得点したVPは紙片やVP欄(VP Track)において記録すること。

5 北軍プレイヤーは以下の移動制限に従う。

- 第1及び第2ターンにおいて、すべての北軍ユニット及び司令官は活性化されることも、塹壕構築をおこなうこともできない。
- 10 ME及び8 NY連隊は、南軍ユニットがClarke、Frederick、またはHampshire郡のヘクスに1回目の進入をおこなうまでは活性化されることも、塹壕構築することもできない。
- 1 PHB及び1 ME連隊は、南軍ユニットがJeffersonまたはBerkeley郡のヘクスに1回目の進入をおこなうまでは活性化されることも、塹壕構築することもできない。
- Moorefieldにおいてゲームを始める9個の北軍ユニット及び司令官は「解放」されるまで活性化されることも、塹壕構築することもできない。この決定をおこなうため、北軍プレイヤーは第3ターン(5月23日)から各ターンの開始時にダイスを1個ふる。このダイスは修正される可能性がある。結果が1以下の場合、Moorefieldに存在する9個の北軍ユニット及び司令官は解放され、ゲームの残りの間、活性化されることも、塹壕構築をおこなうこともできる(これより後にこのダイスをふる必要はない)。結果が2以上の場合、これらのユニットは解放されない。第8ターン(5月28日)、このダイスから1を引き、第9ターン(5月29日)からゲーム終了までの間このダイスから3を引く。

6 北軍プレイヤーは増援を受け取る可能性がある。

- 第5ターン(5月25日)及びそれより後のターン表示フェイズごとに、北軍プレイヤーはダイスを1個ふる。このダイスは修正される可能性がある。結果が1以下の場合、北軍プレイヤーは3個の「グループ」に分かれた増援を受け取り(後述を参照)、結果が2以上である場合、増援を受け取らない。第8ターン(5月28日)、このダイスから1を引き、第9ターン(5月29日)からゲーム終了までの間このダイスから3を引く。結果が1以下の場合、北軍プレイヤーは「1番目のグループ(1st Increment)」のユニット及び司令官(北軍セットアップを参照)をマップに配置する。その次のターンのターン表示フェイズに、彼は「2番目のグループ(2nd Increment)」のユニット及び司令官をマップに配置する。ダイスで1以下を出した2ターン後のターン表示フェイズに、北軍プレイヤーは「3番目のグループ(3rd Increment)」のユニット及び司令官をマップに配置する。この増援はM5816にスタックして配置され、アクションサイクルにおいて通常どおり活性化されることができる。M5816に南軍が存在している場合、この増援は中央マップ西端にある、M5816の6ヘクス以内にある南軍の存在していないヘクスに配置されることができる。北軍プレイヤーがダイスで1以下を出したなら、これより後は増援のためのダイスをふることはない。
- ゲームにおいて、南軍がWinchesterを支配しているか、または南軍歩兵ユニットがBerkeleyまたはJefferson郡に存在している最初のターン表示フェイズにおいて、北軍

プレイヤーは「緊急」増援を受け取る。2個の北軍旅団が緊急増援(Emergency Reinforcement)として利用可能である(北軍セットアップを参照)。前述の条件が満たされたターンのターン表示フェイズに、北軍プレイヤーはSlough旅団を増援として受け取り、その次のターンのターン表示フェイズに、北軍プレイヤーはCooper旅団を増援として受け取る。緊急増援はHarpers Ferry/Bolivar (N5524)に配置され、通常どおり活性化されることができる。Harpers Ferry/Bolivarに南軍が存在している場合、緊急増援は北マップの西端のN5824の北にある、南軍の存在していないヘクスに配置される。

7 司令官Shields及びKimball、Ferry、Tyler、及びCarrol旅団は、Shenandoah方面軍の第2師団(「2-S」)として編成されていたが、このシナリオにおいてはRappahannock方面軍の第1師団(「1-R」)であるとして扱う。つまり、これらはBanksによる司令官の活性化や突撃アクションに参加することができない。しかし、これらはMcDowell、そしてもちろん、その師団司令官であるShieldsについてはそれをおこなうことができる。

### 勝利条件

南軍プレイヤーは以下の事柄によってVPを得点そして失点する。

#### VP 理由

- +5 ターン表示フェイズにおいて、南軍プレイヤーがHarpers Ferry/Bolivar (N5524)を支配しているごとに。
- +3 ターン表示フェイズにおいて、南軍プレイヤーがMartinsburg (N4317)を支配しているごとに。
- +2 ターン表示フェイズにおいて、南軍プレイヤーがWinchester (N3333)を支配しているごとに。
- +2 ターン表示フェイズにおいて、南軍プレイヤーがFront Royal (M4615)を支配しているごとに。

- +2 ターン表示フェイズにおいて、南軍プレイヤーがStrasburg (M3712)を支配しているごとに。例外：南軍プレイヤーがFront Royalを支配しているターン表示フェイズにおいては、南軍プレイヤーはStrasburgを支配していることによるVPを受け取らない。
- +2 戦闘、退却、または騎兵退却(延長行軍、強行軍、または敵軍ZOCから敵軍ZOCへの移動ではない)において失われた北軍兵力1ポイントにつき。
- 2 戦闘、退却、または騎兵退却(延長行軍、強行軍、または敵軍ZOCから敵軍ZOCへの移動ではない)において失われた南軍兵力1ポイントにつき。
- 4 ゲーム終了時において、Front Royal (M4615)とStrasburg (M3712)の両方に北軍歩兵または騎兵ユニットが存在している場合、南軍プレイヤーは中央マップのヘクス番号の下桁が14以下のヘクス(例：M4914)、または北マップのいずれかのヘクスでゲームを終えた南軍歩兵旅団ごとに4VPを失う。例外：南軍プレイヤーは、中央マップのHardy郡においてゲームを終えた南軍歩兵旅団について、そのヘクス番号に関わらず、4VPを失う。北軍ユニットがFront RoyalとStrasburgのいずれにも存在していない場合、南軍歩兵旅団がいずれの場所にいたとしても、ゲーム終了時に南軍プレイヤーが自軍歩兵旅団についてVPを失うことはない。

ゲーム終了時に南軍のVPの合計を計算し、プレイヤーは以下の表を参照して勝者を定める。

南軍VP	勝者
79以上	南軍決定的勝利
62から78	南軍実質的勝利
45から61	南軍最低限の勝利
28から44	北軍最低限の勝利
11から27	北軍実質的勝利
10以下	北軍決定的勝利

# クロス・キーズとポート・リパブリック

## CROSS KEYS AND PORT REPUBLIC

### 13.4 シナリオ4

ノート：「Game as History」を参照。

マップ：南マップのみを使用する。

ゲームの長さ：1862年6月6日から6月11日、6ターン。

北軍セットアップ：英文ルール23ページ、「Scenario 4 Set-up」の「UNION SET-UP」を参照

\* 印の付いたユニットは「解放」されるまで活性化されることができない(特別ルール7を参照)。

南軍セットアップ：英文ルール23ページ、「Scenario 4 Set-up」の「CONFEDERATE SET-UP」を参照

\* すべての南軍ユニット(VA Militiaを除く)は疲弊の面で、疲労レベル1でゲームを始める。

\*\* VA Militiaは完成済みの要塞マーカーの下でゲームを始める。

### 特別ルール

- このシナリオにおいてはランダムイベントを決定しない。
- このシナリオにおいて両プレイヤーのユニットは塹壕構築をおこなうことができない。例外：VA MilitiaはStauntonで完成済みの要塞マーカーの下でゲームを始める。
- このシナリオにおいて、Columbia Bridge (S5202とS5303の間)、Red Bridge (S4912-S5011)、及びConrad's Store Bridge (S4914-S5013)はすべて破壊されているものとして扱う。これらのヘクスサイドに橋破壊(Bridge Destroyed)マーカーを配置する。ゲーム開始時において、Port Republic Bridge (S3921-S4020)は破壊されていない。
- ゲームを通じてユニットは浅瀬及び破壊された橋ヘクスサイドにおいて大河川を渡ることができ、そこを通過して退却することもできない(例外：特別ルール6を参照)。ZOCは浅瀬及び破壊された橋ヘクスサイドにおいて大河川を渡って及ばない。ユニットはゲーム中にPort Republic bridge (S3921-S4020)が破壊されたのでない限り、この橋において大河川を渡ることができる(特別ルール5を参照)。
- いずれかのユニットがS3921またはS4020で行軍を終了した場合、そのユニットを支配するプレイヤーはPort Republic Bridgeを破壊することができる(例外：その時点でこれらの2ヘクスのうち1つに敵軍ユニットが存在している場合、この橋を破壊することはできない)。手番プレイヤーがこの橋の破壊を決定した場合、橋破壊(Bridge Destroyed)マーカーをこのヘクスサイドに配置する。破壊された橋を再架設することはできない。
- 以下の状況においては、ユニットは大河川ヘクスサイドを渡ることができる。
  - 第5ターン(6月10日)の開始時に北軍プレイヤーはダイスを1個ふる。結果が2以下の場合、そのターンの間、両プレイヤーのユニットは浅瀬及び橋ヘクスサイド(破壊された橋ヘクスサイドを含む)において大河川を渡ることができ、そこを通過して退却することもできる。この場合、そのターンの間、ZOCはそれらのヘクスサイドを渡って及ぶ。結果が3以上の場合、大河川を渡ることができない(破壊されていないPort Republic Bridgeおける場合を除く)。
  - 第6ターン(6月11日)の開始時に北軍プレイヤーはダイスを1個ふる。結果が4以下の場合、そのターンの間、両プレイヤーのユニットは浅瀬及び橋ヘクスサイド(破壊

された橋ヘクスサイドを含む)において大河川を渡ることができ、そこを通過して退却することもできる。この場合、そのターンの間、ZOCはそれらのヘクスサイドを渡って及ぶ。結果が5以上の場合、先立つターンにおいて大河川を渡ることができたとしても、大河川を渡ることができない(破壊されていないPort Republic Bridgeおける場合を除く)。

- 司令官Shields及びTyler、Kimball、及びFerry旅団は「解放」されるまで活性化されることができない(S5008においてゲームを開始するCarrol旅団はゲーム開始時において通常どおり活性化されることができ)。北軍ユニットが解放されるかどうかを決定するため、北軍プレイヤーは第1ターン(6月6日)及びそれより後の各ターンのはじめにダイスを1個ふる。最初にその結果が4以下であった際に、北軍プレイヤーはゲーム終了までShield及びTylerを活性化することができるようになる。結果が5以上の場合、いずれのユニットも解放されない。2度目にその結果が4以下であった際に、北軍プレイヤーはゲーム終了までKimball及びFerryを活性化することができるようになる(Kimball及びFerryが解放された後、各ターンの開始時にダイスをふる必要はない。解放されていない北軍ユニットは、そのセットアップされたヘクスの10ヘクス以内で南軍ユニットが移動した場合、自動的に解放される。
- Augusta郡のいずれかのヘクスに存在する、混乱状態の戦力マーカーを有する北軍ユニットは、回復フェイズにおいてその疲労レベルが0または1である場合に、その戦力マーカーを統制状態の面に裏返されない。
- 北軍プレイヤーは以下の4つの目標ヘクスを有する。
  - Mt. Vernon Furnace (S4222)
  - Lewiston (S4221)
  - Newhaven (S4020)
  - Port Republic (S3921)

目標ヘクスに北軍歩兵(騎兵ではない)ユニットが存在するか、そのヘクスを通過したならば、北軍プレイヤーはただちにそのヘクスを支配する。それより後、南軍歩兵(騎兵ではない)ユニットがそのヘクスに存在するか、そのヘクスを通過したならば、彼はそのヘクスの支配をただちに失う。それより後、北軍歩兵ユニットが再びそのヘクスに存在するか、そのヘクスを通過したならば、北軍プレイヤーはその目標ヘクスの支配を再び獲得する。ゲーム中にあるヘクスの支配を複数回失う、または再び獲得することもありうる。ゲーム終了時に支配している目標ヘクスについて北軍プレイヤーは勝利ポイントを得点する。北軍プレイヤーがヘクスを支配した場合、北軍支配(Union Control)マーカーをそのヘクスに配置する。彼がその支配を失ったならば、そのマーカーを取り除く。

### 勝利条件

北軍プレイヤーは以下の事柄によって勝利ポイント(VP)を得点そして失点する。

#### VP 理由

- +6 ゲーム終了時に北軍プレイヤーがMt. Vernon Furnace (S4222)を支配している。
- +3 ゲーム終了時に北軍プレイヤーがLewiston (S4221)を支配している。

ノート：ゲーム終了時に北軍プレイヤーがMt. Vernon Furnaceも支配している場合(前述を参照)、彼はLewistonを

- 支配していることによる3VPを得点しない。
- +4 いずれかの北軍ユニットがゲーム終了時に Staunton (S2629)に存在している。
  - +3 ゲーム終了時に北軍プレイヤーがNewhaven (S4020)を支配している。
  - +3 ゲーム終了時に北軍プレイヤーがPort Republic (S3921)を支配している。
  - +1 少なくとも1個の北軍歩兵ユニットがゲーム終了時に Staunton (S2629)の5ヘクス以内にあるヘクスのいずれかに存在している。  
 ノート：いずれかの北軍ユニットがゲーム終了時に Stauntonに存在しているならば、北軍プレイヤーはこの条件によって1VPを得点することができない。
  - +1 戦闘、退却、または騎兵退却(延長行軍、強行軍、または敵軍ZOCから敵軍ZOCへの移動ではない)において失われた南軍兵力1ポイントにつき。
  - 1 戦闘、退却、または騎兵退却(延長行軍、強行軍、または敵軍ZOCから敵軍ZOCへの移動ではない)において失われた北軍兵力1ポイントにつき。

- 1 南軍歩兵(騎兵ではない)ユニットがゲーム終了時に Harrisonburg (S3712)に存在している。  
 ノート：このVPの減点は、ゲーム終了時に北軍ユニットが Stauntonに存在しているか、北軍歩兵ユニットが Stauntonの5ヘクス以内に存在しているか、またはその両方である場合にのみおこなわれる。この他の場合、ゲーム終了時に南軍がHarrisonburgに存在しても、北軍のVPには影響しない。

ゲーム終了時に北軍のVPの合計を計算し、プレイヤーは以下の表を参照して勝者を定める。

北軍VP	勝者
12以上	北軍決定的勝利
7から11	北軍実質的勝利
2から6	北軍最低限の勝利
-1から1	引き分け
-4から-2	南軍最低限の勝利
-7から-5	南軍実質的勝利
-8以下	南軍決定的勝利



# バス

BATH

## 追加シナリオ

ノート：1861年のクリスマスにJacksonは3個旅団をプレゼントされ、彼の弱体なValley軍は11,000人に倍増した。この新たに確立された能力を持って、彼はWest Virginiaを南軍の手に取り戻すことを望んだが、その前に彼自身の戦域から敵を追い払わなければならなかった。さらに、彼はB&O鉄道とC&O運河に最大限の損害を与えることを望んだ。

Jacksonの目標にとっての最大の障害は、Romneyとその周辺に集結している北軍だった。彼は敵軍を追い出す必要があった。Jacksonはそうするために、RomneyとBanks将軍の間の連絡線を断ち切ることを望んだ。BanksはMaryland州Frederickに司令部を置き、16,000人の兵士を擁し、その大部分をPotomac川線の守備隊としていた。兵站を断ち切る場所はMaryland州Hancockだった。この目標を胸に、部隊は1962年の元日に動いた。

3日間に及ぶ、凍結した道路を使った厳しい行軍の後、部隊はBathのすぐ南に到着した。Jacksonは北軍の侵略者たちの一部を一掃し、北部の鉄道に致命傷を与える準備ができていた。

マップ：北マップのみを使用する。

ゲームの長さ：1862年1月4日から1月5日、2ターン。

北軍セットアップ：The Skirmisher 第1号36ページの「UNION SET-UP」を参照。

- + 胸壁マーカーの下でゲームを始める
- \*\* 側面防御マーカーの下でゲームを始める
- \*\*\* 胸壁構築中マーカーの下でゲームを始める

南軍セットアップ：The Skirmisher 第1号36ページの「CONFEDERATE SET-UP」を参照。

- + すべての南軍ユニットは疲弊、混乱状態、かつ疲労レベル1でゲームを始める。

\*このシナリオでは、すべてのカウンター及びルールをStonewall In The Valley (SIV)から使用する。参加するユニットは多くの場合、「Counter」の下に書かれている別のユニットによって表される。

## 特別ルール

- 1 このシナリオにおいてはランダムイベントを決定しない。Morgan郡内は冬山の状態にある。唯一の影響は、その中ですべての移動において右側の欄の移動ポイントコストを使用することである。この他には、浅瀬、小川、及び川を渡る移動や戦闘や、雨ターンにおける修正を含め、特別な天候のルールは何も適用されない。
- 2 南軍ユニットはHancock (N3102)に進入することを除き、Morgan郡の外に攻撃することも、移動することもできない。

