

GCACW シリーズルール

VERSION 1.1

Great Campaigns of the American Civil War Standard Basic Game Rules Version 1.1



Licensed by:



Properties
Group

THE BATTLE ABOVE THE CLOUDS BY MORT KUNSTLER
©1992 MORT KUNSTLER, INC.

1.0 はじめに

このルールブックは、これまでに発売されているグレート・キャンペーン・オブ・ザ・シビル・ウォー・シリーズ (GCACW) の 8 つのゲームの基本シリーズルールです。8 つのゲームは発売順に以下の通りです。

Stonewall Jackson's Way (SJW)
Here Come the Rebels! (HCR)
Roads to Gettysberg (RTG)
Stonewall in the Valley (SIV)
Stonewall's Last Battle (SLB)
On to Richmond! (OTR)
Great Takes Command (GTC)
Battle Above the Clouds (BAC)

初期 6 作には、発売する毎に改訂された基本シリーズルールブックが入っていました。その後、基本シリーズルールは GCACW シリーズのゲーマーズガイド『The Skirmisher』創刊号に掲載された基本シリーズルール・アップグレードキットで統一されました。このアップグレードキットには、統一された基本シリーズルールに対するゲーム毎の変更点がまとめられています。基本シリーズルールが統一されたため、『Great Takes Command』からルールブックは基本シリーズルールとゲームルールの 2 冊に分けられています。『Battle Above the Clouds』から基本シリーズルールはバージョン 1.1 となり、前バージョンからの変更点は斜体で表記されています。

初期 6 作を遊ぶ場合は、2.0 ~ 12.0 章をこの基本シリーズルールと差し替えます。ゲームルールと初期配置に変更はありません。『The Skirmisher』のアップグレードキットには、『Stonewall's Last Battle』以前の基本シリーズルールを最新のバージョンにするための 130 個の追加ユニットが含まれています。

基本シリーズルールはリアリズムと遊びやすさを追求していますが、特に初期のゲームと比べると基本シリーズルールは少し複雑になっています。基本シリーズルールは GCACW シリーズのゲームの公式ルールですが、プレイヤーはそれを必ずしも使用する必要はありません。GCACW シリーズのゲームで遊ぶ場合、事前に基本シリーズルールを使用するかどうか協議して下さい。その場合、基本シリーズルールの一部だけを使用するよりも全てまとめて使用することを推奨します。ただし、選択ルールは選んで使用してかまいません。

2.0 ゲームの概念

ゲームは原則として 2 人で遊ぶようにできており、一人が北軍、もう一人が南軍を担当します。一人でも遊ぶことは可能です。

2.1 内容物

GCACW シリーズのゲームはそれぞれ内容物が異なっています。そのため、ゲームルールを参照して下さい。

2.2 駒

GCACW シリーズの駒は、戦闘ユニット、司令官ユニット、マーカーの 3 種類があります。

戦闘ユニット



両軍プレイヤーは多数の戦闘ユニットを担当します。これらは通常、司令官の名前が駒に記載されています（左の駒ならば Stevenson）。一部の戦闘ユニットには連隊名が記載されています（10GA ならば第

10 ジョージア歩兵連隊）。ユニットは編成コード（司令官の名前の下にあるカラーバー）によって所属する軍団や師団を区別されます。

例：北軍の XX とは、第 20 軍団に所属していることを意味します。

南軍の F-A とは、フォレスト軍団のアームストロング師団に所属していることを意味します。北軍歩兵ユニットはローマ数字と英数字の組み合わせでも区別されます。

例：XIV-3 とは、第 14 軍団第 3 師団に所属していることを意味します。

戦闘ユニットには 5 種類の部隊規模があります。

II = 大隊（北軍のみ） III = 連隊
X = 旅団 XX = 師団
X+ = 半個師団（南軍のみ）

半個師団は非公式の部隊規模ですが、1862 年初期から南軍のレポートで使い始められました。これは同じ師団に所属する 2 ~ 4 個旅団で編成した部隊で、南軍の司令官が 16,000 名以上の兵士を抱える師団を十分に運用できなかった戦争初期に存在していました。

戦闘ユニットには 3 種類の兵科があります。



騎兵



歩兵



砲兵

戦闘ユニットには、そのユニットの司令官や兵士の軍事的能力を表す戦術値とそのユニットに含まれている砲兵中隊の数を表す砲兵値が記載されています。

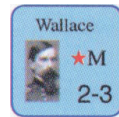
戦闘ユニットには、表と裏の 2 つの面があります。表面は通常状態、裏面は疲弊状態です。疲弊状態の面はユニットの上部に白色の帯が付いています。

司令官

GCACW シリーズには、4 種類の司令官がいます。司令官ユニットは単独で存在できず、常に自軍の指揮下の戦闘ユニットと一緒にヘクスにいない限りなりません。各司令官のそれぞれの特徴は以下で説明します。



軍司令官：ユニットには指揮値の数字が 1 つだけあります。軍司令官は総突撃を命令する時と上級ゲームルールを使ったシナリオで軍司令官活性化アクションを行う時に使います。軍司令官は、常に指揮下の歩兵ユニット（騎兵や砲兵は不可）と一緒にヘクスにいない限りなりません。軍司令官は SIV を除く全てのゲームに登場します。



方面軍司令官：ユニットには赤色の星があります。軍団または師団の司令官と同様に戦術値と指揮値があります。方面軍司令官は（軍団や師団の司令官と同様に）戦闘ユニットに移動や突撃させる時と（軍司令官と同様に）総突撃を命令する時に使います。方面軍司令官は軍司令官活性化アクションを行えません。方面軍司令官は、常に指揮下の歩兵ユニット（騎兵や砲兵は不可）と一緒にヘクスにいない限りなりません。方面軍司令官は主に大規模でなかった戦いで登場します（SIV や GTC のシナリオ等）。



軍団と師団の司令官：ユニットには赤色の星がありませんが、戦術値と指揮値があります。シナリオの初期配置の規模の欄を見て、どの司令官がどの軍団または師団の司令官なのかを決定しなければなりません。軍団または師団の司令官は戦闘ユニットに移動や突撃させる

時に使います。軍団または師団の司令官は、常に同じ軍団または師団に所属する指揮下のユニットと一緒にヘクスにいない限りありません。これはどの兵科のユニットでもかまいません。軍団または師団の司令官（もしくはその両方）は GCACW シリーズの全てのゲームに登場します。軍団司令官と師団司令官が両方いる軍団では、それを担当するプレイヤーがどの司令官で活性化するかを決めます。

マーカー



戦力マーカー：戦闘ユニットは常に1つの戦力マーカーを持っています。戦力マーカーには、表と裏の2つの面があります。表面は統制状態、裏面は混乱状態

です。統制状態の面には、そのユニットの戦力と戦闘力を表す1～21の数字があります。混乱状態の面には、戦闘力を表す大きな数字（1/2～14）と戦力を表す小さい数字（1～21）があります。戦力マーカーはそれだけで使うことはできず、常に戦闘ユニットと一緒に使われます。シナリオ開始時には、決められた数字の戦力マーカーを統制状態の戦闘ユニットの下に置きます。戦闘ユニットが移動すると、戦力マーカーは一緒についていきます。1個の戦闘ユニットには常に1個の戦力マーカーしか置けません。戦闘ユニットが損害を受けると、減少した数字の戦力マーカーに置き換えます。両軍プレイヤーは、敵戦闘ユニットの戦力マーカーをいつでも見ることができます。司令官に戦力マーカーが置かれることはありません。

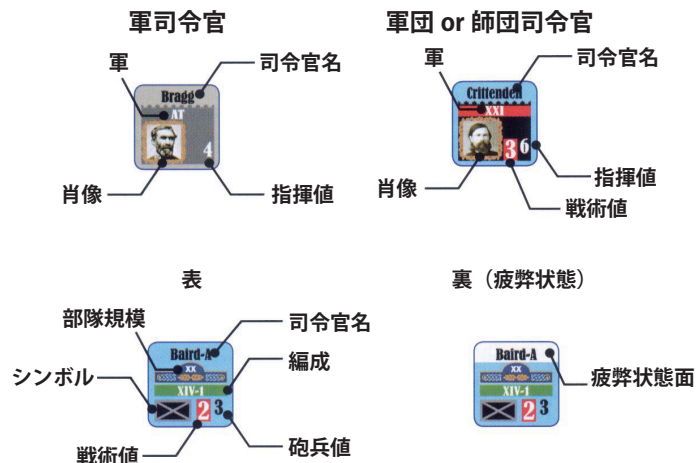
戦力マーカーは1～21までありますが、GCACW シリーズのゲームではその最大値が以下のように制限されています。

ゲーム	戦力マーカーの最大値
RTG	17
SIV	8
OTR	21
BAC	14
その他のゲーム	18

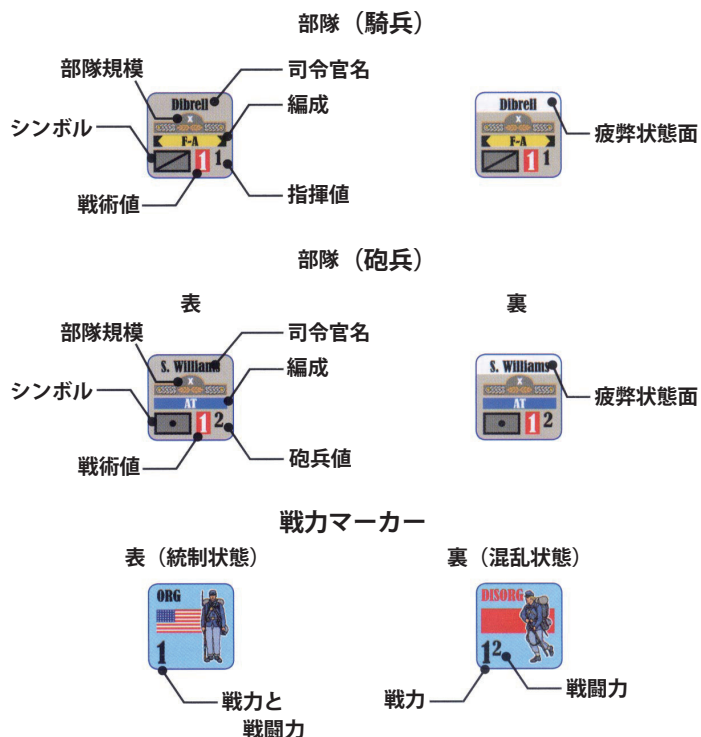


疲労レベルマーカー：戦闘ユニットは、移動や戦闘すると疲労します。疲労は0～4の5つのレベルに区分されています。戦闘ユニットは常にこのいずれかの疲労レベルにあります。疲労レベルマーカーは戦闘ユニットの戦力マーカーのすぐ下に置かれます。戦闘ユニットの疲労レベルが変更されると、その数字の疲労レベルマーカーに置き換えます。疲労レベルが0の戦闘ユニットには、疲労レベルマーカーを置きません——疲労レベルマーカーのない戦闘ユニットは疲労レベルが0です。司令官に疲労レベルマーカーが置かれることはありません。

ユニットの見本

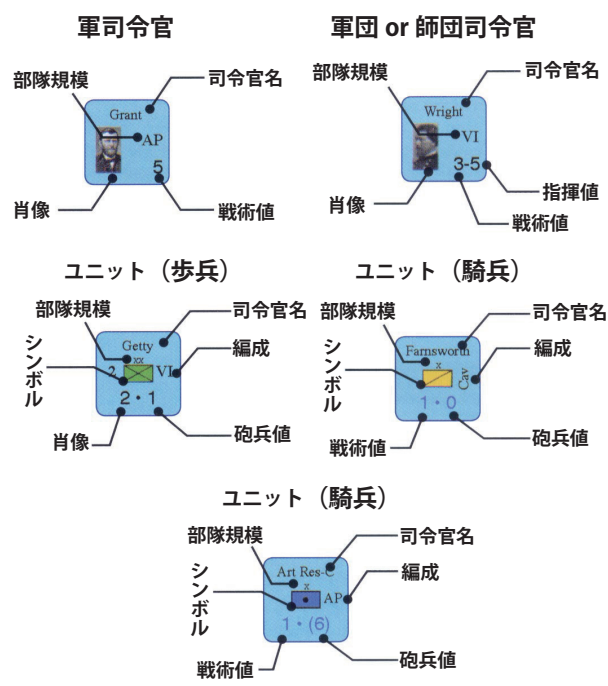


ユニットの見本



GTC 以前の GCACW シリーズのユニット

初期7作（GTC 以前の7つのシリーズゲームと2冊の『The Skirmisher』）のユニットの説明は以下の通りです。BAC よりユニットは、よりグラフィックの美しいものに変更されました。



2.3 地図盤

主要な地形

地図盤には9種類の主要な地形があります。平地、起伏地、荒地、森、市街地、沼沢地、乾沼地、丘陵、山岳。各地形には、ユニットがそのヘクスに進入する時に使う移動コストがあり、それらは地形効果表にまとめられています。平地は薄い黄色、起伏地は薄い緑色、丘陵はオレンジ色で表され、その他の地形はシンボルで表されます。

- 荒地 緑色のハケ模様
- 森 濃い緑色の森模様
- 市街地 グレー色の四角形の集まり
- 沼沢地 乾沼地を強調した模様
- 乾沼地 薄い緑色の湿地模様
- 山岳 茶色の階層模様

ヘクスのほんの一部に荒地の模様があれば、そのヘクスは荒地とみなします。森や市街地の模様がヘクス全体になくても、そのヘクスは森や市街地とみなします。

特殊な地形とヘクスサイド地形

ヘクスサイドには、大河川、小河川、小川、尾根、浅瀬、橋梁、渡し場、堰堤、境界線の地形があります。ヘクスの中には、村、駅、舗装道路、道路、上陸場、要塞の地形があります。これらがヘクスの主要地形の判別に影響を与えることはありません。

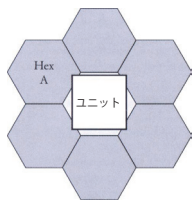
森ヘクスサイド：これは、森ヘクスと他のヘクス（他の森ヘクスも含む）の間のヘクスサイドです。このようなヘクスサイドは、たとえ森の模様がなくても森ヘクスサイドとみなします。

2.4 支配地域（ZOC）

戦闘ユニットはその状態にかかわらず、隣接する周囲6ヘクスに支配地域（ZOC）を持っています。

例外：ZOCは、浅瀬、渡し場、堰堤、橋梁のない大河川と小河川のヘクスサイドを越えて影響を及ぼしません。沼沢地と山岳のヘクスに対して、もしくはそのようなヘクスからは、道路、舗装道路、鉄道線、小道があるヘクスサイドを通過のみ影響を及ぼします。ZOCは水面ヘクスサイドを越えて影響を及ぼしません。

限定ZOC：道路、舗装道路、鉄道線、小道のない森ヘクスサイドを越えて影響を及ぼしているZOCは限定ZOCです。限定ZOCではないZOCを通常ZOCと言う場合があります。特に制限がなければ、限定ZOCは通常ZOCと同じように扱います。



6つのグレー色のヘクスがユニットのZOCです。

ユニットのいるヘクスとヘクスAの間は森ヘクスサイドならば、道路、舗装道路、鉄道線、小道がなければ、このヘクスサイドは限定ZOCです。

2.5 指揮範囲

司令官は、そのユニット自身と指揮下のユニットの間に指揮範囲を設定しなければならない時があります。指揮範囲とは、司令官のいるヘクス（数えない）と指揮下の戦闘ユニットのいるヘクス（数えます）を結んだ3ヘクス以下の一本に繋がったヘクスの道です。指揮範囲は地形の影響を受けません——あらゆる地形のヘクスやヘクスサイドを通過して設定できます。ただし、敵ユニットのいるヘクスと敵ユニットのZOCに設定することはできません（自軍ユニットがいる敵ユニットのZOCに設定することは可）。司令官のいるヘクスは、その司令官の指揮範囲です。

2.6 用語

Art：砲兵	MP：移動ポイント
Brig：旅団	Org：統制状態
Cav：騎兵	Regt：連隊
Cmd：指揮	RR：鉄道線
Disorg：混乱状態	Sub：分遣
Div：師団	VP：勝利ポイント
Dmorlze：戦意低下	ZOC：支配地域
Inf：歩兵	

3.0 ゲームの手順

1 ターンは以下の手順で進められます。

1. ランダムイベントフェイズ

ダイスを2個振って、ランダムイベント決定表を参照します。
（ランダムイベントは基本シリーズゲームのシナリオでは使用しません）

2. 司令官移送フェイズ

司令官を別の指揮下のユニットのいるヘクスに置き直します。

3. アクションサイクル

アクションフェイズ

A. イニシアティブ決定セグメント：両軍プレイヤーはダイスを1個ずつ振ります。大きな目を出した側がイニシアティブを持つかパス(4.1項)するかを選べます。出た目が同じならば、以下に従って決めます。

- BACならば、北軍と南軍の出た目によってイニシアティブを取る側が決められています。反抗チェックが必要な場合もあります。詳細はBACのゲームルール参照。
- BAC以外では、南軍がイニシアティブを取ります。

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、自軍の司令官や戦闘ユニットに1回のアクションを行わせなければなりません。活性化セグメントが終了すると再びイニシアティブ決定セグメントに戻り、新しいアクションフェイズを始めます。この手順は、両軍プレイヤーが同じアクションフェイズに連続してパスするまで繰り返します。

4. 回復フェイズ

ユニットは、塹壕の構築、橋梁の架設、橋梁や渡し場の修理、さらに疲弊、混乱状態、疲労、戦意低下を回復できます。

5. ターン進行フェイズ

ターン記録トラックのターンマーカーを1マス進めて、次のターンに移ります。

例外：基本シリーズルールのシナリオでは、上級ゲームルールの一部を使う場合があります。このような場合、ランダムイベントフェイズの後になんらかのフェイズが追加されることがあります。以下の表を参照。

ゲーム	シナリオ	追加されるフェイズ
SJW	5	増援フェイズ
HCR	2	ハーパーズフェリーフェイズ
SLB	1、2、3	編入フェイズ
GTC	1、2、4	編入フェイズ

4.0 ゲームの手順

1 ターンの長さは、何度でも繰り返されるアクションフェイズによってわからなくなっています。

4.1 アクションフェイズ

アクションサイクルは、回数が不確定のアクションフェイズで構成されます。アクションフェイズはイニシアティブ決定セグメントと活性化セグメントで構成されています。活性化セグメントが終了すると、直ちに新しいアクションフェイズが始まります。アクションフェイズはアクションサイクルが終了する条件を満たすまで何度でも繰り返されます。

4.2 イニシアティブ決定セグメント

両軍プレイヤーはダイスを1個ずつ振ります。大きな目を出した側がイニシアティブを持つかパスするかを選べます。出た目が同じならば、以下に従って決めます。

- BAC ならば、北軍と南軍の出た目によってイニシアティブを取る側が決められています。反抗チェックが必要な場合もあります。詳細は BAC のゲームルール参照。
- BAC 以外では、南軍がイニシアティブを取ります。

OTR の全てのシナリオや GTC のキャンペーンシナリオのような GCACW シリーズの一部のゲームでは、プレイヤーは出た目をきちんと確認しておかなければなりません。そのようなシナリオでは、出た目が活性化できるユニットの数に影響を与えます（5.2 項の例を参照）。イニシアティブ決定セグメントに活性化できるユニットがない側はイニシアティブを取らず、敵プレイヤーが自動的にイニシアティブを取ります。

例外：出た目が同じならばターンが終了したり、反抗チェックを行うシナリオでは、両軍プレイヤーはどのような状況でもイニシアティブ決定セグメントに必ずダイスを振らなければなりません。そして必要に応じてパスを選択します。出た目が大きい側のプレイヤーは以下のどちらかを選択します。

- イニシアティブを取る：**プレイヤーはイニシアティブを取り、直後の活性化セグメントに自軍の司令官や戦闘ユニットに1回のアクションを行わせます。
- パス：**イニシアティブは敵プレイヤーが取ります。

