

# PANCHO VILLA

## Dead or Alive

The Manhunt for Pancho Villa by the U.S.  
Punitive Expedition into Mexico in 1916.

REV March 5, 199B, by Phil Eklund  
Rules editing by Mark Murkes

レビュー: 「我々は 1916 年におこなわれたアメリカによるパンチョ・ビリャ懲罰遠征をプレイすることにしたが、これはなかなかの当りだった。ビリャ側のプレイヤーは 4 個の山賊「連隊」を担当する。アメリカ側はこの追跡行に連発銃を装備した騎兵隊、貧弱なトラックに分乗した志願兵部隊、いくつかの機関銃、ラバに引かれた野砲、風変わりな頼りない飛行機とジョージ・パットンを送り込んだ。すべては 2 時間ほどで終了し、大変愉快なプレイだった。結果も過程も非常に歴史的な雰囲気を感じることができた。」

Richard Berg の *Berg's Review of Games* より  
難易度: 簡単! セットアップはわずか 5 分、プレイ時間は 2 時間以内。

スケール: 1 ターン 1 日、1 ヘクス 10 マイル。

内容物: カラー地図盤、12 ページの図入りルールブック、カウンター 100 個、ユニットディスプレイ 2 枚。

### 1.0 ゲームの概要 OVERVIEW

#### 1.1 はじめに INTRODUCTION

1.1.1 解説: Pancho Villa は 2 人用のゲームである。1916 年にニューメキシコ州 Columbus への襲撃を終えたばかりの有能な山賊のリーダー、Pancho Villa 率いるビリャ派 Villista を担当する。もう一方のプレイヤーは、この有名な革命家を捕らえるためにチワワ Chihuahua に遠征してきた、「ブラックジャック」Pershing 将軍率いるアメリカ軍懲罰部隊を担当する。またゲームには護憲派の狡猾な大統領、カランサ Carranza の配下にあるカランサ派 Carrancista のメキ

シコ政府軍も登場する。同派はアメリカ軍プレイヤーの担当としてゲームに登場するが、状況によりビリャ派プレイヤーの担当に鞍替えする可能性もある。

### 1.2 目次 TABLE OF CONTENTS

#### 1.0 ゲームの概要 OVERVIEW

#### 2.0 内容物 COMPONENTS

#### 3.0 ゲームの準備 GAME SET UP

#### 4.0 ターンの手順 TURN SEQUENCE

#### 5.0 セグメント THE SEGMENTS

移動 Movement

砲兵と飛行機の攻撃 Artillery & Aeroplane Attacks

突撃と夜襲 Assaults & Night Raids

給水 Water Supply Segment

#### 6.0 勝利条件 VICTORY CONDITIONS

#### 7.0 歴史解説 HISTORICAL COMMENTARY

### 1.3 プレイの概要 DESCRIPTION OF PLAY

1.3.1 概要: ビリャ派プレイヤーは、Chihuahua を縦断して南部への撤退を試みる。アメリカ軍プレイヤーは配下の部隊を国境付近の砦から侵攻させ、また同時にカランサ派の部隊も担当する。移動後に両軍が戦闘を実施する手順でゲームは進行する。各ターンは 1 日に掃討する。ビリャ派プレイヤーは、Pancho Villa の一党が地図盤の南端から脱出することにより勝利する (6.0 参照)。

1.3.2 ゲームの長さ: 本ゲームに時間制限は設けられていないが、おおむね 10 ターン以下で決着がつくはずである。初期配置に約 10 分、プレイ時間は 2 時間以下である。

1.3.3 3 人プレイ: 3 人でプレイする場合は各プレイヤーがそれぞれビリャ派(赤)、カランサ派(オレンジ)、アメリカ軍(青)を担当する。カランサ派プレイヤーはビリャ派の次に移動をおこなうこと。この 3 人ゲームでは、すべての陣営は(青とオレンジ間を含めて)自由に他の陣営に攻撃をおこなうことができる。勝利条件について

ては 6.3 を参照。

## 2.0 内容物 COMPONENTS

### 2.1 内容一覧 COMPONENTS LIST

ルールブック 1 冊

地図盤 1 枚

ユニットディスプレイ 2 枚

カウンター 100 個

(別途 6 面ダイス 2 個が必要)

### 2.2 地図盤 MAPSHEET

2.2.1 地図盤は 1616 年のメキシコ、Chihuahua 州を表している。各ヘクスの大きさは 10 マイルである。盤上には 4 種類の地形のヘクスが存在している: 平地 llanos, 荒地 Mal Pais, 山地 Montane, 沼地 Pantano.