- 3 両方のターンにおいて、北軍プレイヤーは1回目のイニシアティブに自動的に勝ち、アクションフェイズは南軍プレイヤーがバスした時点で終了する。
- 4 南軍プレイヤーはBath (N2906)、Sir John's Run (N2805)、Great Cacapon (N2507)、及びHancock (N3102)の4つの目標ヘクスを持つ。南軍歩兵(騎兵ではない)ユニットが目標ヘクスに存在するか、通過するかした場合、南軍支配(Confederate Control)マーカーをそのヘクスに配置する。より後に北軍ユニットがそのヘクスに進入した場合でも、南軍プレイヤーはその支配による勝利ポイントを得点する。

## 勝利条件

南軍プレイヤーは以下の事柄によって勝利ポイントを得点して失点する。

### VP 理由

- +? 南軍歩兵が一回でも進入した目標ヘクスの数の合計に応じて、4か所なら+8、3か所なら+4、2か所なら+2、1か所なら+1の勝利ポイントが得点される。
- +1 戦闘、退却、または騎兵退却(延長行軍、強行軍、または敵軍ZOCから敵軍ZOCへの移動ではない)において失われた北軍兵力1ポイントにつき。
- 1 戦闘、退却、または騎兵退却(延長行軍、強行軍、または敵軍ZOCから敵軍ZOCへの移動ではない)において失われた南軍兵力1ポイントにつき。

ゲーム終了時に南軍のVPの合計を計算し、プレイヤーは以下の表を参照して勝者を決める。

南軍VP	勝者
9以上	南軍決定的勝利
7から8	南軍実質的勝利
5から6	南軍最低限の勝利
3から4	北軍最低限の勝利
0から2	北軍実質的勝利
-1以下	北軍決定的勝利

歴史上の結果：南軍の突撃は出だしが遅れたものの、その圧力が高まると共にほとんどの北軍はPotomac川の北岸へと逃亡した。2日目の終わりまでに、南軍はBathの北軍集積所とSir John's Runにある駅、そしてGreat Cacaponの鉄橋を破壊した。JacksonはPotomac川と渡河を強行できないと見るや、南に転進した後に西へと向かい、抵抗を受けることなくRomneyに進入して、北軍の司令官にBathにおける戦いはもはや手におえないものであると考えさせるに至った。Jacksonはわずか2週間と軽微な損失で3つの郡を南軍に確保し、彼のその後の戦役においてその有用性が証明されることとなる、急速な機動のパターンを確立したのである。

# ニュー・マーケット

## NEW MARKET

### 追加シナリオ

ノート：1864年の春、John C. Breckinridge将軍はShenandoah Valley方面軍の指揮を引き継ぐと共に、Virginia & Tennessee鉄道を守りながら、Leeの軍のためにValleyの穀物を保護し、さらにBlue Ridge山脈に接しているNorthern Virginia軍の左翼を警戒するという任務を受けた。

Breckinridgeに相对した北軍のFranz Sigelは政治的背景から任命された将軍であり、敵軍が守ろうとしているもの全てに脅威を与えることが任務とされていた。新たなる「Shenandoahの余興」のための機は熟した。

1864年5月初頭、Sigelは無計画にValleyを遡り、20マイルにわたって彼の軍を拡散させ、その行軍を通じてMosby及びその他の襲撃者たちによって妨害を受けた。Sigelの先遣隊はNew Marketの重要な交差点に集結していたBreckinridgeの部隊と激突し、追い詰められた南軍はVMIの少年兵258人を含む予備を呼び寄せた。Blue Ridgeの反対側でおこなわれている巨人土士のレスリングと協調できるならば、New Market Gapを所有することは両軍にとって致命的だった。

マップ：中央マップのみを使用する。

ゲームの長さ：1864年5月15日、1ターン。

北軍セットアップ：The Skirmisher 第1号36ページの「UNION SET-UP」を参照。

南軍セットアップ：The Skirmisher 第1号36ページの「CONFEDERATE SET-UP」を参照。

\*このシナリオでは、すべてのカウンター及びルールをStonewall In The Valley (SIV)から使用する。参加するユニットは多くの場合、「Counter」の下に書かれている別のユニットによって表される。

### 特別ルール

- 1 プレイの前に各プレイヤーはダイスを1個ふる。ダイスの結果がより大きいプレイヤーは、指揮する軍か1回目のイニシアティブに自動的に勝つかを選ぶ。相手プレイヤーは選ばれなかった選択肢を得る。2回目及びそれより後のイニシアティブは通常どおり決定される。
- 2 このシナリオにおいてはランダムイベントを決定しない。雨のルールがすべて適用される。
- 3 ゲーム開始時において、北軍プレイヤーはSigelの指揮下に2個の代用ユニットを持っている。このシナリオにおいて、両軍共にこれら以外の代用ユニットを作成することはできない。
- 4 いずれかのユニットがM2227またはM2228において行軍を

終えた場合、そのユニットを指揮するプレイヤーは橋破壊マーカーをMeems Bottom Bridgeに配置し、この橋を破壊することができる(例外：その時点でこれらの2ヘクスの1つに敵軍ユニットが存在している場合、この橋は破壊されない)。

### 勝利条件

南軍プレイヤーは以下の事柄によって勝利ポイントを得点そして失点する。

#### VP 理由

- +1 ゲーム終了時において、Meems Bottom Bridge (M2227とM2228の間)が破壊されている。
- 1 ゲーム終了時において、戦意低下ではない北軍歩兵ユニットがNew Market Gap (M2433またはM2533)のいずれかに存在している。
- +1 戦闘、退却、または騎兵退却(延長行軍、強行軍、または敵軍ZOCから敵軍ZOCへの移動ではない)において失われた北軍兵力1ポイントにつき。
- 1 戦闘、退却、または騎兵退却(延長行軍、強行軍、または敵軍ZOCから敵軍ZOCへの移動ではない)において失われた南軍兵力1ポイントにつき。

ゲーム終了時に南軍のVPの合計を計算し、プレイヤーは以下の表を参照して勝者を決める。

南軍VP	勝者
4以上	南軍決定的勝利
3	南軍実質的勝利
2	南軍最低限の勝利
1	北軍最低限の勝利
0	北軍実質的勝利
-1以下	北軍決定的勝利

歴史上の結果：終日続いた雨は行動を妨げ、小川と川を増水させた。連邦軍は即座に攻撃をおこなうことに失敗し、Breckinridgeは勝機を見出した。Imbodenが北軍戦線の背後を奪い、Meems Bottom Bridgeを破壊した場合、敗走する北軍が退却する先は無く、南軍は数千の捕虜を捕らえることができた。一連の前進と突撃を通じて、北軍は実際に押し戻された。うるたえる幕僚たちにSigelはドイツ語で命令を叫んだが、状況は改善されなかった。少年兵たちは銃火の中で厳重な規範を見せ、捕獲した北軍の12ポンド砲を即座に敵に向けた。青服兵たちが渡り終わるまでに橋を破壊できなかったために、Valley軍は最小限の勝利より多くのものを得ることはできなかった。それでも、この南軍の勝利によってBreckinridgeは、Leeを助けるためにValleyを離れてCold Harborに行くことができたのである。

# ピードモント

## PIEDMONT

### 追加シナリオ

ノート：New MarketにおけるSigelの崩壊の後にValley戦役を引き継いだDavid Hunter将軍は、6月の初めにWinchesterから南に行軍した。New Marketにおける南軍の英雄であるBreckinridgeが、Cold HarborでLeeを助けるためにBlue Ridgeの東にいたため、Valleyの防御はこの地域にかけつけた寄せ集めの部隊だけになっており、W.E.「Grumble」Jones将軍がこれを指揮していた。6月3日、JonesはNorth川沿いのMount CrawfordにおいてImbodenと合流した。反乱軍が川の対岸で塹壕に入っているのを見て、HunterはStauntonを占領するために、より回りくどいルートを選ぶことに賭けた。

マップ：SIVの南マップを使用する。

カウンター：使用するカウンターはすべてGTCに含まれている。

ゲームの長さ：1864年6月4日から6日、3ターン。

北軍セットアップ：The Skirmisher 第2号7ページの「UNION SET-UP」を参照。

南軍セットアップ：The Skirmisher 第2号7ページの「CONFEDERATE SET-UP」を参照。配置ヘクスについては特別ルール4を参照。

### 特別ルール

- ランダムイベント：このシナリオにランダムイベントはない。
- 大河川渡河不可能：このシナリオの間、すべての大河川は戸か不可能である。
- 破壊された橋：S3921とS4020の間の橋はシナリオが始まる前に破壊されている。
- 南軍の配置：南軍ユニットは南軍プレイヤーによって秘密裏に配置される。これらのユニットはS3217の3ヘクス以内にあるいずれかのヘクスに配置されなければならない。望むならば、これらを1ヘクスに1ユニットより多くスタックさせることができる。南軍ユニットはそれぞれ鹿砦マーカーの下に配置される。南軍の配置はすべて紙に秘密裏に記録されるべきである。各南軍ユニットは、北軍ユニットが2ヘクス以内を移動した時点で(間に移動不可能な地形が存在する場合でも)個別に開示される。この開示は北軍の移動の途中、北軍プレイヤーがその移動経路の残りを決定するより前におこなわれる。南軍ユニットは、南軍プレイヤーがそのユニットをゲーム開始時の位置から移動させた場合にも開示される。
- 第1ターン：北軍プレイヤーはゲームにおける最初の4回のイニシアティブに自動的に勝つ。これは以下の順番どおりに使われなければならない。
  - 1回目にはTibbitsが活性化されなければならない。
  - 2回目にはWynkoopが活性化されなければならない。
  - 3回目と4回目にはHunterが司令官の活性化アクションをおこなわなければならない。以上4回のイニシアティブの後、ゲーム終了までイニシアティブは通常どおりに決定される。北軍によるこの移動において北軍ユニットが南軍がゲームを開始した位置の2ヘクス以内を移動して、隠匿されている南軍ユニットが開示される可能性があることに注意すること。
- 北軍の浮橋：北軍プレイヤーはこのシナリオにおいて通常

どおり小河川浮橋を架設することができる。北軍プレイヤーはこのシナリオにおいて大河川浮橋1個を架設することもできるが、通常よりも短い手順でおこなう。北軍プレイヤーはMoorまたはThoburnを1回の行軍アクションの間、大河川を渡る浅瀬に隣接させることにより、1回に限り大河川浮橋を架設することができる(S3921とS4020の間の破壊された橋は浅瀬として扱わない)。このユニットの疲労レベルは通常どおり1増加する。しかし、このユニットは行軍をおこなう代わりにその場に留まり、そのユニットの存在するヘクスからその大河川の浅瀬に浮橋が架設される(ダイスをふる必要はなく、この試みは自動的に成功する)。この橋を移動させることはできず、この能力はシナリオ1回につき1回だけ使用することができる。この特別な橋の架設は、司令官の活性化アクションの一部としておこなうことができる。この橋を架設するユニットの疲労レベルがこのアクションによって3または4になる場合でも、橋を架設するユニットは延長行軍をおこなう必要がない。

- ヘクスの支配：シナリオの開始時において、南軍プレイヤーがすべての目標を支配している。敵軍が支配しているヘクスに自軍の歩兵(騎兵ではない)ユニットを進入させた時点で、プレイヤーはそのヘクスを支配する。プレイヤーはその目標ヘクスに歩兵ユニットを存在させていなくても、敵軍プレイヤーがそのヘクスの支配を獲得しない限り、支配し続ける。

### 勝利条件

北軍プレイヤーは以下の事柄によってVPを得点そして失点する。

#### VP 理由

- +14 北軍がStaunton (SIV S2629)を支配している。
- +8 北軍がFisherville (SIV S3133)を支配している。
- +6 北軍がPort Republic (SIV S3921)を支配している。
- +6 ゲーム終了時に、北軍歩兵旅団のいずれか2個がStaunton (SIV 2629)の4ヘクス以内に存在している。このVPは北軍がStauntonを支配していることによるポイントに追加して得点される。
- +3 戦闘、退却、または騎兵退却(延長行軍、強行軍、または敵軍ZOCから敵軍ZOCへの移動ではない)において失われた南軍兵力1ポイントにつき。
- 2 戦闘、退却、または騎兵退却(延長行軍、強行軍、または敵軍ZOCから敵軍ZOCへの移動ではない)において失われた北軍兵力1ポイントにつき。

ゲーム終了時に北軍のVPの合計を計算し、プレイヤーは以下の表を参照して勝者を定める。

北軍VP	勝者
26以上	北軍決定的勝利
21から25	北軍実質的勝利
15から20	北軍最低限の勝利
10から14	南軍最低限の勝利
5から9	南軍実質的勝利
4以下	南軍決定的勝利

歴史上の結果：復帰したばかりの3,000人で編成されたImbodenの間に合わせの部隊は、6月2日にNorth Riverに到着し、その浅瀬を要塞化し、W. E. Jonesからの援軍を待った。しかしHunterは6月4日の夜、Port Republicに転進し、キャンバス製

---

の浮橋で増水したこの川を渡河することによって、側面に回り込むことができた。戦いは翌日、Piedmontでおこなわれた。北軍の効果的な砲撃とThoburn師団による反撃により既に追い詰められていた南軍は、部隊の回復を試みていたW. E.

Jonesが戦死した時点で崩壊した。Vaughnは分散した南軍の指揮をし、Fishervilleに撤退した。Hunterの部隊は翌日(6月6日)にStauntonに進入した。

# 上級ゲームルール

上級ゲームにおいては追加のルールが使用され、これによりゲームのリアリズムと複雑さが増加する。上級ゲームルールを基本ゲームシナリオに使用してはならない。上級ゲームにおいては、いくつかの新しいフェイズがプレイの手順に追加されることに注意すること(14.0を参照)。

## 14.0 上級ゲーム プレイの手順

上級ゲームの各ターンは以下の「プレイの手順」に従って実施される。

- 1 ランダムイベントフェイズ  
ダイスを2個ふり、プレイヤーはランダムイベント表を参照する。
- 2 増援フェイズ  
両プレイヤーは自軍の増援をマップ上に配置する。また、北軍プレイヤーは「参戦」したユニットをマップ上に配置することができる。
- 3 北軍マップ外移動フェイズ  
北軍ユニットをマップからマップ外に、またはマップ外からマップに移動することができる。
- 4 Harpers Ferryフェイズ  
プレイヤーはHarpers Ferryまたはその周辺にいる北軍ユニットが包囲されているかどうかを決定する。そうである場合、プレイヤーは降伏がおこるかどうかを決定するために、Harpers Ferry表を参照する。
- 5 司令官移送フェイズ  
司令官をある指揮下のユニットから、別の指揮下のユニットに移送することができる。
- 6 編入フェイズ  
代用ユニットを他のユニットに再編入することができる。
- 7 アクションサイクル  
アクションフェイズ
  - A イニシアティブセグメント：両プレイヤーはダイスを1個ふる。その結果がより大きかったプレイヤーが勝つ(その結果が同じだった場合、南軍プレイヤーが勝つ)。勝ったプレイヤーはイニシアティブを取るか、パスするかしなければならない。
  - B 活性化セグメント：イニシアティブを取ったプレイヤーは、資格のある司令官またはユニットを用いてアクション1回おこなわなければならない。活性化セグメント終了時に、プレイヤーはイニシアティブセグメントに戻り、新しいアクションフェイズを始める。プレイヤーは、両プレイヤーが同じアクションフェイズにおいてパスするまでアクションフェイズを繰り返す(4.1を参照)。
- 8 回復フェイズ  
資格のあるユニットは塹壕構築、橋の架設、そして疲労、混乱、疲弊、及び戦意低下からの回復をおこなうことができる。また、北軍ユニットは徴発をおこなうことができる。
- 9 戦略サイクル(5で割り切れるターンにおいてのみ)
  - A 戦略セグメント：ダイスを2個ふり、プレイヤーは戦略表を参照する。
  - B 郡支配セグメント：両プレイヤーはどの郡を支配しているかを決定する。
  - C 北軍の橋修理セグメント：北軍プレイヤーは破壊された