出た目が小さかったけれども、敵プレイヤーのパスによってイニシアティブを取ったプレイヤーは以下のどちらかを選択します。

- イニシアティブを取る：**プレイヤーはイニシアティブを取り、直後の活性化セグメントに自軍の司令官や戦闘ユニットに1回のアクションを行わせます。
- パス：**アクションサイクルが自動的に終了します。

パス

出た目が大きかったプレイヤーは、パスすると何もできません。そのような場合、敵プレイヤーはイニシアティブを取る、もしくはパスするかのどちらかを選ばなければなりません。敵プレイヤーもパスするとアクションサイクルが終了します。

4.3 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、自軍の司令官や戦闘ユニットに1回のアクションを行わなければなりません。アクション

する司令官は“活性化している司令官”、アクションする戦闘ユニットは“活性化しているユニット”と呼びます。活性化している司令官やユニットを担当するプレイヤーを“手番プレイヤー”と呼びます。

4.4 アクションサイクル

活性化セグメントが終了すると、直ちに新しいアクションフェイズが始まります。この手順は、両軍プレイヤーが同じアクションフェイズに連続してパスするまで繰り返します。アクションサイクルはダイスの目が大きかったプレイヤーがパスし、さらに敵プレイヤーもイニシアティブを取らずにパスした時に終了します。または、両軍に活性化させられる司令官や戦闘ユニットがいなくなった時や一方のプレイヤーに活性化させられる司令官や戦闘ユニットがない状況でもう一方のプレイヤーがパスした時にも終了します。アクションサイクルが終了すると、回復フェイズに移ります。

5.0 アクション

イニシアティブを取ったプレイヤーは、自軍の司令官や戦闘ユニットに1回のアクションを行わなければなりません。アクションには5種類あります。

- 行軍
- 司令官の活性化
- 突撃
- 駅の襲撃（SIV と OTR を除く）
- 塹壕の構築（1863 年以降）

5.1 行軍

行軍のアクションでは、1個の戦闘ユニット（司令官は不可）を選びます。選べるのはその時点の疲労レベルが3以下のユニットだけです——疲労レベルが4のユニットは行軍できません。ユニットの戦力マーカーは統制状態でも混乱状態でもかまいません。ユニットは1ターンに何度でも行軍できますが、1回のアクションフェイズには一度しか行軍できません。行軍は以下の手順に従って行います。

1. イニシアティブを取ったプレイヤーは、1個の戦闘ユニットを選びます。そのユニットのMPは以下のように決定されます。
 - 北軍の歩兵と砲兵：**北軍プレイヤーはダイスを1個振ります。出た目がそのユニットが使えるMPです。
 - 南軍の歩兵と砲兵：**南軍プレイヤーはダイスを1個振ります。出た目に+1した数とそのユニットが使えるMPです。
例外：OTR では、南軍プレイヤーはダイスを1個振り、出た目がそのままそのユニットが使えるMPです（+1の修正は適用しません）。ただし、最低値は2です（出た目が1でも）。
 - 北軍の騎兵：**北軍プレイヤーはダイスを2個振ります。出た目の合計がそのユニットが使えるMPです。
 - 南軍の騎兵：**南軍プレイヤーはダイスを2個振ります。出た目の合計に+1した数とそのユニットが使えるMPです。

2. 選ばれたユニットの疲労レベルを1レベル増やします。新しい疲労レベルマーカーと置き換えて下さい（または疲労レベルマーカーを裏返して下さい）。疲労レベルが1レベル増えたことで、行軍開始時の疲労レベルが3～4になった通常状態の戦闘ユニット、もしくは疲労レベルが2～4になった疲弊状態の戦闘ユニットの行軍は延長行軍となり、延長行軍決定表の判定に従います。

注意：ステップ3に進む前に、活性化している敵ユニットの

ZOCにいる騎兵は騎兵退却（7.7 項）を行えます。

3. ユニットは、強行軍で使える MP を増やすことができます。強行軍によって増えた MP は、ステップ 1 で算出された MP に加算されます。強行軍しなければ、そのユニットが使える MP はステップ 1 で算出した MP となります。



4. MP 記録トラックのユニットが使える MP のマスに移動力マーカーを置きます。

5. プレイヤーはユニットを行軍させます。この時、MP を使う毎に減った分だけ移動力マーカーを動かしていきます。移動力マーカーが 0 のマスに置かれる、もしくはプレイヤーがアクションの完了を宣言すると行軍は終了します。攻撃することで移動力マーカーが 0 のマスに置かれた時は、アクションは攻撃が解決されてから終了します。

選択ルール：プレイヤーは疲労レベルが 4 のユニットでも戦力マーカーが統制状態であれば、ステップ 1 で選ぶことができます。このようなユニットが行軍すると、戦力マーカーは自動的に裏返されて混乱状態になります（疲労レベルは 4 のままです）。このようなユニットは延長行軍と強行軍を行えません。

延長行軍

疲労レベルが 1 レベル増えたことで、行軍開始時の疲労レベルが 3～4 になった通常状態の戦闘ユニット、もしくは疲労レベルが 2～4 になった疲弊状態の戦闘ユニットの行軍は延長行軍となります。ステップ 3 に進む前に、手番プレイヤーはダイスを 1 個振り、延長行軍決定表の判定に従います。出た目には修正が適用されます。戦力マーカーが統制状態のユニットは、統制状態の列と修正後の出た目と交差した結果を適用します。戦力マーカーが混乱状態のユニットは、混乱状態の現在の戦力の列と修正後の出た目と交差した結果を適用します。結果には 3 種類あります。

NE：効果なし。活性化しているユニットは何の影響も受けません。

D：混乱状態。戦力マーカーを混乱状態にします。

1/2/3：戦力の減少。結果の数字だけ戦力を減らします。

この結果で除去されなかったユニットは、結果を適用した後にステップ 3 に進んで延長行軍を続けます。

延長行軍結果表の修正（全て累計）

- + 1：行軍するユニットが北軍ユニットである。

（全ての GCACW シリーズのゲームにおいて）

例外：RTG と GTC ではポトマック軍の騎兵ユニットには適用しません。

- + 1：行軍するユニットがポトマック軍に所属していない北軍ユニット（SJW、HCR、RTG のみ）

注意：SJW ではポトマック軍に所属していないユニットは数値が青色になっています。HCR では、I、II、III、V、VI、IX、XII 軍団に所属していないユニットはポトマック軍に所属していない。RTG ではポトマック軍に所属していないユニットは数値が赤色になっています。

- + 1：行軍するユニットは数値が補給切れである。

（SJW と HCR の上級ゲームルール 20.0 章を参照）

- + 1：疲労レベルが 1 増えたことで、行軍開始時の疲労レベルが 3 から 4 になった通常状態のユニットである。

- + 1：疲労レベルが 1 増えたことで、疲労レベルが 2 から 3 になった疲弊状態のユニットである。

- + 3：疲労レベルが 1 増えたことで、疲労レベルが 3 から 4 になった疲弊状態のユニットである。

例：RTG では、疲労状態のポトマック軍に所属していない北軍ユニットが行軍します。疲労レベルは 2 レベルから 3 レベルに増加したので、これは延長行軍になります。北軍プレイヤーが振ったダイスの目には合計 + 3 の修正が適用されます（行軍するのが北軍ユニットなので + 1、ポトマック軍に所属していない北軍ユニットなので + 1、疲労レベルが 2 レベルから 3 レベルになった疲弊状態のユニットなので + 1）。

強行軍

ユニットは、強行軍で使える MP を増やすことができます。強行軍はステップ 3 でのみ行えます。戦力マーカーが統制状態の活性化しているユニットだけが強行軍を行えます。砲兵は強行軍できません。強行軍の手順は以下の通りです。

1. 強行軍するユニットの戦力マーカーを混乱状態にします。
2. 行軍するユニットが歩兵ならば、ダイスを 1 個振り、出た目から 1 を引きます。騎兵ならばダイスを 2 個振り、出た目の合計から 1 を引きます。強行軍によって増えた MP は、ステップ 1 で算出された MP に加算されます。歩兵ならば、修正後のダイスの目が 1 以下でも必ず 2MP が加算されます。騎兵ならば修正後のダイスの目が 3 以下でも必ず 4MP が加算されます。
3. ステップ 2 で振った修正前のダイスの目が 6（歩兵の場合）ならば、強行軍するユニットの戦力が 2 減少します。ステップ 2 で振った修正前のダイスの目が 2～5（歩兵の場合）もしくは 8 以上（騎兵の場合）ならば、強行軍するユニットの戦力が 1 減少します。いずれの場合も新しい戦力マーカーは混乱状態で置かれます。ステップ 2 で振った修正前のダイスの目が 1（歩兵の場合）もしくは 7 以下（騎兵の場合）ならば、強行軍するユニットの戦力は減少しません。

例：北軍がイニシアティブを取っています。北軍プレイヤーはパルマー師団に強行軍を行わせます。それは疲弊状態で疲労レベルが 1、戦力マーカーは統制状態（戦力と戦闘力が 6）です。北軍プレイヤーのダイスの目は 3 でした。パルマー師団の疲労レベルは 2 に増加し、延長行軍となります。北軍プレイヤーは再びダイスを振り、出た目は 4 でした。パルマー師団は北軍ユニットなので、出た目に + 1 の修正を適用します。統制状態の列を参照し、結果は NE でした。パルマー師団は何の影響も受けません（疲労レベルが 2 から 3 に増加していれば、D の結果でパルマー師団の戦力マーカーは混乱状態になります）。北軍プレイヤーはパルマー師団の戦力マーカーを混乱状態にした後、ダイスを 1 個振ります。出た目は 1 ですが、2MP が加算されます。パルマー師団が使える MP は 5（3 + 2）になりました。移動力マーカーを MP 記録トラックの 5 のマスに置きます。パルマー師団の戦力は強行軍によって減少しません。

5.2 司令官の活性化

司令官を活性化させると、同じアクションフェイズ中に複数の戦闘ユニットが連続して行軍のアクションを行えるようになります。ただし、活性化できるのは、方面軍、軍団、師団のいずれかの 1 人の司令官だけで、加えてその司令官の指揮範囲内に疲労レベルが 3 以下の指揮下のユニットが 1 個以上いなければなりません。司令官の活性化の手順は以下の通りです。



1. イニシアティブを取っているプレイヤーは活性化させる司令官を選びます。
2. イニシアティブを取っているプレイヤーは活性化させた司令官の指揮範囲内にいる、その司令官の指揮下のユニットを 1 個以上選びます（司令官自身は不可）。こ

これらのユニットは疲労レベルが3以下でなければなりません。選んだユニットには南軍もしくは北軍の司令官活性化マーカーを置きます。プレイヤーは司令官の指揮範囲内にある全てのユニットを選ぶこともできます。そうしなかった時でも必ず1個は選ばなければなりません。GCACW シリーズのゲームには、司令官の指揮下に入っていないユニットがあります。

例：SIV, OTR, SJW, HCR, SLB のゲームには北軍の騎兵司令官がないため、北軍の騎兵はどの司令官の指揮下にも入っていません。このため、プレイヤーはこのようなユニットを選ぶことはできません。

このようなユニットは単独でのみ行軍もしくは塹壕の構築のアクションを行います。以下はこのルールの例外です。

例外：

1. GCACW シリーズの全てのゲームの砲兵ユニットは活性化した司令官の指揮範囲内にいなかったとしても、プレイヤーは騎兵以外の司令官の活性化によって選ぶことができます。
2. RTG では、以下の4つの南軍の騎兵ユニットは騎兵司令官の指揮下には入っていないため、スチュアート (Sutuart) 司令官の活性化によって選ぶことはできません。

インボーデン (Imboden) 師団	12 VA
ジェンキンス (Jenkins) 師団	17 VA

注意：インボーデン (Imboden) とジェンキンス (Jenkins) 師団から分遣した連隊をスチュアート (Sutuart) 司令官の活性化によって選ぶことはできません。

1864 年もしくは 1863 年で塹壕の構築のアクションを選択ルールとしている時は、両軍プレイヤーは自軍ユニット毎に行軍と塹壕の構築のどちらのアクションを行うのか宣言しなければなりません。これはステップ2の使える MP を算出する前に行います。司令官が活性化すると、選ばれたユニットは自由に行軍もしくは塹壕の構築を行えます。

司令官の活性化では次のアクションは行えません。突撃、駅の襲撃及び鉄道線の破壊、上陸（上級ゲームルールのシナリオ）。

選択ルール：プレイヤーは疲労レベルが4のユニットでも戦力マーカーが統制状態であれば、ステップ1で選ぶことができます。このようなユニットが行軍すると、戦力マーカーは自動的に裏返されて混乱状態になります（疲労レベルは4のままです）。このようなユニットは延長行軍と強行軍を行えません。

ON TO RICHMOND! の特別ルール

OTR では、北軍が司令官の活性化のアクションを行う場合、直前のイニシアティブ決定セグメントで振ったダイスの目によって活性化できるユニットの数が決められます。

ダイスの目	結果
1～4	プレイヤーが選べるユニットは1個だけ。
5	プレイヤーが選べるユニットは2個だけ。
6	プレイヤーが選べるユニットの数は無制限。

注意：イニシアティブ決定セグメントで大きい目を出した南軍プレイヤーがパスして北軍プレイヤーがイニシアティブを取った時は、北軍プレイヤーが選べるユニットの数は無制限です。北軍プレイヤーがダイスを振らずにイニシアティブを取った時も、北軍プレイヤーが選べるユニットの数は無制限です。

3. 活性化した司令官が使える MP は以下のように決定されます。

- **北軍の歩兵司令官：**北軍プレイヤーはダイスを1個振ります。出た目に+1した数とその司令官が使える MP です。
例外：SIV と OTR では、北軍プレイヤーはダイスを1個振ります（+1の修正は適用しません）。ただし、最低値は2です（出た目が1でも）。
- **北軍の騎兵師団の司令官：**北軍プレイヤーはダイスを2個振ります。出た目の合計に+1した数とその司令官が使える MP です。
- **北軍の騎兵軍団の司令官：**北軍プレイヤーはダイスを2個振ります。出た目の合計に+2した数とその司令官が使える MP です。
- **南軍の歩兵司令官：**南軍プレイヤーはダイスを1個振ります。出た目に+2した数とその司令官が使える MP です。
例外：OTR では、南軍プレイヤーはダイスを1個振ります。出た目に+1した数とその司令官が使える MP です。
- **南軍の騎兵師団の司令官：**南軍プレイヤーはダイスを2個振ります。出た目の合計に+2した数とその司令官が使える MP です。
- **南軍の騎兵軍団の司令官：**南軍プレイヤーはダイスを2個振ります。出た目の合計に+3した数とその司令官が使える MP です。



4. ステップ3で決定した活性化した司令官が使える MP は選ばれた他のユニットの行軍にも適用します。MP 記録トラックの司令官が使える MP のマスに司令官移動力マーカーを置きます。司令官移動力マーカーは司令官が活性化している間は動きません。

5. 活性化した司令官をステップ2で選んだ指揮下のユニットのいるヘクスに置き直すことができます。この移送は強制ではありませんが、全てのユニットの行軍が行われる前に実行しなければなりません。移送は、司令官を移送するヘクスに置くだけです。司令官は指揮範囲内にいないステップ2で選んだ砲兵ユニットのいるヘクスには移送できません。活性化した司令官と同じヘクスに1個以上の指揮下の戦闘ユニットがいるならば、プレイヤーはこのアクションフェイズ中ではどのユニットと一緒にいるのかをこの時に指定しなければなりません。
6. 手番プレイヤーは、行軍もしくは塹壕の構築のアクションを行うユニットを1個選びます。これはステップ2で選んだユニットでなければなりません（司令官活性化マーカーが置かれているユニットで、選ばれると司令官活性化マーカーを除去します）。このユニットはステップ2で決めたアクション（行軍もしくは塹壕の構築）を必ず行います。この時点でユニットの疲労レベルを1増やします。新しい疲労レベルマーカーと置き換えて下さい（または疲労レベルマーカーを裏返して下さい）。

塹壕の構築を行う時は、5.5 項に従います。塹壕の構築が完了したら、ステップ7と8を省略してステップ9に進みます。

行軍を行う時は、ユニットはステップ3で算出した活性化した司令官が使える MP と同じ数の MP を使うことができます。疲労レベルが1増えたことで行軍開始時の疲労レベルが3～4になった通常状態の戦闘ユニット、もしくは疲労レベルが2～4になった疲弊状態の戦闘ユニットの行軍は延長行軍となります（手番プレイヤーはダイスを1個振り、延長行軍決定表の判定に従います）。ステップ3に進む前に、活性化している敵ユニットの ZOC にいる騎兵は騎兵退却（7.7 項）を行えます。

7. ユニットは、強行軍で使える MP を増やすことができます（強行軍のルール参照）。強行軍で増えた MP はステップ3で算出した活性化した司令官が使える MP に加算され、それがユニットが使える MP となります。MP 記録トラックの司令官が使える MP のマスに司令官移動力マーカーを置きます。強行軍しない時は、ステップ3で算出した司令官が使える MP のマスに司令官移動力マーカーを置きます。

8. プレイヤーはユニットを行軍させます。この時、MP を使う毎に減った分だけ移動力マーカーを動かしていきます。移動力マーカーが0のマスに置かれる、もしくはプレイヤーがアクションの完了を宣言すると行軍は終了します。攻撃することで移動力マーカーが0のマスに置かれた時は、アクションは攻撃が解決されてから終了します。

騎兵師団の司令官が活性化する時は以下の制限が適用されます。騎兵師団の司令官の活性化された騎兵ユニットの内、最初に行軍したユニットしか攻撃できません。2 番目以降に行軍した騎兵ユニットは攻撃できません。つまり、騎兵師団の司令官の活性化では、1 個の騎兵ユニットしか攻撃できないのです。このような制限は騎兵軍団の司令官の活性化の時には適用されません。

9. 手番プレイヤーは、ステップ 2 で司令官の活性化によって選ばれたユニット毎にステップ 6～8 を繰り返します。手番プレイヤーはこの手順をユニット毎に必ず行わなければなりません。アクションを途中でやめることはできません（しかし、行軍や攻撃を強制されるわけではありません）。選ばれたユニットは、司令官が活性化する毎に 1 回ずつステップ 6～8 を行います。これは他のユニットがアクションを始める前に完了しておかなければなりません。司令官の活性化は、選ばれた全てのユニットがステップ 6～8 の手順を完了させると終了します。

5.3 突撃

方面軍、軍団、師団の司令官は、突撃のアクションで隣接している 1 つのヘクスにいる敵ユニットに対して、個別ではなく複数のユニットを 1 つのグループとしてまとめて攻撃させられます。突撃のアクションで活性化できるのは、方面軍、軍団、師団のいずれかの 1 人の司令官だけで、加えてその司令官と同じヘクスに疲労レベルが 3 以下の指揮下のユニットが 1 個以上いなければなりません——疲労レベルが 4 のユニットは突撃できません。突撃では MP を消費しないので、手番プレイヤーはダイスを振りません。突撃の詳細は戦闘の 7.1 項で後述します。

5.4 駅の襲撃

襲撃できるユニット

駅の襲撃のアクションは 1 個の戦闘ユニットが行います。駅の襲撃を行えるのは、駅のヘクスにいる疲労レベルが 3 以下のユニットです——疲労レベルが 4 のユニットは駅の襲撃を行えません。このユニットの戦力マーカーは統制状態でも混乱状態でもかまいませんが、少なくとも 2 以上の戦闘力（戦力ではない）を持っているなければなりません。

SIV と OTR では、駅の襲撃は行えません。

手順

イニシアティブを取ったプレイヤーは自軍の戦闘ユニットを 1 個選び、直ちにそのユニットの疲労レベルを 1 増やします。新しい疲労レベルマーカーと置き換えて下さい（または疲労レベルマーカーを裏返して下さい）。この結果、疲労レベルが 2～4 になっても延長行軍にはなりません。