2.2.2 平地ヘクス LLANOS HEXES: 無色のヘクスは草原または砂漠を表している。この平地ヘクスの侵入コストは 1MP または 10MP(自動車輸送 Mechanized Transport)である。

2.2.3 荒地ヘクス MAL PAIS HEXES: オレンジ色のヘクスは険しい森林地帯を表している。この荒地ヘクスの侵入コストは 3MP または 30MP(自動車)である。

2.2.4 山地ヘクス MONTANE HEXES: 緑色のヘクスは Sierra Madre 地方の森林に覆われた標高 2,000m 以上の山岳地帯を表している。この山地ヘクスの侵入コストは 3MP または 30MP(自動車)である。冬季の場合、4MP(徒歩または騎行)または 40MP(自動車)となる。

2.2.5 沼地ヘクス PANTANO HEXES: Pantano は塩気で飲料には適さない湿地帯である。従ってこれらのヘクスは、飲料水が存在しないものと扱われる。この沼地ヘクスの侵入コストは 4MP または 40MP(自動車)である。

2.2.6 崖ヘクスサイドと峠 CLIFF HEXSIDES AND PASSES: 灰色のヘクスサイドは崖を表している。このヘクスサイドは、小道 Trail と小さな白い四角の記号が横切っていない限り、両ヘクス間の通行を妨げている。

2.2.7 居留地 SETTLEMENTS: 最大の居留地は青丸 ◎で表された Ciudados(都市 City)である(約 2 万人)。小丸 ○はおおむね人口 5 千人ほどの町 Town を表している。またそれ以下の人口 1 千人以下の居留地として、エプロ Pueblo(村 Village)、インディアンのカンパ Indian Camp, 農場 Hacienda, 伝道所 Mission, 鉱山 Mine, モルモン教徒居留地 Mormon Colony, テキサス州 El Paso の Fort Bliss などが存在している。

備考: 盤上のインディアンのカンパには、部族名を示す文字も記載されている。これらにゲーム上の効果はない。この部族名は以下: A = Apache, B = Pima Bajo, Y = Yaqui.

2.2.8 居留地の色区分 COLOR CODING OF SETTLEMENTS: すべての居留地は、おのおのの所属勢力を反映した色が付けられている。青い居留地はアメリカ、オレンジ色はメキシコ、緑色は叛乱軍(ビリャ派)のそれぞれシンパである。

● アメリカ軍プレイヤーが青とオレンジの両勢力を担当している場合でも、これらは互いに同盟しているわけではない。

歴史的背景: 鉱山はアメリカが所有しており、モルモン教徒の居留地とともにアメリカ軍の活動を支援した。Chihuahua 州内の Hearst 氏所有の農場はアメリカ軍を支援した。対してイギリス人、ドイツ人、および Terrazas 氏所有の農場は、おおむねカランサ派を支援した。しかし Terrazas 一家の独占に圧迫されていた他の農場は、ビリャ派を支援していた。またインディアンと伝道所もまたビリャ派を手助けしていた。

2.2.9 地図盤上の座標 MAPSHEET COORDINATE

## Pancho Villa: Dead or Alive

SYSTEM: 盤上の各ヘクス列にはAからUまでの記号が割り振られている。また各ヘクスには地図盤北端からのヘクス数の番号が割り振られている。

- Guzan のヘクスは K5 として示される。

2.2.10 河 RIVERS: 今日でも河(Rios)はメキシコを旅する際の障害となっている。各カウンターはターン中に河を通過することはできず、ターン開始時に存在していた河岸から対岸に移るだけで認められる。河ヘクスに侵入したユニットは停止しなければならない。