橋の修理を試みることができる。

- D 集積所セグメント(第5ターンにはおこなわない)：各プレイヤーはマップ上に集積所1個を「構築中(Build)」の面に配置するか、存在している集積所1個を「構築中」の面から「完成(Complete)」の面に裏返すことができる。
- E 北軍補給状態セグメント(第5ターンにはおこなわない)：北軍プレイヤーは自軍ユニットが「補給下」と「補給切れ」のいずれであるかを決定する。
- F 弾薬セグメント(第5及び第10ターンにはおこなわない)：両プレイヤーは弾薬を補充することができる。
- G 北軍参戦フェイズ(第30ターン及びそれより後)：北軍プレイヤーはユニットを「Rappahannock方面軍(Department of the Rappahannock)」のマスからマップに参戦させることができる。
- H 撤退セグメント：両プレイヤーはユニットをマップから撤退させることができる。
- I 小康状態セグメント：現在の戦略サイクルにおいて戦略表の結果が「小康状態」である場合、プレイヤーは以下の8つのステップをおこなう(結果が小康状態ではなかった場合、小康状態セグメントを飛ばす)。
  - ・すべてのユニットは疲労レベル0に戻る。
  - ・疲弊ユニットを通常の面に裏返す。
  - ・ユニットから補給切れマーカーを取り除く。
  - ・混乱状態の戦力マーカーを統制状態の面に裏返す。
  - ・ユニットから戦意低下-1及び戦意低下-2マーカーを取り除く。
  - ・北軍ユニットは「兵力増強」のチェックをおこなう。
  - ・南軍プレイヤーは「兵力増強」を受け取る。
  - ・現在のターンのターン表示フェイズには進まない。代わりに、現在のターンの5ターン先の戦略サイクルに直接進む(そのターンの1から8のフェイズは飛ばす)。ターン(Turn)マーカーをターン記録欄(Turn Record Track)上で5マス進める。
- 10 ターン表示フェイズ  
ターン(Turn)マーカーをターン記録欄(Turn Record Track)上で1マス進め、新しいターンを始める。

## 15.0 ランダムイベント

各ランダムイベントフェイズにどちらかのプレイヤーがダイスを2個ふる。プレイヤーはランダムイベント表を参照し、ダイスに応じた結果をチェックする。

### 雨

雨の効果は基本ゲームと完全に同じである(12.0を参照)。

### 指揮の停滞

この結果が生じた場合、指定されたプレイヤーは現在のターンにおいて自軍歩兵ユニットそれぞれの移動力から1を引き、自軍騎兵ユニットそれぞれの移動力から2を引く。ノート：北軍の「司令官の活性化」アクションにおいては、参加している北軍歩兵ユニットの最低の移動力は通常2である。しかし、北軍指揮の停滞のイベントが生じている場合には、参加している北軍歩兵ユニットの最低の移動力は1に減る。

北軍指揮の停滞のペナルティ：北軍指揮の停滞が生じ、マッ

上のすべての北軍歩兵ユニットがその時点で最も近くにいる南軍歩兵ユニットから6ヘクス以上離れている場合、すべての北軍歩兵ユニットは現在のターンにおいて活性化されることも、塹壕構築をおこなうこともできない。この決定をおこなう際に、歩兵ユニットだけを考慮する。北軍及び南軍の騎兵ユニットは無視される。このペナルティが有効である場合、北軍騎兵ユニット及びすべての南軍ユニットは現在のターンにおいて通常どおり活性化されることができる。南軍歩兵ユニットが北軍歩兵ユニットから5ヘクス以内に移動した場合、これより後に北軍歩兵ユニットに対するこの指揮の停滞のペナルティは効果を持たない。

## Ashby

「Ashby」の結果が生じた場合、南軍プレイヤーは「Ashby」騎兵連隊がゲームにおいて既に除去されているかどうかをチェックする(このユニットが除去された場合、南軍プレイヤーは7.5に従い、マップ外の「Ashby」のマスにAshbyを配置しているはずである)。Ashbyが除去されていない場合、このランダムイベントは「効果なし」として扱われる。Ashbyが除去されている場合、南軍プレイヤーはAshbyを兵力1の統制状態の戦力マーカーと共にStaunton (S2629)に配置することができる。弾薬の選択ルールを使用している場合、Ashbyは完全に弾薬を補給された状態で復帰する。Ashbyはゲームの残りの間、通常どおり活性化されることができる。その時点でStauntonに北軍が存在している場合、この結果は「効果なし」として扱う。

## 北軍騎兵の増援

「北軍騎兵の増援」の結果が生じた場合、北軍プレイヤーは騎兵の増援を受け取る(18.2を参照)。

## 16.0 戦略イベント

戦略サイクルの戦略セグメントごとに両プレイヤーはダイスを2個ふる(戦略サイクルは5で割り切れるターン、つまり第5、第10、第15、第20ターンなどにのみおこなわれることに注意すること)。プレイヤーは戦略表を参照し、ダイスの結果の合計に応じた結果をチェックする。

### 小康状態

「小康状態」の結果が生じた場合、小康状態セグメントになるまで現在の戦略サイクルを通常どおり進める(戦略サイクルにおいて小康状態の結果が生じなかった場合、小康状態セグメントは飛ばされる)。小康状態の結果が生じた場合、小康状態セグメントにおいて以下の8つのステップを順番に実施する。

- 1 すべてのユニットから疲労マーカーを除去する。すべてのユニットはこれで疲労レベル0になる。
- 2 疲弊の面を上にしてすべてのユニットを通常の面に裏返す。
- 3 すべてのユニットから補給切れマーカーを除去する。すべてのユニットはこれで補給下になる。
- 4 混乱状態のすべての戦力マーカーを統制状態に裏返す。
- 5 戦意低下-1及び-2マーカーをすべてのユニットから除去する。
- 6 北軍プレイヤーは「兵力増強」をチェックする(後述を参照)。
- 7 南軍プレイヤーは自動的に「兵力増強」を受け取る(後述を参照)。
- 8 ターン表示フェイズには進まない。代わりにプレイヤーは、ターン記録欄(Turn Record Truck)においてターン(Turn)マーカーを5マス進め、そのターンの戦略サイクルの戦略セグメントに進み、1から8のフェイズを飛ばす。

ノート：弾薬の選択ルール(24.4を参照)を使用する場合、小康状態の結果は弾薬の補充には影響しない。

例：第5ターンの戦略セグメントに小康状態の結果が生じた。小康状態セグメントになるまで、現在の戦略サイクルのすべてのセグメントを通常どおりプレイする。このセグメントにプレイヤーは前述の8つのステップすべてをおこなう。ステップ8において、ターン(Turn)マーカーを第10ターンに進める。第10ターンの戦略セグメントからプレイを再開する。第10ターンの1から8のフェイズは飛ばす。

北軍の兵力増強：小康状態の手順におけるステップ6で北軍プレイヤーはダイスを1個ふる。ダイスが2以下の場合、北軍プレイヤーはマップ上のいずれかの北軍歩兵ユニット1個の兵力を1増やすことができる(ユニットの兵力は8より大きくなってはならない)。選ばれたユニットの戦力マーカーを1多い兵力を持つマーカーと置き換える。新しいマーカーは統制状態の面で配置される。ダイスが3以上の場合、いずれの北軍ユニットも増強されてはならない。

南軍の兵力増強：小康状態の手順におけるステップ7で、南軍プレイヤーは自動的に兵力増強を受け取る。このステップにおいて、南軍プレイヤーはマップ上のいずれかの南軍歩兵ユニット1個の兵力を1増やすことができる(ユニットの兵力は8より大きくなってはならない)。選ばれたユニットの戦力マーカーを1多い兵力を持つマーカーと置き換える。新しいマーカーは統制状態の面で配置される。例外：マップ上のすべての南軍歩兵(騎兵ではない)ユニットがAugusta郡またはRockingham郡、またはその両方に存在している場合、南軍プレイヤーは選ばれた歩兵ユニットの兵力を2増やすことができる。

制限：小康状態の間、ユニットは塹壕構築も橋の架設もおこなうことができない。

第65ターン(5月10日)：第65ターン(5月10日)及びそれより後には、すべての小康状態の結果は別の結果として扱われる。すなわち、小康状態は第60ターンより後には生じない。

### 戦略マーカーの前進

ゲーム開始時に戦略欄(Strategic Track)の0のマスに「戦略欄(Strategic Track)」マーカーを配置する。この欄には8つのマスがあり、0から7の数字が書かれている。戦略表において「戦略マーカーの前進」の結果が生じるごとに、戦略欄(Strategic Table)マーカーはこの欄上で1マス前進する。戦略欄(Strategic Track)マーカーの前進は南軍増援を到着させたり(18.1を参照)、北軍プレイヤーがいくつかの郡において集積所を構築できるようにする可能性がある(24.0を参照)。

ゲームの終了：戦略欄(Strategic Track)マーカーが7のマス(「ゲームの終了(End of Game)」)に到達した場合、ターン(Turn)マーカーが第105ターン(6月19日)に到達していなくても自動的にゲームは終了する。ノート：このイベントが生じた場合、ゲームを終了する前に現在の戦略サイクルの各セグメントを完了させなければならない。

### 南軍増援

「南軍増援」の結果が生じた場合、南軍プレイヤーは自軍のマップ外の「Richmond」のマスから歩兵1個旅団を取り除き、それを増援としてマップ上に配置する(18.1を参照)。

### 北軍増援

「北軍増援」の結果が生じた場合、北軍プレイヤーは自軍のマップ外の「Mountain方面軍(Mountain Department)」のマス

から1個以上のユニット及び司令官を取り除き、それを増援としてマップ上に配置する(18.2を参照)。

## 17.0 Harpers Ferry

Harpers FerryフェイズごとにプレイヤーはHarpers Ferry 及びその周辺にいる北軍ユニットが包囲されているかどうか、そしてもしそうであるならばそれらが降伏するかどうかを決定しなければならない。

### Harpers Ferryが包囲されているかどうかを決定する方法

Harpers Ferryフェイズにおいて、Harpers Ferry/Bolivar(N5524) またはその3ヘクス以内に位置しているすべての北軍ユニットは、マップ端にあるいずれかのヘクスまで、長さは無制限で連続した道路、舗装道路または、鉄道ヘクスの経路の設定を試みなければならない。この経路は南軍が存在しているヘクスや、北軍ユニットが存在していない南軍ZOCに進入することができない(ZOCは橋/浅瀬のない小及び大河川ヘクスサイドや、道路、舗装道路、小道、または鉄道が通っていない限り、山から、または山に対して及ぶことがないことを忘れないこと例えば、N5624にいる南軍ユニットはN5524、N5623または、N5724に対してZOCを及ぼさない)。

### Harpers Ferryが降伏するかどうかを決定する方法

N5524またはその3ヘクス以内に北軍ユニットがない場合または、N5524またはその3ヘクス以内に位置しているすべての北軍ユニットがマップ端までの経路を設定できる場合、何もおこらず、プレイは次のフェイズに進む。しかし、前述の経路を設定できない北軍ユニットが1個でもある場合、南軍プレイヤーはダイスを2個ふり、その結果を合計して、Harpers Ferry表で判定をおこなう(このダイスの合計は後述の修正を受ける可能性がある)。修正後のダイスの合計が11以下である場合、結果は「効果なし」で、プレイは次のフェイズに進む。修正後のダイスの合計が12以上である場合、結果は「降伏」となる。南軍プレイヤーは1ターンにつき最大1回、Harpers Ferryを降伏させるためのダイスをふることができる。

### Harpers Ferryの降伏

南軍プレイヤーが「降伏」の結果を出したならば、N5524 またはその3ヘクス以内に位置している、前述のマップ端への経路を設定できないすべての北軍ユニット及び司令官は直ちにプレイから除去される。南軍プレイヤーはこれに対するVPを受け取る。

ノート: 北軍ユニットが降伏し、その時点でHarpers Ferryに北軍の集積所が存在している場合、その集積所はそのまま残る。南軍ユニットはその後、そのヘクスに北軍ユニットが存在していない限り、その集積所のヘクスに進入することができる。そうした場合、その集積所は破壊されマップから除去される。

### Harpers Ferry表の修正

南軍プレイヤーのHarpers Ferry表のダイスは、以下の条件のいずれかが有効である場合修正される(すべての修正は累積する)。

- +3: 砲兵値が少なくとも1ある南軍歩兵ユニットがN5623 (Naval Battery)にいる。
- +1: 砲兵値が少なくとも1ある南軍歩兵ユニットがN5624 (Loudoun Heights)にいる。
- +1: 砲兵値が少なくとも1ある南軍歩兵ユニットがN5423 (Bolivar Heights)にいる。

## 18.0 増援

### 18.1 南軍の増援

#### 戦略表の増援

南軍プレイヤーはゲーム開始時に、マップ外の「Richmond」のマスにBranch、Mahone、及びLawtonの歩兵3個旅団を持っている。戦略表において1回目に「南軍の増援」の結果が出た際に、南軍プレイヤーはBranch旅団を増援として受け取り、2回目にこの結果が出た際にMahone旅団を受け取り、3回目にこの結果が出た際にLawton旅団を受け取る。Branch、Mahone、及びLawtonが既にマップ上に配置されている場合、南軍の増援の結果は「効果なし」として扱われる。南軍の増援は直後のターンの増援フェイズにマップ上に配置される。南軍プレイヤーの配置の選択肢については「増援進入エリア」を参照し、南軍の増援の兵力は南軍プレイヤーのセットアップを参照する。

#### 戦略欄の増援

Ewell師団: 戦略表において「戦略マーカーの前進」の結果が生じ、戦略欄マーカーが3のマス(「Yorktownの包囲(Siege of Yorktown)」)に進んだ場合、南軍プレイヤーはEwell師団を増援として受け取る。Ewell師団は以下のユニットで構成される。

- Ewell (司令官)
- Elzey
- Taylor
- Trimble
- 2/6 VA 騎兵

南軍プレイヤーはマップ外の「Ewell師団(Ewell's Division)」のマスからこの5ユニットを取り除き、直後のターンの増援フェイズにマップ上に配置する。南軍プレイヤーの配置の選択肢については「増援進入エリア」を参照し、Ewell師団の兵力は南軍プレイヤーのセットアップを参照する。

Seven Pinesの戦い: 戦略表において「戦略マーカーの前進」の結果が生じ、戦略欄マーカーが6のマス(「Seven Pinesの戦い(Battle of Seven Pines)」)に進んだ場合、南軍プレイヤーはWhiting師団のすべてまたは一部を増援として受け取る。この決定をおこなうため、マーカーが6のマスに前進した時点で南軍プレイヤーはダイスを1個ふる。生じうる結果は以下の4つである。

ダイス	結果
1	南軍の大規模な勝利
2-4	南軍の小規模な勝利
5	北軍の小規模な勝利
6	北軍の大規模な勝利

- 南軍の大規模な勝利: 南軍の大規模な勝利のイベントが生じた場合、南軍プレイヤーはWhiting師団のすべてを増援として受け取る。
- 南軍の小規模な勝利: 南軍の小規模な勝利のイベントが生じた場合、南軍プレイヤーは司令官WhitingとLaw及びHood旅団のみを増援として受け取る。
- 北軍の小規模な勝利: 北軍の小規模な勝利のイベントが生じた場合、南軍プレイヤーは増援を受け取らない。
- 北軍の大規模な勝利: 北軍の大規模な勝利のイベントが生じた場合、南軍プレイヤーは増援を受け取らない。これに加えて、南軍プレイヤーがマップから歩兵1個旅団を撤退させない場合、北軍プレイヤーはVPを得る(19.1を参照)。

戦略欄マーカーが6のマスに前進したことによる増援を南軍プレイヤーが受け取った場合、彼はマップ外の「Whiting師団

(Whiting Division)」のマスから適切なユニットを取り除き、直後のターンの増援フェイズにマップ上に配置する。南軍プレイヤーの配置の選択肢については「増援進入エリア」を参照し、Whiting師団の兵力は南軍プレイヤーのセットアップを参照する。Whiting師団は以下のユニットにより構成される。

- Whiting (司令官)
- Hampton
- Hatton
- Hood
- Law
- Pettigrew

## 増援進入エリア

南軍プレイヤーの増援が使用可能になった場合、彼はそれをスタックさせて、以下のヘクスのいずれかに配置しなければならない。

- S3534
- S4032 (Jarman's Gap)
- S4131 (Turk's Gap)
- S4423 (Brown's Gap)
- S5018 (Simmons Gap)
- S5118 (Powell's Gap)
- S5416 (Swift Run Gap)
- Augusta 郡が北軍に支配されておらず、かつその駅と S3534 の間に北軍ユニットが存在していなければ、Virginia Central RR の駅のいずれかに。南軍の増援を北軍が存在しているヘクスに配置することはできない。これらを北軍 ZOC に配置することはできる。

## 緊急増援

いずれかの増援フェイズに北軍ユニットが Staunton (S2629) に存在している場合、南軍プレイヤーはマップ外の「緊急増援 (Emergency Reinforcement)」のマスから Heth 旅団を取り除き、それをマップ上の S0934、S1334、または S1534 に配置する。これらのヘクスすべてに北軍が存在している場合、南軍プレイヤーはこれらのヘクスのいずれかに北軍が存在していない増援フェイズになるまで Heth の到着を遅らせることができる。配置する際、Heth 旅団は統制状態で兵力 3 の戦力マーカーを割り当てられる。

## 18.2 北軍増援

### 戦略表の増援

北軍プレイヤーはゲーム開始時において、マップ外の「Mountain Department」のマスにいくつかのユニットと司令官を持っている。戦略表において1回目「北軍増援」の結果が生じた際、北軍プレイヤーは次の増援を受け取る。

