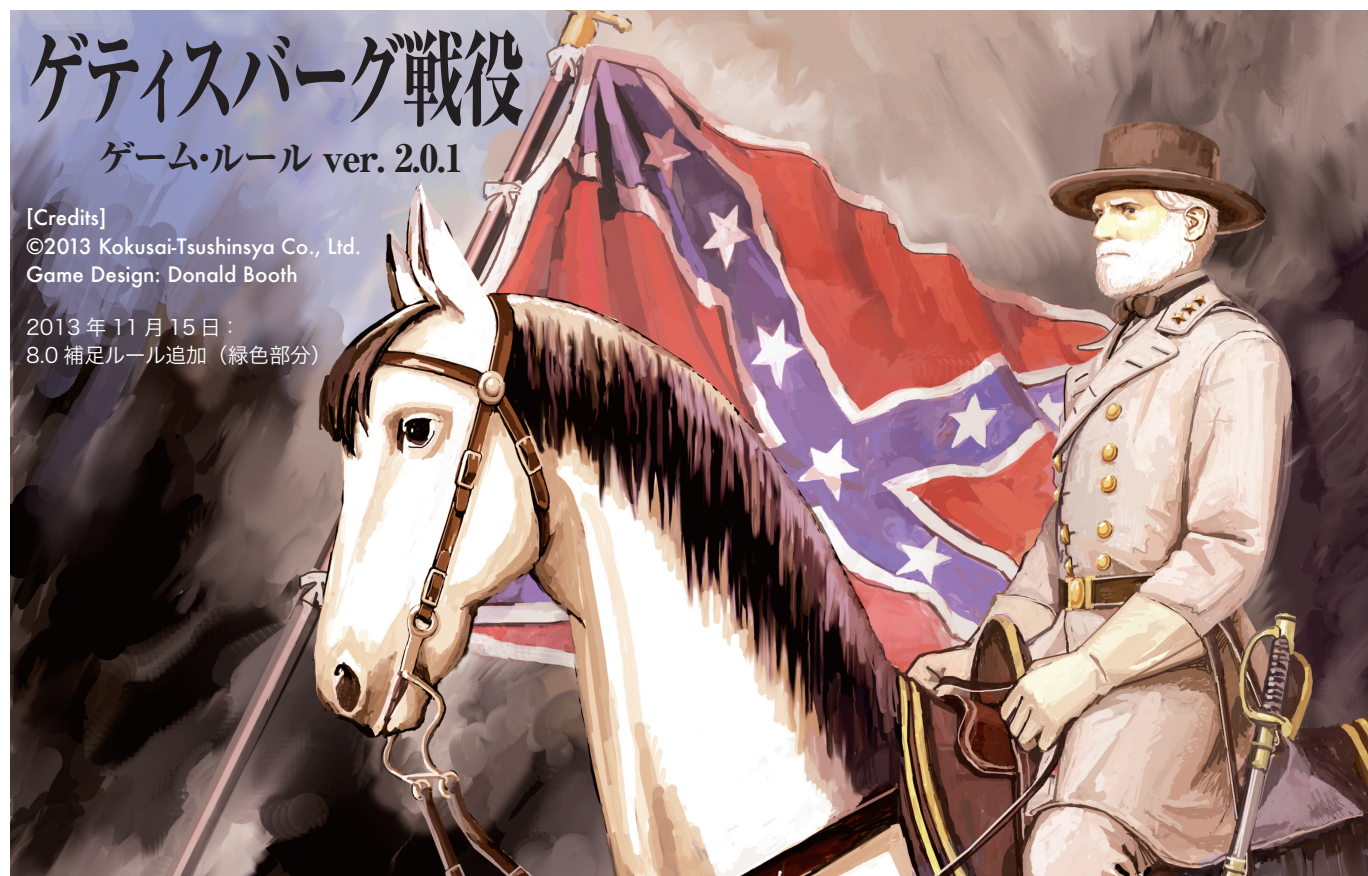


Gettysburg Campaign



[Credits]

©2013 Kokusai-Tsushinsya Co., Ltd.

