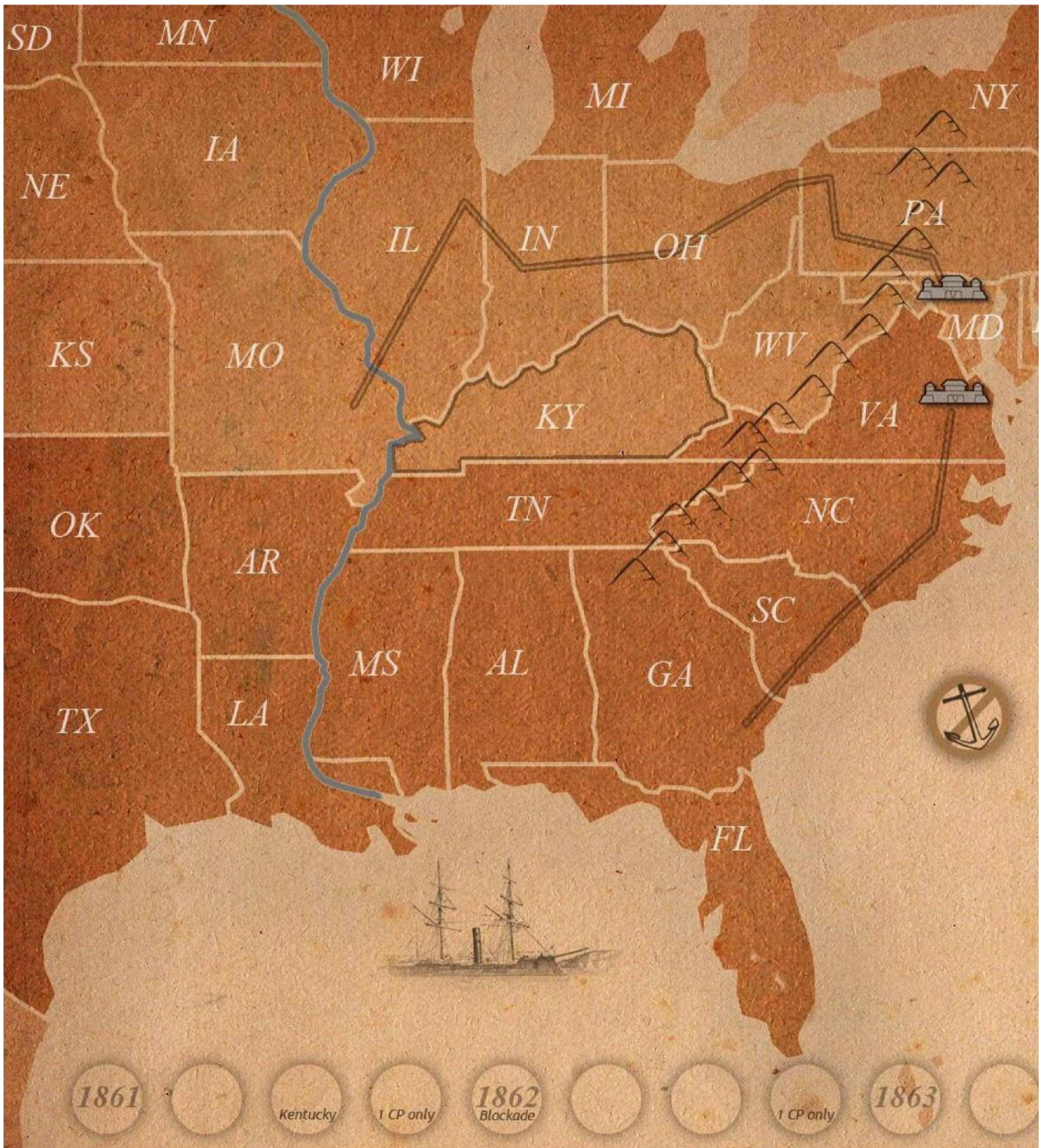


THE CIVIL WAR 1861 – 1865



Design by Mark Goss and Alex Kremer 2011

導入:

2人プレイヤー用ゲーム; 一方は北軍(青)を受け持つ。そして、もう一方は南軍(灰)を受け持つ。ゲームはゲームターンを交互にプレイする。そして、各々は一連の連続したフェイズから構成される。

用語:

支配: 所有される、占領されるのはプレイヤーと同じ色(北軍或いは南軍)。

自陣営: プレイヤーによって支配されている。

駒:

2つのタイプがある;

ユニット: 地図を横切り戦闘に従事する。

マーカー: ゲーム関連の様々な目的のために使われる。

スペース:

州として知られているものである。

初期配置:

プレイヤーは無作為にユニットを引いて地図上の自軍州に配置する: 北軍: 3つ、南軍: 2つ。

ドロフェイズ:

両軍のプレイヤーは無作為に命令ポイントマーカーを1枚引く。各命令マーカーの1~3の数字は、プレイヤーが1ターンに消費できるCPの命令数を意味する。CPは蓄積することができない。冬のターン中はCPマーカーを引くことはできない。各プレイヤーは冬の間だけでは1CPを受け取る。

イニシアチブフェイズ:

両軍のプレイヤーは1D6を振る。高い目を出した方が先に行動する。プレイヤーは、1CPを費やすことによってダイスの目を+1増やすことができる。

移動フェイズ:

プレイヤーはCPマーカー上に記載されている数と等しい幾つかのユニットを動かすことができる。ユニットはゲームターンにつき1つの州を移動できる。ユニットは敵ユニットによって占められている州に進入することができる。ユニットは"スタック"できない。州あたり両陣営で各1ユニットだけ。ユニットは1回の移動で鉄道により繋がっている何れかの自軍州と別の自軍州を鉄道移動を使って移動できる。ユニットは自軍の鉄道上で開始し移動を終えなければならない。北軍ユニットは2CPのコストで1つの沿岸にある州から、他の沿岸にある州へ移動できる。

戦闘フェイズ:

同じ州を占めている敵ユニットは戦闘に従事しなければならない。移動中のプレイヤーが攻撃側である。各ユニットは数字を持つ。この数字をダイスの目に加える。プレイヤーは1CPを費やすことによって、ダイスの目を+1増やすことができる。両陣営は1D6を振り、ダイスの目に全修正を加える。最も高いもの(修正したダイスの目)を持つプレイヤーが勝者となり、他は敗者である。同数では防御側に与えられる。敗者は1d6を振る。1-4でユニットは1つの州を退却する。5-6でユニットは募兵パイルに戻される。MD/VAには特別な防御ボーナスが地図に印刷してある。

戦意フェイズ:

各戦闘の後に負けたプレイヤーは戦意ポイントが2つ下がる。自身の"M"(戦意)マーカーを記録トラックで2マス下げるよう動かす。勝者は戦意ポイントを1つ得る。自身の"M"マーカーを記録トラックで1マス上げるよう動かす。ゼロに達した最初のプレイヤーがゲームに負ける。他のプレイヤーは勝者である。同数は引き分け。

募兵フェイズ:

プレイヤーは無作為にユニットを引いて、地図上にある自陣営の州に配置する: 北軍: 2つ、南軍: 1つ。ユニットを引くコストはユニットあたり1CPである。1陣営あたり1つの州に1つのユニットだけを配置できる。

支配フェイズ:

自軍ユニットの1つによって占められている、全ての敵対していた州に支配マーカーを置く。プレイヤーは1CPを費やすことによって戦意を+1増やすことができる。命令ポイントパイルにCPマーカーを戻す。

勝利:

何れのプレイヤーも自軍戦意が1865年春のゲームターン終了時でゼロに下がっていなければ、南部の州を多く支配する者を戦争の勝者とみなす。おめでとう！

特別ルール:*ケンタッキー州:*

1861年秋以前に先攻プレイヤーがKYの敵側ならば3つの戦意ポイントを失う。でなければ、KYは1861年秋において連邦に参加する。

連邦による封鎖支配:

1862年春の開始時、戦闘に負けた南軍ユニットは永久にプレイから取り除かれる。

北軍による河川支配:

MS、LA、KYとTNが北軍に支配されている場合、南軍は3つの戦意ポイントを失う。そして、ゲームの残りの間、南軍ユニットはMississippi Rを渡ることができなくなる。

奴隷解放宣言:

北軍ターンの間で南軍ユニットが壊滅した結果で戦闘に勝った後、北軍プレイヤーは奴隷解放宣言を宣言することができる。北軍は3つの戦意ポイントを得る。

1864年の選挙:

北軍プレイヤーが1864年秋のゲームターンの間、GAを支配するならばゲームは継続する。さもなければ、北軍は5つの戦意ポイントを失う。

訳者注1: ゲーム開始時に戦意マーカーを記録トラックに配置する。北軍は16、南軍は18。

訳者注2: 1862年春ターンに海上封鎖ボックスに封鎖マーカーを配置する。



戦力値

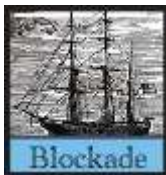


ユニット

命令数



命令ポイントマーカー



封鎖マーカー



支配マーカー



戦意マーカー