- Fremont (司令官)
- Blenker (司令官)
- Stahel
- Steinwehr
- Bohlen
- Milroy
- Cluseret

2回目に北軍増援の結果が生じた際、彼は増援として Crook 旅団を受け取る。3回目(及びそれより後)にこの結果が生じた際、この結果は「効果なし」として扱われる。北軍増援の兵力を決める際には、北軍プレイヤーのセットアップを参照すること。

## 北軍増援の進入エリア

北軍プレイヤーの増援が使用可能になった場合、彼はその直後の増援フェイズに、以下の制限に従ってそれらをマップ上に配置することができる。

- Blenker、Stahel、Steinwehr、Bohlen：以下のヘクスのいずれかにスタックして配置することができる。
  - Romney (N0124)
  - Patterson's Depot (N0111)
  - South Branch Depot (N1013)
  - Paw Paw (N1612)
- Fremont、Cluseret：以下のヘクスのいずれかにスタックして配置することができる。
  - Romney (N0124)
  - Moorefield (N0111)
  - Patterson's Depot (N0111)
- Milroy、Crook：南マップの西端にある、道路または舗装道路が存在するいずれかのヘクス(つまり、最初の2桁が「01」の道路または舗装道路ヘクス)に配置することができる。

北軍の増援を南軍が存在しているヘクスに配置することはできない。それを南軍のZOCに配置することはできる。北軍が到着するヘクスすべてに南軍が存在している場合、北軍プレイヤーは自軍の増援の到着を、これらのヘクスのいずれかに南軍が存在していない最初の増援フェイズまで遅らせることができる。

## 騎兵の増援

ランダムイベントフェイズにおける結果が「北軍騎兵の増援」である場合、北軍プレイヤーはダイスを1個ふる。その結果が4以下である場合、北軍プレイヤーは騎兵の増援(Cavalry Reinforcements)のマス「Banks」のセクションから騎兵1個連隊を増援として選ぶことができ、その結果が5以上である場合、彼は騎兵増援のマス「Fremont」のセクションから騎兵1個連隊を増援として選ぶことができる。騎兵の増援はすべて兵力1の統制状態の戦力マーカーを持つ。その直後の増援フェイズに北軍プレイヤーは、騎兵の増援を次の制限に従ってマップ上に配置する。

Banks：騎兵の増援のマス「Banks」のセクションから選ばれた騎兵連隊は次のヘクスの中のいずれかに配置されることができる。

- Harpers Ferry (N5524)
- Sharpsburg (N5416)
- Williamsport (N5007)
- Hagerstown (N5505)

Fremont：騎兵の増援のマス「Fremont」のセクションから選ばれた騎兵連隊は次のヘクスの中のいずれかに配置されることができる。

- Moorefield (M0407)
- Romney (N0124)
- Patterson's Depot (N0111)

北軍騎兵の増援を南軍が存在しているヘクスに配置することはできない。すべての配置ヘクスに南軍が存在している場合、または騎兵の増援のマスから騎兵ユニットがすべて取り出されてしまっている場合、増援の結果は「効果なし」として扱われる。

## 緊急増援

北軍プレイヤーはゲーム開始時において、マップ外の「緊急増援 (Emergency Reinforcement)」のマスにいくつかの自軍ユ



ニットを持っている。北軍プレイヤーが緊急増援を受け取ることができる状況には次の2種類がある。

- ・第5ターン(3月11日)及びそれより後におけるいずれかの増援フェイズにおいて、南軍ユニットのいずれかがHarpers Ferry (N5524)またはMoorefield (M0407)に存在している、または南軍歩兵ユニットがMorganかHampshire郡のいずれかに存在している場合、北軍プレイヤーはマップ外の「緊急増援(Emergency Reinforcements)」のマスからKelley旅団を取り出し、Patterson's Depot (N0111)に配置する。Kelleyは兵力4の統制状態の戦力マーカーと共にマップ上に配置される。Patterson's Depotに南軍ユニットが存在している場合、KelleyはPatterson's Depotに南軍ユニットが存在しなくなった最初の増援フェイズになるまでマップ上に配置されない。
- ・第40ターン(4月15日)及びそれより後におけるいずれかの増援フェイズにおいて、南軍ユニットのいずれかがWinchester (N3333)に存在している、または南軍歩兵ユニットがBerkeleyかJefferson郡のいずれかに存在している場合、北軍プレイヤーはマップ外の「緊急増援(Emergency Reinforcements)」のマスからCooper及びSlough旅団を取り出し、Harpers Ferry (N5524)に配置する。Cooper及びSloughはどちらも兵力6の統制状態の戦力マーカーと共にマップ上に配置される。Harpers Ferryに南軍ユニットが存在している場合、この増援はHarpers Ferryに南軍ユニットが存在しなくなった最初の増援フェイズになるまでマップ上に配置されない。

## Manassas Gap RRの増援

いずれかの戦略サイクルにおける郡支配セグメントにおいて、北軍プレイヤーがWarren郡を支配している場合(22.0を参照)、北軍プレイヤーは28 PA歩兵連隊及び「完成」の面の北軍の集積所を増援として受け取る。マップ外の「Manassas Gap RR」のマスからこれらのユニットを取り出し、直後のターンの増援フェイズにM5616 (Markham Depot)に配置する。28 PAは兵力2の統制状態の戦力マーカーと共にマップ上に配置される。Markham Depotに南軍ユニットが存在している場合、この増援はMarkham Depotに南軍ユニットが存在しなくなった最初の増援フェイズになるまでマップ上に配置されない。

## 北軍の参戦

北軍プレイヤーは「参戦」(20.0を参照)によって「Rappahannock方面軍(Department of the Rappahannock)」のマスからユニットを配置する可能性がある。

## 19.0 撤退

### 19.1 南軍の撤退

南軍プレイヤーが特定のユニットをマップから「撤退」させなかった場合、北軍プレイヤーはいくつかの状況においてVPを得点する。南軍プレイヤーは戦略サイクルの撤退セグメントにおいてのみ撤退をおこなうことができる。いずれかのマップ端のヘクスから無制限の長さの経路を設定できる、AugustaまたはRockingham郡にあるヘクスに存在する歩兵旅団(騎兵ユニットや司令官ではない)のみが撤退する資格を持つ。この経路は北軍の存在するヘクスにも、北軍ZOCにも進入することができない(しかし、南軍の存在する北軍ZOCには進入することができる)。ユニットを撤退させるためには、南軍プレイヤーはそれを取り除き、横に置いておく。それはプレイに戻ることはできない。

## Branch及びMahone

南軍のMohone及びBranch歩兵旅団がマップ上のいずれかのヘクスに存在している場合、戦略(Strategic)マーカーが5、6、または7のマスに存在している南軍撤退セグメントの終了ごとに、北軍プレイヤーはVPを得点する(上級ゲームの勝利条件を参照)。

## Seven Pinesの戦い

戦略欄(Strategic Track)マーカーが6のマスに進み、かつ「北軍の大規模な勝利」が生じた場合(18.1を参照)、南軍プレイヤーが兵力4以上の南軍歩兵1個旅団を既に撤退させていない限り、北軍プレイヤーは南軍撤退セグメントごとに4VPを得点する(ノート：撤退した旅団はBranchでも、Mahoneでもあってはならない)。南軍プレイヤーが兵力4以上の旅団を持っていない場合、彼はマップ上にある自軍の旅団すべての中で、最も高い兵力を持っている旅団を撤退させることで、この要件を満たすことができる。

## 19.2 北軍の撤退

北軍プレイヤーはマップから歩兵ユニットを撤退させることでVPを得点することができる。彼は戦略サイクルの撤退セグメントにのみユニットを撤退させることができる。Loudoun、Fauquier、またはWashington郡(Maryland)のヘクスに存在している、歩兵ユニット及び司令官(騎兵ユニットではない)だけが撤退する資格を持つ。北軍プレイヤーは撤退をおこなう場合、資格のあるユニット及び司令官を選んで拾い上げ、マップ外の「Rappahannock方面軍(Department of the Rappahannock)」のマスに、その戦力マーカーと共に配置する(このユニットは後にプレイに戻ることができる。20.0を参照)。補給切れ、疲労、及び戦意低下マーカーは除去される。疲弊しているユニットは通常の面に裏返され、混乱状態の戦力マーカーは統率状態の面に裏返される。

撤退したユニットについて北軍プレイヤーに与えられるVPの数を計算するために、撤退した各ユニットの兵力を調べ、北軍撤退表を参照する。倍数を決定するために、現在のターンと「獲得VP」の列が交差する箇所を参照する。北軍プレイヤーに与えられるVPの数を決定するために、撤退した各ユニットの兵力にこの倍数をかける。北軍勝利ポイント欄(Union Victory Point Track)において、北軍プレイヤーが獲得したVPの数を直ちに記録する。

北軍プレイヤーは自らが望むだけの数の資格のあるユニットを撤退させることができるが、これらのユニットが取り除かれた撤退セグメントにおいてのみVPを得る。北軍プレイヤーは撤退した司令官についてVPを得点しない。

例：北軍プレイヤーは第25ターンの撤退セグメントに歩兵2個旅団を撤退させる。1つの旅団の兵力は5で、もう1つの兵力は6である。北軍撤退表には、第25ターンは「兵力 $\times 1\frac{1}{2}$ 」と書かれている。つまり、兵力が5の旅団は8VP( $5 \times 1\frac{1}{2} = 7\frac{1}{2}$ または8(端数切り上げ))、そして兵力が6の旅団は9VP( $6 \times 1\frac{1}{2} = 9$ )で、北軍プレイヤーは合計17VPを得る。

## 20.0 北軍の参戦

第30ターン(4月5日)及びそれより後の戦略サイクルにおける北軍参戦セグメントごとに、北軍プレイヤーはマップ外のRappahannock方面軍(Department of the Rappahannock)のマスからマップ上に、ユニットを「参戦」させることができる。北軍プレイヤーは第30ターンの前にユニットを参戦させることができない。

## Rappahannock方面軍のマス

北軍プレイヤーはRappahannock方面軍のマスにいくつかのユニット及び司令官を持ってゲームを始める。加えて、彼は撤退した司令官及び歩兵ユニットすべてをこのマスに、それらの現在の戦力マーカーと共に配置しなければならない。北軍参戦セグメントに、北軍プレイヤーはこのマスから、自らが望むだけの数のユニットと司令官をマップ上に参戦させるために選ぶことができる(先立って撤退したユニット及び司令官を含む)。ひとたび選ばれたならば、ユニットは参戦しなければならない、北軍プレイヤーはそのユニットをマップから取り除くことはできない。

### 北軍参戦による勝利ポイント損失

北軍プレイヤーはマップ上に参戦させた歩兵旅団ごとにVPを失う。司令官や騎兵ユニットの参戦によるVP損失はない。北軍プレイヤーのVP損失を決定するため、北軍参戦表で、現在のターンと「VP損失」の行が交差する箇所を参照する。示されている数値は、北軍勝利ポイント欄上の北軍プレイヤーのVPの合計から直ちに差し引かれるVPである。参戦したユニットの兵力は北軍プレイヤーのVP損失には関係しない。

例：北軍プレイヤーは司令官1人、騎兵ユニット1個、及び歩兵3個旅団を第65ターンの北軍参戦セグメントに参戦させた。北軍参戦表において、第65ターンに参戦する歩兵旅団ごとのVP損失は-7VPであることが記されている(司令官及び騎兵ユニットに関するVP損失はない)。つまり、北軍プレイヤーのVP損失は21VP(3×7=21)である。

### グループ

北軍参戦セグメントに北軍プレイヤーがRappahannock方面軍のマスからユニットを参戦させた場合、彼は選んだユニットを連番の付いた「グループ」に分けなければならない。1個のグループには司令官1人、騎兵1個連隊、及び3個以下の歩兵旅団で構成されることができる。各グループに少なくとも1個の騎兵または歩兵ユニットが含まれている限り、北軍プレイヤーは自らが望む数のグループを作ることができる。

参戦させたユニットを連番の付いたグループに分けた後、北軍プレイヤーはダイスを1個ふり、これらがいつマップ上に配置されるかを次のように決定する。

- ・1番目のグループに含まれるユニットはそのダイスの結果に等しいターンに配置されることができる。
- ・2番目のグループに含まれるユニットはそのダイスの結果に1を足した数に等しいターンに配置されることができる。
- ・3番目のグループに含まれるユニットはそのダイスの結果に2を足した数に等しいターンに配置されることができる。
- ・4番目、5番目、及び6番目のグループに含まれるユニットは同様に、そのダイスの結果に3、4、または5を足した数に等しいターンに配置されることができる。

### 参戦したユニットの配置

北軍プレイヤーは「グループ」のダイスによって示されたターンの増援フェイズに、自軍の参戦したユニットをマップ上に配置しなければならない。

例：第65ターンの北軍参戦セグメントに、北軍プレイヤーはRappahannock方面軍のマスからマップに参戦させるため、歩兵8個旅団と騎兵1個連隊を選んだ。1個のグループは3個より多い歩兵旅団で構成されることができないため、北軍プレイヤーは自軍の参戦したユニットを次のように3個のグループに分けた。1番目は歩兵3個旅団と騎兵旅団、2番目は歩兵3個旅団、そして3番目は残りの歩兵2個旅団で構成された。北軍

プレイヤーはダイスを1個ふり、結果は5だった。つまり、彼は1番目のグループを第70ターン(現在のターンの5ターン後)の増援フェイズにマップ上に配置しなければならない。2番目のグループは第71ターン(現在のターンの6ターン後)の増援フェイズに配置しなければならない。3番目のグループは第72ターン(現在のターンの7ターン後)の増援フェイズに配置しなければならない。

### 参戦するユニットの進入エリア

グループがマップ上に配置されるターンの増援フェイズに、北軍プレイヤーはそのグループを構成するすべてのユニットをM5816に配置しなければならない。M5816に南軍が存在している場合、そのグループを配置することはできないが、南軍ZOCに配置することはできる。例外：北軍プレイヤーが予定されたグループの配置を1または2ターン遅らせる場合、彼はそのグループを代わりにM5806からM5832のいずれかのヘクスに配置することができるが、そのグループを構成するすべてのユニットは同じヘクスに配置されなければならない。

あるグループがマップ上に配置された後は、そのユニットは続くアクションサイクルに通常どおりに活性化されることができる。北軍プレイヤーが望んだ場合、彼はこれらのユニットをゲームのより後の時点で撤退させることができる。

## 21.0 北軍のマップ外移動

北軍プレイヤーはマップ外移動ディスプレイ(Off-Map Movement Display)を持っており、彼はここでユニットを南マップと中央マップ間で移動させることができる。南軍ユニットはマップ外移動ディスプレイに進入することができない。北軍マップ外移動フェイズに、北軍プレイヤーは以下の方法でマップ外移動をおこなうことができる。

- ・このフェイズ開始時にM0113またはM0118に存在している北軍ユニットは、マップ外移動ディスプレイの1のマスに配置されることができる。
- ・このフェイズ開始時に1のマスに存在している北軍ユニットは、マップ外移動ディスプレイの2のマスに配置されるか、M0113またはM0118においてマップ上に配置されることができる。
- ・このフェイズ開始時に2のマスに存在している北軍ユニットは、マップ外移動ディスプレイの1のマスに配置されるか、S1101 (Franklin)またはS1601 (Oak Hats)においてマップ上に配置されることができる。
- ・このフェイズ開始時にS1101 (Franklin)またはS1601 (Oak Hats)に存在している北軍ユニットは、マップ外移動ディスプレイの2のマスに配置されることができる。

制限：北軍ユニットがマップ外移動のマスからマップ上に移動する場合、これらを南軍の存在しているヘクスに配置することはできないが、南軍ZOCに配置することはできる。北軍マップ外移動フェイズに、ユニットの疲労レベルが変更されることはなく、その戦意低下及び補給切れマーカーは(もしあるならば)そのままの状態である。また、その戦力マーカー及びカウンターの状態(通常または疲弊)は変更されない。マップ外移動のマスにいる北軍ユニットはアクションサイクルに活性化されることも、塹壕構築をおこなうこともできず、回復フェイズに疲労、混乱、疲弊、及び戦意低下から回復することもない。

## 22.0 郡の支配

戦略サイクルの郡支配セグメントにおいて、両プレイヤーはいずれかの郡を支配しているかどうかをチェックしなければならない。マップ上には13の支配されうる郡が存在し、その

それぞれには「支配郡都」の街または村がある(星が描かれている)。各郡支配セグメントに、特定の郡を北軍または南軍が支配することで北軍はVPを得点または失点し、これは北軍のVP欄(VP Track)上の北軍プレイヤーのVPを増減させる。また、北軍プレイヤーがWarren郡を支配している場合、彼は特別増援の「Manassas Gap RR増援」を得る(18.2を参照)。

