

## ■コンポーネント

ボードx1 南軍カードx8 北軍カードx8 北軍ユニット（青色）x10 南軍ユニット（灰色）x10 マーカーx3

## ■ボードの各部名称

濃い青の地域が北軍州、  
明るい青の地域が北軍側境界州、  
濃い灰色の地域が南軍州、  
明るい灰色の地域が南軍側境界州、  
円形のリンカーン大統領が描かれてるマスが大統領の不信マス、  
ボードの右端の縦一列のマスが被害マス、  
その左隣りがラウンドマス。

## ■州のユニット配置制限

南軍州には南軍ユニット、北軍州には北軍ユニットのみ進入できる。  
南軍州・北軍州には1ユニットのみ配置できる。  
南軍側境界州と北軍側境界州には両軍のユニットが進入できる。  
いずれの境界州も、南軍3ユニットまで、北軍3ユニットまで、  
合計最大6ユニットまで配置する事ができる。

## ■アパラチア山脈と大西洋

マップ上のアパラチア山脈と大西洋へユニットを進入させたり配置する事はできない。  
また、アパラチア山脈より右側を東部の境界州、左側を西部の境界州とも呼称します。

## ■メリーランドの点線

本来この場所にはデラウェア州があるが、ゲームの都合によりオミットされている。  
気にせずメリーランド州として扱っていただきたい。

## ■戦闘状態と制圧

いずれかの境界州で、自軍ユニットと敵軍のユニットが配置されてる場合、  
この境界州に配置された全ユニットは戦闘状態になる。  
いずれかの境界州で、自軍のユニットのみ配置されている、  
あるいは敵軍のユニットより多くの自軍ユニットを配置してる時、  
その境界州を自軍が制圧している状態になる。  
すなわちこれは、  
両軍同じ数のユニットが配置されている時は戦闘状態になり、  
両軍のユニットが配置されていてかつ自軍ユニットが多い場合は戦闘状態であり  
自軍がその境界州を制圧した状態にある。

## ■司令官ユニット

ユニットコマに丸い突起があるものが司令官ユニット。  
基本的に通常のユニットとして扱うが、  
ゲーム中の司令官カードの効果や司令官の解任処理に関連する。  
司令官ユニットが取り除かれた場合、徴兵フェイズの処理で  
通常のユニットと同様に再度配置できる。

## ■ユニット最大編成数

南軍北軍ともにボード上に配置できるユニットの数は最大10個まで。  
ゲーム開始時は最大編成数は10となる。  
ゲーム中に被害マーカーが動き、最大編成数が減る場合がある。  
最大編成数が低下した時、即座に配置されたユニットを取り除く必要はない。  
しかし、徴兵フェイズ時に最大編成数を上回る徴兵ができなくなる。

## ■被害マスのアイコン

STARTと書かれたマスより上が北軍側のマス、下が南軍側マス。  
北軍側マスの凸マークは北軍のユニット最大編成数の減少を表わし、  
灰色の☆マークは南軍のVPの加点を表わす。  
南軍側マスの凸マークは南軍のユニット最大編成数の減少を表わし、  
青色の☆マークは北軍のVPの加点を表わす。

## ■準備

- ・ コーヒーを飲む時、入れる砂糖の量が多い方が南軍を担当し、もう一人が北軍を担当する。両者の間、場の中央にボードを配置する。灰色の州が描かれてる側を南軍プレイヤーに向けると良い。
- ・ 南軍プレイヤーは司令官カード“①ロバート・E・リー（裏は ②ロバート・E・リー（疲労））”を取り、①ロバート・E・リーを表にして手前に提示して置く。北軍プレイヤーは残り2枚の司令官カードを取り、重ねて、上は ①ジョージ・B・マクレラン を表にし手前に提示して置く。
- ・ 南軍プレイヤーは南軍カードを北軍プレイヤーは北軍カードを全て取りシャッフルし、山札として場の横に置く。以降これらを南軍デッキ、北軍デッキと呼称。各デッキの横を捨場としゲーム中使用済みになったカードは表側にしてここに積まれる。ゲーム中、デッキが無くなりカードが引けなくなった時は、横の捨場のカードをシャッフルし新たなデッキを作りそこから引く。
- ・ 南軍プレイヤーは16個、北軍プレイヤーは18個のダイスを取り、手元に置く。以後これを物資ダイスと呼称。余ったダイスはボードの横にまとめて置く。以後これをストックと呼称。
- ・ 1つのマーカーを被害マスSTARTと書かれたマスに置く。以後これを被害マーカーと呼称。もう1つのマーカーを大統領の不信マスSTARTと書かれたマスに置く。以後大統領の不信が上昇するごとにこのマーカーを反時計回りに進める。最後のマーカーはラウンドマスSTARTと書かれたマスに置く。
- ・ 北軍プレイヤーは全ての北軍ユニット、南軍プレイヤーは全ての南軍ユニットを取る。南軍プレイヤーから交互に1ユニットずつ、自軍側の境界州に配置していく。（ユニットの配置制限を守って配置する）南軍が8ユニット、北軍が7ユニット配置し終わったら、残りは手元に置きゲームスタート。