ユニットの戦闘力が 2～4 ならば、駅のヘクスに損害マーカーを置きます。ユニットの戦闘力が 5 以上ならば、駅のヘクスに破壊マーカーを置きます。駅のヘクスにいる他の自軍ユニットがなんらかの影響を与えることはありません。損害マーカーもしくは破壊マーカーを置くことと駅の襲撃は終了し、新しいアクションフェイズを始めます。損害マーカーや破壊マーカーはゲーム中ずっとそのヘクスに置かれたままです。

例外：上級ゲームルールを使ったシナリオでは、損害マーカーや破壊マーカーを除去できます。

すでに損害マーカーのある駅を戦闘力が 5 以上のユニットが襲撃すると、損害マーカーは破壊マーカーに置き換えられます。すでに損害マーカーのある駅を戦闘力が 2～4 のユニットが襲撃しても何も変わりません。すでに破壊マーカーのある駅を襲撃しても何も変わりません。

注意：フレデリック駅（Frederick Junction — RTG の S2428 と HCR の W4317）は戦闘力が 5 以上のユニットに襲撃されても破壊されません。この駅に対する襲撃の結果には必ず損害マーカーが置かれます。

5.5 塹壕の構築

塹壕を構築できるユニット

1864 年以降のシナリオ、もしくは 1863 年で塹壕の構築のアクションの選択ルールを両軍プレイヤーの合意の上で使っている時は、プレイヤーは塹壕の構築のアクションを行えるようになります。塹壕の構築のアクションは、単独で行軍するユニットもしくは司令官の活性化によって行軍するユニットが行えます。アクションサイクル中の塹壕の構築は、常に通常の塹壕の構築のルールに加えて行われます。ユニットは回復フェイズの手順のステップ 1 でも塹壕の構築を行えます。

塹壕の構築のアクションの制限

- 戦闘ユニットだけが行えます（司令官は不可）。
- 1863 年では疲労レベルが 0～2 のユニットだけが行えます。（1864 年では疲労レベルが 0～3 のユニット。1862 年以前では塹壕の構築は不可）。
- 戦意低下していないユニットだけが行えます（ユニットが疲弊状態であったり、戦力マーカーが混乱状態でも可）。
- 要塞マーカーを持っていないユニットだけが行えます。

注意：条件を満たしているユニットは、1 ターンに複数回の塹壕の構築のアクションを行えます。

塹壕の構築の手順

塹壕の構築のアクションでは、シナリオの年によって手順が決まられています。

1863 年の手順（選択ルール）

1. 塹壕の構築を行うユニットの疲労レベルを 2 レベル増やします。新しい疲労レベルマーカーと置き換えて下さい（または疲労レベルマーカーを裏返して下さい）。この結果、疲労レベルが 2～4 になっても延長行軍にはなりません。
2. 以下に従って、塹壕マーカーを塹壕を構築したユニットの上に置きます。（または新しい塹壕マーカーと置き換えて下さい）。
 - そのヘクスに塹壕マーカーがなければ、胸壁構築中マーカーを置きます。
例外：胸壁構築中マーカーは SLB と BAC にはありますが、RTG には入っていません。RTG のシナリオを遊ぶ時は GCACW シリーズの他のゲームの胸壁構築中マーカーを使う、もしくは RTG に入っている胸壁マーカーを横向きを構築中とみなして使して下さい。
 - そのヘクスにすでに胸壁構築中マーカーがあれば、裏返して胸壁マーカーにします（RTG では、胸壁マーカーを元の向きに戻します）。
 - そのヘクスにすでに胸壁マーカーがあれば、その上に要塞構築中マーカーを置きます。
 - そのヘクスにすでに要塞構築中マーカーがあれば、裏返して要塞マーカーにします。

3. 塹壕の構築のアクションが終了し、新しいアクションフェイズ（または司令官の活性化による次のアクション）が始まります。

1864 年の手順

1. 塹壕の構築を行うユニットの疲労レベルを 1 レベル増やします。新しい疲労レベルマーカーと置き換えて下さい（または疲労レベルマーカーを裏返して下さい）。この結果、疲労レベルが 2～4 になっても延長行軍にはなりません。
2. 以下に従って、塹壕マーカーを塹壕を構築したユニットの上に置きます。（または新しい塹壕マーカーと置き換えて下さい）。
 - そのヘクスに塹壕マーカーがなければ、鹿砦構築中マーカーを置きます。
例外：活性化した南軍ユニットが要塞ヘクスにいる時は、その上に胸壁構築中マーカーを置きます。
 - そのヘクスにすでに鹿砦構築中マーカーがあれば、裏返して胸壁構築中マーカーにします。
 - そのヘクスにすでに胸壁構築中マーカーがあれば、その上に胸壁マーカーを置きます。
 - そのヘクスにすでに胸壁マーカーがあれば、裏返して要塞構築中 1 マーカーにします。
 - そのヘクスにすでに要塞構築中 1 マーカーがあれば、その上に要塞構築中 2 マーカーを置きます。
 - そのヘクスにすでに要塞構築中 2 マーカーがあれば、裏返して要塞マーカーにします。
3. 塹壕の構築のアクションが終了し、新しいアクションフェイズ（または司令官の活性化による次のアクション）が始まります。

6.0 行軍と移動

6.1 行軍

行軍するユニットは移動や攻撃を行えます。

移動

ユニットはヘクスから隣接するヘクスに、進入するヘクスの地形コスト（地形効果表を参照）と同じ数の MP を消費することで移動できます。行軍するユニットは MP の全てを必ずしも使う必要はなく、一部もしくは全く使わなくてもかまいません（ただし、使われなかった MP を貯めたり、他のユニットに譲渡することはできません）。ユニットが MP を使う毎に減った分だけ移動力マーカーを動かしていきます。移動力マーカーが 0 のマスに置かれる、もしくはプレイヤーがアクションの完了を宣言すると行軍は終了します。

攻撃

攻撃（突撃を除く）は行軍の一部です。行軍中のユニットは隣接する 1 つのヘクスにいる敵ユニットを攻撃できます。4 種類の攻撃方法があり、それぞれ必要な MP が異なります（歩兵と騎兵の兵科の違いでも異なります）。必要な MP を消費できないユニットは攻撃できません。

- | | |
|----------|-------------------|
| ● 行軍隊形攻撃 | 0 MP（歩兵と騎兵の両方） |
| ● 急襲 | 1 MP（歩兵） 2 MP（騎兵） |
| ● 通常攻撃 | 2 MP（歩兵） 4 MP（騎兵） |
| ● 総攻撃 | 4 MP（歩兵） 8 MP（騎兵） |

注意：防御側ユニットのいるヘクスの地形は、ユニットが攻撃するために必要な MP に影響を与えることはありません。上記の 4 種類の攻撃は行軍中のユニットにのみ適用され、突撃には適用しません。

6.2 移動

道路、舗装道路、鉄道線：道路、舗装道路、鉄道線が通っているヘクスサイドを通してヘクスに移動するユニットは、そのヘクスの主要地形を無視し、1 MP を消費するだけで移動できます。未完成の鉄道線は全て道路とみなします。

小道：小道が通っているヘクスサイドを通して山岳ヘクスに移動するユニットは、そのヘクスの主要地形を無視し、2MP を消費するだけで移動できます。小道が通っているヘクスサイドを通して山岳ヘクス以外のヘクスに移動するユニットは、そのヘクスの主要地形を無視し、1 MP を消費するだけで移動できます。

山岳：ユニットは、道路、舗装道路、小道、鉄道線があるヘクスサイドを通らないと、山岳ヘクスに進入、退出できません。

尾根ヘクスサイド：尾根ヘクスサイドを通してヘクスに移動するユニットは、そのヘクスに移動する通常の移動コストに加えて追加で 1 MP を消費しなければなりません。これは尾根ヘクスサイドに、道路、舗装道路、小道、鉄道線が通っていたとしても必ず適用されます。ユニットの移動の方向（登りと下り）も影響を与えません。

沼沢地：ユニットは、道路、舗装道路、小道、鉄道線があるヘクスサイドを通らないと、沼沢地ヘクスに進入、退出できません。乾沼地は通常は荒地と同様に扱いますが、雨天ターンに限り沼沢地として扱います。

河川：ユニットは、橋梁、渡し場、浅瀬、堰堤があるヘクスサイドを通らないと、大河川と小河川のヘクスサイドを渡河できません。ユニットは、橋梁、浅瀬、堰堤があるヘクスサイドを通ると追加の MP を消費する必要はありません。

堰堤：GCACW シリーズでは、堰堤は破壊できない橋梁とみなします。ユニットは堰堤があるヘクスサイドを通ると、雨天ターンでさえも追加の MP を消費することなく大河川と小河川のヘクスサイドを渡河できます。橋梁とは異なり、堰堤は破壊できません。SJW と HCR、RTG、SIV、SLB では、堰堤は盤上にはあるものの正式な地形とは認められていません。これらのゲームでは、堰堤は浅瀬をみなされていたが、今後は堰堤となります。堰堤は以下の 4 つあります（地図盤で見つけやすいように英語表記にしています）。

- Strider's Dam（HCR の W1319 と SIV の N4322）
- Occoquan's Dam（SJW と SLB の S5304）
- Scott's Dam Ford（SJW と SLB の S5326）
- Dam（RTG の N4129）

渡し場：ユニットは雨天ターンでなければ、渡し場のあるヘクスサイドを通ると、追加の MP を消費することなく浅瀬のように小河川ヘクスサイドを渡河できます。ただし、大河川ヘクスサイド（天候にかかわらず）と雨天ターンの小河川ヘクスサイドを通る時は追加の MP が必要です（ボートで渡河していることを表しています）。この場合、ユニットの戦力を 3 で割った数（端数切り捨て）が追加の MP となります。この追加の MP はユニットが対岸のヘクスに進入するために必要な MP に加算されます。

SJW と HCR、RTG、SIV、SLB では、渡し場は盤上にはあるものの正式な地形とは認められていません。これらのゲームでは、渡し場は浅瀬をみなされていたが、今後は渡し場となります。渡し場は以下の 2 つあります。

- Snicker's Ferry（SJW の N1702 と HCR の W1733）
- Occoquan's Ferry（SJW の N1207 と SIV の M5608）

注意：ポトマック川にある渡し場とみなされていた全ての浅瀬は、GCACW シリーズの基本シリーズルールのシナリオでは全て浅瀬のままとみなします。

小川：小川ヘクスサイドはユニットの移動には影響を与えません。渡河する場合でも追加の MP を消費する必要はありません。

水面：ユニットは水面ヘクスに移動できません。

敵支配ヘクス：ユニットは敵ユニットのいるヘクスには移動できません（7.6 項を参照）。

敵 ZOC ヘクスへの進入：通常の敵 ZOC ではないヘクスから敵 ZOC のヘクスに移動したユニットは、そのヘクスで停止しなければなりません。そして敵ユニットを攻撃する、もしくは行軍を終了するかを選びます。攻撃が成功（D、E、F、f の戦闘結果を受けなかった時）したならば、ユニットは新しい攻撃もしくは移動を行うために行軍を続けることができます（ただし、攻撃が成功した後でも通常の敵 ZOC のヘクスにいるユニットは敵ユニットを攻撃する、もしくは行軍を終了するかを選びます）。ユニットは自軍ユニットがいる敵 ZOC のヘクスに移動しても、そのヘクスで停止しなければなりません。敵の騎兵ユニットの通常の ZOC に移動したユニットは、敵の騎兵ユニットが騎兵退却したならば行軍を続けられます。通常の敵 ZOC に移動したユニットは側面防御（7.8 項）できません。ただし、通常の敵 ZOC から行軍を開始したユニットは側面防御できます。敵 ZOC ヘクスからの退出：活性化したユニットは、通常の敵 ZOC のヘクスから行軍を開始して通常の敵 ZOC ではないヘクスに移動する時のみ通常の敵 ZOC から出られます。

- **敵 ZOC から敵 ZOC でないヘクスに移動：**通常の敵 ZOC のヘクスから通常の敵 ZOC ではないヘクスに移動するユニットは、追加で 1 MP を消費しなければなりません。
- **敵 ZOC から敵 ZOC のヘクスに移動：**通常の敵 ZOC のヘクスから直接、通常の敵 ZOC のヘクスに移動するユニットは、そのヘクスに移動するために必要な移動コストにかかわらず、常に全 MP を消費しなければなりません。これは移動する敵 ZOC のヘクスに自軍ユニットがいたとしても適用されます。また、移動する敵 ZOC のヘクスに複数の敵 ZOC が及んでいたとしても追加の影響はありません。これにより、通常の敵 ZOC のヘクスから直接、通常の敵 ZOC のヘクスに移動したユニットは MP が残っていないためそれ以上行軍できません（移動するヘクスの移動コストが無視されたとしても、ユニットは道路、舗装道路、小道、鉄道線があるヘクスサイドを通らないと山岳や沼沢地のヘクスに進入、退出できません。同様に、橋梁、渡し場、浅瀬、堰堤があるヘクスサイドを通らないと、大河川と小河川のヘクスサイドを渡河できません）。通常の敵 ZOC のヘクスから別の敵 ZOC のヘクスに直接移動したユニットの戦力マーカーは、その 2 つのヘクスが道路、舗装道路、小道、鉄道線で繋がっていないければ混乱状態になります（すでに混乱状態ならば 1 戦力を減少させます）。2 つのヘクスが道路、舗装道路、小道、鉄道線で繋がっていれば、ユニットの戦力マーカーは混乱状態にはならず、戦力も減少しません。

限定 ZOC ヘクス：道路、舗装道路、小道、鉄道線のない森ヘクスサイドを越える ZOC は限定 ZOC となります。限定 ZOC はユニットの移動には影響を与えません。

自軍ユニットがいるヘクスへの進入：活性化した歩兵もしくは砲兵ユニットが自軍の他の歩兵や砲兵ユニットが合計 3 戦闘力以上あるヘクスに移動するためには、追加の MP を消費しなければなりません。追加の MP は移動するヘクスの地形とそこに存在するユニットの戦闘力の合計数で決まります。

合計戦闘力	地形	
	平地、起伏地、荒地、市街地	沼沢地、森、山岳
2 以下	追加 MP なし	追加 MP なし
3 ～ 11	+ 1 MP	+ 3 MP
12 以上	+ 2 MP	+ 4 MP

騎兵ユニットは上記の追加の MP を消費する必要はありません。また、騎兵ユニットのいるヘクスに自軍の活性化した歩兵もしくは砲兵ユニットは移動してきても、それらも上記の追加の MP を消費する必要はありません。

注意：合計戦闘力の端数は切り上げます。

騎兵退却：活性化した敵の歩兵ユニットが騎兵ユニットの通常の ZOC のヘクスに移動してきた時 — 攻撃が宣言される前に — 騎兵ユニットは騎兵退却できます。

最低移動：行軍中に攻撃しないユニットは、MP が足りなくても必ず 1 ヘクスは移動できます。

例外：移動するヘクスの移動コストが無視されたとしても、ユニットは道路、舗装道路、小道、鉄道線があるヘクスサイドを通らないと山岳や沼沢地のヘクスに進入、退出できません。同様に、橋梁、渡し場、浅瀬、堰堤があるヘクスサイドを通らないと、大河川と小河川のヘクスサイドを渡河できません。

敵の騎兵ユニットが騎兵退却したことによって行軍前に使える MP が 0 になったユニットでも必ず 1 ヘクスは移動できます。渡し場に隣接するヘクスで行軍を開始したユニットは、MP が足りなくてもその時点の全 MP を消費することで渡し場を通して大河川と小河川ヘクスサイドを渡河できます。

6.3 司令官の移動

司令官ユニットは単独で存在できず、常に自軍の指揮下の戦闘ユニットと一緒にヘクスにいないければなりません。司令官は同じヘクスにいるユニットに編入されているものとみなされ、行軍中は常に一緒に移動します — 退却や戦闘後前進も含む。司令官の指揮する部隊の規模（師団、軍、方面軍等の種類）が異なっていれば、1 個のユニットに複数の司令官と一緒に編入できます。複数のユニットと一緒にヘクスにいる司令官は、その内の 1 個のユニットが離れて移動する時、そのユニットと一緒に移動することもできますし、他のユニットと一緒にそのヘクスに残ることもできます。司令官は単独で移動や活性化できませんが、移送はできます。

司令官の移送

司令官は以下の 2 つの方法で移送できます。

司令官移送フェイズ：このフェイズに、プレイヤーは全て、もしくは一部の司令官を、指揮下のユニットのいるヘクスから他の指揮下のユニットのいるヘクスに移送できます。全く移送しなくてもかまいません。移送は、移送する司令官のいるヘクスから 10 ヘクス以内で 1 本に繋がっているヘクス列の道（移送経路）を通して移送先のヘクスに移送されます。この時、移送する司令官のいるヘクスは数えず、移送先のヘクスは数えます。移送経路は敵ユニットのいるヘクスは通れませんが、敵 ZOC は通れます。また、どのような地形のヘクスでも通れます。司令官の移送は必ず北軍から行い、その結果を見てから南軍が行います。

司令官の活性化のアクション：活性化している司令官は移送できます（5.2 項）。このような移送は 1 回のアクション中に一度だけ、ユニットの行軍前に行えます。

軍と方面軍の司令官

軍と方面軍の司令官には、以下の制限が適用されます。

- 軍と方面軍の司令官は司令官移送フェイズに移送できますが、騎兵や砲兵ユニット、騎兵司令官に移送できません。
- 司令官の活性化のアクション中に活性化している司令官と一緒にのヘクスにいる軍と方面軍の司令官は、司令官の活性化の手順のステップ5で移送できます。しかし、強制ではありません。移送された軍と方面軍の司令官は、活性化している司令官が編入されている同じユニットに編入されなければなりません。
例外：活性化している騎兵司令官は、司令官の活性化の手順のステップ5で移送できません。
- 複数の歩兵ユニットと一緒にのヘクスにいる軍と方面軍の司令官は、その内の1個のユニットが離れて移動（戦闘後前進も含む）する時、そのユニットに編入されて一緒に移動することもできますし、他のユニットに編入されて一緒にそのヘクスに残ることもできます。
- 軍と方面軍の司令官は、軍以外の司令官が編入されている歩兵ユニットへの編入を強制されることはありません。軍と方面軍の司令官は、単独で歩兵ユニットに編入できます。

6.4 部隊

1つのヘクスに存在できるユニットと司令官の数に制限はありません。

軍マーカー



1つのヘクスにたくさんの駒が積まれると混乱しがちなので、軍マーカーと呼ばれる代用駒を使って下さい。両軍には、部隊マーカーと部隊ディスプレイが用意されています。各軍マーカーには識別用の数字が入っていて、部隊ディスプレイにはそれに対応したボックスがあります。プレイヤーはいつでも好きな時に盤上から駒を除去し、部隊ディスプレイに置きます（ユニットに付随するマーカー類は整理しておくこと）。駒を置いた部隊ディスプレイの番号と同じ部隊マーカーを、除去した駒のいたヘクスに置きます。このヘクスには除去した駒が全てあるものと仮定し、必要に応じて通常のZOCを持つなど、まるで実際の駒と同じように活動します。プレイヤーはいつでも好きな時に部隊ディスプレイから駒を除去し、盤上に置きます。行軍終了時に部隊ディスプレイと同じヘクスにいるユニットはその部隊ディスプレイに加えることができます。部隊マーカーはゲームには何の影響も与えません。部隊マーカーの使用は強制ではありません。

6.5 疲労レベル

ユニットがアクションを行うと疲労レベルが増えます。戦闘結果で増えることもあります。疲労レベルが4になったユニットは、防御と退却以外のアクションを行えなくなります。疲労レベルが4になったユニットを横向きにして、その状態をわかりやすくするとよいでしょう。

例外：シナリオ 5.1 項と 5.2 項の選択ルールを使っている時は、疲労レベルが4でも戦力マーカーが統制状態であればユニットは活性化できます。

7.0 戦闘

7.1 攻撃

行軍中のユニットと突撃のアクションに参加しているユニットだけが攻撃できます。

攻撃される敵ユニット

攻撃するユニット（もしくは突撃のアクションに参加しているユニットのグループ）は、隣接する1つのヘクスにいる1個以上の敵ユニットを攻撃できます。攻撃できる敵ユニットが存在するヘクスが複数あるならば、手番プレイヤーが攻撃するヘクスを選びます。