## 22.1 北軍による郡支配

郡支配セグメントにおいて、兵力1以上の北軍歩兵(騎兵ではない)ユニットが支配郡都に存在している場合、北軍プレイヤーはその郡を支配する。また、これに加えて、その郡に存在する北軍ユニットすべて(騎兵を含む)の合計兵力が少なくとも2でなければならない。

## 22.2 南軍による郡支配

郡支配セグメントにおいて、北軍プレイヤーがその時点で支配していない郡に存在する南軍ユニットすべて(騎兵を含む)の合計兵力が8以上である場合、南軍プレイヤーはその郡を支配する。このユニットはその郡のどこに存在してもよく、支配郡都に存在している必要はない。ノート：南軍プレイヤーが1個より多い郡を支配する要件を満たしている場合、北軍プレイヤーはVP失点が最も多い郡についてのみVPを失点する。

## Maryland

郡支配セグメントにおいて、少なくとも3個の南軍歩兵旅団がMaryland(つまりPotomac川の北にあるすべてのヘクス)にあるいずれかのヘクスに存在している場合、北軍プレイヤーはVPを失点する(上級ゲームの勝利条件を参照)。南軍歩兵旅団が1個より多い郡支配セグメントにおいてMarylandに存在している場合でも、このVP失点は各セグメントに1回ではなく、ゲーム中に最大1回適用される。

## 23.0 橋の破壊と修理

### 23.1 橋の破壊

小及び大川を渡るいくつかの橋がマップ上に印刷されている。両プレイヤーはこれらの橋の破壊を試みることができる。いずれかの兵力の歩兵または騎兵ユニットが、橋によって繋がれている2つのヘクスのいずれかで移動を終えた場合、手番プレイヤーはその橋の破壊を試みることができる(例外：その橋によって繋がれている2つのヘクスの1つに敵軍ユニットが存在している場合、手番プレイヤーはその破壊を試みることができない。同様に、その橋によって繋がれている2つのヘクスの1つが敵軍ZOCであり、そのZOCに友軍ユニットが存在していない場合、手番プレイヤーはその破壊を試みることができない)。

橋を破壊する方法：橋の破壊を試みるために、手番プレイヤーはダイスを1個ふる(このダイスは修正される可能性がある。後述を参照)。修正後のダイスが5以下である場合、その橋は破壊される。橋のシンボルで繋がれているヘクスサイド上に「破壊された橋(Destroyed Bridge)」マーカーを配置する。修正後のダイスが6以上である場合、橋破壊の試みは失敗し、何もおこらない。プレイヤーは各ターンに何度でも橋の破壊を試みることができるが、各ターンに活性化されたユニットそれぞれが1回より多くの試みをおこなうことはできない。

ダイス修正：橋の破壊を試みている活性化されたユニットの兵力が1である場合、ダイスに1を足す。

破壊された橋の影響：橋が破壊された場合、それまで橋が存在していたヘクスサイドを渡る際は浅瀬として扱う。すなわ

ち、ユニットは雨による制限(12.0を参照)が有効でない限り、破壊された橋のヘクスサイドを依然として渡ることができる。加えて、破壊された橋は北軍の補給線(24.2を参照)に影響する。ノート：ゲーム中にどちらかのプレイヤーが架設した橋はこの手順によって破壊されることはない。代わりに、これらは基本ゲームルールにおいて説明されているようにマップから除去される。

### 23.2 北軍の橋の修理

戦略サイクルの北軍の橋修理セグメントに、北軍プレイヤーは橋の修理を試みることができる。南軍プレイヤーは橋の修理をおこなうことができない。北軍プレイヤーは橋修理セグメントごとに最大1つの橋の修理を試みることができる。北軍プレイヤーは、以下の2つの条件のうち少なくとも1つが有効である場合にのみ橋の修理を試みることができる。

- 破壊された橋が現在北軍プレイヤーによって支配されている郡(22.1を参照)に存在していなければならない、その郡に南軍ユニットが存在してはならない。または、
- 破壊された橋で繋がれている2つのヘクスの1つに北軍歩兵(騎兵ではない)ユニットが存在し、もう一方のヘクスに南軍ユニットもZOCも存在しない。破壊された橋で繋がれている2つのヘクスの両方に北軍ユニットが存在する場合、北軍プレイヤーはその橋の修理を試みることができる。

橋修理の試み：橋の修理を試みるために、北軍プレイヤーは資格のある破壊された橋マーカー1つを指定し、ダイスを1個ふる。結果が2以下である場合、橋の修理の試みは成功する。破壊された橋マーカーを取り除き、その橋は再び機能する(ゲームのより後の時点においてそれは再び破壊される可能性がある)。結果が3以上である場合、橋の修理の試みは失敗し、その破壊された橋マーカーはマップ上に残る。北軍プレイヤーはより後の橋修理セグメントにおいてこの橋の修理を再び試みることができる。

## 24.0 補給

第10ターン及びそれより後の各戦略サイクルの北軍補給状態セグメントにおいて、北軍プレイヤーは自軍ユニットが「補給下」であるか「補給切れ」であるかを判定しなければならない。南軍ユニットはゲーム中、自動的に補給下にある(北軍及び南軍ユニットは弾薬切れになる可能性がある。24.4を参照)。北軍補給状態セグメントは第5ターンにはおこなわれない。

### 24.1 集積所

両プレイヤーはゲーム開始時にマップ上に集積所(Depot)を持つ。加えて、両プレイヤーはゲーム中に集積所を構築することができる。集積所は(北軍プレイヤーにとっての)補給源として、そして(両プレイヤーにとっての)弾薬源として機能する。集積所は戦闘力を持っておらず、攻撃されることもなく、移動も退却もおこなうことができない。敵軍ユニットがそこに位置していない限り、ユニットは敵軍集積所の存在しているヘクスに進入することができる。そうした場合、その集積所は破壊されマップから取り除かれる。

### 集積所を構築する方法

プレイヤーは第10ターン及びそれより後の戦略サイクルにおける集積所セグメントに集積所を構築することができる。集積所には2つの面がある。「構築中(Build)」の面と、「完成(Complete)」の面である。集積所セグメントにおいて、各プレイヤーは構築中の面の集積所1個を配置するか、または既に配置されている構築中の面の集積所1個を完成の面に裏返すか

することができる。両プレイヤーはこの選択肢のどちらか1つだけを選ぶことができる。この両方をおこなうことはできない。第5ターンにおいて集積所セグメントはおこなわれない。

## 南軍の集積所

南軍プレイヤーはAugusta郡にのみ集積所をマップ上に配置することができる。彼は他の郡のいずれにも集積所を配置することができない(ただし、彼はゲーム開始時にFrederick郡に集積所1個を持っている)。Augusta郡に1個より多い集積所を配置することはできず、このため南軍プレイヤーはゲーム開始時にStaunton (S2629)に配置されている集積所が破壊されない限り、集積所を配置することができない。

**集積所の配置:**集積所セグメントにおいて、南軍プレイヤーは次の駅のいずれかに構築中の面の集積所1個を配置することができる。

- Fisherville (S3133)
- Staunton Depot (S2630)
- Swoope's Depot (S1829)

北軍が存在している、または北軍のZOCである駅には集積所を配置することができない(北軍のZOCであっても、そのヘクスに南軍が存在している場合には、集積所を配置することができる)。また、Virginia Central RRが遮断されている場合には集積所を配置することができない(後述を参照)。

**集積所の完成:**集積所セグメントにおいて、南軍プレイヤーは既に存在している構築中の面の集積所を完成の面に裏返すことができる。しかし、Virginia Central RRが遮断されている場合(後述を参照)、これをおこなうことができない。

Virginia Central RR:集積所セグメントにおいて、その駅からS3534まで鉄道ヘクスの経路を設定できる場合、南軍プレイヤーは集積所をマップ上に配置したり、存在している集積所を構築中の面から完成の面に裏返したりすることができる。この経路は完成済みの胸壁マーカー、または構築中か完成済みの要塞マーカーのいずれかを持つ北軍ユニットが存在しているヘクスに進入することができない。この経路は塹壕を持っていない北軍ユニットが存在するヘクスには進入することができる。あらゆる種類の北軍ZOCにも進入することができる。南軍の集積所がひとたび完成の面に裏返された後には、それは(除去されない限り)その面のままゲーム終了まで存続する。

## 北軍の集積所

北軍の集積所が各郡に1個より多く存在することはできない。このため、ある郡に北軍の集積所が既に存在している場合、北軍プレイヤーはそこに集積所を配置することはできない。

**集積所の配置:**集積所セグメントにおいて、北軍が支配している郡に存在する駅ヘクスのいずれかに、北軍プレイヤーは構築中の面の集積所1個を配置することができる(22.1を参照)(例外:北軍プレイヤーが支配している場合においても、北軍プレイヤーはAugusta郡に集積所を配置することはできない。しかし、Maryland州Washington郡においては、たとえその郡を支配していない場合でも集積所を配置することができる)。北軍プレイヤーは自軍の集積所配置する際に、戦略欄による制限を受ける(後述を参照)。

北軍プレイヤーは、南軍が存在している、または南軍のZOCである駅には集積所を配置することができない(南軍のZOCであっても、そのヘクスに北軍が存在している場合には、集積所を配置することができる)。また、その駅からマップ端のヘクスまで鉄道ヘクスの経路を設定できない場合、集積所を配置することができない。

**集積所の完成:**集積所セグメントにおいて、北軍プレイヤーは既に存在している構築中の面の集積所を完成の面に裏返すことができる。しかし、その駅からマップ端のヘクスまでの経路を設定することができない場合、集積所を裏返すことはできない(後述を参照)。

**鉄道ヘクスの経路:**集積所セグメントにおいて、その駅から次の3個のヘクスのいずれかまで鉄道ヘクスの経路を設定できる場合、北軍プレイヤーは集積所をマップ上に配置したり、存在している集積所を構築中の面から完成の面に裏返したりすることができる。

- N5823 - Baltimore & Ohio RR
- M5816 - Manassas Gap RR
- N5401 - Cumberland Valley RR

この経路は完成済みの胸壁マーカー、または構築中か完成済みの要塞マーカーのいずれかを持つ南軍ユニットが存在しているヘクスに進入することができないこの経路は塹壕を持っていない南軍ユニットが存在するヘクスには進入することができる。あらゆる種類の南軍ZOCにも進入することができる。この経路は破壊された橋によって小河川や大河川を渡ることができない。そして、この経路は南軍が支配している郡に進入することができない。北軍の集積所がひとたび完成の面に裏返された後には、それは(除去されない限り)その面のままゲーム終了まで存続する。

**戦略欄:**北軍プレイヤーは戦略欄(Strategic Track)によって集積所の配置を次のように制限される。

- 戦略欄マーカーが4、5、6、または7のマスに前進していない限り、Warren郡にも、Shenandoah郡にも集積所を配置することができない。
- 戦略欄マーカーが5、6、または7のマスに前進していない限り、Frederick郡に集積所を配置することができない。

**開始時における北軍の集積所:**ゲーム開始時において、北軍の集積所のいくつかは駅ではないヘクスに配置されている。存在していた集積所が除去された場合でも、新たに構築される集積所はゲーム中にこのような場所に配置されることはできない。

## 24.2 北軍の補給状態

各戦略サイクルにおける北軍補給状態セグメントに、北軍プレイヤーは自軍ユニットがそれぞれ「補給下」であるか「補給切れ」であるかを判定しなければならない(例外:第5ターンにおいて補給状態セグメントはおこなわれず、北軍はこのとき自動的に補給下となる)。ゲーム開始時においてすべてのユニットは補給下にある。司令官については、補給状態の判定をおこなわない。

### 北軍補給状態を判定する方法

補給状態セグメントに次の2つの条件のいずれかを満たしている場合、その北軍ユニットは補給下にある。

- 完成の面の北軍集積所のある郡に存在している。
- 完成の面の北軍集積所のある郡に隣接する郡に存在している。

郡に存在している南軍は、たとえ北軍ユニットが南軍ユニットやZOCに囲まれていたとしても、北軍の補給状態に影響を与えない。

例外:次の特別ルールが北軍の補給に適用される。

- 北軍補給状態フェイズに、Highland郡に存在している北軍ユニットは、北軍の集積所からの距離にかかわらず自動的に補給下となる。
- 北軍補給状態フェイズに、Hampshire郡に存在している北軍

の完成の面の集積所によって補給下となれるのは、この郡に存在するユニットのみである。隣接する郡(例：Morgan郡)に存在するユニットは、別の集積所によって「補給下」になるのではない限り、補給下にはならない。

- 北軍補給状態フェイズに、Hardy郡に存在している北軍の完成の面の集積所によって補給下となれるのは、この郡に存在するユニットのみである。隣接する郡(例：Rockingham郡)に存在するユニットは、別の集積所によって「補給下」になるのではない限り、補給下にはならない。

補給下：ユニットが補給下である場合、それは完全な能力で機能し、次の北軍補給状態セグメントにおいて再び補給状態をチェックされるまで補給下であり続ける。

補給切れ：補給切れのユニットに「補給切れ」マーカーを配置する。このマーカーはそのユニットが北軍補給状態セグメントに「補給下」の状態を取り戻すか、徴発(24.3を参照)によってそのマーカーを取り除くまで、そのユニットがどこに移動しても配置されたままとなる。補給切れのユニットは移動及び戦闘において通常どおり機能する。しかし、回復フェイズにおいてペナルティを被る(8.0を参照)。また、2回以上の連続した北軍補給状態セグメントにおいて補給切れのユニットは、兵力が減少する(後述を参照)。

兵力の損失：既に補給切れの北軍ユニットが、北軍補給状態セグメントに「補給下」の状態を取り戻せなかった場合、その兵力は1減少する。そのユニットが除去されない場合、その戦力マーカーは混乱状態の面の新しい戦力マーカーで置き換えられる。

例：北軍プレイヤーはJefferson郡に完成の面の集積所を持っている。北軍補給状態セグメントに、Jefferson郡に存在するすべての北軍ユニットは補給下であり、Clarke、Frederick、Berkeley、Loudoun、及びWashington郡に存在するユニットも、これらの郡がJefferson郡に隣接しているため補給下である。

### 24.3 徴発

回復フェイズのステップ2において、補給切れであり、かつ疲労レベルが0、1、または2の北軍ユニットは徴発をおこなうことができる。疲労レベルが3または4のユニットや、そのフェイズのステップ1において橋の架設や、塹壕構築をおこなったユニットは徴発をおこなうことができない。司令官は徴発をおこなうことができない。北軍プレイヤーは、資格のあるユニットのうち、徴発をおこなわせるものそれぞれについて、次の手順をおこなう。

- ダイスを1個ふり、その結果にそのユニットの現在の疲労レベルを足す(疲労レベルが0である場合、このダイスは修正されない)。このダイスは他の要因によりさらに修正される可能性がある(後述を参照)。
- 修正後のダイスが3以下である場合、そのユニットは徴発に成功し、直ちに「補給下」の状態を取り戻す。補給切れマーカーは取り除かれ、そのユニットは次の北軍補給状態セグメントになるまで補給下となり、そのときに通常どおり補給状態を決定される。修正後のダイスが4以上である場合、そのユニットは徴発に成功せず、補給切れのままとなる。

北軍プレイヤーは1ターンに資格のあるユニットを望むだけ何個でも用いて徴発をおこなうことができるが、各ユニットは1ターンに1回より多く徴発をおこなうことができない。徴発に成功しなかったユニットは次のターンにその疲労レベルが0、1、または2であるならば、再び徴発をおこなうことができる。

徴発の修正：徴発をおこなうユニットが次の郡に存在する場合、北軍プレイヤーの徴発のダイスに、そのユニットの疲労

レベルによる修正とは別に1を足す。

- Hampshire
- Mineral
- Hardy
- Morgan
- Highland
- Pendleton

### 24.4 弾薬(選択ルール)

両プレイヤーが望むならば、自軍ユニットの弾薬消費をゲームを通じて記録することができる。これは記録を取る作業が生じるが、ゲームをより現実的にする。

#### 弾薬表

プレイヤーは弾薬表(Ammunition Pad)に弾薬消費を記録する。この表において、すべてのユニット(司令官ではない)はゲーム開始時に4個のマスを持っており、そのマス1個が弾薬レベル1をあらわす。ユニットのすべてのマスに印が記入された場合、そのユニットは弾薬切れになる。そのユニットの上に「弾薬切れ」マーカーを配置する(そのユニットが北軍ユニットであり、かつ補給切れである場合には、その補給切れマーカーを「補給切れ・弾薬切れ」マーカーに置き換える)。ユニットが弾薬を補充した際に消される可能性があるため、弾薬表における印は常に鉛筆でおこなうこと。司令官は弾薬を持たない。