- ユニットは次のターンには河ヘクスの任意の岸に配置することができる。浅瀬 Ford とフェリー Ferry については 2.2.15 を参照。

- 河沿いに移動する場合、河ヘクスは移動を妨げない。7 ページの砲兵 Artillery の移動例を参照。

2.2.11 鉄道 RAILS: 鉄道は赤線で示されている。(5.1.11)鉄道移動を参照。

2.2.12 馬車道路 WAGON ROADS: 道路を通じて侵入する場合、すべての地形の侵入コストはいずれのユニットでも 1MP となる。

2.2.13 小道 TRAILS: 平地ヘクスを通る小道は 1MP (自動車は 2MP)、荒野 Rough ヘクスは 2MP(5MP)で侵入できる。小道は浅瀬 Ford や峠 Pass により河 River や崖 Cliff を通過できることも示している。

注意: 小道と道路は冬季の山地ヘクスでは雪に埋もれてしまい、通常の 4MP(自動車は 40MP)の侵入コストが適用される。

注意: 道路や小道の侵入コストを使用する場合、ユニットは小道・道路のヘクスサイドを通じて該当ヘクスに侵入する必要がある。ユニットが鉄道・道・小道の存在する荒野ヘクスからそれらの存在しない方向に退出する場合、追加の 1MP(自動車は 10MP)を消費する必要がある。(5.1.20 の斥候 Scouts の例を参照)

注意: 「荒野」Rough Terrain とは荒地 Mal Pais, 山地 Montane, 沼地 Pantano の各地形ヘクスの総称である。

2.2.14 給水 WATER SOURCES: 河 River, Tinaja, 鉄道 Railroad, 居留地 Settlement の各ヘクスには飲料水が存在し、車両・飛行機にも使用できる。Tinaja は水溜りである;この地域ではモンスーンの降雨が岩盤の窪みにたまり、天然の貯水池が発生する。

2.2.15 フェリーと浅瀬 FERRIES AND FORDS: 道路 Road が河と交差している地点にはフェリーが、小道 Trail が河と交差している地点には浅瀬が存在している。これらは夏期(2.2.10 参照)であれば移動に関する河の制限を無効にする。

2.2.16 橋 BRIDGES: 鉄道 Railroad と河が交差する地点には橋が存在しており、移動に関する河の制限を無効にする。橋は夜襲 Night Raid により破壊することができる。

## 2.3 カウンター COUNTERS

2.3.1 戦闘カウンター COMBAT COUNTERS: 戦闘カウンターには野戦部隊 Troop, ライフル Rifle, 機関銃 Machine Gun, 砲兵 Artillery, 斥候 Scout, 警官 Policia などが存在している。野戦部隊には騎兵 Cavalry, レンジャー Ranger, Rural, カランサ派 Carrancista, ビリャ派 Villista などが含まれている。戦闘カウンターは青(アメリカ)、オレンジ(メキシコ)、赤(叛徒)それぞれに存在している。白いカウンターは他の色つきの戦闘カウンターによって運搬される資材を表している。

- 指揮官 Leader と飛行機 Aeroplane は戦闘カウンターとは見なされない。

2.3.2 消耗状態カウンター DEPLETED COUNTERS: すべてのカウンターには完全戦力面と消耗戦力面(影付き)が存在している。消耗状態のカウンターは騎行と徒歩の移動力がそれぞれ[-1]されることを除いて、完全戦力カウンターと同様の活動(移動、突撃、夜襲など)を実施できる。

- 既に減少状態となっているカウンターがさらに減少状態となった場合は除去される。

2.3.3 輸送カウンター TRANSPORT COUNTERS: これは騎馬 Horse, 駄馬 Pack Mule, 馬車 Wagon, トラック Trackなどを表している。すべての輸送カウンターは野戦部隊 Troop カウンター1個とそのスタックを輸送することができる。この野戦部隊/ライフル/輸送カウンターのセットをユニットと称する。このユニットの速度は、輸送カウンターか指揮官 Leader のいずれか遅い方と同じとなる。

