

『アメリカ独立戦争』ルールサマリー

※ゲームのプレイに役立つ兵科ごとの特徴や戦闘〔野戦と攻囲戦〕に関するサマリーを以下に掲載します。

兵科特徴コラム

コストの割に戦力が低い軽歩兵と、英軍だけが動員できる先住民、海軍歩兵、民兵の長短所についてルールの記述が分散しており見逃しやすいので早見表として箇条書きする。

- 友軍正規兵がいるスペースであれば登場させられる（特に英軍にとって必ずしも英本土に出さなくて良い即戦力）
- 軽歩兵と先住民だけが敵の退却に対して追い打ちできる（〔18.4〕参照）
- 相手より多くの軽歩兵または先住民を有していれば戦闘の先制判定 DRM+1〔35.0〕
- 軽歩兵、先住民、リーダーだけなら小道の移動コスト半額の1MPで済む〔16.12〕
- 民兵リーダーの指揮値は民兵または軽歩兵でスタックが構成されている場合のみ使用できる〔21.6〕
- 軽歩兵と先住民は荒野、先住民居留地での戦闘時、1戦力ずつ追加〔18.12〕
- 軽歩兵と先住民だけなら荒野または居留地から退却する際、追い打ちを受けずに済む〔35.2〕
- 軽歩兵と先住民は荒野または居留地での補給消耗判定では除去率が減る〔36.1〕

先住民のみ

- 安価な1点で雇えてステップ吸収用の厚みに使える。
- 各居留地に1個ずつしか登場させられず、まとめて使にくい。
- 1個動員につき敵はCM1個を引ける〔27.2〕
- 居留地にいないと脱走判定〔20.4〕
- 居留地にいれば補給消耗免除〔19.4〕
- 居留地に先住民がいればそこを蹂躪できない〔24.3〕
- パルチザン虐殺が任意でなく判定必須〔37.3〕
- 開城不可〔38.4〕

海兵 (Mar) のみ

- 正規兵と同価格で登場も正規兵と同じ条件
- 侵攻上陸（上陸する側）なら戦力+1〔24.12〕
- 乗船中でも自動補給〔19.4〕

民兵のみ

- 友好邦なら安価な1点で雇えてステップ吸収用の厚みに使える。
- その邦内に敵地上戦闘ユニットが皆無なら帰農判定〔20.3〕
- 民兵リーダーの指揮値は民兵または軽歩兵でスタックが構成されている場合のみ使用できる〔21.6〕
- 邦を越境するには共に越境するリーダーの指揮値以下を出す判定を要す。出目6だと帰農〔33.1〕
- 大陸軍の民兵のみ帰農判定〔20.3〕

野戦コラム

- 敵地上軍と同じスペースにいる地上軍は野戦を解決しなければならない（例外：攻囲戦）。
- 先攻後攻を決めるダイス判定。同数なら決着付くまで振り直し。
- 先制 DRM としてリーダーの指揮値（複数いればその合計）と、お互い秘密裏に出した戦術 M の枚数（リーダーの指揮値、複数いればその合計まで）、軽歩兵及び先住民優勢 +1、防御側に要塞 +1。
- 先攻側が射撃を解決し、損害を適用。または射撃の代わりに退却宣言
- 後攻側が射撃を解決し、損害を適用。または射撃の代わりに退却宣言
- 射撃ラウンド毎に戦力合計を上限として戦術 M を出し、その枚数分、追加でダイスを振れる。
- なお敵要塞を含むスペースでの野戦は、敵の先制判定 +1 に加えて、射撃判定の出目6で混乱止まり。もちろん混乱が重なれば除去となる。ただし攻囲戦マークがあれば別。
- 敵要塞はその防禦射撃3戦力でも射撃可能
- 野戦は攻囲戦を例外として、どちらかが全滅するか退却するまで先攻後攻の順で射撃の応酬を続ける。
- 敵の退却に対し、追撃（射撃）を行えるのは軽歩兵と先住民のみ。
- 勝ち負けに関係なく、除去した敵ユニットの数だけ CM を獲得
- リーダー（CM「臨時リーダー」含む）の除去も、CM 獲得の対象となる。