Game Design: Donald Booth

2013年11月15日:

8.0 補足ルール追加 (緑色部分)

1. はじめに

『ゲティスバーグ戦役』はゲティスバーグ会戦をキャンペーン・レベルで捉えたゲームです。二人用の対戦ゲームで、一人が南軍を、もう一人が北軍を受け持ちます。

2. コンポーネント

付属の駒を切り取るかコピーするなどして自作してください。またコマンドマガジン第113号に附属するカード6枚を使用します（お手元がない場合、ダウンロードして自作してください）。この他、別途6面体ダイス複数個をご用意ください。

3. ゲームの準備

南軍の駒全て（3個）をフレデリックスバーグに、北軍の駒全て（7個）をワシントンに置きます。「ターン」と書かれたマーカーをターン記録トラックの「1」のマスの置きます。両プレイヤーはそれぞれ自軍のカード（南軍2枚、北軍4枚）を受け取ります。

4. 勝利条件

第9ターンが終わるまでに南軍が6点を獲得すれば南軍が、それ以外なら北軍が勝利します。南軍の駒が町に進入すると、その町の得点を得ます。各町からは一度だけ得点できます。また北軍が奪回しても南軍の得点が変わることはありません。なお、駒を除去しても得点にはなりません。

5. ゲームの手順

ゲームは「ターン」を繰り返すことで進行します。1回のターンは以下の手順で構成されます。

1. 命令フェイズ
2. 主導権判定フェイズ
3. 先攻移動フェイズ
4. 後攻移動フェイズ
5. 戦闘フェイズ

上記1～4までの手順を「ラウンド」と呼びます。1ターンの間は最低1回のラウンドが行われますが、主導権判定の結果次第で1回も手順3と4が行われなかったり、2回以上のラウンドが行われることがあります。しかしラウンド数に関係なく、戦闘フェイズは1ターンに1回しか起こりません。

6. 命令

命令フェイズに北軍は4枚のうち2枚、南軍は2枚のうち1枚のカードを選び、裏返して自分の手前に置きます。この時、カードには上下があり、自分から見て上の軍団長に命令を出します。向きに注意してください。命令を出した軍団を、自分の移動フェイズで移動させることができます。リー、ミードはゲーム中1回だけ使用できます。

命令を与えることができない軍団：敵の駒が置かれている町へ移動しようとしている軍団（詳しくは次章を参照してください。町と町の間を結ぶ線＝ルート上にある軍団）には命令を出せません。また**敵の軍団が迫ってきている町にいる軍団**には命令を出せません。

命令を出せる軍団がある限り、必ず命令は出さなければなりません。両軍とも命令を出せる軍団がなくなると、主導権判定の結果に関係なく、後攻移動フェイズが終わると続いて戦闘フェイズへ移行し、ターンは終了します。

7. 主導権の判定

両軍が命令を出し終えたら、両プレイヤーはダイスを1個振って主導権判定を行います。大きい目を出したプレイヤーがそのラウンドの先攻になります。**同じ目が出た時は直ちにラウンドは終了し**(命令は実行されないまま)戦闘フェイズへ移行し、ターン終了となります。

軍司令官カード：軍司令官カードはゲーム中1回しか使用できません。命令フェイズで軍司令官カードを選択し、主導権判定で同じ目が出た時、そのカードは使用されたものとは考えずに各プレイヤーの手元に戻します。また使用されなかったカードは相手にその内容を伝える必要はありません。

8. 移動

プレイヤーは自分の移動フェイズに命令カードをオープンし、命令を与えた軍団を、今いる町から道路で結ばれた隣の町へ移動させます。リーまたはミードの命令で移動する軍団は二つ先の町まで移動できます。移動は任意であり、強制はされません。しかし軍司令官のカードを出して移動を行わなかったとしても、そのカードは使用したものと見なされ、以後ゲームで使用することはできません。

後攻移動フェイズが終わったら命令フェイズに戻ります。ただし1回のラウンド中に先攻、後攻とも移動フェイズ中に自分の軍団を1個も動かさなかったら、直ちに戦闘フェイズへ移行し、その後、そのターンは終了となります。

移動先の町に敵の軍団がいた場合：敵プレイヤーは、**直ちにその町を明け渡すか、守るかを決めなければなりません**。明け渡すのであれば、直ちに町にいる駒を隣の町へ移動させます。この時、敵の軍団がいる町へは移動できません。また、移動してきた敵の駒がいた町へ移動することもできません。守るのであれば、移動中の軍団をルート上に置き、敵が守る町へ向かっていることを示します。町へ向かう軍団は、戦闘フェイズになったら町にいる敵と必ず戦わなければなりません。

自分が後攻の時、敵の軍団が移動してきたため、町で守る、または明け渡す選択をした軍団は、たとえ命令が出されていたとしても、そのラウンド中は移動できません。

一度町を守ると決めたら、その後で敵の軍団が追加でその町へ移動してきても、その決定を覆すことはできません。



移動の例：あるラウンドで両軍とも図中の軍団に命令を出しました。主導権判定で南軍プレイヤーが先攻になりました。第1軍団をゲティスバーグへ移動させます。北軍プレイヤーは第3軍団を退却させるか守るかの決断をしなければなりません。退却した場合、隣の町へ移動することになりますが(第1軍団がいたヘイガーズタウンへは移動できません)、このラウンドはそれ以上、移動することができません。北軍プレイヤーは町を守ることになりました。南軍第1軍団はヘイガーズタウン～ゲティスバーグ間のルート上に置かれ、ゲティスバーグを目指して前進していることを示します。以後、南軍プレイヤーは第1軍団に命令を出すことはできなくなります。同様に北軍プレイヤーは第3軍団に命令を出せなくなります。後攻移動フェイズで、北軍プレイヤーは第1軍団をゲティスバーグへ移動させることにしました。