- 輸送カウンター自体に戦闘力はない。護衛のないこれらのカウンターは、夜襲 Night Raid により捕獲される。(5.3.9)

2.3.4 青カウンター BLUE COUNTERS: 青色のカウンターはアメリカ軍の懲罰遠征隊を表している。これらは警察 Policia を除くオレンジや赤カウンターとスタックすることはできない。

2.3.5 オレンジカウンター ORANGE COUNTERS: オレンジ色のカウンターはカランサ派の護憲派メキシコ政府軍を表している。これらはゲーム開始時ではアメリカ軍プレイヤーの担当となる。しかしこれらの部隊はアメリカ軍と同盟しているわけではない。

- 警察 Policia を除くオレンジカウンターは、青や赤のユニットとスタックすることはできない。
- これらはアメリカ軍と異なるヘクスからビリャ派を攻撃する場合のみ、アメリカ軍と共同攻撃を実施することができる。

2.3.6 赤色カウンター RED COUNTERS: 赤色のカウンターは北部での敗北によりゲリラ化したビリャ派の部隊を表している。

2.3.7 指揮官カウンター LEADER COUNTERS : (5.1.2)参照。

2.3.8 ライフル RIFLES: ライフルは白色の戦闘カウンターである。これは武装として使用しなければならず、単独では突撃や(鉄道移動 Rail Movement を除き)移動を行えず、護衛されていなければ捕獲されること

もある。

- 他の戦闘カウンター同様に、ライフルも完全戦力と消耗戦力の両面を持っている。2個の消耗戦力ライフルカウンターを1個の完全戦力カウンターと置き換えることもできる。
- 各野戦部隊 Troop カウンター(ビリャ派 Villista, 騎兵 Cavalry, レンジャー Ranger, カランサ派 Carrancista, Rural)および馬車 Wagon は、それぞれ1個のライフルカウンターを運搬することができる。運搬されているカウンターは、それぞれ該当の野戦部隊カウンターと同色であると見なされる。
- 指揮官 Leader, 斥候 Scout, 警察 Policia, 砲兵 Artillery, 機関銃 Machine Gun, 飛行機 Aeroplanes の各カウンターはライフルを運搬できない。

2.3.9 警察 POLICIA: これらのオレンジ色カウンターは、メキシコの各町 Town に1個、都市 City に2個ずつ初期配置される。警察は移動することができず、また配置されているヘクスにのみ支配地域 ZOC を及ぼすことができる。

- これらは反撃 Counterattack のみ可能で、その防御力は配置場所により変動する(5.3.5)。砲兵 Artillery のみが警察を隣接ヘクスから攻撃することができる。
- すべての戦闘カウンターは、警察に突撃を仕掛けるためにはそれらが配置されている居留地に侵入しなければならない。

例: アメリカ軍ユニットがオレンジ都市の Parral に侵入し、そこに配置されていた2個の警察カウンターにより停止させられた。オレンジの転向が発生していない限り(5.1.17)、青とオレンジは同陣営であるため、ここでは突撃は発生しない。

2.3.10 機関銃と砲兵 MACHINE GUNS & ARTILLERY: これらは戦闘カウンターであり、野戦部隊 Troop 同様に移動や戦闘を実施できる。これらの移動に指揮官 Leader は不要である。これらが駄馬 Pack Mule で輸送されている場合、駄馬の移動力と給水 Water Supply のルールに従うこと。砲兵は強行軍 Double Move を実施できず、また[3]の阻止値 Interdiction Value を持つ。砲兵が反撃 Counterattack を実施する

## Pancho Villa: Dead or Alive

場合、警察と同様のルールに従うこと(自身のヘクスにのみ ZOC を持ち、防御力は地形に従う)。

- 機関銃は固有の[4]の指揮値 Leadership を持つ。
- 機関銃と砲兵は固有の駄馬を保有しており、他の輸送カウンターを使用することなく単独で移動できる。