## ■ゲーム進行

1. ドローフェイズ
2. イニシアチブフェイズ
3. アクションフェイズ
4. 戦闘処理フェイズ
5. 勝利判定フェイズ
6. 物資補充フェイズ
7. 徴兵フェイズ

ラウンドは以上の7つの行程で進行し、ゲーム終了まで繰り返します。以下各フェイズの詳細。

### 1. ドローフェイズ

南軍プレイヤーは南軍デッキから、北軍プレイヤーは北軍デッキから2枚ずつ引き、手札に加える。この時、ノースカロライナを制圧してるプレイヤーは追加で1枚引くことができる。両者とも引いたら次のフェイズに移る。

### 2. イニシアチブフェイズ

両プレイヤーともストックからダイスを1個ずつ取り、ダイスロールを行う。出目が同じなら再度ダイスロールを行う。出目が大きいプレイヤーが、先行を取るか後攻を取るかを決める。使用したダイスはストックに戻す。先行のプレイヤーが決まったら次のフェイズに移る。

### 3. アクションフェイズ

先行のプレイヤーから順に手番を回しアクションを1回ずつ実行する。アクションを実行できる数は現在提示している司令官カードに記されているアクションの回数になる。片方のアクションが先に全て終わってしまったら、続けてもう片方が残りの回数分を連続で実行する。

1回のアクションは以下の中から1つ選び実行。

#### 【移動】

戦闘状態ではない自軍のユニットを隣接する州へ移動させる。

#### 【防戦】

自軍側境界州の自軍ユニット1つを立てて防戦状態にする。このアクションは1つの自軍側境界州につき1ユニットまでしか実行できない。

#### 【退却】

戦闘状態にある自軍ユニット1つを選択し、隣接する自軍州または自軍側境界州へ移動させる。（移動先の自軍側境界州が戦闘状態でも可能）この時、移動する前にストックからダイスを取りダイスロールを行う。3以上なら成功。そのまま選択したユニットを移動させる。3未満なら失敗。この場合、被害マーカーを自軍側に1マス進めてから選択したユニットの移動を行う。あるいは、選択したユニットを取り除く。また、ダイスロール前に手札を1枚捨てることで、ダイスロールを成功したものとして処理してもよい。

#### 【パス】

何もせず相手に手番を回す。

これらとは別に、カード効果によってアクションを消費する場合がある。その場合も実行後に相手に手番を回す。

両プレイヤーとも司令官カードの回数分アクションを実行したら、次のフェイズへ移る。

#### 4. 戦闘処理フェイズ

戦闘状態にある境界州の番号順に戦闘処理を行います。

戦闘処理を行うのが自軍側の境界州のプレイヤーが守備側、もう一方が攻撃側を必ず担当する。

戦闘処理の手順は以下

- ・戦闘処理を行う境界州に配置された自軍ユニットに等しい数のダイスをストックから取り、両プレイヤーともボードの横（ストックとは逆）に並べる。  
防戦状態の自軍ユニットがある場合はそのプレイヤーは追加で1つダイスを取り、同様に並べる。  
これら並べたダイスは“戦闘ダイス”になる。
- ・戦闘開始時に使用するカードがあれば、このタイミングで攻撃側から順番に使用する。
- ・攻撃側から、戦闘処理を行う境界州に配置された自軍ユニット1つにつき2個まで手元から自軍の物資ダイスを戦闘ダイスに追加することができる。続けて同様に守備側も行う。
- ・攻撃側からダイスロールを行う。  
並べた自軍の戦闘ダイスを一斉に全て振る。振った後、そのダイスの中から任意で最低1個（最大で全部）を取り出し、出目を保持したまま横に並べておく。これを確定ダイスと呼称。  
残った戦闘ダイスで同様にダイスロールを繰り返し、全てが確定ダイスとなるまで続ける。  
ダイスロールで6の出目が出た時、確定ダイスにする代わりに被害ダイスとして別に並べることもできる。  
確定ダイスの中で最も多い同じ出目のダイスの個数が戦闘力となります。  
ここまで攻撃側の処理が終了したら、続いて同様に守備側も行う。
- ・攻撃側と守備側の戦闘力を比べ、大きい方が戦闘に勝利する。  
同じであれば戦闘力のダイスの出目が大きい方が勝利。それも同じであれば戦闘は引分け。  
敗北側は、戦闘処理を行った境界州から自軍ユニットを1つ取り除きます。  
もし、戦闘力で2倍の差がついた場合は2つ取り除きます。  
(敗北したプレイヤーがどの自軍ユニットを取り除くか決められる)  
続いて、攻撃側と守備側の被害ダイスの数を比べます。少ない方の軍側に被害マーカーを1マス進める。  
更に、北軍プレイヤーが戦闘処理で敗北した場合、大統領の不信マスのマーカーを1マス進める。  
最後に戦闘処理で使用した全てのダイスをストックに戻す。