次のラウンドの主導権判定で同じ目が出たとなると、直ちにラウンドは終了し、戦闘フェイズでは南軍第1軍団が攻撃側となり、ゲティスバーグにいる北軍第1、第3軍団と戦闘することになります。

9. 戦闘

敵の軍団がいる町と、その町へ移動しようとする軍団との間で戦闘が発生します。町にいる側を防御側、町へ移動しようとする側を攻撃側と呼びます。戦闘は町ごとに解決します。1回の戦闘フェイズ中に複数の町で戦闘が発生することもあります。その場合は南軍プレイヤーが、どの町の戦闘から解決するかを決めます。各戦闘は以下の手順で解決します。

- 1) **防御側の射撃** 防御側は町にいる軍団の戦闘力を合計します。**戦闘力5につき攻撃側に1損害を与えます**。端数があればそれと同数のダイスを振り、「6」の目が出るごとにさらに攻撃側に1損害を与えます。例えば合計戦闘力が7なら、攻撃側に1損害を与え、さらにダイスを2個振り、6の目が出るごとに1損害を与えます。
- 2) **攻撃側の射撃** 攻撃側は町へ移動しようとする軍団の戦闘力を合計します。複数のルートから同じ町へ移動しようとしている場合、同時に攻撃をかけるものとします。**一つのルートからの攻撃なら戦闘力5につき防御側に1損害を与えます**。二つのルートなら**戦闘力4につき防御側に1損害を与えます**。三つ以上のルートなら**戦闘力3につき防御側に1損害を与えます**。端数があればそれと同数のダイスを振り、「6」の目が出るごとにさらに防御側に1損害を与えます。例えば南軍の3個軍団(13戦闘力)がそれぞれカーライル、チェンバースバーグ、ヘイガーズタウンからゲティスバーグにいる北軍を攻撃した場合、4損害を与え、さらにダイスを1個振り6の目が出ると1損害を与えます。カーライルから3個軍団が攻撃した場合は、2損害を与え、さらにダイスを3個振り6の目が出るごとに1損害を与えます。
- 3) **損害数の比較** 両軍の敵に与えた損害数を比較します。同数、または防御側のほうが1多い時は攻撃失敗で、攻撃側は元いた町へ戻らなければなりません。**元いた町に敵の駒がある時は退却できず、そのような駒は除去されます**。攻撃側のほうが1多い時は防御側は退却します。今いる町から隣接する町へ退却します。敵の駒がいる町へは退却できません。また攻撃側の軍団がいるルートを通して退却することはできません。**退却できない駒は除去されます**。複数の退却先がある時は攻撃側がどこに退却するかを選べます。複数の駒が退却する時は、一まとめに退却しても、ばらばらに退却しても構いません。敵より2以上多くの損害数を与えた場合、敵の軍団を1個除去した上、生き残った軍団を前述の方法で退却させます。どの駒を除去するかは、損害を受けたプレイヤーが決めます。

射撃のオプション：射撃では一定の戦闘力で自動的に相手に1損害を与えますが、その代わりに戦闘力と同数のダイスを振ることができます。しかし**どれだけ戦闘力があっても、1回の戦闘で振れるダイスの数は5個まで**です。上記1)の例(合計7戦闘力)なら、自動1損害+ダイス2個振りの代わりに、自動0損害+ダイス5個振りを選択できます。上記2)の例(合計13戦闘力)なら、3ルートから攻撃した場合は自動4損害+ダイス1個振り、または自動3損害+ダイス4個振り、または自動2損害+ダイス5個振り(この選択肢は選ぶ意味はありません)を選べます。2ルートなら、自動3損害+ダイス1個振り、または自動2損害+ダイス5個振りを選べます。1ルートなら、自動2損害+ダイス3個振り、または自動1損害+ダイス5個振りを選べます。

便宜上、防御側が先に射撃を行うので、攻撃側は防御側の射撃結果を見た後でこのオプションを使うかどうか選択できます。

戦闘フェイズが終了したら1ターンが終わります。ターン・マーカーを先のマスへ進めます。両軍の移動と主導権判定の結果により、1回も戦闘が発生しないまま戦闘フェイズが終了することもあります。

第9ターンの戦闘フェイズが終了したらゲームは終わります。勝利条件を確認して(ルール4参照)、勝敗を決めてください。