攻撃できるユニット

攻撃は強制ではありません。行軍中には、活性化しているユニットだけが攻撃できます。その他のユニットは、攻撃するユニットと同じヘクスにいても、活性化していなければ攻撃できません。ユニットは必要なMPを消費できれば、アクションを中止する戦闘結果を受けない限り何度でも攻撃できます。突撃のアクション中には、活性化された司令官と同じヘクスにいる指揮下のユニットだけが攻撃できます。

例外：総突撃。

1回の突撃のアクション毎に1回ずつ攻撃できます。

防御するユニット

攻撃されるヘクスにいる全てのユニットは、必ず防御しなければなりません。攻撃側プレイヤーは一部の敵ユニットだけを選んで攻撃することはできません。防御側プレイヤーも一部のユニットだけを選んで防御させることはできません。

攻撃の制限

河川：橋梁、渡し場、浅瀬、堰堤があるヘクスサイドを挟んでいる時のみ、大河川と小河川のヘクスサイドを越えて攻撃できます。

山岳と沼沢地：攻撃するユニットのいるヘクスと防御する敵ユニットのいる2つのヘクスが、道路、舗装道路、小道、鉄道線で繋がっている時のみ、山岳と沼沢地にいる敵ユニットを攻撃できます。山岳と沼沢地にいるユニットは、そこから道路、舗装道路、小道、鉄道線で繋がっているヘクスにいる敵ユニットだけを攻撃できます。

砲兵：行軍した砲兵ユニットは攻撃できません。

森ヘクスサイド：以下のいずれかの条件を満たしているユニットだけが、森ヘクスサイド（2.3 項）を越えて攻撃できます。

攻撃の手順（行軍中のユニット）

行軍中のユニットは以下の手順に従って攻撃します。

1. **目標の決定**：手番プレイヤーは、攻撃する敵ユニットを決定します。
2. **攻撃の種類決定**：手番プレイヤーは、攻撃の種類（行軍隊形攻撃、急襲、通常攻撃、総攻撃）を決定します。MPを消費してMP記録トラック上で必要な移動力マーカーを動かします。
3. **戦闘力の算出**：両軍プレイヤーは、自軍ユニットの戦闘力を算出し、ステップ5で使う戦闘比に直します。
4. **ダイス修正の決定**：両軍プレイヤーは、この攻撃で適用されるダイス修正を算出します。
5. **判定**：両軍プレイヤーは、それぞれ1個ずつダイスを振り、出た目にダイス修正を適用します。攻撃側プレイヤーの修正後のダイスの目から防御側プレイヤーの修正後のダイスの目を引いた数を戦闘結果表に当てはめて戦闘結果（7.5 項）を算出します。
6. **アクションの継続**：MPが残っている攻撃側のユニットは、アクションを中止する戦闘結果を受けない限り、アクションを続けられます。ユニットにMPが残っていない、もしくはアクションを中止する戦闘結果が出たならば、新しいアクションフェイズに移ります。

攻撃の手順（突撃のアクション中のユニット）

軍団、師団、方面軍の司令官は、同じヘクスにいる疲労レベルが3以下の指揮下の複数のユニットに突撃を命令できます。突撃のアクションではMPを消費する必要はなく、攻撃の種類も選びません。突撃は以下の手順に従って行います。

1. 攻撃するユニットの決定：手番プレイヤーは、活性化する司令官を決定します。次に活性化した司令官と同じヘクスにいて、なおかつその司令官の指揮下にある疲労レベルが3以下のユニットを1個以上選びます。

例外：手番プレイヤーは、活性化した司令官と同じヘクスにいる1個以上の砲兵ユニットに突撃に参加させられます。選ばれる砲兵ユニットは、その司令官の指揮下でなくてもかまいません。

2. 疲労レベルの増加：突撃に参加する全てのユニットの疲労レベルを1増やします。

注意：この時の疲労レベルの増加では延長行軍になることはありません。

3. 目標の決定：手番プレイヤーは、攻撃する敵ユニットを決定します。

4. 騎兵退却：敵プレイヤーは自軍の騎兵ユニットに騎兵退却を行わせることができます（7.7項）。

5. 判定：手番プレイヤーはダイスを1個振り、必要に応じてダイス修正を適用します。

- 修正前のダイスの目が6ならば、突撃は自動的に終了します。直ちに新しいアクションフェイズに移ります。

- ダイスの目が5以下ならば、必要に応じてダイス修正（以下参照）を適用し、活性化している司令官の指揮値から修正後のダイスの目の数を引き、突撃ナンバーを算出します。突撃ナンバーが0未満ならば、突撃は自動的に終了し、直ちに新しいアクションフェイズに移ります。突撃ナンバーが0以上ならば、突撃は実行されます。突撃ナンバーはその突撃に参加できるユニットの最大数を表しています（0ならば1個のみ）。突撃ナンバーがステップ1で選んだユニット数以上であれば、全てのユニットが突撃に参加できます。突撃ナンバーがステップ1で選んだユニット数未満であれば、手番プレイヤーはステップ1で選んだユニットの中から突撃ナンバーと同じ数までのユニットを選びます（ユニットの数にかかわらず、突撃は必ず実行されなければなりません）。突撃に参加するかどうかにかかわらず、全てのステップ1で選ばれたユニットは、ステップ2で疲労レベルが1増えます。

6. 総突撃の試行：手番プレイヤーは、総突撃（以下参照）を試行できます。成功すると、攻撃に追加のユニットが参加できるようになります。失敗すると、ステップ7に進みます。手番プレイヤーは、この時点でアクションを中止することはできません。

7. 戦闘力の算出：両軍プレイヤーは、自軍ユニットの戦闘力を算出し、ステップ9で使う戦闘比に直します。

8. ダイス修正の決定：両軍プレイヤーは、この攻撃で適用されるダイス修正を算出します（突撃は自動的に+1修正が適用されます—7.4項）。

9. 判定：両軍プレイヤーは、それぞれ1個ずつダイスを振り、出た目にダイス修正を適用します。攻撃側プレイヤーの修正後のダイスの目から防御側プレイヤーの修正後のダイスの目を引いた数を戦闘結果表に当てはめて戦闘結果（7.5項）を算出します。アクションは終了し、新しいアクションフェイズに移ります。

例：グランジャー軍団司令官（第IV軍団、指揮値5）が突撃します。グランジャーは第IV軍団に所属する2個の師団（シェリダンとウッド）と同じヘクスにいます。どちらの師団もステップ1で突撃

に参加するユニットに選ばれています。北軍プレイヤーはダイスを1個振り、突撃ナンバーは5となりました。グランジャーの指揮値は5なので差し引くと0になります——1個のユニットしか突撃できません。北軍プレイヤーはシェリダンの師団だけを突撃させることにしました。しかし、どちらの師団も疲労レベルが1増えます。

突撃のダイス修正

突撃アクション中のユニットが攻撃する手順のステップ5で、手番プレイヤーが振ったダイスの目には以下のダイス修正を適用します。

—2：活性化した司令官が方面軍司令官である。

注意：SLBの「フッカーの信頼喪失」とOTRの「北軍の消極的な指揮」のルールでは特別に適用されることがあります。

総突撃

以下の全ての条件を満たしているユニットは、突撃アクション中の攻撃する手順のステップ6で総突撃を試行できます。

- 軍もしくは方面軍の司令官の存在：**自軍の軍もしくは方面軍の司令官が活性化している司令官の指揮範囲内のヘクスにいる。

- ヘクス：**防御側ユニットのいるヘクスの周囲6ヘクスの中で、以下の両方の条件を満たしている1つ以上のヘクスにいる。

- 防御側ユニットに隣接している。

（突撃するユニットのいるヘクスを含む）。

- 活性化した司令官に選ばれていない疲労レベルが3以下の1個以上の攻撃側ユニットがいる。

- 騎兵以外の司令官：**突撃を命令しているのが騎兵司令官でない。総突撃はターン毎に何度でも試行できますが、1回のアクションに1回しか実行できません。総突撃の試行は以下の手順に従って行います。

1. 指揮の判定：手番プレイヤーはダイスを1個振ります。GCACWシリーズの基本シリーズルールでは、ダイス修正はありません。上級ゲームルールではダイス修正が適用されます。

- 修正前のダイスの目が6ならば、突撃は自動的に終了します。直ちに新しいアクションフェイズに移ります。

- ダイスの目が5以下ならば、軍もしくは方面軍の司令官の指揮値からダイスの目の数を引き、総突撃ナンバーを算出します。突撃ナンバーが0以下ならば突撃は自動的に終了し、ステップ7に進みます。突撃ナンバーが1以上ならば、突撃は実行されます（ユニットの数にかかわらず、突撃は必ず実行されなければなりません）。突撃に参加するかどうかにかかわらず、全てのステップ1で選ばれたユニットは、ステップ2で疲労レベルが1増えます。

注意：SLBの「フッカーの信頼喪失」とOTRの「北軍の消極的な指揮」のルールでは特別に適用されることがあります。

2. ヘクスの判定：防御側ユニットのいるヘクスの周囲6ヘクスの中で、手番プレイヤーは総突撃ナンバーと同じ数までのヘクス（ユニットではない）を選びます。これらのヘクスにいるユニットだけが総突撃できます。少なくとも1ヘクスは選ばなければなりません。選べるヘクスの条件は前述に従います。

3. 攻撃するユニットの決定：手番プレイヤーは、ステップ2で選ばれたヘクスにいるユニットの中から総突撃させるユニットを選びます。選ばれるユニットは、以下の全ての条件を満たしていなければなりません。

- 疲労レベルが3以下。

- 攻撃の制限に違反していない。

- 突撃アクション中のユニットが攻撃する手順のステップ1で選ばれている（成否にかかわらず）。

このステップでは、ユニットは指揮系統は関係ありません。攻撃できるユニットであれば、総突撃に参加できます。

注意：ステップ1から進んでしまうと、総突撃は必ず実行しなければなりません。また、ステップ2で選んだヘクスからは少なくとも1個のユニットを総突撃に参加させなければなりません。

4. 疲労レベルの増加：総突撃に参加する全てのユニットの疲労レベルを1増やします。

注意：この時の疲労レベルの増加では延長行軍になることはありません。

5. 突撃の手順に戻る：突撃アクション中の攻撃する手順のステップ7に戻ります。ステップ3で選ばれた各ユニットの戦闘力と砲兵値は、ステップ7と8で算出した戦闘力と砲兵値の合計に加えます。

例：N3529のヘクスにいるウォーカーは、N3419のヘクスにいる敵ユニットに対して突撃を命令しました。ウォーカーの指揮範囲内のN3827にはブラッグ軍司令官（指揮値4）がいます。N3428とN3329には活性化していない南軍ユニットがいます。両方とも疲労レベルは2です。南軍プレイヤーは総突撃を試行します。ダイスの目は2だったので、総突撃ナンバーは2になります（ブラッグの指揮値からダイスの目を引きます）。総突撃は実行され、南軍プレイヤーはN3428とN3329の2つのヘクスを選びました。ヘクス毎に活性化していないユニットを1個以上選びます。これらの疲労レベルは3になります。両方のユニットの戦闘力と砲兵値を算出した戦闘力と砲兵値の合計に加えます。

7.2 戦闘力

戦闘ユニットは戦闘力を持っています。ユニットの戦闘力は戦力マーカーの状態によって増減します。戦力マーカーが統制状態ならば、戦闘力は戦力マーカーの数値です。戦力マーカーが混乱状態ならば、戦闘力は戦力マーカーの括弧が付いていない数値です（括弧付きの数値は戦力です）。戦力マーカーが混乱状態のユニットは戦闘力が半分にすることがあります。戦闘では、端数はそのまま使います（四捨五入しません）。ユニットの疲労レベルは戦闘力に影響を与えません。

戦闘に参加する両軍の全てのユニットは、それらの戦闘力を合計します。ユニットの戦闘力の一部だけを使うことはできません。行軍のアクション中に攻撃側ユニットの戦闘力を算出する時は、単にそのユニットの戦闘力だけを使います（その他のユニットは攻撃に参加できません）。突撃のアクション中に最終的な戦闘力を算出する時は、突撃に参加する全てのユニットの戦闘力を合計し、さらに（もしあれば）総突撃に参加するユニットの戦闘力を加えます。防御側ユニットの最終的な戦闘力は、攻撃されるヘクスにいる全てのユニットの戦闘力を合計します。

最大値：攻撃側ユニットと防御側ユニットの戦闘力の合計の最大値には制限があります（以下の表を参照）。OTRでは、違う制限が適用されます。総突撃では、攻撃するユニットがいるヘクス毎に制限が適用されるので、戦闘力の合計が以下の表の制限を超えることがあります。

ユニットの状況	OTR	その他のゲーム
攻撃側ユニット	70	80
防御側ユニット	60	70
防御側ユニットの半分が塹壕内にある	100	120
全ての防御側ユニットが塹壕内にある	130	160

総攻撃で攻撃側の戦闘力の合計が80以上ならば、その戦闘における攻撃側の戦力の損失は以下に従って増加します。

- 攻撃側の戦闘力の合計が80～89ならば、戦力の損失は+1
- 攻撃側の戦闘力の合計が90～99ならば、戦力の損失は+2
- 攻撃側の戦闘力の合計が100以上ならば、戦力の損失は+3

7.3 砲兵値

砲兵値はユニットに記載されています。戦力マーカーの状態や疲労レベルは砲兵値に影響を与えません。砲兵値は砲兵のダイス修正を決定するために使います。

7.4 戦闘時のダイス修正

戦闘では状況によって、両軍プレイヤーが振ったダイスの目にダイス修正が適用されることがあります。ダイス修正は累加します。

戦闘力比のダイス修正

攻撃側プレイヤーが振ったダイスの目は戦闘力比によってダイス修正が適用されます。両軍の戦闘力の合計を整数比に直し、防御側が有利になるように端数を切り捨ててから戦闘力比修正決定表に当てはめてダイス修正を算出します。ダイス修正は-12から+13まであります。

戦術のダイス修正

攻撃側プレイヤーが振ったダイスの目は、戦術によってダイス修正が適用されます。防御するユニットと司令官の中から最も高い戦術値と攻撃する戦闘ユニットと司令官の中から最も高い戦術値を選びます。攻撃側も同様に、攻撃するユニットと司令官の中から最も高い戦術値を選びます。ただし、攻撃側の司令官は同じヘクスにいる指揮下のユニットが攻撃に参加している時のみ選べます。攻撃側の戦術値から防御側の戦術値を引いた数がダイス修正です。

行軍のアクションもしくは司令官の活性化アクションでは、攻撃側の司令官は同じヘクスにいる指揮下のユニットが攻撃に参加している時のみ選べます。

しかし、突撃のアクションでは、必ず突撃を命令している司令官の戦術値を使います。他の戦闘ユニットや司令官の戦術値を使うことはできません。

砲兵のダイス修正

攻撃側プレイヤーが振ったダイスの目は砲兵によってダイス修正が適用されます。

注意：森、市街地、山岳、沼沢地のヘクスにいるユニットを攻撃する時は、砲兵値のダイス修正は適用しません。

戦闘に参加する攻撃側の全てのユニットの砲兵値を合計から防御側の全てのユニットの砲兵値の合計を引いた数が砲兵値の差です。砲兵値の差修正決定表で砲兵値の差を横列、防御側ユニットのいる地形を縦軸にとってダイス修正を算出します。攻撃の前にダイスを振って最終的なダイス修正を決定することがあります。

特別な修正

- 両軍の砲兵値が0ならば、砲兵のダイス修正は適用しません。
- 防御側の砲兵値が0ならば、マイナスのダイス修正は効果なしになります。
- 防御側の砲兵値が1ならば、-2のダイス修正は-1になります。

砲兵値の差修正決定表

砲兵値の差 (攻撃側の全てのユニットの砲兵値合計－防御側の全てのユニットの砲兵値の合計)					
防御側の地形	－4以下	－3～＋1	＋2～＋4	＋5～＋7	＋8以上
平地	－3	－2	NE	＋1	＋2†
起伏地	－2	－1	NE	＋1*	＋1
荒地／丘陵●	－1	－1*	NE	NE	＋1*
森／市街地／山岳	NE	NE	NE	NE	NE
沼沢地§	NE	NE	NE	NE	NE

* 戦闘の前にダイスを1個振ります。出た目が偶数ならば、砲兵の差決定表のダイス修正を適用します。奇数ならば、ダイス修正は適用しません。

† 戦闘の前にダイスを1個振ります。出た目が偶数ならば、＋2のダイス修正を適用します。奇数ならば、＋1のダイス修正を適用します。

● 雨天ターンでなければ、乾沼地にも適用します。

§ 雨天ターンでは、乾沼地にも適用します。

NE：効果なし

地形

防御側プレイヤーが振ったダイスの目は防御側ユニットのいる地形によってダイス修正が適用されます。

橋梁、渡し場、浅瀬、堰堤：これらのヘクスサイドを越えて攻撃する時は、防御側プレイヤーが振ったダイスの目に＋2のダイス修正を適用します。

小川：(道路、舗装道路、鉄道線、小道のヘクスサイドを通っていても)このヘクスサイドを越えて攻撃する時は、防御側プレイヤーが振ったダイスの目に＋1のダイス修正を適用します。

注意：総突撃で複数のヘクスから攻撃している時は、攻撃側の活性化している司令官と攻撃する敵ユニットのヘクスの間に、橋梁、渡し場、浅瀬、堰堤がある時のみ適用します。

丘陵：防御側ユニットがいれば、防御側プレイヤーが振ったダイスの目に＋1のダイス修正を適用します。ただし、攻撃側ユニットが丘陵や山岳のヘクスから攻撃する時と尾根ヘクスサイドを越えて低い所にいる防御側ユニットを攻撃する時は適用しません。

山岳：防御側ユニットがいれば、防御側プレイヤーが振ったダイスの目に＋2のダイス修正を適用します。ただし、攻撃側ユニットが山岳ヘクスから攻撃する時と尾根ヘクスサイドを越えて低い所にいる防御側ユニットを攻撃する時は適用しません。

尾根：このヘクスサイドを越えて高い所にいる防御側ユニットを攻撃する時は、防御側プレイヤーが振ったダイスの目に＋2のダイス修正を適用します。このヘクスサイドを越えて低い所の山岳ヘクスにいる防御側ユニットを攻撃する時は、防御側プレイヤーが振ったダイスの目に＋1のダイス修正を適用します。このヘクスサイドを越えていても、低い所の山岳以外のヘクスにいる防御側ユニットを攻撃する時は適用しません。

注意：尾根ヘクスサイドが防御側ユニットのいるヘクスにあれば、防御側ユニットは高い所にいるとみなされます。尾根ヘクスサイドが攻撃側ユニットのいるヘクスにあれば、防御側ユニットは低い所にいるとみなされます。

例：Moor Gap (S3404) にいる南軍のチーザム師団が Carson (S3305) にいる北軍のブランン師団を攻撃する時は、北軍プレイヤーの振ったダイスの目に＋2のダイス修正を適用します(ブランン師団の方が高い所にいるため)。北軍のブランン師団が南軍のチーザム師団を攻撃する時は、南軍プレイヤーの振ったダイスの目に＋1のダイス修正を適用します(ブランン師団は高い所の山岳ヘクスにいるため)。

リー將軍のダイス修正 (RTG では適用しない)

突撃のアクションの判定に成功した南軍の方面軍、軍団、師団の司令官がリー將軍と同じヘクスにいと、南軍プレイヤーが振ったダイスの目に＋2のダイス修正を適用します。このダイス修正は他のダイス修正に加えて適用され、総突撃でも適用されます。このダイス修正は防御時には適用しません。また RTG でも適用しません。他の司令官にこのようなダイス修正はありません。

ロングストリート將軍のダイス修正

1864 年以後のシナリオでは、ロングストリート將軍が突撃のアクションの判定に成功すると、南軍プレイヤーが振ったダイスの目に＋1のダイス修正を適用します。このダイス修正は他のダイス修正に加えて適用され、総突撃でも適用されます。他の司令官にこのようなダイス修正はありません。