#### 弾薬を消費する方法

攻撃、防御に関わらず、戦闘においてユニットが「D」(混乱)の結果を受けた場合、弾薬レベル1を失う。所有プレイヤーは弾薬表のそのユニットの名前の隣にあるマス1個に印を記入する(例外：「D」を受けたユニットが既に弾薬切れである場合、弾薬レベルを失うことはない)。戦闘に参加したユニットが「D」の結果を受けなかった場合、弾薬レベルを失わない。複数のユニットが攻撃または防御を同じ戦闘においておこない、「D」を受けた場合、そのそれぞれが弾薬レベルを1失う。しかし、攻撃に参加せず、側面ボーナスの成立を助けたユニットは弾薬レベルを失わない。ユニットが1回の戦闘で1より多い弾薬レベルを失うことはないが、1ターンに1より多く失う可能性はある。弾薬は騎兵退却においては消費されない。

#### 弾薬切れの効果

弾薬切れのユニットは次のペナルティを受ける。

- 攻撃または防御をおこなう際の戦闘力は1/2となる。端数は整数になるように切り捨てられるが、いずれのユニットも戦闘力が1/2未満になることはない。戦意低下で、かつ弾薬切れのユニットは攻撃をおこなうことができない。攻撃または防御をおこなうユニットのスタックにおいては、弾薬切れのユニットすべての戦闘力を合計し、その合計を1/2にする。
- 攻撃及び防御においてその砲兵値は0になる。
- 騎兵退却をおこなう騎兵ユニットである場合、そのダイスから2を引く。

#### 弾薬補充

両プレイヤーは第15ターン及びそれより後の戦略サイクルにおける弾薬フェイズに、自軍のユニットすべてについて弾薬補充の試みをおこなうことができる。第5ターン及び第10ターンにおいて弾薬セグメントはおこなわれない。ユニットは弾薬切れでない場合でも補充を試みることができる。弾薬補充は次のとおりおこなわれる。

- ・完成(構築中ではない)の面の友軍集積所と同じ郡、または完成の面の友軍集積所が存在している郡に隣接する郡に存在しているユニットそれぞれについて、プレイヤーは弾薬表においてそのユニットの名前の横にある印2個を消す(例外:「西の郡」を参照)。
- ・最も近くにある完成(構築中ではない)の面の友軍集積所が存在している郡までの距離が郡2個の郡に存在しているユニットそれぞれについて、プレイヤーは弾薬表においてそのユニットの名前の横にある印1個を消すあるユニットからの距離が郡2個の友軍集積所が2個ある場合でも、そのユニットは印1個だけを消すことができる(例外:「西の郡」を参照)。
- ・最も近くにある完成(構築中ではない)の面の友軍集積所が存在している郡までの距離が郡3個以上の郡に存在するユニットは、その弾薬セグメントにおいて弾薬補充をおこなうことができない。

西の郡: マップの西端にある郡に存在するユニットは次の特別な補充ルールの対象となる。

- ・弾薬セグメントにおいてHighland郡に存在する北軍ユニットそれぞれについて、北軍プレイヤーは北軍集積所との距離にかかわらず、弾薬表においてそのユニットの名前の横にある印1個を消す。Highland郡に存在する南軍ユニットは通常どおり弾薬補充をおこなう。
- ・弾薬セグメントにおいてMineral、Hampshire、Hardy、またはPendleton郡に存在する北軍または南軍ユニットそれぞれについて、そのユニットが完成の面の友軍集積所と同じ郡、または完成の面の友軍集積所が存在している郡に隣接するいずれかの郡に存在している場合、所有プレイヤーは弾薬表においてそのユニットの名前の横にある印を2個ではなく1個消す。
- ・弾薬セグメントにおいてMineral、Hampshire、Hardy、またはPendleton郡に存在する北軍または南軍ユニットそれぞれについて、そのユニットが完成の面の友軍集積所が存在している郡までの距離が郡2個以上である場合、所有プレイヤーは弾薬表においてそのユニットの名前の横にある印を消さない。

ノート: (南マップの)Pendleton郡と(中央マップの)Hardy郡はマップ上においては接していないが、補充については隣接しているものとして扱う。

補充の制限: プレイヤーは1回の弾薬セグメントにおいて、記入されている印を1ユニットにつき2個より多く消すことができない。印2個を消される資格のあるユニットがその時点で印を1個のみ記入されている場合、印1個のみを消すことができる。ユニットがその時点で印を記入されていない場合、補充をおこなうことができない。あるユニットが4個より多い弾薬のマスを持することはできない。

包囲されたユニット: 周囲の6ヘクスすべてが敵軍が存在するヘクス、または敵軍ZOCであり、その6ヘクスのいずれにも友軍ユニットが存在していない場合、所有プレイヤーは弾薬セグメントにおいてそのユニットの名前の横に記入されている印を消すことができない。

弾薬の補充: 弾薬セグメントにおいて弾薬切れのユニットに記入されている印が1個以上消された場合、その弾薬切れマークは取り除かれ、それは通常の戦闘能力を取り戻す。そのユニットが北軍ユニットであり、かつ補給切れである場合には、その補給切れ・弾薬切れマークをただの補給切れマークに置き換える。

例: 北軍プレイヤーはマップ上に完成の面の集積所1個を持っており、それはFrederick郡のWinchester (N3333)に存在している。弾薬切れの北軍ユニット1個がHopewell (N3528、Frederick郡)に、印1個が記されている別のユニット1個がCharlestown

(N4927、Jefferson郡)に、印3個が記されているユニット1個がHoneyville (M1431、Rockingham郡)に、印2個が記されているユニット1個がCacapon Bridge (N1826、Hampshire郡)に、印2個が記されているユニット1個がStaunton (S2629、Augusta郡)に存在している。弾薬セグメントにおいて、Hopewellに存在するユニットは北軍の完成の面の集積所と同じ郡(Frederick)にいたため、印2個を消す(このユニットのマスには印が記されていないマスが少なくとも1個あるため、弾薬切れマークを取り除かれる)。Charlestownに存在するユニットは印1個を消す(Frederick郡に隣接するJefferson郡に存在しているため、通常はマス2個を消す資格がある。しかし、記されている印が1個だけであるため、消される印は1個だけである)。Honeyvilleに存在するユニットは、HoneyvilleがFrederick郡から郡2個の距離にあるRockingham郡にあるため、3個の印のうち1個を消す。Cacapon Bridgeに存在するユニットは印1個を消す(Hampshire郡に存在するユニットは、完成の面の集積所が存在する郡に隣接している場合でも、印1個のみを消す)。Stauntonに存在するユニットは、StauntonがFrederick郡から郡3個の距離にあるAugusta郡にあるため、印を消さない。

## 25.0 代用ユニット

各プレイヤーは6個の「代用(Sub)」歩兵連隊を持っている。ゲームに含まれている代用ユニットはその数の上限を規定する。すべての代用ユニットがその時点で使われているならば、それより多くを使うことはできない。しかし、代用ユニットが他のユニットに編入されたならば、それらはマップから取り除かれ再び使用可能になる。

### 21.1 分遣

兵力が2以上の歩兵連隊または旅団ユニットが行軍をおこなうときならいつでも、所有プレイヤーは活性化されているユニットから1個以上の代用ユニットを分遣することができる。

#### 分遣されたユニットの配置

分遣された代用ユニットは活性化されている歩兵ユニットがその行軍を開始したヘクスまたは活性化されているユニットがその行軍の間に進入したいずれかのヘクスに配置される。代用ユニットをマップに配置した後、活性化されているユニットはその行軍を続けることができる。配置された後、代用ユニットは通常通り機能する。どの時点で代用ユニットが分遣されたかは、その状態に影響する。

- ・活性化されているユニットがその行軍を開始するヘクスに代用ユニットが配置されたならば、その代用ユニットは活性化されているユニットがその行軍をおこなうために選ばれた前の時点の疲労レベルに等しい疲労マークを割り当てられる。活性化されているユニットが塹壕に入っており、行軍を開始するヘクスで代用ユニットを分遣する場合、その代用ユニットは活性化されているユニットが所有している塹壕マークと同じ種類のもを割り当てられる。
- ・活性化されているユニットがその行軍を開始したヘクスではないいずれかのヘクスに代用ユニットが配置されたならば、その代用ユニットはその時点における活性化されているユニットの疲労レベルに等しい疲労マークを割り当てられる。

所有プレイヤーは代用ユニットそれぞれの番号とそれが所属する方面軍(もしあれば)を紙片に記録しておくべきである(それを分遣したユニットと同じ方面軍に所属する)。代用ユニットはその方面軍司令官の特定の距離に留まることを強制されるわけではなく、実際には突発的に他の方面軍のユニットに編入されることもできる。しかし、その方面軍の所属は方面軍司令官の活性化または、突撃アクションに関係する。

## 分遣されたユニットの戦力

代用ユニットは常に0の砲兵値を持ち、活性化されているユニットから砲兵を割り当てられてはならない。プレイヤーが代用ユニットに割り当てられる兵力に等しい戦力マーカーを、活性化されているユニットの戦力マーカーと同じ面(統制または混乱)を上にして、その代用ユニットのすぐ下に配置する。その代用ユニットの兵力はその活性化されているユニットの兵力から引かれる。活性化されているユニットの減少した兵力を反映した新しい戦力マーカーが、置き換えられるマーカーと同じ面ですべてのユニットに割り当てられる。分遣の後、活性化されているユニットは最低でも1の兵力を有していなければならない。代用ユニットは兵力が4以下の戦力マーカーを割り当てられなければならない。活性化されているユニットが疲弊の面を上している、または補給切れマーカーを有している、または戦意低下マーカーを有している場合、このユニットによって分遣されるすべての代用ユニットもこれらの状態であればならない。

代用ユニットは活性化されているユニットが所有しているのと同じ数の弾薬ボックスを受け取る。受け取ったマス、弾薬表上のその代用ユニットの名前の隣に書き込む。活性化されているユニットが弾薬切れである場合、代用ユニットは弾薬のマスを受け取らず、弾薬切れマーカーを割り当てられる。

## 25.2 編入

編入フェイズにおいて、友軍歩兵ユニットと同じヘクスにスタックしている代用ユニットはそのユニットに「編入」されることができる。代用ユニットはその規模や所属に関わらず編入されることができる。

### 編入の方法

編入をおこなうためには、代用ユニットとそれに付属しているすべてのマーカーをアップから取り除く。編入される代用ユニットの戦力は編入先となるユニットの戦力に足され、このユニットは置き換えられる戦力マーカーと同じ面(統制または混乱)の増加した兵力を有する新しい戦力マーカーを得る(例外：編入される代用ユニットの戦力が編入先となるユニットの戦力より大きいならば、マップに残るユニットの新しい戦力マーカーはその代用ユニットの戦力マーカーと同じ面で配置される)。代用ユニットが別のユニットの編入され、その2つのユニットが異なる疲労レベルであるならば、その編入の後マップに残るユニットはその2つのうち高い方に等しい疲労レベルを受け取る。代用ユニットが別のユニットに編入され、そのうち1ユニットが疲弊の面で、もう1個が通常の面である場合、マップに残るユニットは疲労の面に裏返される(または疲労の面のままとする)。

### 編入の制限

代用ユニットはその戦力全体を編入されなければならない(その代用ユニットはマップから取り除かれなければならない)、その一部を別のユニットに編入することはできない。兵力の追加によってマップに残るユニットの兵力が9以上になるならば、代用ユニットの編入をおこなうことができない。

塹壕を有する代用ユニットを塹壕を有さないユニットに編入する場合、編入の後マップに残るユニットは塹壕を有さない(代用ユニットの塹壕マーカーは取り除かれる)。しかし、塹壕を有するまたは有さない代用ユニットを塹壕を有するユ

ニットに編入する場合、編入の後マップに残るユニットは塹壕を有する。

## 特別編入

両プレイヤーはこれらが代用ユニットではないにもかかわらず、ゲーム開始時にマップ上に存在している自軍の歩兵連隊を、編入に関する前述の制限に従って友軍歩兵ユニットに編入することができる。例えば、ゲーム開始時にマップ上に存在する10 ME歩兵連隊は、北軍歩兵ユニットのいずれかに編入されることができる。

## 25.3 代用ユニットと弾薬

ユニットが編入された場合、弾薬表に記入されている弾薬のマスが消す。編入先のユニットの弾薬のマス数はその時点のままとする(例外：編入されるユニットの兵力が編入先のユニットの兵力よりも大きい場合、編入の後にマップ上に残るユニットは代用ユニットが所有していた数に等しい弾薬のマスと割り当てられる)。

代用ユニットが弾薬補充をおこなう場合、弾薬表の印を通常どおり消す。しかし、印が記入されていない(または印の記入された弾薬のマスが残っていない)代用ユニットで、そのユニットが1個以上の印を消す資格を持つ場合、ある時点において印が記入されていないマスが4個より大きくならない範囲で、所有プレイヤーはその代用ユニットに弾薬のマスを追加することができる。

## 25.4 Branch及びMahone旅団

南軍のBranch及びMahone旅団は代用ユニットを分遣することができない。しかし、これらの旅団のどちらかまたは両方に代用ユニットを編入することは可能である。

## 26.0 ゲームの終了

上級ゲームの終了には2種類ある。

戦略イベント：戦略イベント(16.0を参照)によって戦略欄マーカーが戦略欄の7のマスに進んだ場合、そのターンの終了時にゲームは終了する(プレイヤーはゲームを終了する前にその戦略サイクルを完了しなければならない)。

第105ターン：戦略イベントによってゲームが終了していない場合、ゲームは第105ターン(6月19日)の終了時に自動的に終了する。

ゲーム終了時に北軍プレイヤーは勝利ポイントの合計を表にして、勝者と勝利の段階を決定する。

## 27.0 上級ゲームシナリオ

上級ゲームシナリオは1つだけである。ユニットは通常の面で、疲労レベル0、そして統制状態の戦力マーカーを持ってゲームを始める。いくつかのユニットはマップ外のマスでゲームを始める。これらにはマップ上に配置されるまで戦力マーカーを配置しない。ターン(Turn)マーカーをターン記録欄(Turn Record Track)上の3月7日のマスに配置する。これが第1ターンである。

# シェナンドア渓谷戦役

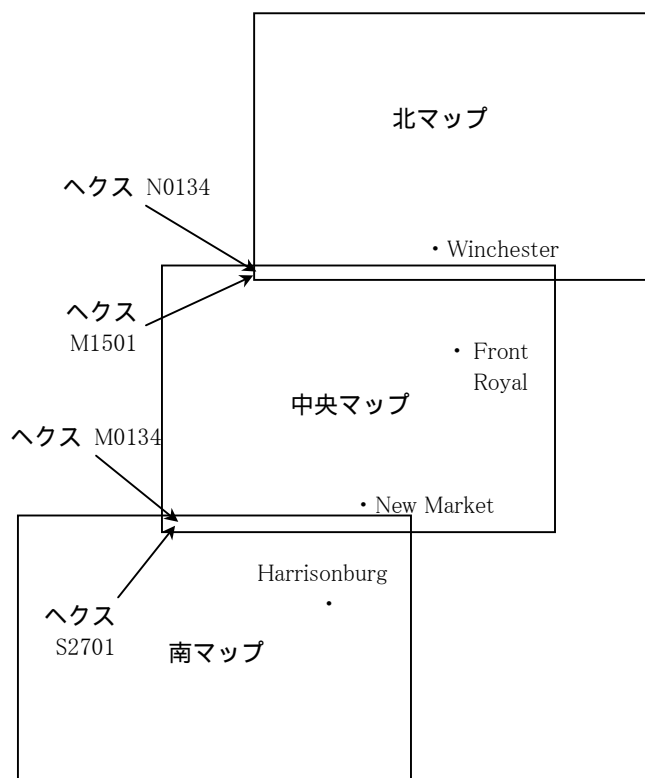
## THE SHENANDOAH VALLEY CAMPAIGN

### 27.1 上級ゲームシナリオ

マップ：3枚のマップすべてを使用する。

中央マップと北マップを繋げるためには、北マップの左端のヘクス列と中央マップの「1500」ヘクス列とが一直線になるように、北マップの南端と中央マップの北端とを合わせるように、中央マップと南マップを繋げるためには、中央マップの左端のヘクス列と南マップの「2700」ヘクス列とが一直線になるように、中央マップの南端と南マップの北端とを合わせる

両マップが重なる部分が少しでことに注意すること。例えば、N0134はM1501と同じであり、M0134とS2701とは同一ヘクスである。重なる部分において、北マップが中央マップの上になり、中央マップが南マップの上となる。北マップと中央マップの南端にある灰色の縁をカミソリで切り落とし、マップの端が南隣のマップとぴったりと繋がるようにする。(または、これらの端をハサミでまっすぐに切り、最南端にある奇数番号のヘクスの半分を切り落とす。これはマップの「有効な」領域を切り落とさないため、マップの縁を切り落とすためのより望ましい(しかし、より難しい)方法である。