2.3.11 飛行機 AEROPLANES: これらの移動は自動車移動に従うが、移動コストは山地 Montane ヘクスにつき 10MP, その他ヘクスにつき 1MP, 崖 Cliff ヘクスサイド(2.2.2)通過につき+1MP を使用する。これらは平地 Llanos ヘクスにのみ着陸することができる。荒野 Rough に着陸した飛行機カウンターは除去される。

- 飛行機の移動に指揮官 Leader は不要である。しかし都市 City, 町 Town, 鉱山 Mine, 駅 Rail Station, 農場 Hacienda, モルモン教徒居留地 Mormon Colony, 馬車 Wagon のヘクスからでなければ飛行を開始できない。また飛行する場合、移動ロール(5.1.2)のまえに目標と移動先を宣言しておかなければならない。また可能な限りの最短経路で目標に向かい、また同様に目的地に飛行しなければならない。
- 飛行機が(2.3.6)で宣言した目的地に到達できない場合、最寄りの平地まで滑空することができる。
- 飛行機は馬車 Wagon, 駄馬 Mule, 鉄道 Rail により輸送することができる。
- 飛行機は給水所 Water Source と見なされるが、燃料補給 Refuel も必要となる。反撃 Counterattack を実施する場合、警察と同様のルールに従うこと(自身のヘクスにのみ ZOC を持ち、防御力は地形に従う)。
- 山地 Montane 以外に配置された敵スタックは、飛行機の攻撃対象となる(5.2.1)。この攻撃は飛行機の移動中に実施される。飛行機はこの攻撃に阻止値 Interdiction Value を使用する。
- 飛行機は夜襲 Night Raid の目標となり(5.3.9)、襲撃が成功した場合は該当のカウンターは除去される。

2.3.12 パットン PATION: これは Pershing 将軍の副官と情報参謀を務めた George S. Patton 少佐を表した特別な自動車ユニットである。

- これは[3]阻止値 Interdiction Value を持ち、自身のヘクスにのみ ZOC を持ち、指揮官 Leader なしで単独

で移動できる以外は通常の自動車として扱われる。従ってこの攻撃は砲兵・飛行機セグメント Artillery and Aeroplane Segment に実施される。攻撃を受けた際の処理については(5.3.7)を参照。

歴史的背景: Dodge の自動車を駆る Patton 少佐は、1916年に Rubio 農場(ヘクス 021)でビリャー党を奇襲した。Patton 自身も疾走する車上からの激しい銃撃戦でビリャ派幹部の一人、Julio Cardenas を殺害した。これはアメリカ軍機械化部隊の史上初の戦闘であると考えられている。

2.3.13 馬車 WAGONS: 馬車は[2]移動力を持つ輸送カウンターである。アメリカ軍プレイヤーには移動指揮所を表した 2 個の馬車カウンターが用意されている。これらは指揮官不要で移動できる。またこれらはアメリカ軍にとって燃料 Gasoline・給水所 Water Source としての機能も持つ。

2.3.14 斥候 SCOUTS: 斥候は指揮官なしの単独で移動できる戦闘カウンターである。またスタックの移動イベントロールにおいて[+1]修正を与える効果を持つ。斥候はライフル Rifle を運搬することができない。また斥候は[1]の攻撃指揮値 Offensive Leadership を持つ。

2.3.15 パンチョ・ビリャ PANCHO VILLA(選択ルール): ゲーム開始時に、ビリャ派プレイヤーは配下のどの指揮官が本物の Pancho Villa であるかを密かにメモしておくこと。カウンターの正体は、アメリカ軍プレイヤーによる攻撃を受けるまでは公表されない。Villa の指揮値は[3]であるが、ビリャ派プレイヤーは正体を隠すためにこれを[2]と使用することができる。

Rodolfo Fierro は Pancho Villa の活動を通じてボディガードを務めた悪名高い人物である。血に飢えた伊達男だった Ferro は、そのハリウッドばりの出で立ちのまま死亡した:彼は流砂(ヘクス G6)にはまり込み、身につけていた盗んだ金貨の重みで砂の中に沈んだのである。