ジャクソン將軍のダイス修正

ストーンウォールの異名を持つジャクソン將軍は常に4の戦術値の持っているものとみなします。一部のゲームのユニットには5/4と記載されています。SJW と HCR、SLB では、ジャクソン將軍が突撃のアクションの判定に成功すると、南軍プレイヤーが振ったダイスの目に＋1のダイス修正を適用します。このダイス修正は他のダイス修正に加えて適用され、総突撃でも適用されます。このダイス修正はリー將軍のダイス修正と一緒に適用できません。

攻撃の種類

手番プレイヤーは、選んだ攻撃の種類によってダイス修正が適用されます。

- 行軍隊形攻撃 攻撃側プレイヤーの振ったダイスの目に－3
- 急襲 攻撃側プレイヤーの振ったダイスの目に－1
- 通常攻撃 修正なし
- 総攻撃 攻撃側プレイヤーの振ったダイスの目に＋1

突撃のダイス修正

行軍隊形、急襲、通常攻撃、総攻撃では、ダイス修正は適用されません。その代わり、突撃では常に攻撃側プレイヤーが振ったダイスの目に＋1のダイス修正が適用されます。

雨天のダイス修正

雨天ターンでは、攻撃側プレイヤーが振ったダイスの目に－1のダイス修正を適用します。

戦意低下のダイス修正

単独でいる戦意低下しているユニットが攻撃された時、防御側プレイヤーが振ったダイスの目に－1のダイス修正を適用します。戦意低下しているユニットと他のユニットと一緒に攻撃された時、それらの合計の戦闘力の半分以上が戦意低下しているユニットのものであった時のみ防御側プレイヤーが振ったダイスの目に－1のダイス修正を適用します。

側面攻撃のダイス修正

戦闘の瞬間に、自軍ユニット(活性化していなくても)もしくはそのZOC(もしくは進入不可地形)で部分的もしくは完全に囲んでいる防御側ユニットを攻撃する時はダイス修正を適用します。これを側面攻撃のダイス修正と呼びます。防御側ユニットを囲んでいる自軍ユニットは、攻撃に参加していなくてもかまいません。側面攻撃のダイス修正は、以下の手順に従って決定します。

1. 包囲ヘクスの決定：手番プレイヤーは防御側ユニットのいるヘクスの周囲6ヘクスの中で、包囲ヘクスを決めます。包囲ヘクスは以下のいずれかの条件を満たしているヘクスのことです。

- a. 戦意低下していない攻撃側ユニットがいるヘクス。
(攻撃しているユニットも含む)
- b. 攻撃しているユニットと戦意低下していない攻撃側ユニットのZOCのヘクス (限定ZOCも含む)。
- c. 山岳と沼沢地 (雨天ターンの乾沼地も含む) のヘクス。または防御側ユニットがいる山岳もしくは沼沢地ヘクス。ただし、攻撃側ユニットのいるヘクスと、道路、舗装道路、鉄道線、小道で繋がっていないこと。
- d. 防御側ユニットがいるヘクスとの間に、橋梁、渡し場、浅瀬、堰堤がない大河川や小河川ヘクスサイドがあるヘクス。
例外：大河川と小河川のヘクスサイドを渡河できないターンでは、防御側ユニットがいるヘクスとの間に浅瀬がある大河川もしくは小河川ヘクスサイドがあるヘクス。雨天ターンでは、防御側ユニットがいるヘクスとの間に道路、舗装道路、鉄道線、小道がない小川ヘクスサイドがあるヘクス。
- e. 防御側ユニットがいる地図盤端のヘクスに隣接していると考えられる地図盤端の隣にあると仮定する地図盤外のヘクス。

注意：1つの項目に複数の該当ヘクスがあったとしても、適用するのは1回だけです。

2. 側面攻撃のダイス修正の算出：

- **包囲ヘクスが6ヘクス：**基本側面攻撃ボーナスは+4。
ステップ3へ進みます。
- **包囲ヘクスが5ヘクス：**基本側面攻撃ボーナスは+2。
ステップ3へ進みます。
- **包囲ヘクスが4ヘクス以下：**基本側面攻撃ボーナスはなし。
以下の手順は行いません。

3. 側面攻撃に対する修正の算出：ステップ2で算出した側面攻撃のダイス修正は修正で減少することがあります。側面攻撃のダイス修正は、以下のいずれかの条件に該当する包囲ヘクス毎に-1の修正が適用されます。

- a. 戦意低下していない防御側ユニットがいるヘクス。
- b. ユニットがいないヘクスで、なおかつ防御側ユニットのいるヘクスに隣接する全ての攻撃側ユニットのいるヘクスの間に、道路、舗装道路、鉄道線、小道で繋がっていない森ヘクスサイドがあるヘクス。
例外：SLBでは、南軍の攻撃にはステップ3bは無視します。北軍の攻撃には適用されます。
- c. 山岳と沼沢地 (雨天ターンの乾沼地も含む) のヘクス。または防御側ユニットがいる山岳もしくは沼沢地ヘクス。ただし、攻撃側ユニットのいるヘクスと、道路、舗装道路、鉄道線、小道で繋がっていないこと。
- d. 防御側ユニットがいるヘクスとの間に、橋梁、渡し場、浅瀬、堰堤がない大河川もしくは小河川ヘクスサイドがあるヘクス。これには以下のヘクスも含まれます。
 - 1) 河川ヘクスサイドが渡河できないターンでは、防御側ユニットがいるヘクスとの間に浅瀬がある大河川もしくは小河川ヘクスサイドがあるヘクス。
 - 2) 雨天ターンでは、防御側ユニットがいるヘクスとの間に道路、舗装道路、鉄道線、小道がない小川ヘクスサイドがあるヘクス。
- e. 防御側ユニットがいる地図盤端のヘクスに隣接していると考えられる地図盤端のすぐ隣にあると仮定するヘクス。

注意：1つの項目に複数の該当ヘクスがあったとしても、適用するのは1回だけです。

ダイス修正の上限：側面攻撃のダイス修正に適用する修正は最大-3です。ただし、この修正によって0未満にはなりません。このため、包囲ヘクスが6ヘクス (基本側面攻撃ボーナスは+4) だったとしても、側面攻撃では+1のダイス修正が常に適用されます。

4. 修正の適用：ステップ3で算出した側面攻撃のダイス修正は、攻撃側プレイヤーが振ったダイスの目に適用します。ただし、さらに修正されることがあります。

ダイス修正の削減

ステップ3で算出した側面攻撃のダイス修正は、さらに以下のいずれかの状況で修正されます。

- **側面攻撃：**側面攻撃のダイス修正は、側面防御マーカーによって修正されることがあります (側面防御マーカーは選択ルールではありません-7.8項)。
- **騎兵：**側面攻撃のダイス修正は、両軍に騎兵がいると修正されることがあります (騎兵と側面攻撃を参照)。

側面攻撃の状況

側面攻撃のダイス修正は、攻撃側ユニットの状況によって修正されることがあります。包囲ヘクスの中のいずれか1ヘクスにいる、もしくはそこがZOCである攻撃側ユニットのグループの戦闘力の合計が、防御側ユニットの戦闘力の合計 (塹壕を含み、戦闘力の合計の最大値の制限が適用されます) の4分の1未満ならば、側面攻撃の手順のステップ1aと1bで包囲ヘクスとはみなされません (複数のヘクスにいる攻撃側ユニットが同じ包囲ヘクスに隣接していれば、それらを全て合計して防御側ユニットの戦闘力の合計の4分の1未満であるかどうかを判定します)。活性化していない戦意が低下している攻撃側ユニットの戦闘力は加算できません。また、戦闘力を加算していても実際に攻撃に参加していないユニットは戦術値を使わず、存在するヘクスの地形のダイス修正が適用されることもありません。

騎兵と側面攻撃

側面攻撃のダイス修正は、以下の両方の条件を満たしていると修正されることがあります。

- 活性化している攻撃側ユニットが騎兵
(または突撃の命令を出しているのが騎兵司令官である)
- 防御側ユニットの戦闘力の合計の半分以上が騎兵の戦闘力

両方の条件を満たしていると、側面攻撃のダイス修正は以下のように修正されます。

- +4の側面攻撃のダイス修正は+2になります。
- +2と+3の側面攻撃のダイス修正は+1になります。
- +1の側面攻撃のダイス修正はなしになります。

注意：条件を満たしていても、側面攻撃ではない通常の攻撃では攻撃側プレイヤーが振ったダイスの目に側面防御マーカーの+1のダイス修正は適用されません (7.8項)。防御側ユニットに側面防御マーカーある時や要塞ヘクスにいる時は上記の騎兵と側面攻撃のルールではなく、通常の側面防御と要塞のルールを使います。

7.5 戦闘結果

戦闘は戦闘結果を使って解決します。戦闘では、攻撃側ユニットに適用するものと防御側ユニットに適用するものの2つの戦闘結

果が生まれます。攻撃側プレイヤーの振った修正後のダイスの目から防御側プレイヤーの振った修正後のダイスの目を引き、その差を横列、そして自軍ユニットの戦闘力の合計をそれぞれ縦軸にとって、戦闘結果を導き出します（防御側は塹壕の修正の適用前の戦闘力を使います）。戦闘結果は1～2つの数字とアルファベットで表され、直ちに適用されます。ダッシュは効果なしです。

注意：戦闘力が2つの列の間にある時は端数を切り上げて、右側の列を使います。

注意：SJWの上級ゲームルールでは、北軍のパニックのルールを使います。北軍のパニックは戦闘結果が斜体の時に発生します。

アルファベットの戦闘結果の説明

アルファベットの戦闘結果は8つあります。

D（混乱／疲弊）：ユニットの戦力マーカーを混乱状態にして（すでに混乱状態ならばそのまま）、さらにユニットの疲労レベルを3増やします（最大4まで。すでに疲労レベルが4ならばそのまま）。活性化しているユニットはMPを消費できません。行軍のアクションは終了し、新しいアクションフェイズを始めます。

F（疲労レベル－2）：ユニットの疲労レベルを2増やします（最大4まで。すでに疲労レベルが4ならばそのまま）。活性化しているユニットはもはやMPを消費できません。行軍のアクションは終了し、新しいアクションフェイズを始めます。

f（疲労レベル－1）：ユニットの疲労レベルを1増やします（最大4まで。すでに疲労レベルが4ならばそのまま）。活性化しているユニットはもはやMPを消費できません。行軍のアクションは終了し、新しいアクションフェイズを始めます。

E（アクション終了）：活性化しているユニットはもはやMPを消費できません。行軍のアクションは終了し、新しいアクションフェイズを始めます。突撃は戦闘解決後に自動的に終了するため、この戦闘結果は突撃のアクションには何の影響も与えません。

r（退却）：ユニットは退却します（7.6項を参照）。

R（敗走／戦意低下－1）：ユニットを敗走させ、－1の戦意低下マーカーを置きます（すでに－1の戦意低下マーカーが置かれていれば－2にします）。すでに－2の戦意低下マーカーが置かれていればそのままです。

R*（敗走／戦意低下－2）：ユニットを敗走させ、－2の戦意低下マーカーを置きます（すでに－1の戦意低下マーカーが置かれていれば－2にします）。すでに－2の戦意低下マーカーが置かれていれば、通常の戦闘結果に加えて、さらに1戦力を損失させます。

a（戦闘後前進）：ユニットは戦闘後前進できます（7.6項）

注意：戦闘結果によってユニットの疲労レベルが2以上になって、延長行軍になることはありません。

数字の戦闘結果の説明

文字の戦闘結果の前にある数字の戦闘結果は、戦力（砲兵値ではない）の損失を表しています。戦闘ユニットが損害を受けると、減少した数字の戦力マーカーに置き換えます。戦力マーカーは統制状態もしくは混乱状態のどちらか適切な状態で置かれます。

- 戦闘前に混乱状態だったユニットの戦力マーカーは混乱状態のままです。
- 戦闘前に統制状態だったユニットの戦力マーカーは戦闘結果にDがあれば混乱状態になります、Dがなければ統制状態のままです。

例外：総突撃では、攻撃側ユニットの戦闘力の合計が80以上ならば戦闘結果の戦力の損失が増えます（7.3項）。

戦闘結果の適用

攻撃側ユニット：行軍中の戦闘による戦闘結果は、攻撃していない他のユニットが同じヘクスにいたとしても、活性化して攻撃に参加したユニットにのみ適用されます。突撃の戦闘結果は、総攻撃に参加したユニットも含めて、突撃した各ユニットに適用されます。攻撃側の戦闘結果は攻撃に参加したユニットのグループ全体に適用されます——ユニット毎ではありません。戦闘結果を完全に適用できれば、プレイヤーは自由に自軍ユニットに戦闘結果を割り振ることができます。実際の攻撃には参加していないものの側面攻撃に参加したユニットは戦闘結果を適用されません。

防御側ユニット：防御側の戦闘結果は、戦闘に参加した各ユニットに適用されます。防御側の戦闘結果は攻撃に参加したユニットのグループ全体に適用されます——ユニット毎ではありません。戦闘結果を完全に適用できれば、プレイヤーは自由に自軍ユニットに戦闘結果を割り振ることができます。

戦闘結果は常に防御側ユニットから先に適用します。

塹壕

塹壕にいる防御側ユニットの戦闘力は増えます(9.0章)。ただし、戦闘結果表で防御側の戦闘結果を算出する時は、塹壕の効果を適用する前の戦闘力を用います。

例：リドル師団の戦闘力は8なので、戦闘結果表の7～11の列を使います。リドル師団には胸壁マーカーが置かれているために戦闘力は2倍の16になりますが、戦闘結果表では7～11の列を使います。

戦闘ユニットと司令官の除去

戦闘力が0になったユニットは直ちに除去されます。これにより、司令官が単独で存在することになったら、最も近くにいる指揮下のユニットのいるヘクスに再配置されます。指揮下のユニットが全ていなくなると司令官は除去されます。

7.6 退却と敗走と戦闘後前進

退却には、通常の退却（r）と敗走（R）及び騎兵退却の3種類があります。通常の退却では、防御側ユニットを最低2ヘクス、最高4ヘクス後退させます。敗走では、防御側ユニットを最低4ヘクス、最高6ヘクス後退させます。騎兵退却は7.7項を参照。後退のルールを守っている限り、プレイヤーは自軍ユニットを好きなヘクスに退却させられます。同じヘクスにいるユニットは、必ずまとめて退却しなければなりません——別々のヘクスに退却できません。退却はMPを消費せず、以下の例外を除いて地形は影響を与えません。

退却の制限

退却するユニットには以下の制限が適用されます。

- 山岳と沼沢地：**道路、舗装道路、小道、鉄道線があるヘクスサイドを通らないと、これらのヘクスに退却できません。
- 大河川と小河川：**橋梁、渡し場、浅瀬、堰堤があるヘクスサイドを通らないと、大河川と小河川のヘクスサイドを越えて退却できません。雨天ターンでは、浅瀬ヘクスサイドもしくは道路、舗装道路、小道、鉄道線があるヘクスサイドを通らないと、小川ヘクスサイドを越えて退却できません。
- 地図盤外：**地図盤外には退却できません。
- 退却開始ヘクス：**退却を始めたヘクスに退却できません。
- 同じヘクス：**1つのヘクスに2回以上退却できません。
- 隣のヘクス：**退却を始めたヘクスの隣のヘクスで退却を終えることはできません。

例外：任意退却の選択ルールで、防御側ユニットは1ヘクスだ

け退却することがあります。

- **攻撃側ユニットへの接近：**活性化しており、なおかつ実際に攻撃された敵ユニットに、直線距離で数えて近くなるようなヘクスには退却できません。さらに、活性化している敵ユニットのいるヘクスにも退却できません。

降伏

退却できないユニットは降伏し、直ちに除去されます。このようなユニットの除去によって VP を獲得できます。

退却の優先順位

退却するユニットは退却の制限に加えて、退却チャート 1 と 2 にある退却の優先順位に従って退却します。退却の優先順位は退却するヘクス毎に決定され、必ず守らなければなりません。

退却チャート 1：以下の状況では退却チャート 1 を使います。

- 通常の退却の最初のヘクス
- 敗走と騎兵退却の最初の 4 ヘクス
- 通常の退却、敗走、騎兵退却の敵 ZOC（限定 ZOC を含む）にいるユニットが退却する最初のヘクス

退却チャート 2：以下の状況では退却チャート 1 を使います。

- 敵 ZOC にいないユニットが行う通常の退却の 2 ヘクス目以降、4 ヘクス目まで。
- 敵 ZOC にいないユニットが行う敗走と騎兵退却の 5 ヘクス目以降、6 ヘクス目まで。

退却チャートの使い方

新しいヘクスに退却する前に、以下の手順に従ってユニットが退却するヘクスを決定します。

1. **退却可能ヘクスの決定：**退却するユニットが隣接する周囲 6 ヘクスの内、退却できるヘクスを決定します。
2. **退却の種類の決定：**ステップ 1 で決定した退却可能ヘクスを退却チャート 1 もしくは 2 の退却の種類に当てはめて、退却可能ヘクス毎に優先順位を決定します。
3. **優先順位の決定：**ステップ 2 で決定した優先順位が最も高いヘクスが、ユニットが退却しなければならないヘクスです。

例外：退却の優先順位の無視。

同じ優先順位のヘクスが複数ある時は、退却させるプレイヤーが退却するヘクスを決定します。退却の種類が異なっても優先順位が同じ退却の種類は、退却させるプレイヤーがどちらを使うかを決定します。

4. **退却の実行：**退却するヘクス毎にステップ 1 ～ 3 を繰り返して退却するヘクスを決定します。通常の退却では 2 ～ 4 ヘクス、敗走や騎兵退却ならば 4 ～ 6 ヘクス退却すると、そのユニットの退却は終了します。

退却の優先順位の無視

優先順位に従って退却すると降伏しなければならないユニットは、退却中に 1 回だけ優先順位を無視できます。ユニットを退却させているプレイヤーは、好きな優先順位の退却の種類を選び、それに従ってユニットを 1 ヘクス退却させます。このような退却を行っても降伏しなければならないユニットは降伏します。

戦闘の例

BAC で、北軍のクリーブ伯師団（戦闘力 8、戦力 8、砲兵値 3、戦術値 2）が第 21 軍団の司令官であるクリッテンデン司令官（戦術値 3）と一緒に S4803 ヘクス（ラッセンビー）の荒地にいます。南軍のハインドマン師団（戦闘力 12、戦力 12、砲兵値 2、戦術値 3）はポーク司令官（戦術値 3）に率いられて行軍のアクションを行います。南軍のマクネイル旅団（戦闘力 2、戦力 2、砲兵値 0）が現在 S4904（クレメンツ）ヘクスにいます。両軍ユニットは戦力マーカーは全て統制状態で、疲労レベルは 1 です。ハインドマン師団は S4802 ヘクスに移動した後に 1 MP を消費して、北軍のクリーブ伯師団を急襲することにしました。ハインドマン師団の戦闘力は 12、クリーブ伯師団の戦闘力は 8 なので戦闘比は 12：8 ですが、4 戦闘力不足しており、整数比に直して端数を切り捨てると 1：1 になりました。マクネイル旅団は行軍していないため、この攻撃には参加できません（しかし、戦闘力はクリーブ伯師団の戦闘力の 4 分の 1 以上あるので、側面攻撃を支援できます）。戦闘比の修正はないため、1：1 の戦闘比で戦闘を解決します。

次に、ハインドマン師団の砲兵値 2 とクリーブ伯師団の砲兵値 3 を比較します。砲兵のダイス修正は -1 なので、砲兵の差決定表の -3 ～ +1 の縦列と荒地の横列を使い、-1 のダイス修正を算出します。ただし、* が付いているので、南軍プレイヤーはダイスを 1 個振ります。出た目は 3 だったので、ダイス修正は適用しません。

北軍と南軍の各司令官の最も高い戦術値は共に 3 なので、差は 0 です。戦術のダイス修正は適用されません。

この攻撃は急襲なので、自動的に -1 のダイス修正が適用されます。側面攻撃の判定では、南軍のマクネイル旅団が S4904 ヘクスにいますので、クリーブ伯師団の周囲 6 ヘクスの内 5 ヘクスが包囲ヘクスとみなされます。このため +2 のダイス修正が適用されます。