ゲームの長さ：1862年3月7日から6月19日、105ターン。  
ノート：ゲームは戦略イベントのためにより早期に終了することがある(26.0を参照)。

北軍セットアップ：英文ルール35ページ、「Advanced Game Set-up」の「UNION SET-UP」を参照

重要なノート：北軍の戦力マーカーを節約するため、ゲーム開始時にマップ外に配置される北軍ユニットの下には戦力マーカーを配置しない。増援フェイズにこれらのユニットをマップ上の特定のヘクスに配置する時点においてのみ、その下に戦力マーカーを配置する。

南軍セットアップ：英文ルール36ページ、「Advanced Game Set-up」の「CONFEDERATE SET-UP」を参照

\* VA Militiaは完成済みの要塞マーカーの下でゲームを始める。

重要なノート：南軍の戦力マーカーを節約するため、ゲーム開始時にマップ外に配置される南軍ユニットの下には戦力マーカーを配置しない。増援フェイズにこれらのユニットをマップ上の特定のヘクスに配置する時点においてのみ、その下に戦力マーカーを配置する。

### 特別ルール

- 1 南軍プレイヤーは以下の移動制限に従う。
  - a VA Militiaは第87ターン(6月1日)になるまで活性化されることができない。北軍ユニットがAugusta郡のいずれかのヘクスに進入した時点でこの制限は解除される。
  - b ゲーム中、南軍ユニットは南マップの西端にあるヘクス(S0101からS0122)のいずれかに進入することも、退却することもできない。しかし、これらのヘクスに存在する北軍ユニットを攻撃することはできる。
- 2 北軍プレイヤーは以下の移動制限に従う。
  - a Schenck旅団は第56ターン(5月1日)になるまで活性化されることも、塹壕構築をおこなうこともできない。以下の3つの条件の1つが満たされた場合、この制限は解除される。
    - 1) 南軍ユニットがHardy郡のいずれかのヘクスに進入した。
    - 2) 戦略欄(Strategic Track)マーカーが4のマスに到達した。
    - 3) 戦略表において「北軍増援」の結果が生じた。
  - b Gorman旅団は第5ターン(3月11日)になるまで活性化されることも、塹壕構築をおこなうこともできない。

### 勝利条件

ゲーム開始時に、勝利得点欄(Victory Point Track)に、3個の北軍VP(Union VP)マーカー(「×1」、「×10」及び「×100」を「0」、「00」及び「000」のマスに配置する。北軍プレイヤーは以下の事柄によってVPを得点そして失点し、北軍プレイヤーはその時点のVPの合計を反映させるようマーカーを修正すべきである(マーカーが押されて動いてしまう場合には、別の紙片においてVPを記録しておくのも良い考えである)。北軍VPの合計が負の数になる場合、VPマーカーを裏面(「マイナス」)に裏返す。

VP	理由
+35	郡支配セグメントにおいて、北軍プレイヤーがAugusta郡を支配しているごとに。
+3	郡支配セグメントにおいて、北軍プレイヤーがFrederick郡を支配しているごとに。
+3	郡支配セグメントにおいて、北軍プレイヤーがShenandoah郡を支配しているごとに。
+2	郡支配セグメントにおいて、北軍プレイヤーがWarren郡を支配しているごとに。
+1	郡支配セグメントにおいて、北軍プレイヤーがHighland郡を支配しているごとに。
+1	郡支配セグメントにおいて、北軍プレイヤーがRockingham郡を支配しているごとに。
+3	戦闘、退却、または騎兵退却(延長行軍、強行軍、または



- 敵軍ZOCから敵軍ZOCへの移動ではない)において失われた南軍兵力1ポイントにつき。
- +? 撤退セグメントにマップから退却した北軍歩兵旅団ごとに(19.2を参照)。撤退した各旅団について受け取るVPの値を決定するために、北軍撤退表(Union Withdrawal Chart)を参照する。
  - +2 戦略欄(Strategic Track)マーカーが5、6、または7のマスに存在する場合、撤退セグメントの終了時に南軍のBranch旅団がマップ上のいずれかの場所に存在しているごとに、北軍プレイヤーは2VPを得点する。Branch旅団が既に撤退しているか、まだ到着していない場合(19.1を参照)、北軍プレイヤーはいかなるVPも受け取らない。
  - +2 戦略欄(Strategic Track)マーカーが5、6、または7のマスに存在する場合、撤退セグメントの終了時に南軍のMahone旅団がマップ上のいずれかの場所に存在しているごとに、北軍プレイヤーは2VPを得点する。Mahone旅団が既に撤退しているか、まだ到着していない場合(19.1を参照)、北軍プレイヤーはいかなるVPも受け取らない。
  - +4 戦略欄マーカーが6のマスに進み、かつ「北軍の大規模な勝利」がおきた場合(18.1を参照)、北軍プレイヤーはゲーム終了まで、撤退セグメントの終了時ごとに4VPを得点する。例外：撤退セグメントの開始時に、南軍プレイヤーが兵力4以上の南軍歩兵(Branch及びMahoneを除く)を撤退させる場合、北軍プレイヤーは撤退セグメントの終了時に北軍大規模な勝利による4VPを得点することはできない。
  - 3 戦闘、退却、騎兵退却、またはHarpers Ferryの降伏(延長行軍、強行軍、敵軍ZOCから敵軍ZOCへの移動、または補給ではない)において失われた北軍兵力1ポイントにつき。
  - 2 郡支配セグメントにおいて、北軍プレイヤーが以下の郡それぞれを支配していないごとに。
    - Jefferson
    - Hardy
    - Berkeley
    - Hampshire
    - Morgan
    - Mineral
- 例：第50ターンの郡支配セグメントにおいて、北軍プレ

- イヤーがHardy、Hampshire、及びMineral郡を支配していない場合、9VPを失う。
- 12 郡支配セグメントにおいて、南軍プレイヤーがFrederick郡を支配しているごとに。
  - 12 郡支配セグメントにおいて、南軍プレイヤーがHampshire郡を支配しているごとに。
  - 15 郡支配セグメントにおいて、南軍プレイヤーがMorgan郡を支配しているごとに。
  - 20 郡支配セグメントにおいて、南軍プレイヤーがBerkeley郡を支配しているごとに。
  - 22 郡支配セグメントにおいて、南軍プレイヤーがJefferson郡を支配しているごとに。  
 ノート：ある郡支配セグメントにおいて、南軍プレイヤーが1つより多い郡を支配するための要件を満たしている場合、北軍プレイヤーは最も高いVP損失となる郡についてのみVPを失う。
  - 18 郡支配セグメントにおいて、少なくとも3個の南軍歩兵旅団がMaryland(すなわち、Potomac川の北のすべてのヘクス)のいずれかのヘクスに存在しており、その部隊の兵力の合計が少なくとも9である。  
 ノート：このVP損失は、南軍歩兵旅団が1回より多くの郡支配セグメントにおいてMarylandに存在していたとしても、ゲーム中に1回のみ生じる。
  - ? 北軍参戦セグメントにおいてマップに参戦した北軍歩兵旅団ごとに(20.0を参照)。参戦した歩兵旅団それぞれについて失われるVPの値を決めるためには、北軍参戦表(Union Commitment Chart)を参照する。北軍プレイヤーは、参戦した騎兵ユニット及び司令官についてVPを失わない。

ゲーム終了時に北軍のVPの合計を決定し、プレイヤーは以下の表を参照して勝者を決める。

北軍VP	勝者
271以上	北軍決定的勝利
188から270	北軍実質的勝利
105から187	北軍最低限の勝利
-4から104	南軍最低限の勝利
-113から-5	南軍実質的勝利
-114以下	南軍決定的勝利

# デザイナーズ・ノート

Joe Balkoski

Avalon HillのGreat Campaigns of the American Civil Warシリーズの第4作、「Stonewall in the Valley」による。私たちは本作の発売により、南北戦争の東部戦域を全7作のゲームで扱うプロジェクトの中間点を通じた。このプロジェクトの完成時には、15枚のマップを連結することで、Virginia州PetersburgからPennsylvania州Harrisburgまでの地域を、116,000分の1(1ヘクスが約1マイル)のスケールで再現することになる。

私はこのプロジェクトにすっかり魅了されてしまったことを告白しなければならない。1991年にこのシリーズを開始したとき、私は既に13年にわたって南北戦争の研究を続けており、この戦争の東部戦域において新たに学ぶようなことはほとんどないだろうと考えていた。しかし、それは誤りだった。国会図書館にある戦争当時の地図や、公式記録に含まれている将軍たちの報告や手紙を通じて、一般的な二次資料や参考書の背後にある隠された南北戦争を発見して、私は嬉しい驚きを味わった。これらの一次資料は、私がゲームの焦点を1862年の春における将軍たちの実際の思考過程にあわせ続けることや、歴史的な後知恵の罨を避ける上での助けになった。私はこのゲームをJacksonが天才であるとか、Banksが無能であるといったような命題を裏付けたり、証明したりするために作ったのではない。むしろ、このゲームにおける私にとっての最大のゴールは、1862年3月のShenandoah Valleyにおける戦略上の選択肢を、その場にいた将軍たちが理解していたとおり再現することであった。このゲームにおいては、天才になるのも無能になるのもあなた次第なのである。

南北戦争の重要な一次資料を用いた作業は、私にとってエキサイティングであり、かつ時には地味な経験だった。例えば、現在は国会図書館に保存されている、Jedediah Hotchkissの有名なShenandoah Valleyの戦争当時の地図を広範囲にわたって使用したが、これはStonewall本人が使用したものである！ほとんど用いられることのなかったこれらの資料から断片的な情報を集め、より広い範囲の受け取り手に渡すことは、このプロジェクトの最も価値ある特徴のひとつである。

あなたがこのシリーズの過去の3作を所有していたり、プレイしているならば、現代の歴史家たちが南北戦争の研究において会戦に重きを置きすぎて、戦役をほとんど重視していないという私の主張をおそらくよくご存知だろう。私はすべてのGettysburgの戦いの歴史書が、会戦そのものの紹介と同じページ数を、会戦がなぜ、どうやって生じたかについての議論に割くべきであると考えている。

つまり、今日における南北戦争に関するすべての事柄に対する熱狂とは裏腹に、私は南北戦争の研究には空白が存在すると確信している。これがこのゲームシリーズを始めた理由である。例えば、Stonewall Jackson's Wayにおいては、Leeが進んで自らの軍を二分し、型どおりの補給線を放棄したことによって、第二次Manassasにおける南軍の勝利がもたらされたことを啓発した。Here Come The Rebels!でシミュレートされたLeeのMaryland侵攻では、同じ大胆さがAntietamにおける大災害を引き起こしかけた。Roads To Gettysburgにおいては、LeeがPennsylvania侵攻に没頭するあまり、彼の真の目標であったPotomac軍に対する注意をおろそかにしたこと、具体的には北へ進む北軍を撃破する機会を逃したことを私たちは学んだ。

南北戦争における真の才気は戦術レベルよりも戦略レベルにおいて見出されるものである。南北戦争における将軍たちが戦術的な意味において発明的であったことはほとんどなく、その事実は南北戦争の会戦におけるおびただしい死傷者の数

によって証明されている。その一方で南北戦争の将軍の多くは戦略の実行や、Napoleon自身が着目した新しい戦争のやり方を確立するという点において才気にあふれていた。この点においてもっとも有名なのはおそらくStonewall Jacksonであり、1862年における彼のShenandoah Valley戦役は、今なおアメリカの軍事戦略の独創的な一例として、そして数に劣る軍がより大きな敵軍を翻弄し、打ち負かした古典的な事例として見られている。

Shenandoah戦役のゲームの制作はいくつかの独特な問題を提示した。両軍がこの地域を、戦い続けるに足る重要な場所であると考えた本当の理由を発見し、よく知られたValleyの伝説の正体を暴くことが困難であることに私は気づいたのである。さらに、敵のみならず自らの部下をも困惑させたStonewallの伝説的な秘密主義は、現代の歴史家たちでさえも手に負えない恐ろしい謎であることが判明した。私たちはJacksonがValleyにおいて何をおこなったかを正確に知っているが、彼がなぜそうしたかを割り出すことは依然として困難である。戦役における将軍の目標を明快に理解できていない場合、プレイヤーが達成するためのゴールを創造する作業はゲームデザイナーのにとって厄介な過程となり、プレイヤーのゴールを合理的で単純かつ正確な方法として定められなければ、そのゲームはリアリティも、教育的価値(そのようなものがあつたとしても)ほとんど持たなくなる。

このゲームのデザイン過程における最初の、そしてもっとも明白な問題点はマップであった。1862年の春にJacksonの軍が踏破した範囲は巨大であり、それはこのシリーズでこれまで出版されたいずれのマップよりもはるかに広い。さらに、Jacksonはこの戦役においてMaryland州に一度も進入しなかったが、彼がそれをおこなう脅威は常に存在し、北軍はそれを防ぐための警戒をしなければならなかった。つまり、Maryland州の西部が含まれなければならなかった。これらのことから、JacksonのValley戦役の全地域を網羅するためには、マップを通常の2枚ではなく3枚にする必要があると、私はリサーチの最初の数日において決心した。3枚のマップであっても窮屈だった。McDowellやMoorefield、Franklin、Romney、Harpers Ferry、そしてSwift Run Gapといった、この戦役において両軍が行軍した重要な舞台のいくつかは、マップの端の近くにあることに注意すること。

もうひとつの重要な考察は、Stonewall in the Valleyのマップを既出の3作のゲームに含まれているマップと完全に接続できるものにするということだった。これはマップの南北のヘクス列の向きをこれまでのマップと完全に同じにして、シリーズのマップ9枚すべてをまっすぐに並べられるようにしなければならないことを意味しており、厄介なものであった(このゲームのデザイン過程の初期において、私はマップを斜めに並べ、ヘクス列が北東から南西に走るようにする可能性について考えた。しかし、既出のマップとまっすぐに接続することが不可能になるため、私はこのアイデアを早々に捨てた。)

Stonewall in the Valleyの3枚のマップの少し不規則な配置は一見扱いづらいものに見えるかもしれないが、私がコンベンションで会ったゲーマーたちの意見は、彼らが持っている本シリーズの既出のゲームのマップに追加して、南北戦争の東部戦域全体の巨大なプレイエリアを作ることができるようにするというものが圧倒的多数だった。9枚のマップを連結した最初の人間として(リビングルームの床を使った!)、私はこの意見に賛同したと言わなければならない。連結されたマップは非常に印象的な眺めであり、我々はAHの美術部門のCharlie KiblarとKurt Millerに感謝しなければならない。私は

Robert E. Leeがこのマップを買ったがったのではなかつたと思わずにいられない。国会図書館において南北戦争において司令官たちが使用することができた典型的な地図の嘆かわしさを見る限り、彼はおそらく大金を支払ったに違いない。

このゲームにおける最も辛い挑戦はおそらく地図作成におけるリサーチだった。本シリーズの既出のゲーム3作においては、第二次Manassas、Antietam、そしてGettysburg戦役において軍が行軍や戦闘をおこなった郡の良質な地図が19世紀中期に作成されていたため、南北戦争当時のマップを探すことは時間を要したものの比較的容易だった。1862年における文明から離れた場所の、適切な規模の地図を見つけることはより困難であることを私は認識すべきだった。

Shenandoah Valleyの西の地域、特にHampshire郡、Hardy郡、Pendleton郡、及びHighland郡の地図を作成し始めた際、私は本当の問題にはまり込んだ(この4つの郡の最初の3つは当時Virginia州だったが、現在はWest Virginia州である)。この地域は当時(そして現在も)過疎状態にあった。不幸なことにJed Hotchkissは彼の有名なValleyの地図においてこの地域を扱っていなかった。私は通常使用していた南北戦争当時の地域ごとの地図の縮尺を2倍または3倍にしたもの当てにすることをやめた。これらは主要な道路と居住地の場所を特定する場合に便利だったが、細部において私が望んだ何かが不足することがしばしばあった。さらに、これらの地図は互いに矛盾しており、私はそれが単なる誤りなのではないかとしばしば疑問を持った。しかし私は、これらの山がちな郡における地形の性質によって道路や小道を、例えば溪谷に沿ったり、峠を通ったりといったような、論理的かつ容易に特定できるパターンにあてはめていくことができるという事実で慰められた。つまり、南北戦争の地図に混乱や矛盾が存在していた際には、現代のWest Virginia州の道路地図であっても居住地や道路の本当の位置を特定する上で非常に大きな助けとなったのである。

Stonewall in the Valleyと本シリーズの他のゲーム3作との大きな違いのひとつはユニットの規模である。既出のゲームにおいては軍団及び軍司令官だけが「司令官」としての地位を担っており、戦闘ユニットは多くの場合において師団だった。しかしValleyにおいては、JacksonとBanksがそれぞれ2個師団より多くを擁することはなかった。実際、1862年5月の下旬にJacksonがFront RoyalとStrasburgでBanksを奇襲した際、Banksが持っていたのは歩兵2個旅団のみであった。Jacksonが一時に17,000人(34戦力ポイント)より多くの兵士を持つことはなく、この戦役の初期において持っていた兵力はそれより遥かに少ないものであった。Kernstownにおいて彼が持っていたのは4,000人の歩兵だけだったのである!