### 3.0 初期配置 GAME SET UP

3.1 地図盤の座標 MAP COORDINATES: 地図盤の北端の各ヘクス列には、A から U までの文字が記載されている。盤上のすべてのヘクスの位置は、R1 のようにアルファベットと数字により特定される。ヘクス R1 は R 列の最初のヘクスである。また A4 は A 列の 4 番目のヘクスである。

3.2 盤上配置 MAPSHEET SETUP: 以下のすべてのカウンターを盤上の指定されたヘクスに配置すること。例えば 4 個のアメリカ軍指揮官 Leader は、ヘクス A4(Culberson's Ranch)に配置される。

3.3 ユニット管理シート UNIT COMPOSITION DISPLAY SETUP: アメリカ軍プレイヤーとビリャ派プレイヤーはそれぞれユニット管理シートを受け取る。アメリカ軍が青色の、ビリャ派がオレンジ色と赤色のものを使用する。この 2 枚のシートに記載されたすべてのユニットをシート上に用意する。いくつかの予備カウンターも収録されているが、これらは使用しない。カランサ派はゲーム開始時にはアメリカ軍が担当しているが、配置場所はビリャ派のオレンジ/赤シートに記載されているので注意。

注意: 盤上の各指揮官カウンターは、ユニット管理シート上の該当指揮官欄に置かれたカウンターを示している。例えば Dodd 大佐カウンターは、配下のレンジャー 1 個、ライフル 1 個、騎馬 1 個の各カウンターを表している。

注意: 印刷ミスのため、アメリカ軍の増援で登場する騎兵隊カウンターが 1 個不足している。また警察カウンターも 1 個不足している。プレイヤーはこれらの代わりに空きカウンターを使用すること。

青色ユニット BLUE UNITS(アメリカ軍懲罰遠征隊)

A4: Culberson (New Mexico)  
 第 10 騎兵連隊"Buffalo": Brown 隊  
 第 2 騎兵連隊: Allen 隊  
 第 7 騎兵連隊"Rangers": Dodd 隊

第 11 騎兵連隊: Howze 隊

I1: Columbus (New Mexico)

第 13 騎兵連隊: Tompkins 隊

アパッチ族斥候

第 1 航空団: 飛行機, 馬車

第 2 工兵大隊: 機関銃

R1: El Passo, Fort Bliss (Texas)

第 16 歩兵連隊: Pershing 隊

Patton 隊

第 1 馬車段列: 馬車, ライフル

第 6 野砲連隊: 砲兵

オレンジ色ユニット ORANGE UNITS(カランサ派): ゲーム開始時はアメリカ軍プレイヤーが担当し、2nd International Incident(5.1.17)の発生後はビリャ派プレイヤーが担当する。

C9: Ramos

Villa 隊, Cervantes 隊

Q1: Juarez

機関銃, 警察×2

Q8: Carrizal

Cano 隊

U22: Ciudad Chihuahua

Murguia 隊, 警察×2

U32: Hilgago de Parral

Loranzo 隊, 警察×2

E7: Janos

G10: Casas Grandes

H20: Temosachic

J23: Guerrero

O25: Cusihuiriachic

S24: Santa Ysabel

I27: Bocoyna.

各ヘクスに警察×1

赤色ユニット RED UNITS(ビリャ派): 最初に移動

F6: La Acencion

Cardenas 隊, Lopez 隊

## Pancho Villa: Dead or Alive

C9: Ramos

Villa 隊, Cervantes 隊

青色増援 BLUE REINFORCEMENTS(アメリカ軍懲罰遠征隊): (5.1.17)に従って盤上に登場。

I1: Columbus(New Mexico)

第 5 騎兵連隊: Winters 隊

第 4 野砲連隊: 砲兵

第 1 工兵大隊: 機関銃

R1: El Passo, Fort Bliss(Texas)