攻囲戦コラム

- 非攻囲下の敵要塞とそれ以外の敵地上戦闘ユニットとを含むスペースに侵入（籠城ユニットがない要塞なら自動的奪取）。
- その侵入に対して隣接スペースにいる敵リーダーは迎撃を試みてよい（戦術 M の支払い必須）。
- 迎撃に成功した敵軍はその要塞に入る（要塞の守備軍と合流する）。
- 移動期の終了時に攻囲宣言（政治ポイント3の支払いまたは CM「工兵」の使用必須）
- 攻囲戦を宣言すると、攻囲側が攻撃を解決するかどうかは任意となる。攻囲戦を宣言しなければ要塞を持つ敵に対する不利な野戦を解決しなければならない〔28.2〕。
- 攻囲側が攻撃を決意すれば、籠城側は退却不可という制約下で通常の野戦として解決する。
- 敵要塞はその防禦射撃3戦力で射撃可能。戦力分、戦術 M による追加射撃も可能。
- 攻囲側は射撃しない代わりに攻撃の終了を宣言しても良いし、隣のスペースに退却してもよい。

- 攻撃の結果、籠城部隊が全滅したら要塞が奪取されたか使用物にならなかったか判定 [28.5]
- 攻囲中の攻囲軍は、そのスペースの政治ポイントを補給に使える (敵パルチザンがない限り)。
- 攻囲中でも籠城軍が生きている限りスペースの支配権は握っており、そのスペースの政治ポイントで補給を得られる (敵パルチザンがない限り)。ただし隣接スペースへの要塞補給は不可。またそこが港湾なら、敵艦隊がない限り、籠城側の艦隊は要塞内へ自由に入出入りでき (積出・揚陸も自由)、艦隊補給の恩恵にも与れる。
- 籠城軍が出撃 (攻撃) する場合、攻撃側の立場なので要塞の防禦射撃3戦力は使えない。
- 出撃した籠城軍が退却を選ぶ場合、元いた要塞に戻っても良いし、隣のスペースへ突破脱出しても良い。

侵攻上陸コラム

- 上陸目標の港に敵艦隊がいれば、それとまず海戦して排除しなければ上陸できない。
- 上陸目標の港に敵要塞があれば、要塞からの防禦射撃3戦力相当に耐えなければならない。
- 上陸する側の海軍歩兵は特別に戦力+1
- 上陸後の野戦または攻囲戦は通常通り解決



1778年のバハマ沖海戦 仏艦隊の動きが鈍い内に叩くべしと強行軍で艦隊を集めた英軍。しかし仏艦隊に先制射撃を許し、戦術M×3を使われて6回ダイスを振られたので逆に全滅の危険性さえあった。艦隊価格を考えると安易に海戦は挑むべきではない。この海戦では両軍1艦隊ずつを失ったが、ナッソーで孤立した仏陸軍3個の内、補給量を超えた2個が生存判定に失敗、虚しく孤島の土となった。



補給解説 友軍要塞とその隣接スペースはユニット数に関わらず自動補給下 (矢印)。港湾に友軍艦隊がいれば海上補給によりその港湾スペースは自動補給下 (赤丸)。その他はスペースの政治ポイントと忠誠度による徴発量で補給下とできるが、超過分は非補給消耗判定 (黒丸)。特にバレー・フォージの様な荒野では3分の2の確率 (36.2) で消耗除去されるので注意が必要だ。



攻囲戦時の補給解説 最大の徴発容量 (政治ポイント) を持つボストンが大陸軍によって攻囲されている。籠城する英軍5ユニットは通常なら徴発量5によって非補給判定を免れるが、パルチザンによって徴発量をゼロとされ、仏軍艦隊によって英軍艦隊も駆逐されているので完全に非補給下にある。従ってリーダーと要塞を除く、正規兵5個は非補給による消耗判定を強いられる (消耗率5割)。攻囲するワシントン率いる大陸軍は、ボストン郊外から徴発できるので原則として5個、ニュー・イングランド邦が親米なら徴発量も倍になるので10個まで食わせられる。なお港湾に友軍艦隊がいると自動補給を得られるが、ボストン港自体は英軍の支配下にあるので、仏艦隊による海上補給は得られない。