最も明白な解決策はユニットの規模を一段階落とすこと、つまり戦闘ユニットを師団から旅団に、司令官は軍団から師団司令官にすることであった。私はJackson、Banks、Fremont、そしてMcDowellにいくつかの特別な能力を持たせ、「方面軍」司令官としてデザインした(実際にはJacksonの部隊だけが「方面軍(district)」として知られるもので、3人の北軍司令官はそれぞれ「方面軍(Department)」を指揮していた)。この変更による影響は、この戦争の初期における部隊の兵力が、より後期に比べて大幅に多かったことを考慮した場合には、実際のところほとんど生じない。例えばValley戦役の開始時において、「ドイツ人(German)」師団として知られるBlenkerの北軍師団は3個旅団、合計約10,000人で構成されていた。1年と少し経っただけのGettysburgにおいて、Blenkerの兵士たちの多くが何度かの再編成の後に所属していたHowardの第11軍団は、3個師団及び6個旅団を持っていたが、兵士の数は元のBlenkerの師団よりも2,000名少なかったのである。

デザインにおいて最も重要な要素は、両軍が1862年の春に

Shenandoah Valleyにおいて成し遂げようとしていたことを割り出すことであることは明白だった。私がこれに失敗すれば、プレイヤーのゴールを特定すること、そして合理的で正確な勝利条件を作ることが不可能になってしまう。私の友人たちとおこなった思考を刺激するたくさんの議論の後、私は数々の歴史書がValley戦役の戦略的論点を、南北戦争においてWashingtonとRichmondにいた上級の戦略立案者たちの視点に立って、適切に取り扱っていないという驚くべき結論に到達した。そして私は、その代わりにJacksonと彼の成し遂げたことが圧倒的に重視されていることを発見したのである。RichmondにいたJefferson Davisと(当時Davisの補佐だった)Robert E. Leeの考えた基本的な計画に、Jacksonがどれだけ適合していたかに関する注意はほとんどなされていない。Valleyにおける北軍の目的への関心はさらに低い。私の最終的な分析では、Jacksonは一貫して敵軍を作戦的に出し抜き続け、戦場においては彼らを負かし続けたが、歴史家たち彼に名声を与える根拠としているValleyにおける戦略的大勝利を彼が達成したと私は確信できない。もちろん、この主張に異論のある人はいるだろうが、私はあながたこのゲームをプレイするか、マップ上でコマを動かしながら「歴史としてのゲーム」の章を追っていけば、おそらく私に同意するだろうと思っている。

Abraham Lincolnにとって、1862年春におけるShenandoah Valleyはそれほど重要な場所ではなかった。2年後、Valleyが南軍の「パンかご」として見られるようになったときに、Lincolnはここをはるかに重要な場所として認識するのである。しかし、戦争の初期においてLincolnが自らの軍にValleyにおいて望んだのは、Washingtonと合衆国に属する西部の州を最短距離で結ぶBaltimore and Ohio 鉄道(B&O)を守ることであった。Lincolnの考えは、Shenandoah Valley及び周辺の郡においてこれを達成する最も効果的な方法は、B&Oから南に前進した防御線を20,000人程度の非常に小規模な北軍部隊で保持することにより、この鉄道線が反乱軍の襲撃によって切断されないようにするというものだった。B&Oの南約20マイルにあるWinchesterは、単線のWinchester and Potomac支線でB&Oと直接結ばれていたため、この前進した防御地点にいる北軍兵士たちにとっての兵站に関する焦点だった。1862年の3月初旬にJoe Johnstonの南軍の主力がManassas周辺の陣地から南に向けて退却した際、Winchesterの南約20マイルにあるFront Royalの街は、Manassas Gap鉄道にまたがっていたが故にB&Oの前進防御線のもうひとつの焦点となった。この鉄道線はShenandoahからVirginia州東部の北軍兵士やWashingtonそのものに直接繋がる鉄道線だったのである。

Valley戦役においてJacksonがB&Oの切断を1回しかおこなわず、それが非常に短い期間だけだったことは重要である。実際、WinchesterとFront Royalの北軍の前進防御地点が数日より長く反乱軍の手に落ちることはなかった。1862年の5月終盤にJacksonがBanksを敗走させ、Winchesterにおいて多量の北軍の物資を捕獲した事実は有名である。しかし、Jacksonの16,000人の歩兵がBanksの6,000人を圧倒していたことは一般的には知られていない。

両軍がより重要な戦域からShenandoahに引き抜いた兵士の数を算出することは、私たちがValley戦役における成否を判定するための最良の方法であるため、Jacksonが兵力においてBanksに優越していたことは非常に意味がある。この視点から見た場合、Jacksonの戦役は成功していない。5月中旬にValleyにいるBanksの歩兵部隊が2個旅団だけに減少していることを知ったJefferson Davisは不満を感じていた。Banksは戦役の開始された3月には9個旅団を持っていた。このうち、Sedgwick師団の3個旅団は3月に半島へと海上輸送され、さらに4個旅団(Shields師団の3個とWilliams師団の1個)がMcDowellのRappahannock方面軍に転出されていた。重要なことは、

McDowellがValleyからの増援を得た後に、2個師団(FranklinとMcCall、約20,000人)を増援として半島のMcClellanに直接海上輸送できたことである。

Valley戦役におけるJacksonの主要な目的は北軍をRichmondの正面から引き離すことだったが、Lincoln大統領はその首都保全への関心が誇張されがちであるものの、Shenandoahが副戦場であるという彼の信念は揺らがなかった。伝説的なMcClellanとの戦略上における不一致においてさえも、LincolnはRichmondに向けた戦役を実行するために充分以上の兵員と補給を与えたのである。McClellanが彼の使命を果たすことに失敗したことはLincolnの責任ではないという点について、歴史家たちは同意するだろうと私は思っている。

Jacksonが5月下旬にWinchesterへとValleyを駆け下り、LincolnにMcDowellの2個師団(約20,000人)をShenandoahへと参戦させることを強要したことは真実である。この決断を振り返った場合、それが何も達成しなかった故に考慮不足なことに見える。実際、Jacksonと交戦したのはMcDowellの2個旅団だけであり、それは失敗に終わっている。しかし、LincolnがMcDowellの部隊をShenandoahに転進させたことは、その意図をほとんど達成しているのである。JacksonがStrasburgにおいて包囲され、撃破されなかった事実は、Stonewallの優秀さよりもMcDowellの部下たちの無能さによるものである。この視点から見た場合、McDowellをShenandoahに転進させるというLincolnの決断は、今日において歴史上の後知恵を用いて見た場合ほど馬鹿げたものではないのである。

Valley戦役におけるJacksonの最も重要な成果が、McDowellの20,000人の兵士たちが陸路を前進し、Richmondの正面においてMcClellanを支援することを妨げたことにあるのは明白である。彼らが半島戦役の最終的な結果を変えることができたかどうかは議論の余地がある。しかし、McClellanへの増援を妨害したことは、Jacksonが17,000人という、5月から6月初旬に半島のNorthern Virginia軍でMcClellanと同じ階級にあったJohnston(後にLee)にとって有用なものとなりえた十分な数の増援を妨害したことであった。実際、6月25日の七日戦争開始時においてJacksonが無計画にRichmondの正面に到着したことが、LeeがMechanicsvilleとGaines' MillにおいてMcClellanを

撃破することに失敗した主要な理由のひとつとして、歴史家たちによって度々引用される(この点についての続きは本シリーズの第5作にて)。

1862年6月17日、Jacksonは静かにValleyを放棄してRichmondに出発した。北軍兵士たちは彼が去るのを見て喜んだが、彼の出発を妨害したり、彼の不在を荒らしたりすることはなかった。これは両軍がまだ、Shenandoah Valleyを基本的な戦略において大きな重要性をもつものと考えていなかっただけだということを証明している。このゲームにおける私の主要な目的のひとつが、実際にはShenandoahが副戦場であったことをはっきりさせることであった。しかし、その戦役が副次的なものであったという事実は、それが複雑ではないことを意味していない。事実、複雑さと不確定さがこの戦役をこれまでの本シリーズにおいて最も興味深いものにしている。

私がかねてより、すべてのゲームデザイナーにとっての第一のゴールは、彼または彼女がプロジェクトに置いた熱狂をとらえ、プレイヤーに可能な限り単純に知らせることでなければならぬと考えている。主題に関する私の情熱がゲームデザインに反映されることを私は熱烈に望んでいる。もしあなたがこのゲームからプレイの楽しさと、私がゲームから学んだのと同じようにゲームから学ぶことの楽しさを半分ずつ感じてくれるならば、私は満足するだろう。

シリーズの将来について語ると、既に作業がおこなわれている第5作はPotomac軍のFort Monroeへの上陸から七日戦争の終了までの半島戦役を扱っている。現代の用語を使うことを許されるならば、半島戦役は陸軍と海軍の「共同」作戦であった。実際、伝説的なMonitorとMerrimacはこの戦役において大きな役割を演じた。つまり、James川及びYork川における海軍作戦のルールはゲームシステムの興味深い新たな側面となる。物事が計画通り進んだ場合、第6作はWildernessからCold HarborまでのGrantのLeeに対する1864年の攻勢との取り組みとなり、第7作は第6作が切り捨てた部分を取り上げて、GrantのJames渡河とPetersburg包囲を扱う。

ゲームを楽しんでください。あなたの支持と継続に感謝します。

---

## 訳者による注記

1.0～12.0:GCACW標準基本ゲームルールを用いてプレイすることを前提に、本書をGrant Takes Commandと同じ体裁に編集した。1.0の後半、「ゲームの備品」と「略語」を除く2.0、及び3.0から12.0はGCACW標準基本ゲームルールに記述されているため、7.5の一部(Ashby)と12.0の基本ゲームに関する記述を除いてすべて省略した。

13.0「基本ゲームシナリオ」: 原文には基本ゲームシナリオの数を4つと書かれているが、本書では追加シナリオの「バス」、「ニュー・マーケット」、及び「ピードモント」を追加したのでシナリオの数を7つと記述した。

27.1「シェナンドア溪谷戦役」: The Skirmisher 第1号 17.4の記述に従って、勝利条件を修正した。

### Stonewall in the Valley

日本語訳 2005年6月13日発行

作成者: 高澤 俊一 (takasawa@mars.dti.ne.jp)

<http://www.takasawas.jp/gameapes/>

## ランダムイベント表

ダイス	結果
2	雨 (現在+2)*
3	雨 (現在+1)
4	効果なし†
5	雨 (現在)°
6	北軍騎兵の増援
7	効果なし
8	北軍指揮の停滞
9	効果なし
10	Ashby
11	南軍指揮の停滞
12	雨 (現在+2)

- \* 5月1日及びそれより後においては「雨 (現在+1)」に読み替える。
- † 5月1日及びそれより後においては「雨 (現在)」に読み替える。
- ° 5月1日及びそれより後においては「効果なし」に読み替える。

## 戦略表

ダイス	結果
2	小康状態*
3	戦略マーカーの前進
4	小康状態†
5	小康状態°
6	戦略マーカーの前進
7	小康状態°
8	戦略マーカーの前進
9	小康状態°
10	南軍の増援
11	北軍の増援
12	小康状態*

- \* 5月10日(第65ターン)及びそれより後においては「南軍の増援」に読み替える。
- † 5月10日(第65ターン)及びそれより後においては「北軍の増援」に読み替える。
- ° 5月10日(第65ターン)及びそれより後においては「効果なし」に読み替える。

## Harpers Ferry表

ダイスの合計	結果
11	効果なし
12	降伏(17.0を参照)

修正(累積する):

- +3: 砲兵値が少なくとも1ある南軍歩兵ユニットが N5623 (Naval Battery)にいる。
- +1: 砲兵値が少なくとも1ある南軍歩兵ユニットが N5624 (Loudoun Heights)にいる。
- +1: 砲兵値が少なくとも1ある南軍歩兵ユニットが N5423 (Bolivar Heights)にいる。

## 北軍撤退表

ターン	得点するVP
5	MV × 3
10	MV × 2 <sup>1</sup> / <sub>2</sub> *
15-20	MV × 2
25-30	MV × 1 <sup>1</sup> / <sub>2</sub> *
35-40	MV + 2†
45-50	MV + 1
55-65	MV × 1
70-80	MV × <sup>1</sup> / <sub>2</sub> *
85-95	MV × <sup>1</sup> / <sub>4</sub> *
100+	0

\* 端数切り上げ。

† 例外: 撤退したユニットの兵力が1の場合、得点するVPは2(3ではない)で、撤退したユニットの兵力が2の場合、得点するVPは3(4ではない)。

MV: 兵力

VP: 勝利ポイント

ノート: その戦略サイクルの北軍撤退セグメントにおいてマップから撤退する北軍歩兵ユニットそれぞれの兵力を調べ、その値を現在のターンについて前述されているとおりに修正する。撤退する司令官についてVPは得点されない。騎兵ユニットは撤退することができない。例えば、第50ターンに撤退する兵力5のユニットによって北軍プレイヤーは6VPを得点する(5+1=6)。

## 北軍参戦表

ターン	失点するVP
5-25	-
30	-11
35-40	-10
45-50	-9
55-60	-8
65	-7
70	-6
75-80	-5
85	-4
90-100	-3
105	0

VP: 勝利ポイント

ノート: 北軍プレイヤーは、その戦略サイクルの北軍参戦フェイズにおいて「参戦」した歩兵ユニットそれぞれについて記された値のVPを失点する。参戦した司令官及び騎兵ユニットによってVPの失点は生じない。ユニットは30ターンになるより前に参戦することはできない。

## 北軍徴発表

ダイス	結果
3以下	成功
4以上	失敗

修正(累積する) :

- +1: 徴発をおこなうユニットがHardy、Hampshire、Mineral、Morgan、またはPendleton郡に存在している。
- +1: 徴発をおこなうユニットのその時点における疲労レベルが1である。
- +2: 徴発をおこなうユニットのその時点における疲労レベルが2である。

ノート:北軍プレイヤーは、回復フェイズのステップ2において徴発をおこなう自軍ユニットそれぞれについてダイスを1個ふり、この表を参照しなければならない。徴発に成功したユニットはその補給切れマークを取り除かれ、徴発に失敗したユニットは補給切れマークをそのまま残す。

## 郡の支配

支配を決定する方法

- ・郡支配セグメントにおいて、兵力1以上の北軍歩兵ユニットが支配郡に存在している場合、北軍プレイヤーはその郡を支配する。また、これに加えて、その郡に存在する北軍ユニットすべて(騎兵を含む)の合計兵力が少なくとも2でなければならない。
- ・郡支配セグメントにおいて、北軍プレイヤーがその時点で支配していない郡に存在する南軍ユニットすべて(騎兵を含む)の合計兵力が8以上である場合、南軍プレイヤーはその郡を支配する。このユニットはその郡のどこに存在してもよく、支配郡に存在している必要はない。

郡	支配郡都
Augusta	Staunton (S2629)
Berkeley	Martinsburg (4317)
Fauquier	Markham Depot (M5616)
Frederick	Winchester (N3333)
Hampshire	Romney (N0124)
Hardy	Moorefield (M0407)
Highland	McDowell (S0218)
Jefferson	Harpers Ferry (N5524)
Mineral	Patterson's Depot (N0111)
Morgan	Sir John's Run (N2895)
Rockingham	Harrisonburg (S3712)
Shenandoah	Strasburg (M3712)
Warren	Front Royal (M4615)

## 戦略欄 (Strategic Track)

<p>Box 0 ゲーム開始時に 戦略マークを 配置する</p>	<p>Box 1 Potomac軍 半島に上陸</p>	<p>Box 2 北軍 半島で増大</p>	<p>Box 3 Yorktown包囲  ノート1を参照</p>
<p>Box 4 Williamsburgの戦い  ノート2を参照</p>	<p>Box 5 Richmondに前進  ノート3を参照</p>	<p>Box 6 Seven Pinesの戦い  ノート4を参照</p>	<p>Box 7 ゲーム終了</p>

- 1 Ewell師団が到着する(Ewell、Taylor、Trimble、Elzey、2/6 VA騎兵)。
- 2 北軍プレイヤーはManassas Gap RRの駅に集積所を構築し始めることができる。
- 3 北軍プレイヤーはWinchester and Potomac RRの駅に集積所を構築し始めることができる。また、北軍プレイヤーはBranchまたはMahone、またはこの両方の旅団がマップ上に存在している場合、南軍撤退セグメントごとにVPを得点する(シナリオ5の勝利条件を参照)。
- 4 ダイスを1個ふり、1の場合は南軍の大規模な勝利、2、3、または4の場合は南軍の小規模な勝利、5の場合は北軍の小規模な勝利、6の場合は北軍の大規模な勝利(18.1を参照)。