

リリース・ノート

『アンティータムの戦い』『ゲティスバーグ会戦』とも原版のルールで未整理なところが見受けられたため、日本版では以下の通り改訂してあります。

『アンティータムの戦い』

1. 公式訂正を反映しています。

a. 橋越しの攻撃は戦闘後前進が可能です。

b. 戦闘結果「2」は2ステップ・ロス+退却ではなく、2ステップ・ロスまたは1ステップ・ロス+退却です。

※この場合、戦闘結果「1R」と違いないように感じられますが、目標が混乱状態である場合、「1R」はそのまま、「2」は「2R」に変化するという違いが生じます。

2. アクション・フェイズの手順を明確化しています。

一見すると、移動、砲撃、通常戦闘をフリーで行えそうな記述ですが、明確化された『ゲティスバーグ会戦』と同じ手順を取るのだということを確認し、日本版ルールでも反映してあります。

『ゲティスバーグ会戦』

公式訂正は発表されていませんが、ルール記述内で矛盾している箇所をデザイナーに確認し、以下のように反映してあります。また、関連するルールの項目が散らばっていたので、項目番号の整理と移動を行いました。

1. 散兵の定義を明確化しました。

原版では、「歩兵同様に扱う」と記述されていましたが、騎兵から派生した場合は6移動力を持ちます。散兵が増えると、どれが歩兵でどれが騎兵かわからなくなるため、使用していないマーカーを置くなどして区別してください。

2. 行軍命令時の移動を明確化しました。

行軍命令時の移動では敵ユニットに隣接できないはずが、原版のプレイの例では隣接しています。正しくは日本版のルールの通り、「散兵ユニット以外には隣接できない」です。

3. 防御命令に関して明確化しました。

命令カードが与えられなかった軍団には防御命令が出されることになりますが、命令カードによる防御命令とは次の違いがあります。

a. 胸壁マーカーの設置、部隊の分割を行えない。

b. その軍団を選んで行動させることはできず、命令カードによって他の軍団が行動する時に一緒に移動する。

DDH Games 社では英文ルールを web 上からダウンロードするサービスを公式に行っておりません。日本版ルールの記述に不明点、疑問点があり、英文ルールを参照したいという方は個別に対応させていただきますので、command@kokusaig.co.jpまで、「件名:『アンティータムの戦い』『ゲティスバーグ会戦』英文ルール問い合わせ」としてお問い合わせください。