ダイス修正は、0（戦闘力比）-1（急襲）+2（側面攻撃）=+1 となります。

両軍プレイヤーは 1 個ずつダイスを振ります。南軍プレイヤーの振ったダイスの目は 5 で +1 されて 6、北軍プレイヤーの振ったダイスの目は 2 でした。南軍プレイヤーのダイスの目から北軍プレイヤーのダイスの目を引くと +4 となります。これを戦闘結果表に当てはめて、戦闘結果を算出します。

北軍のクリーブ伯師団の戦闘力は 8 なので 7 ～ 11 の列を使い、+4 の列と交差するところを見ると戦闘結果は 1DR です。クリーブ伯師団の戦力マーカーを 7 にして、D の戦闘結果が含まれているので混乱状態で置き換えます。さらに疲労レベルを 3 増やして 4 にします。

クリーブ伯師団はクリッテンデン司令官と一緒に S4405 ヘクスまで 4 ヘクス敗走しました。4 ヘクスとも退却チャート 1 の優先順位 1 に該当するヘクスがあったために、いずれもそのようなヘクスを通して敗走して行きました。クリーブ伯師団はクリッテンデン司令官はさらに退却チャート 2 を使って、S4405 ヘクスから 2 ヘクス退却できましたが、行いませんでした。この退却によって、クリーブ伯師団の戦力が損失することはありません。最後に R の戦闘結果によって、クリーブ伯師団には -1 の戦意低下マーカーが置かれます。

南軍のハインドマン師団の戦闘力は 12 なので、12 ～ 18 の列を使います。+4 の列と交差するところを見ると、戦闘結果は 1fa です。ハインドマン師団の戦力マーカーを 11 にしますが、統制状態のままです。f の戦闘結果によって、疲労レベルを 1 増やして 2 にします。このため、ハインドマン師団はこれ以上行軍できなくなりました。しかし a の戦闘結果によって、ハインドマン師団はポーク司令官と一緒にクリーブ伯師団のいたヘクスに戦闘後前進しました。ハインドマン師団の行軍のアクションはこれで終了しました。マクネイル旅団はこの攻撃に参加していないため、戦闘後前進できません。この後、新しいアクションフェイズを始めます。

戦力の損失

退却の種類で戦力の損失が指示されていれば、退却するユニットはその数だけ戦力を減少させます。減少した数字の戦力マーカーを混乱状態で置き換えます。1つのヘクスにいた複数のユニットがまとめて退却している時は、グループ単位ではなくユニット毎に戦力の損失を適用します。

注意：退却による戦力の損失は、退却が道路、舗装道路、鉄道線、小道を通って行われたかどうか、さらに自軍ユニットがいるヘクスに行われたかどうかによって変わります。市街地ヘクスに退却したり、市街地ヘクスから退出する時は、通過するヘクスサイドに道路がなくても常に道路を通して退却しているものとみなされます。

退却

ヘクス毎に退却チャートを見るのは煩雑と思われるかもしれませんが、実際にはすぐに使いこなせるようになるはずです。以下は退却チャートの注意事項です。

退却チャート 1：最も高い優先順位のヘクスは、道路、舗装道路、鉄道線、小道を通って、敵ユニットのいない、さらに敵 ZOC ではなく、活性化している実際に攻撃された敵ユニットから直線距離で数えて離れるようなヘクスです。次に高い優先順位のヘクスは、道路、舗装道路、鉄道線、小道を通っておらず、敵ユニットのいない、さらに敵 ZOC ではなく、活性化している実際に攻撃された敵ユニットから直線距離で数えて離れるようなヘクスです。その次に優先順位の高いヘクスは、敵ユニットのいない、さらに敵 ZOC ではなく、活性化している実際に攻撃された敵ユニットから直線距離で数えて遠くならないヘクスです（戦力の損失があります）。次に優先順位が高いヘクスは、敵ユニットのいないヘクスです（戦力の損失があります）。

退却チャート 2：最も高い優先順位のヘクスは、敵ユニットのいない、さらに敵 ZOC ではないヘクスです。次に優先順位の高いヘクスは、敵ユニットのいないヘクスです（戦力の損失があります）。

敵ユニットのいるヘクスへの退却

敵ユニットのいるヘクスにも退却できます。ただし、このような退却を行うと戦力を 3 減少します（活性化している敵ユニットのいるヘクスには決して退却できません）。敵ユニットのいるヘクスで退却を終了できません。敵ユニットのいるヘクスでしか退却を終了できないユニットは、敵ユニットのいないヘクスまで必要なヘクス数を退却できます。

自発的退却

防御側の戦闘結果に r もしくは R が含まれていなくても、防御側ユニットは自発的に退却できます。このような場合、複数の防御側ユニットが通常の退却として 1～4 ヘクス退却します。これは敗走ではなく退却として扱います。自発的退却では、退却を始めたヘクスのヘクスで退却を終えることができます。自発的退却でユニットの疲労レベルが増えることはありません。

例外：防御側の戦闘結果が効果なしならば、自発的退却した防御側の全てのユニットの疲労レベルが 1 増えます（上限は 4 です）。

疲労レベルが 4 のユニットも自発的退却できます。防御側ユニットは、攻撃側プレイヤーが次のアクションに移る前に自発的退却を行わなければなりません。

戦闘後前進

攻撃側の戦闘結果に a が含まれていれば、攻撃に参加した一部もしくは全てのユニットは防御側ユニットのいたヘクスに戦闘後前進できます。戦闘後前進は強制ではなく、全く戦闘後前進しなくてもかまいません。戦闘後前進は移動ではないため、MP を消費する必

要はありません。戦闘後前進するユニットは、自由に敵 ZOC のヘクスに移動したり、敵 ZOC のヘクスから退出したり、敵 ZOC から敵 ZOC のヘクスに直接移動できます。攻撃側の戦闘結果に a が含まれているかどうかにかかわらず、D、F、f、E の戦闘結果を受けていなければ、ユニットは行軍を継続できます。ただし、敵 ZOC のヘクスに戦闘後前進したユニットはそれ以上移動できず、再び戦闘する、もしくは行軍のアクションを終了します。司令官（軍司令官と方面軍司令官も含む）は同じヘクスにいる指揮下の自軍ユニットと一緒に戦闘後前進できます（指揮下の全てのユニットが戦闘後前進したならば、司令官も必ず戦闘後前進しなければなりません）。司令官は攻撃する前に編入されていなかった自軍ユニットと一緒に戦闘後前進できますが、そのような場合、手番プレイヤーは司令官がどのユニットに編入されているのかを宣言しなければなりません。司令官は指揮下ではないユニットと一緒に戦闘後前進できません。また、司令官は指揮下ではないユニットに編入できません。

7.7 騎兵退却

騎兵ユニットは、敵の歩兵や砲兵ユニットからの攻撃を避けるために騎兵退却できます。騎兵退却は 1 回のアクション中に何度でも行えます。騎兵ユニットは、以下の状況で騎兵退却できます。

敵ユニットの移動：騎兵ユニットの通常の ZOC（限定 ZOC ではない）のヘクスに行軍中の敵の歩兵や砲兵ユニットが移動してきた。

隣のヘクスからの移動：騎兵ユニットの通常の ZOC（限定 ZOC ではない）のヘクスから敵の歩兵や砲兵ユニットが移動を始めた。

例外：騎兵ユニットの限定 ZOC のヘクスで移動を始めた敵の歩兵や砲兵ユニットが攻撃の手順のステップ 1 で隣のヘクスにいる騎兵ユニットを攻撃することを宣言したならば、その騎兵ユニットは騎兵退却できます。

戦闘後前進：騎兵ユニットの通常の ZOC（限定 ZOC ではない）のヘクスに敵の歩兵や砲兵ユニットが戦闘後前進してきた。

突撃：敵ユニットが 1 個の騎兵ユニットを含むグループに対して突撃することを宣言した（騎兵司令官が突撃を命令した時は騎兵退却は不可）。

騎兵退却は上記のいずれかの状況になった時に直ちに行えます——敵プレイヤーが攻撃を宣言する前、もしくは突撃の実行判定する前。この時に騎兵退却をしなかった騎兵ユニットはその敵ユニットの行軍中にそのヘクスにおいて、もはや騎兵退却できません。

騎兵退却の手順

騎兵退却は強制ではありません。騎兵ユニットは、混乱状態、疲弊状態、戦意低下、疲労レベルが 4 でも騎兵退却できます。騎兵退却は、上記のいずれかの状況になった時に直ちに宣言されなければなりません。騎兵退却は敵ユニットの行軍を一時中断して解決します。騎兵退却は以下の手順に従って行います。

- 1. ダイスを振る：**騎兵ユニットのプレイヤーはダイスを 1 個振ります。出た目に修正を適用し、修正後のダイスの目を半分（端数切り捨て）にした数が MP 記録トラックで敵ユニットが使える MP を減少させる数です。減少した MP のマスだけ移動力マーカーを動かします。突撃では、ユニットは MP を消費しないので何の影響も与えません。ただし、出た目はステップの判定に使います。
 - 2. 戦力の損失：**ステップ 1 でプレイヤーが振った修正前のダイスの目が 1 だったならば、騎兵ユニットの戦力が 1 減少します。
 - 3. 4～6 ヘクスの退却：**騎兵ユニットは退却の制限に従って、退却チャート 1 もしくは 2 を使って 4～6 ヘクス退却します。騎兵ユニットは騎兵退却で戦力を損失することはありません。
- 例外：**敵ユニットのいるヘクスに騎兵退却した騎兵ユニットは自動的に除去されます。

4. 疲労：騎兵退却した騎兵ユニットの疲労レベルを1増やします（4レベルまで）。

注意：騎兵退却で延長行軍にはなりません。

5. 混乱：騎兵ユニットの戦力マーカーを混乱状態にします。すでに混乱状態ならばそのままです。

6. アクションの再開：活性化している敵の戦闘ユニットと司令官はアクションを再開します。ユニットのMPが0になると、行軍は終了します。

例外：最低移動（6.2項）。側面攻撃は行えません。

突撃では、防御側ユニットが騎兵退却したならば、防御側ユニットのいたヘクスに戦闘後前進できます。このような時は攻撃は発生せず、突撃は終了します。

例外：突撃の手順のステップ5の判定に失敗したならば、戦闘後前進できません。

騎兵退却のダイス修正

GCACW シリーズの全てのゲームでは、騎兵退却に以下のダイス修正が適用されます。これらのダイス修正は累加します。

+ ? 地形：プラスのダイス修正が適用される地形（山岳や丘陵ヘクス、大河川や小河川、小川及び尾根ヘクスサイド）のヘクスにいる騎兵は騎兵退却に同じダイス修正を適用する。

注意：小川ヘクスサイドに+1のダイス修正に加えます（このダイス修正は旧バージョンのルールにはありません）。

+ 2 超大军：ヘクスにいる全ての騎兵の戦闘力の合計（塹壕の修正を適用後）が3以上である。

例外：南軍の騎兵は SJW と HCR では +3、OTR と SIV では +4 のダイス修正を適用します。

+ 2 大军（OTR と SIV の南軍の騎兵ユニットのみ）：ヘクスにいる全ての騎兵の戦闘力の合計（塹壕の修正を適用後）が2以上3未満である。

+ 1 大军（SJW と HCR の南軍の騎兵のみ）：ヘクスにいる全ての騎兵の戦闘力の合計（塹壕の修正を適用後）が2以上3未満である。

- 2 戦意低下（GCACW の全てのゲーム）：ヘクスにいる全ての騎兵が-1もしくは-2の戦意低下している。

- 2 疲労（GCACW の全てのゲーム）：ヘクスにいる全ての騎兵の疲労レベルが4である。

- 2 弾薬不足（RTG、SIV、SLB、OTR、GTC、BTC）：ヘクスにいる全ての騎兵の弾薬不足である。

- 2 小部隊：ヘクスにいる全ての騎兵の戦闘力の合計（塹壕の修正を適用後）が0.75もしくは1である。

例外：南軍の騎兵は SJW と HCR では -1 のダイス修正を適用します。OTR と SIV ではダイス修正は適用しません。

- 4 極小部隊：ヘクスにいる全ての騎兵の戦闘力の合計（塹壕の修正を適用後）が0.5である。

例外：南軍の騎兵は SJW と HCR では -3、OTR と SIV では -2 のダイス修正を適用します。

他のユニットと一緒にいる騎兵ユニット

騎兵ユニットと一緒にいる騎兵ユニット：同じヘクスにいる全ての騎兵ユニットは、必ず一緒に騎兵退却しなければなりません。騎兵退却の手順のステップ1で振るダイスは1個だけで、同じヘクスで騎兵退却を終了しなければなりません。出た目が1ならば、騎兵ユニットの戦力が1減少します。

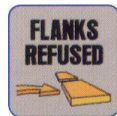
歩兵ユニットと一緒にいる騎兵ユニット：騎兵ユニットは自由に騎兵退却できます。歩兵ユニットは騎兵退却できません。

複数の騎兵退却

1個のユニット：1個の騎兵ユニットは1回のアクション中に騎兵退却を何度でも行えます。

別のヘクスにいる騎兵ユニット：異なるヘクスにいる複数の騎兵ユニットは同時に騎兵退却できます。このような場合、それぞれの騎兵退却は個別に実行され、MP記録トラックで敵ユニットが使えるMPは順番に減少させます。

7.8 側面防御



行軍中のユニットは1MPを消費すると、側面防御を行えます（山岳や沼沢地のヘクスにいるユニット及び突撃しているユニットは不可）。側面防御するユニットには側面防御マーカーを置きます。側面防御マーカーを置かれたユニットは、直ちに行軍を終了します（その直後にアクションすることは可）。通常の敵ZOCのヘクスに移動したことで移動を終了したユニットは側面防御できません。通常の敵ZOCのヘクスで移動を開始したユニットは側面防御できます（必要ならば延長行軍になります）。

1個のユニットには、常に1個の側面防御マーカーしか置けませんが、その効果は同じヘクスにいる全てのユニットに及びます。ユニットは追加のMPを消費することなく、側面防御マーカーのあるヘクスに移動できます——そして、移動を継続できます。

側面防御マーカーはユニットと一緒に移動できません。退却、敗走、戦闘後前進した後のユニットに側面防御マーカーを置くことはできません。ゲーム中は、側面防御マーカーはいくつでも使えます。

側面防御マーカーの効果

側面防御マーカーのあるヘクスにいるユニットは、通常のアクションを自由に行えます（アクション終了時に側面防御マーカーは除去されます）。側面防御マーカーのあるヘクスにいるユニットは敵の側面攻撃に対して有効に防御できますが、敵の通常の攻撃に対しては脆弱になります。

- +4の基本側面攻撃ボーナスは+2になります。
- +3と+2の基本側面攻撃ボーナスは+1になります。
- +1の基本側面攻撃ボーナスは+1のままです。
- 通常の攻撃では、攻撃側プレイヤーの振ったダイスの目に+1のダイス修正を適用します。

側面防御マーカーの除去

側面防御マーカーのあるヘクスにいる1個のユニットの行軍開始時に、プレイヤーはMPを消費することなく側面防御マーカーを自発的に除去できます（ユニットは実際にヘクスから出る必要はありません）。ヘクスにいる全てのユニットが突撃のアクションに参加すると、側面防御マーカーは除去されます。ヘクスにいる唯一のユニットが移動もしくは攻撃すると、側面防御マーカーは除去されます（この後、新たに側面防御することは可）。

8.0 回復

回復フェイズでは、以下の順番に従ってアクションを行えます。

1. 疲労レベルが0のユニットは、塹壕の構築、橋梁の架設、橋梁や渡し場の修理を行えます。ユニットは1回の回復フェイズに1回のアクションしか行えません。雨天ターンでは、全てのアクションを行えません。RTGでは、南軍の歩兵ユニットは、このステップでペンシルベニア州の市街地で徴発することができます（RTGの19.0章）。
2. 上級ゲームルールでは、ステップ1で何もしていない疲労レベルが0～2のユニットは徴発することができます（GCACW

シリーズの全てのゲームの微発のルールを参照)。

3. 疲労レベルが0～1のユニットは、以下を手順に従います。

a. 戦力マーカーが混乱状態であれば、統制状態にします。

例外：このステップの開始時に－2の戦意低下しているユニットの戦力マーカーは混乱状態のままです。上級ゲームルールでは補給切れのユニットの戦力マーカーも混乱状態のままです。

注意：SLBとRTGでは、ユニットは補給切れになりません。

b. 疲弊状態であれば、通常状態にします。

例外：このステップ開始時に－2の戦意低下しているユニットは疲弊状態のままです。

c. 戦意低下していれば、戦意低下を回復します。－1の戦意低下マーカーを除去します。－2の戦意低下マーカーを－1の戦意低下マーカーにします。

4. 疲労レベルが3～4のユニットを疲弊状態にします。すでに疲弊状態ならばそのままです。

注意：GCACW シリーズルールの SJW と HCR、RTG では、全ての戦闘ユニットの裏面を補給切れや弾薬切れではなく疲弊状態とみなします。

5. 疲労レベルが1以上のユニットの疲労レベルを3回復させます(疲労レベルは0までしか回復しません)。新しい疲労レベルマーカーと置き換えて下さい(疲労レベルが0ならば疲労レベルマーカーは置けません)。

6. SIV (北軍のみ)、OTR、GTC、BAC (両軍とも) の上級ゲームルールのシナリオでは、戦力マーカーが統制状態の補給切れのユニットの戦力マーカーを混乱状態にします。

注意：SJW と HCR では、補給影響フェイズの手順のステップ2で、戦力マーカーが統制状態の補給切れのユニットの戦力マーカーを混乱状態にします。さらに SLB と RTG ではユニットは補給切れにならないので、このステップは省略します。

9.0 塹壕

塹壕は防御側ユニットの戦闘力と砲兵値を高めます。ユニットは回復フェイズ、もしくは1863年以降のアクションフェイズに塹壕を構築できます。要塞の地形も塹壕とみなします。

塹壕の構築

塹壕は、要塞、鹿砦、胸壁、要塞の4種類があります。要塞は盤上に印刷されている永久的な塹壕です。要塞は構築できません。鹿砦、胸壁、要塞はアクションサイクル(5.5項)と回復フェイズに構築できます。ただし、回復フェイズに塹壕を構築できるのは疲労レベルが0のユニットだけです。橋梁の架設、橋梁や渡し場の修理をしているユニットは、同じ回復フェイズ中に塹壕を構築できません。雨天ターンに塹壕の構築はできません。

1864年もしくは1863年で塹壕の構築のアクションを選択ルールとしている時のアクションフェイズ中の塹壕の構築の手順は、5.5項にまとめられています。回復フェイズ中の塹壕の構築の手順は、シナリオの年によって手順が決まっています。

- 1862年：1862年以前のシナリオ
- 1863年：1863年のシナリオ
- 1864年：1864年以降のシナリオ



塹壕の構築 (1862年)：SJW、HCR、SIV、OTR

SJW、HCR、SIV、OTRでは、胸壁と要塞マーカーは構築中と完成の2つの面を持っています。SIVとOTRの塹壕マーカーはこの通りですが、SJW、HCRの塹壕マーカーは胸壁と要塞の面になっています。SJW、HCRでは、可能であれば他のGCACWシリーズのゲームから塹壕マーカーを流用して下さい。できなければ、胸壁マーカーの横向きが構築中とみなして使って下さい。

1862年の塹壕の構築の手順

- そのヘクスに塹壕マーカーがなければ、胸壁構築中マーカーを置きます。
- 例外：**要塞ヘクスにいる南軍ユニットが塹壕を構築すると、胸壁マーカーを置きます。
- そのヘクスにすでに胸壁構築中マーカーがあれば、裏返して胸壁マーカーにします。
- そのヘクスにすでに胸壁マーカーがあれば、その上に要塞構築中マーカーを置きます。
- そのヘクスにすでに要塞構築中マーカーがあれば、裏返して要塞マーカーにします。
- HCRの特別ルール：**HCRでは、南軍ユニットはメリーランドのヘクスに要塞を構築できません。これはGCACWシリーズルールにも適用されます。HCRのシナリオ2「ハーパーズ・フェリー」では、D'Utassy師団とTrimble師団のユニットは胸壁構築中マーカーを置かれた状態でゲームを始めます。