以上の処理を戦闘状態にある全ての境界州で1度ずつ行ったら次のフェイズに移る。

#### 5. 勝利判定フェイズ

現時点でのVPを集計する。

1～3ラウンド目であれば、

南軍プレイヤーが制圧してる境界州のVPに被害マーカーが置かれたマスのVPを加算。

南軍プレイヤーが10ポイント以上になっていたら即南軍の勝利となりゲーム終了。

4ラウンド目の場合は、同様に北軍プレイヤーもVP集計を行う。

南軍プレイヤーのポイントが上回っているれば南軍の勝利、

北軍プレイヤーがポイントを上回っているあるいは同じなら北軍の勝利でゲーム終了となる。

VPは蓄積せず、常にこのフェイズ時点での状態を集計するので注意。

集計を終えゲーム続行であるなら次のフェイズに移る。

#### 6. 物資補充フェイズ

北軍プレイヤーは6個、南軍プレイヤーは5個（両軍とも自軍州の数と同じ）

ストックからダイスを取り自分の物資ダイスとして手元に置く。

この時、ケンタッキー州かテネシー州を制圧してるプレイヤーは

追加で1個ずつ物資ダイスを加える。

両プレイヤーとも物資ダイスを取ったら次のフェイズに移る。

#### 7. 徴兵フェイズ

先行プレイヤーから行います。

任意の順番でユニットが置かれていない全ての自軍州で1回ずつ徴兵ダイスロールを行う。

徴兵ダイスロールを実行する自軍州を選択し、ストックからダイスを1個取りダイスロールを行う。

出目が自軍州に書かれている数値の条件を満たした場合（4+なら出目4.5.6、3+なら出目3.4.5.6）、

手元の自軍ユニット1つを選択した自軍州に配置する。数値の条件に満たなかった場合は失敗で何も起きない。

すべての自軍州で1度ずつ徴兵ダイスロールを実行するかあるいは自軍ユニットの最大編成数以上に達した時に処理を終了。

（徴兵フェイズ開始時から最大編成数以上に達してる場合もある。この場合はフェイズ中そのプレイヤーは何もしない）

続いてもう片方のプレイヤーが同様に実行し、このフェイズを終える。

使用したダイスはストックに戻す。

上記1～7のフェイズを終えたら、次のラウンドに進む。

ラウンドマーカーを1マス進め、全ての防戦状態のユニットを通常の状態に戻す。

### ■物資ダイス

両軍とも物資ダイスの所持上限は18個まで。

超過する分の処理は無効になる。

また、ダイスロールで使用済みのダイスを回収する時はストックに必ず戻す。

基本的に使用した物資ダイスは処理後に戻ってこない事に注意していただきたい。

### ■手札

手札の枚数に制限は無い。

カードを引く時、デッキも捨札も無くなってる場合は

これ以上引くことができない。

カード右上のアイコン、銃を構える兵士は戦闘処理フェイズに使えるもの、

凸型はアクションフェイズ中に使えるものを表わしている。

### ■司令官の解任とリーの疲労

戦闘の結果、司令官ユニットがボード上から取り除かれた場合、

そのプレイヤーは司令官カードを次の番号の司令官カードに提示し直す。

大統領の不信マスをマーカーが一周し、STARTマスに止まるか通過した場合、

北軍プレイヤーのみ司令官カードを次の番号の司令官カードに提示し直す。

北軍プレイヤーの司令官カードが④ユリシーズ・S・グラントを提示してる時は

北軍プレイヤーは上記の処理を行わない。

南軍プレイヤーも②ロバート・E・リーを提示している時は同様に処理を行わない。

### ■カード効果の補足

ダイスの出目を修正できるカード効果の対象は自軍が扱うダイスのみ。

戦闘中、相手のダイスに影響を与える効果は無い。

1つの境界州における戦闘処理中、使用できるカードは両軍とも1枚まで、

これは戦闘開始時と戦闘終了時の効果も含む。

司令官カードの効果と併用は可能。

### ■ダイスの出目の修正

何らかの効果でダイスの出目に修正を加える時、

6を上回る分と1を下回る分は無効となる。

ただし、実行することはできる。

### ■秘匿情報

このゲームにおいて手札のみが秘匿情報であり、

その他は公開情報である。

### ■ヴァリアント

好みで以下のヴァリアントを加えてプレイしてもよい。

・物資ダイスの上限を20個にし、南軍18個／北軍20個でスタートする。

・イニシアチブフェイズ開始時、一時的に物資ダイスの所持数を手で隠すなどして秘匿情報とし、両者自軍の物資ダイスを任意の個数だけ握り込み、一斉に公開する。

この個数だけイニシアチブフェイズでのダイスロールの出目の数に足す。

引分けになって再度ダイスロールする場合も同様に個数分だけ出目に足す。

最後に握り込んで公開したダイスはストックに戻す。

質問・感想・要望などこちらへ [shownanR@gmail.com](mailto:shownanR@gmail.com)