塹壕の構築 (1863年)：SLB、RTG、BAC

SLB、RTG、BACでは、胸壁と要塞マーカーは構築中と完成の2つの面を持っています。RTGの要塞マーカーは構築中の面がありません。RTGでは、可能であれば他のGCACWシリーズのゲームから塹壕マーカーを流用して下さい。できなければ、要塞マーカーの横向きを構築中とみなして使って下さい。

1863年の塹壕の構築の手順

- そのヘクスに塹壕マーカーがなければ、もしくは胸壁構築中マーカーがあれば、胸壁マーカーを置きます。これは1862年の塹壕の構築の手順の完成している胸壁マーカーと同じものです。SLBでは、胸壁マーカーを完成の面にします。
- そのヘクスにすでに胸壁マーカーがあれば、その上に要塞構築中マーカーを置きます。
- そのヘクスにすでに要塞構築中マーカーがあれば、裏返して要塞マーカーにします。

塹壕の構築 (1864年)：GTC

1864年の塹壕の構築の手順

- そのヘクスに塹壕マーカーがなければ、胸壁マーカーを置きます。
- そのヘクスにすでに鹿砦マーカーがあれば、要塞構築中－1マーカーを置きます。
- そのヘクスにすでに胸壁マーカーがあれば、裏返して要塞構築中－2マーカーを置きます。
- そのヘクスにすでに胸壁マーカー、要塞構築中－1マーカー、要塞構築中－2マーカーのいずれかがあれば、要塞マーカーを置きます。

塹壕の除去

鹿砦、胸壁、要塞マーカーは、そのヘクスからユニットがいなくなった瞬間に除去されます。鹿砦、胸壁、要塞マーカーがある要塞ヘクスにいるユニットがいなくなると、鹿砦、胸壁、要塞マーカーは除去されますが、要塞には何の影響も与えません。

塹壕の効果

塹壕は防御側ユニットの戦闘力と砲兵値を高めます。

- ヴァージニアの要塞は、南軍ユニットだけが使えます。BAC のデネシーとアラバマの要塞は、両軍ユニットが使えます。
- 他の塹壕のない（使用可能な）要塞ヘクスにいる防御側ユニットの戦闘力と砲兵値は 1.5 倍になります（戦闘力の端数は残します。砲兵値はそのヘクスの全てを合計した後に 1.5 倍します）。
- 鹿砦（1864 年以降は胸壁も含む）にいる防御側ユニットの戦闘力と砲兵値は 1.5 倍になります。
- 胸壁、構築中の要塞（1863 年以前）、要塞構築中－1（1864 年以降）にいる防御側ユニットの戦闘力と砲兵値は 2 倍になります。
- 要塞構築中－2（1864 年以降）にいる防御側ユニットの戦闘力と砲兵値は 2.5 倍になります。
- 要塞にいる防御側ユニットの戦闘力と砲兵値は 3 倍になります。
- 1863 年以前に胸壁にいる防御側ユニットの戦闘力と砲兵値には修正は適用されません。

鹿砦、胸壁、要塞の効果は、ヘクス単位ではなくユニット毎に適用します。塹壕にいるユニットとないユニットが同じヘクスに存在することもあります。回復フェイズやアクションフェイズに実際に塹壕を構築したユニットだけが塹壕の効果を利用されます。それ以外のユニットには塹壕の効果は適用されません。

例外：要塞にいる全ての防御側ユニットには、要塞の効果は適用されます。ただし、回復フェイズやアクションフェイズに実際に塹壕を構築したユニットは、実際に構築した塹壕の効果を利用されます。

塹壕の効果は、側面攻撃の包囲ヘクスの判定に影響を与えることはありません（側面攻撃の状況－7.4 項）。また、敵ユニットのいるヘクスに進入する時に消費しなければならない追加の MP の判定にも影響を与えません。

要塞に対する側面攻撃

使用可能な要塞にいる防御側ユニットは、敵の側面攻撃にも有利に防御できます（7.4 項）。

- +4 の側面攻撃のダイス修正は +2 になります。
- +2 と +3 の側面攻撃のダイス修正は +1 になります。
- +1 の側面攻撃のダイス修正はなしになります。

側面防御とは異なり、通常の攻撃でも攻撃側プレイヤーの振ったダイスの目に +1 のダイス修正は適用しません。胸壁や要塞のマークが置かれている要塞ヘクスにいる防御側ユニットには、側面攻撃に対して要塞の効果が適用されます。ただし、要塞ヘクスに置かれている胸壁や要塞のマークはそれらの機能を失います。

10.0 橋梁、堰堤、渡し場

ユニットは、橋梁、渡し場、浅瀬、堰堤があるヘクスサイドを通らないと、大河川と小河川のヘクスサイドを渡河できません。橋梁、浅瀬、堰堤があるヘクスサイドを通して対岸のヘクスに移動するユニットは、そのヘクスの主要地形の移動コストを無視します。その代わり、そのヘクスサイドに道路、舗装道路、小道、鉄道線が通っていれば、1 MP を消費するだけで渡河できます。浮橋が大河川もしくは小河川のヘクスサイドに架設されていて、なおかつそのヘクスサイドに道路、舗装道路、鉄道線が通っていれば、ユニットは 1 MP を消費するだけで渡河できます。道路、舗装道路、鉄道線のない橋梁や浅瀬のヘクスサイドを通して対岸のヘクスに移動するユニットは、そのヘクスの主要地形の移動コストを消費しなければなりません（渡し場については 6.2 項を参照）。小川ヘクスサイドを通っている道路は、橋梁、堰堤、渡し場、浅瀬とはみなしません。

10.1 浮橋

GCACW シリーズの全てのゲームでは、盤上に印刷されている固定された橋梁と区別するために、ゲーム中に架設された橋梁は全て浮橋と呼ばれます。SLB を除く GCACW シリーズのゲームでは、橋梁の架設にはダイスを振る判定が必要です。自動的に橋梁が架設されることはありません。

注意：SLB の橋梁の架設のルール（10.0 章）は大河川を含めて適用されます。このルールは GCACW シリーズルールによりも優先されます。

浮橋の架設

歩兵ユニットは、浮橋を架設できます。

注意：旧バージョンの GCACW シリーズルールでは、大河川に浮橋を架設できませんでしたが、このバージョンから可能になりました。さらに、浅瀬に浮橋を架設できるようになりました。

以下の全ての条件を満たしている歩兵ユニットは、回復フェイズの手順のステップ 1 で浮橋を架設できます。

- 疲労レベルが 0。
- 戦闘力が 5 以上。
- 例外：**SIV では、戦闘力が 3 以上。
- 橋梁と堰堤のない大河川もしくは小河川のヘクスサイドを含むヘクスにいる。
- 例外：**南軍ユニットは OTR と GTC でのみ河川ヘクスサイドに浮橋を架設できます。北軍ユニットは SIV 以外の全てのゲームで大河川ヘクスサイドに浮橋を架設できます。
- 浮橋を架設する回復フェイズに、塹壕の構築、橋梁や渡し場の修理をしていない。
- 小河川ヘクスサイドに浮橋を架設する時は、未使用の小河川用浮橋マークを持っている。
- 例外：**SJW、HCR、RTG、SIV では、使用できる小河川用浮橋マークの数に制限はありません。いくつでも小河川ヘクスサイドに浮橋を架設できます。
- 大河川ヘクスサイドに浮橋を架設する時は、未使用の大河川用浮橋マークを持っている。

OTR と GTC では、小河川用浮橋マークは北軍が 8 個、南軍が 4 個に制限されます。両軍もしくはどちらかの軍が大河川ヘクスサイドに浮橋を架設できる時は、架設できる軍が持つ大河川用浮橋マークは 1 個に制限されます。

例外：SLB では、2 個の大河川用浮橋マークを使用できます。

浮橋マークの数に制限がある中で全てを使ってしまうと、それ以上架設することはできません。いずれかの浮橋を解体もしくは破壊するまで新しい浮橋は架設できません（10.2 項）。

注意：SJW、HCR、RTG では、北軍の浮橋マークは大河川用と小川用に区別されていないため、可能であれば他の GCACW シリーズのゲームから大河川用浮橋マークを流用、もしくはいずれか 1 個の浮橋マークを大河川用として扱って下さい。

浮橋の制限

- 騎兵と砲兵ユニット及び司令官は浮橋を架設できません。
- 小川ヘクスサイドには浮橋を架設できません。
- 浮橋を架設するどちらかのヘクスに、戦闘力の合計が 5 以上の敵ユニットがいると浮橋を架設できません。敵ユニットの戦闘力の合計が 4 以下ならば浮橋を架設できます。敵ユニットの戦闘力に塹壕の効果は適用しません。
- 例外：**SIV では、浮橋を架設するどちらかのヘクスに、戦闘力の合計が 3 以上の敵ユニットがいると浮橋を架設できません。
- ユニットは回復フェイズ毎に、1 つの浮橋の架設を試みることが

できます。ユニットは、同じヘクスに何度でも浮橋の架設を試みることができます。

- 回復フェイズの手順のステップ1には、1つのヘクスに1個のユニットだけが浮橋の架設を試みることができます。
- 1つのヘクスサイドには、1つの橋梁しか存在できません。
- 雨天ターンに浮橋の架設を試みることはできません。

浮橋の架設の手順

回復フェイズの手順のステップ1で、ユニットは以下の手順に従って浮橋の架設の判定を行います。

例外：SLBでは、このルールよりもSLB専用ルールを優先します。

1. プレイヤーは浮橋の架設を試みるヘクスサイドを宣言します。
2. プレイヤーはダイスを1個振り、出た目によって浮橋の架設の成否を判定します。出た目にはダイス修正が適用されます。
- 5以下：**修正後の出た目が5以下であれば、浮橋の架設は成功します。大河川用もしくは小河川用の浮橋マーカーを盤上に置きます。この時、シンボルの向きは架設したヘクスサイドをきちんと横切るように正しく置かれなければなりません。
- 6以上：**修正後の出た目が6以上であれば、浮橋の架設は失敗します。アクションは終了します。次のターン以降ならば、再び浮橋の架設を試みることができます。

浮橋の架設のダイス修正

状況によって、プレイヤーが振ったダイスの目にダイス修正が適用されることがあります。ダイス修正は累加します。

- －**3：**南軍の首都（OTRのN0627/GTCのS3626）から10ヘクス以内のヘクスで、南軍ユニットが浮橋の架設を試みる。
- ＋**1：**渡河不可能な大河川もしくは小河川ヘクスサイドに浮橋の架設を試みる。
- ＋**1：**OTRのS3409とS3509のヘクスサイド（バレットフェリー）に浮橋の架設を試みる。
- ＋**2：**大河川ヘクスサイドに浮橋の架設を試みる。
- ＋**1：**浅瀬と渡し場がない（もしくは固定されている橋梁や渡し場が破壊されている）ヘクスサイドに浮橋の架設を試みる——両方のヘクスに道路、舗装道路、小道、鉄道線がある時のみ。
- ＋**2：**浮橋の架設を試みる2つヘクスの内、どちらかにしか道路、舗装道路、小道、鉄道線がない。
- ＋**3：**浮橋の架設を試みる2つヘクスの内、どちらにも道路、舗装道路、小道、鉄道線がない。

注意：浮橋を架設した2つのヘクスに、道路、舗装道路、小道、鉄道線があれば、そのヘクスサイドには道路（舗装道路ではない）が通っているものとみなします。それ以外では、道路は通っているとはみなしません。

SJW/SLBのチャタム橋：SJWでは、チャタム橋（S4328/S4427）は固定橋ですが、北軍の浮橋とみなします。チャタム橋の解体と破壊はGCACWシリーズルールに従います。解体と破壊した後に、再び架設することもできます。チャタム橋にはGCACWシリーズルールよりもゲームルールを優先します。SJWでは、チャタム橋は北軍の浮橋の数の制限には含めません。SLBでは、チャタム橋はゲーム開始時から破壊されています。

RTGの南軍の浮橋：RTGの上級ゲームルールでは、南軍の浮橋のルールが優先されます。

10.2 橋梁と渡し場の破壊

GCACWシリーズルールの橋梁と渡し場の破壊と解体のルールは、全てのGCACWシリーズのゲームルールとSIVの上級ゲームルール（23.1項）よりも優先されます（このルールはOTRと同じものです）。全ての固定橋と渡し場は破壊、解体できますが、固定橋は浮橋よりも破壊、解体することが困難です。橋梁と渡し場は雨天ターンにも破壊、解体できますが、渡河することはできません。

浮橋の破壊

浮橋は架設した軍が所有します。敵ユニットはその浮橋を使って行軍や退却、戦闘後前進できません。浮橋を越えて攻撃することもできません。浮橋は、5以上の戦闘力（SIVでは3以上の戦闘力）を持つ敵ユニットが浮橋が架設されている2ヘクスの内どちらかのヘクスで行軍、退却、戦闘後前進を終了すると除去されます。直前のターンの回復フェイズもしくは現在のターンの編入フェイズに、浮橋が架設されている2ヘクスの内どちらかのヘクスにいる敵ユニットが5以上の戦闘力（SIVでは3以上の戦闘力）を持ったら、浮橋は編入フェイズの終了時に自動的に破壊されます。敵ユニットが架設した浮橋であっても、ZOCは橋梁を通して対岸のヘクスに影響を及ぼします。

浮橋の解体

自軍の浮橋が架設されている2ヘクスの内どちらかのヘクスに存在する行軍中のユニットは、浮橋を解体できます。解体された浮橋は除去されます。浮橋の解体に追加のMPを消費する必要はなく、解体したユニットもその後行軍を続けることができます。

固定橋と渡し場の破壊

5以上の戦闘力（SIVでは3以上の戦闘力）を持つ敵の歩兵ユニットが固定橋が架設されている2ヘクスの内どちらかのヘクスで行軍を終了する、もしくは戦闘力を持つ歩兵もしくは騎兵ユニットが渡し場がある2ヘクスの内どちらかのヘクスで行軍を終了すると、固定橋もしくは渡し場の破壊を試みることができます。1個のユニットは1ターンに1回だけ破壊を試みることができます。1つの固定橋もしくは渡し場の破壊は1ターンに何度でも試みることができます。

例外：固定橋もしくは渡し場がある2ヘクスの内どちらかのヘクスに敵ユニットがいると、破壊を試みることができません。固定橋もしくは渡し場がある2ヘクスの内どちらかのヘクスが自軍ユニットのいない敵ZOC——限定ZOCも含む——であれば、破壊を試みることができません。破壊できない固定橋もあります。

堰堤と浅瀬

堰堤と浅瀬は破壊できません。

固定橋と渡し場の破壊の手順

プレイヤーはダイスを1個振って、浮橋もしくは渡し場の破壊の判定を行います。出た目には修正が適用されることがあります。

- 固定橋：**修正後のダイスの目が2以下ならば、固定橋の破壊は成功します。3以上ならば失敗します。
- 渡し場：**修正後のダイスの目が1以下ならば、固定橋の破壊は成功します。2以上ならば失敗します。

破壊された固定橋もしくは渡し場のヘクスサイドには、破壊マーカーが置かれます。失敗したとしても、条件を見てしていれば1つの固定橋もしくは渡し場の破壊を好きな回数だけ試みることができます。ただし、1ターンに1個のユニットが試みることがで

きるのは1回だけです。

例外：SJW、HCR、RTGでは、破壊マーカーがないため、可能であれば他のGCACWシリーズのゲームから破壊マーカーを流用する、もしくは自作して下さい。

固定橋と渡し場の破壊のダイス修正

状況によって、プレイヤーが振ったダイスの目にダイス修正が適用されることがあります。ダイス修正は累加します。

- －2：南軍ユニットが渡し場の破壊を試みる。
- －1：固定橋もしくはフェリーがある2つヘクスがどちらも敵ZOCのヘクスではない。
- －1：活性化したユニットが行軍で移動も攻撃もせず、固定橋もしくはフェリーがあるヘクスで破壊を試みる。
- +2：手番プレイヤーが、C&O水道（HCR W4126）の破壊を試みる。GCACWシリーズルールでは、C&O水道は渡し場ではなく橋梁とみなされます。

破壊できない橋梁

以下の固定橋は破壊できません。

- Chain 橋（SJWのN5809とHCRのE0932）
- Aqueduct 橋（HCRのE1233）
- Patterson 高架橋（HCRのE2712）
- Thomas 高架橋（HCRのE2914）
- Frederick 鉄道橋（HCR W4317とRTGのS2428）
- Long 橋（アレキサンドリア地図盤）
- Hunting Creek 橋（アレキサンドリア地図盤）

C&O 運河

GCACWシリーズルールの固定橋の破壊のルールは、HCRの上級ゲームルールのC&O運河の破壊のルール（HCRの22.0章）よりも優先されます。

破壊された固定橋と渡し場の影響

破壊された固定橋もしくは渡し場のある小河川ヘクスサイドは、浅瀬とみなします。雨天ターンでは、破壊された固定橋もしくは渡し場のある小河川ヘクスサイドを越えてZOCは影響を及ぼしません。破壊された固定橋もしくは渡し場のある大河川ヘクスサイドは、浅瀬とみなしません。

例外：Shenandoah川にあるSnickers渡し場とBerry渡し場が破壊されると、そのヘクスサイドは浅瀬とみなします。

10.3 固定橋と渡し場の修理

このルールは、全てのGCACWシリーズのゲームに適用されます（このルールはOTRと同じものです）。

注意：これはSIVの修理のルール（SIVの23.0章）よりも優先されます。SIVでは、両軍ユニットはGCACWシリーズルールに従って固定橋と渡し場の修理を行うことができます。

以下の全ての条件を満たしている歩兵ユニットは、回復フェイズのステップ1で固定橋や渡し場を修理できます。

- 疲労レベルが0。
- 戦闘力が5以上。
- 例外：SIVでは、戦闘力が2以上。
- 破壊された固定橋や渡し場のヘクスサイドを含むヘクスにいる。
- 修理する回復フェイズに、塹壕の構築、浮橋の架設をしていない。
- SIVでは、北軍ユニットは自軍が支配している郡（SIVの22.1項）にどちらか1ヘクスがある固定橋や渡し場しか修理できません。
- 雨天ターンに、固定橋もしくは渡し場は修理できません。

固定橋と渡し場の修理の制限

- 騎兵と砲兵ユニット及び司令官は固定橋と渡し場を修理できません。
- 固定橋もしくは渡し場があるどちらかのヘクスに、戦闘力の合計が5以上の敵ユニットがいると修理できません。敵ユニットの戦闘力の合計が4以下ならば修理できます。敵ユニットの戦闘力に塹壕の効果は適用しません。
- 例外：SIVでは、修理する固定橋もしくは渡し場があるどちらかのヘクスに、戦闘力の合計が2以上の敵ユニットがいると修理できません。
- ユニットは回復フェイズ毎に、1つの固定橋もしくは渡し場の修理を試みることができます。
- 雨天ターンに固定橋もしくは渡し場の修理を試みることはできません。

固定橋と渡し場の修理の手順

回復フェイズの手順のステップ1で、ユニットは以下の手順に従って修理の判定を行います。

例外：SLBでは、このルールよりもSLB専用ルールを優先します。

1. プレイヤーは固定橋もしくは渡し場の修理を試みるヘクスサイドを宣言します。
2. プレイヤーはダイスを1個振り、出た目によって修理の成否を判定します。出た目にはダイス修正が適用されます。
- 固定橋：**修正後の出た目が3以下であれば、修理は成功します。破壊マーカーを除去し、固定橋は再び通常通り使えるようになります。修正後の出た目が4以上であれば、失敗します。
- 渡し場：**修正後の出た目が5以下であれば、修理は成功します。破壊マーカーを除去し、渡し場は再び通常通り使えるようになります。修正後の出た目が6以上であれば、失敗します。

固定橋と渡し場の修理のダイス修正

状況によって、プレイヤーが振ったダイスの目にダイス修正が適用されることがあります。ダイス修正は累加します。

- +1：修理する時点で渡河不可能な大河川もしくは小河川ヘクスサイドにある固定橋や渡し場の修理を試みる（12.0章）。
- +2：大河川ヘクスサイドにある固定橋もしくは渡し場の修理を試みる。

SLBのチャタム橋：SLBでは、Chatham橋（S4328/S4427）は修理できませんが、北軍だけはSLBのルールに従ってそのヘクスサイドに浮橋を架設できます。

11.0 戦意低下



Rの戦闘結果を受けたユニットは－1の戦意低下マーカーが置かれます（すでに－1の戦意低下マーカーが置かれていれば－2にします）。Rの戦闘結果を受けたユニットは－2の戦意低下マーカーを置きます。司令官が戦意低下することはありません。戦意低下したユニットは活性化できますが、戦闘力が減少しています。

司令官が戦意低下することはありません。戦意低下したユニットは活性化できますが、戦闘力が減少しています。

戦意低下－1の影響

- －1の戦意低下しているユニットは、以下の影響を受けます。
- 攻撃時の戦闘力が半減します（端数切り捨て）。防御時の戦闘力はそのままです。
- 例外：戦闘力が1もしくは0.5のユニットの攻撃時の戦闘力は0.5になります。

- 攻撃時も防御時も砲兵値は0になります。
- 活性化していないー1の戦意低下しているユニットは側面攻撃に参加できません。
- 総突撃に参加できません。

戦意低下ー2の影響

- ー2の戦意低下しているユニットは、以下の影響を受けます。
- 攻撃時の戦闘力は1になります。防御時の戦闘力はそのままです。
例外：戦闘力が1もしくは0.5のユニットの攻撃時の戦闘力は0.5になります。
- 攻撃時も防御時も砲兵値は0になります。
- 活性化していないー2の戦意低下しているユニットは側面攻撃に参加できません。
- 総突撃に参加できません。
- ー2の戦意低下しているユニットを含むグループが攻撃されると、防御側プレイヤーが振ったダイスの目にー1のダイス修正が適用されます（7.4項）。

戦意低下マーカーの除去

戦意低下マーカーはユニットと行動を共にします。しかし、戦意低下している疲労レベルが0もしくは1のユニットは回復フェイズの手順のステップ3cで戦意が1回復します（戦意がー2ならばー1になります）。

12.0 雨天

天候はランダムイベントです。SJW、HCR、RTG、SLB、BACでは上級ゲームルールでのみ、SIV、OTR、GTCではGCACWシリーズルールと上級ゲームルールの両方で使います。GCACWシリーズルールでは、ゲーム毎に用意された天候決定表を使いますが、全て同じルールを適用します。雨天ターンには、アクションフェイズと回復フェイズのどちらにも塹壕を構築できません。

雨天

- ランダムイベント決定表には4種類の雨天の結果があります。
- **雨天（現在）：**このターンは雨天になります。ターン記録トラックの現在のターンのマスに雨天マーカーを置きます。
- **（現在+1）：**このターンと次のターンは雨天になります。ターン記録トラックの現在のターンと次のターンのマスに雨天マーカーを置きます。
- **雨天（現在+2）：**このターンと続く2ターンは雨天になります。ターン記録トラックの現在のターンと続く2ターンのマスに雨天マーカーを置きます。
- **雨天（現在+3）：**このターンと続く3ターンは雨天になります。ターン記録トラックの現在のターンと続く3ターンのマスに雨天マーカーを置きます。

注意：ターン記録トラックにすでに複数の雨天マーカーがある時に雨天+1以上の結果が出ると、雨天になるターンは重複しますが、追加の影響はありません。

例：第6～8ターンが雨天ターンの時、第7ターンに雨天+1の結果が出て第8ターンの雨天マーカーはそのまま、大きな変更はありません。第7ターンの天候の判定で雨天+2の結果が出ると、第8ターンの雨天マーカーはそのまま第9ターンにも雨天マーカーを置きます。

雨の影響

乾沼地：雨天ターンの乾沼地は沼沢地になりません。雨天ターンに、道路、舗装道路、鉄道線がない乾沼地にいるユニットの疲労レベル

は1増え、戦力マーカーは混乱状態になります（すでに混乱状態ならばそのまま）。このようなユニットは敵ユニットのいない隣のヘクスに移動させます。この移動でユニットは活性化する必要はなく、MPを消費する必要もありません。敵ZOCでないヘクスがない場合に限って雨天ターンに乾沼地にいるユニットはそのようなヘクスにも移動できますが、他の沼沢地ヘクスに移動したり、橋梁もしくは渡し場のない大河川と小河川のヘクスサイドを越えることはできません。このような移動ができないユニットは除去され、VPを獲得できます。

ZOC：雨天ターンには、ZOCは浅瀬もしくは破壊された橋梁や渡し場のヘクスサイドを越えて影響を及ぼしません。ZOCは、道路、舗装道路、鉄道線、小道が通っていない小川ヘクスサイドを越えて影響を及ぼしません（小川ヘクスサイドを含む2ヘクスの内どちらかのヘクスが市街地ヘクスの場合を除く）。

攻撃：雨天ターンには、戦闘時に攻撃側プレイヤーが振ったダイスの目に常にー1のダイス修正を適用します。ユニットは、浅瀬もしくは破壊された橋梁や渡し場のヘクスサイドを越えて攻撃できません。道路、舗装道路、鉄道線、小道が通っていない小川ヘクスサイドを越えて攻撃できません（小川ヘクスサイドを含む2ヘクスの内どちらかのヘクスが市街地ヘクスの場合を除く）。小川ヘクスサイドを越えて攻撃する時は、常に（+1のダイス修正の代わりに）+2のダイス修正が適用されます。

移動：雨天ターンに道路もしくは鉄道線が通っているヘクスサイドを通過してヘクスに移動するユニットは、（1MPではなく）2MPを消費しなければなりません。舗装道路が通っているヘクスサイドを通過してヘクスに移動するユニットは、（1MPではなく）1.5MPを消費しなければなりません。小道が通っているヘクスサイドを通過して山岳ヘクスに移動するユニットは、（2MPではなく）3MPを消費しなければなりません。小道が通っているヘクスサイドを通過して山岳以外のヘクスに移動するユニットは、（1MPではなく）2MPを消費しなければなりません。雨天ターンに、道路、舗装道路、鉄道線が通っていないヘクスサイドを通過して移動するユニットは、そのヘクスの主要地形の移動コストが増えます（地形効果表）。

大河川と小河川及び小川：雨天ターンには、ユニットは、橋梁、渡し場、堰堤があるヘクスサイドを通らないと、大河川と小河川のヘクスサイドを渡河できません。浅瀬及び破壊された橋梁や渡し場があるヘクスサイドを通過しても大河川と小河川のヘクスサイドを渡河できません。ユニットは、道路、舗装道路、鉄道線、小道が通っている小川ヘクスサイドを渡河できます。

例外：小川ヘクスサイドを含む2ヘクスの内どちらかのヘクスが市街地ヘクスならば、常に小川ヘクスサイドを渡河できます。

橋梁：雨天ターンには、浮橋の架設や橋梁及び渡し場の修理はできません。ただし、橋梁や渡し場を破壊することはできます。

塹壕：雨天ターンには、塹壕を構築できません。

渡河

雨天ターンには、浅瀬があるヘクスサイドを通過しても大河川と小河川のヘクスサイドを渡河できません。さらに、ランダムイベント決定表で雨天の結果が出ると、浅瀬があるヘクスサイドを渡河できなくなります。このような場合、ターン記録トラックのマスに大河川渡河禁止マーカーと小河川渡河禁止マーカーを置きます（すでにこれらのマーカーがあれば、それらをさらに進めます）。

注意：渡河禁止マーカーがなければ、可能であれば他のGCACWシリーズのゲームから流用する、もしくは自作して下さい。

ターン記録トラックの渡河禁止マーカーの置き方と進め方は、ゲームと雨天の種類によって異なります。ランダムイベント決定表で雨天の結果が出た時は、小河川雨天ナンバー決定表で小河川増水ナンバーを導き出します。ランダムイベントの結果（雨天イ

イベントの種類)の横列とゲームの縦列が交差した結果が小河川増水ナンバーです。

小河川雨天ナンバー決定表

雨天イベントの種類	OTR	SIV	それ以外
雨天 (現在)	1	0	0
雨天 (現在+1)	2	1	1
雨天 (現在+2)	4	3	2
雨天 (現在+3)	6	n/a	3

ターン記録トラックの現在のターンから小河川増水ナンバーの数だけ進めたターンのマスに小河川渡河禁止マーカーを置きます。すでに小河川渡河禁止マーカーがターン記録トラックに置かれているならば、小河川渡河禁止マーカーを小河川増水ナンバーの数だけ進めます。小河川増水ナンバーが0になれば、ターン記録トラックに小河川渡河禁止マーカーは置かず、進めることもありません。

次に、大河川雨天ナンバー決定表で大河川増水ナンバーを導き出します。

大河川雨天ナンバー決定表

雨天イベントの種類	OTR	SIV	それ以外
雨天 (現在)	1	1	1
雨天 (現在+1)	3	3	2
雨天 (現在+2)	6	5	3
雨天 (現在+3)	9	n/a	4

ターン記録トラックの現在のターンから大河川増水ナンバーの数だけ進めたターンのマスに大河川渡河禁止マーカーを置きます。すでに大河川渡河禁止マーカーがターン記録トラックに置かれているならば、大河川渡河禁止マーカーを大河川増水ナンバーの数だけ進めます。

注意：RTG では、大河川はポトマック川 (RTG の 14.0 章) にのみ雨天の影響を与えます。

渡河不可能の影響

ターン記録トラックに大河川渡河禁止マーカーがあると、それが置かれているマスのターンまで、ユニットは浅瀬ヘクスサイドを通過して大河川ヘクスサイドを移動、退却、戦闘後前進できません。ターン記録トラックに小河川渡河禁止マーカーがあると、それが置かれているマスのターンまで、ユニットは浅瀬もしくは破壊された橋梁や渡し場のあるヘクスサイドを通過して小河川ヘクスサイドを移動、退却、戦闘後前進できません。渡し場のあるヘクスサイドから渡河不可能な小河川ヘクスサイドを渡河するユニットは、ユニットの戦力を3で割った数(端数切り捨て)の追加のMPを消費しなければなりません(6.2 項)。渡河禁止マーカーは、ターン記録トラックのそれが置かれているマスのターンが終了すると除去されます。

初期配置の変更

GCACW シリーズルールでは、4 作目の SIV から導入された疲労と回復のルールと同じものが採用されています。そのため、初期の SJW、HCR、RTG では、シナリオ開始時のユニットの疲労レベルが変更されます。以下は疲労レベル変更一覧表です。

疲労レベル変更一覧表

改訂前の疲労レベル	改訂後の疲労レベル
0	疲労レベル 0 (通常状態)
1	疲労レベル 0 (疲弊状態)
2	疲労レベル 1 (疲弊状態)

改訂前のユニットが混乱状態ならばそのままです。

例外：RTG のシナリオ 1「ゲティスバーグの初日」のレイノルド部隊は、シナリオ開始前の7月1日の夜明けに行軍していました。このシナリオでは、北軍の第1軍団と第11軍団の疲労レベルは0の疲弊状態ではなく1の通常状態で開始します。

初期配置の変更は非常に簡潔です。初期3作では、初期配置されるユニットの疲労レベルを+2します。それが、ユニットの前ターン終了時の(回復する前の)疲労レベルです。そして、新しい回復のルールが適用されます。

選択ルール

選択ルールは、主に南北戦争時代の指揮系統の問題を反映しています。ただし、プレイ時間が著しく長くなることがあります。選択ルールはプレイヤー全員の合意の下で使わなければならない、勝敗を競う対戦には不向きです。

部隊ディスプレイ

両軍プレイヤーは自軍ユニットを盤上から除去して、軍マーカーを使いますが、常に敵の部隊ディスプレイの内容を見ることができました。この選択ルールを使うと、お互いに部隊ディスプレイの内容を見えないように隠して対戦します。

軍マーカー

両軍はそれぞれ10個までの軍マーカーを使えます。軍マーカーが足りなければ、何かの駒で代用して下さい。

プレイヤーはイニシアティブを持っているアクションサイクル中のいつでも好きな時に、好きな数の軍マーカーを1つのヘクスにまとめて置くことができます(ユニットが活性化している必要はなく、すでに軍マーカーがあるヘクスには追加で置くことができます)。2個以上の軍マーカーがいるヘクスでは、プレイヤーは自軍ユニットを好きなように割り当てることができますが、ユニットを割り当てなくてもかまいません。ユニットが割り当てられていない軍マーカーをダミーマーカーと呼びます。ダミーマーカーは活性化して移動できます。しかし、ダミーマーカーは敵を見つけたり、VPを獲得したり、他のアクションを引き起こす行動は行えません。

軍マーカーには以下の制限が適用されます。

- 敵ユニットの隣のヘクスに置けません。
(ヘクスの間に移動不可能な地形がある場合を除く)
- 敵の騎兵ユニットの2ヘクス以内のヘクスに置けません。

例外：軍マーカーは、敵の騎兵ユニットの2ヘクス以内のヘクスでも、2ヘクスの直線距離の間に移動不可能な地形や道路、舗装道路、鉄道線、小道の通っていない森ヘクスサイドがあれば置くことができます。さらに軍マーカーは、敵の騎兵ユニットの間の2ヘクスの直線距離の間に自軍ユニットがいても置くことができます。

軍マーカーの移動

部隊ディスプレイに置かれているユニットは、ルールに従って移動します。プレイヤーはユニットが使えるMPを決めるためにダイスを振らないといけなないので、敵プレイヤーはそれを見て軍マーカーの内容を知ることができます。ダミーマーカーは歩兵と騎兵の

どちらの軍マーカーとしても（司令官がいなくても）使えます。ただし、でたらめに移動させるとダミーマーカーであることがすぐにわかってしまうので注意して下さい。

プレイヤーがイニシアティブを取ったターンに活性化したダミーマーカーは移動できます。複数の軍マーカーが同じヘクスで活性化した時が唯一の例外で、このような場合、複数の軍マーカーは別々に活性化させなくても、まるでユニットを割り当てられている軍マーカーのように移動できます。

敵軍の発見

軍マーカーは以下の状況になると発見されて、実際のユニットと置き換えられます（もしくはダミーマーカーが除去されます）。

- **自軍の軍マーカーの隣のヘクスに敵のユニットもしくは軍マーカーが移動してきた。**
（ヘクスの間に移動不可能な地形がある場合を除く）
- **自軍の軍マーカーの2ヘクス以内のヘクスに敵の騎兵ユニットが移動してきた。**

例外：軍マーカーは、敵の騎兵ユニットの2ヘクス以内のヘクスでも、2ヘクスの直線距離の間に移動不可能な地形や道路、舗装道路、鉄道線、小道の通っていない森ヘクスサイドがあれば発見されることはありません。

注意：このような場合は本物の騎兵ユニットが必要です。軍マーカーに置き換えられている騎兵ユニットは、敵の軍マーカーを発見することはできません。

上記以外にも、プレイヤーは自軍の軍マーカーをいつでも好きな時に実際のユニットに置き換えることができます。

★☆☆☆

塹壕構築チャート

年 塹壕を構築するフェイズ		1862 回復	1863 アクション 回復		1864 アクション 回復	
塹壕の現在のレベル	戦闘力の増加	塹壕のレベル				
なし		胸壁構築中	胸壁構築中	胸 壁	鹿 砦	胸 壁
鹿砦	1.5	N/A	N/A	N/A	胸壁構築中	要塞構築中－1
胸壁構築中	1.5 (1864 年のみ)	胸 壁	胸 壁	胸 壁	胸 壁	要塞構築中－2
胸 壁	2	要塞構築中	要塞構築中	要塞構築中	要塞構築中－1	要 塞
要塞構築中	2	要 塞	要 塞	要 塞	要塞構築中－1	要 塞
要塞構築中－1	2	N/A	N/A	N/A	要塞構築中－2	要 塞
要塞構築中－2	2	N/A	N/A	N/A	要 塞	要 塞

回復フェイズ

- 回復フェイズでは、以下の順番に従ってアクションを行える。
- 1. 疲労レベルが 0 のユニットは、塹壕の構築、橋梁の架設、橋梁や渡し場の修理を行える。ユニットは 1 回の回復フェイズに 1 回のアクションしか行えない。
 - 2. 上級ゲームルールでは、ステップ 1 で何もしていない疲労レベルが 0 ～ 2 のユニットは徴発できる。
 - 3. 疲労レベルが 0 ～ 1 のユニットは、以下を手順に従う。
 - a. 疲労レベルが 0 ～ 1 のユニットの戦力マーカーが混乱状態であれば統制状態にする。
例外：－2 の戦意低下しているユニットの戦力マーカーは混乱状態のまま。上級ゲームルールでは、補給切れのユニットの戦力マーカーも混乱状態のまま。
 - b. 疲労レベルが 0 ～ 1 のユニットが疲弊状態であれば通常状態にする。
例外：このステップ開始時に－2 の戦意低下しているユニットは疲弊状態のまま。
 - c. 疲労レベルが 0 ～ 1 のユニットが戦意低下していれば、戦意低下を回復する。－1 の戦意低下マーカーを除去する。－2 の戦意低下マーカーを－1 の戦意低下マーカーにする。
 - 4. 疲労レベルが 3 ～ 4 のユニットを疲弊状態にする。すでに疲弊状態ならばそのまま。
 - 5. 疲労レベルが 1 以上のユニットの疲労レベルを 3 回復させる（疲労レベルは 0 までしか回復しない）。
 - 6. 上級ゲームルールでは、戦力マーカーが統制状態の補給切れのユニットの戦力マーカーを混乱状態にします。

グレート・キャンペーン・オブ・ザ・シビル・ウォー・シリーズ (GCACW)

- Volume 1 : Stonewall Jackson's Way (SJW) (1992)
- Volume 2 : Here Come the Rebels ! (HCR) (1993)
- Volume 3 : Roads to Gettysberg (RTG) (1994)
- Volume 4 : Stonewall in the Valley (SIV) (1995)
- Volume 5 : Stonewall's Last Battle (SLB) (1996)
- Volume 6 : On to Richmond ! (OTR) (1998)
- Volume 7 : Great Takes Command (GTC) (2001)
- Skirmisher Module 1 : Burnside Take Command (2003)
- Skirmisher Module 2 : Rebels in the White House (2003)
- Volume 8 : Battle Above the Clouds (BAC) (2009)

小河川雨天ナンバー決定表

雨天イベントの種類	OTR	SIV	それ以外
雨天（現在）	1	0	0
雨天（現在＋1）	2	1	1
雨天（現在＋2）	4	3	2
雨天（現在＋3）	6	n/a	3

小河川雨天ナンバー決定表

雨天イベントの種類	OTR	SIV	それ以外
雨天（現在）	1	1	1
雨天（現在＋1）	3	3	2
雨天（現在＋2）	6	5	3
雨天（現在＋3）	9	n/a	4

森ヘクスサイド（限定 ZOC）の説明

- 1. 移動：限定 ZOC はユニットの移動に影響を及ぼしません（6.2 項）。限定 ZOC に進入したユニットはそのまま移動を継続でき、退出する時も追加の MP を消費する必要はありません。
- 2. 攻撃：条件を満たしているユニットは、森ヘクスサイドを挟んで攻撃できます（7.0 章）。
- 3. 側面攻撃：包囲ボーナス算出時は限定 ZOC は包囲ヘクスとみなしますが、最終包囲ボーナス算出時には、限定 ZOC の包囲ヘクス毎に－1 のダイス修正が適用されます（7.4 項）。
- 4. 退却と敗走：通常の ZOC と同じ影響を及ぼします。
- 5. 指揮範囲：通常の ZOC と同じ敵の司令官の指揮範囲を遮断します。