第 9 騎兵連隊: Langhorn 隊

地図盤について *ABOUT THE MAPSHEET*: 本ゲームの地図盤は(個人の紀行文を含め)多数の情報源から作成されたが、特に *Arizona* 大学の特別地図コレクションに収録されている *Don Bufkin* 製作の *Sonora News. Co.*の地図、*Forest Service / U.S. Dept. of Agricultur* の植生地図(地形分類)、*Estados Unidos Mexicanos topos*(浅瀬、農場、道路の配置)、*Defense Mapping Agency's World Aeronautical Charts*(河と崖の配置)に多くを負っている。また珍しい地形としては、北米で最も高い滝(*Cascade Basascachic*:ヘクス C26/D26 のヘクスサイド)や、グランドキャニオンに匹敵する渓谷である *Rio Urique Barranca Cobre*(*Copper Canyon*:ヘクス H31)なども含まれている。

### 4.0 ターンの手順 TURN SEQUENOE

#### 4.1 プレイの手順 SEQUENCE OF PLAY

概要 COMMENTARY: Pancho Villa の各ゲームターンは 1 日を表している。ビリャ派先攻で、配下の任意の数のユニットを各ユニットや輸送カウンターに記載された移動力の上限まで移動させる。また移動毎にイベントの判定を実施すること。続いて砲兵 *Artillery* の攻撃と、突撃 *Assault* の判定を実施し、可能であれば防御側は反撃 *Counterattack* を実施する。次にアメリカ軍プレイヤーが配下ユニットの移動とイベント解決を実施

する。次に飛行機 *Aerplane* と砲兵の攻撃、および突撃を実施し、防御側は可能であれば反撃を実施する。

4.1.1 ビリャ派:移動セグメント

4.1.2 ビリャ派:前ターンのすべての制圧マーカーを除去

4.1.3 ビリャ派:砲兵セグメント

4.1.4 ビリャ派:突撃&夜襲セグメント

4.1.5 ビリャ派:給水セグメント

4.1.6 アメリカ軍:移動セグメント

4.1.7 アメリカ軍:前ターンのすべての制圧マーカーを除去

4.1.8 アメリカ軍:砲兵&飛行機セグメント

4.1.9 アメリカ軍:突撃&夜襲セグメント

4.1.10 アメリカ軍:給水セグメント

### 5.0 セグメント THE SEGMENTS

#### 5.1 移動 MOVEMENT

5.1.1 移動の一般則 GENERAL MOVEMENT RULE: すべてのカウンターと指揮官 *Leader* は、自陣営の移動セグメント *Movement Segment* においてそれぞれ自身もしくは輸送 *Transport* カウンターに記載された移動ポイント(MP)の値まで移動できる。指揮官とスタックしていない野戦部隊 *Troop* カウンターは、鉄道 *Rail* 移動を除いて移動できない。警察 *Polifa* は移動できない。制圧 *Pinned* マーカーの載せられているユニットは移動できない。

5.1.2 指揮官 LEADERS: すべてのカウンターは、1 個以上の指揮官カウンターとスタックしていなければ移動できない。馬車 *Wagon*, 斥候 *Scout*, 砲兵 *Artillery*, 機関銃 *Machine Gun*, 飛行機 *Aeroplane*, パットン隊 *Patton Vehicle* はこの例外で、それぞれ指揮官なしでも単独で移動できる。指揮官は移動中に配下のカウンターを置き捨てたり、拾ってゆくことができる。置き捨てられたカウンターは、管理シートから盤上の該当位置に移される。スタックはその指揮官の移動力を上回

る速度で移動できない。戦闘については(5.3.12)を参照。

### 5.1.3 ユニット管理シート UNIT COMPOSITION

**DISPLAYS:** ビリヤ派とアメリカ軍プレイヤーは、それぞれ配下ユニットの編成を管理するため管理シートを使用する。多数のカウンターが盤上にあふれることを防ぐため、各指揮官の配下にあるすべてのカウンターはこのシート上に配置される。

**5.1.4 ヘクスの侵入コスト HEX ENTRY COSTS:** 各ヘクスに侵入するためには、それぞれ定められた移動ポイント(MP)の消費が必要となる。平地 Llanos には各 1MP, 荒地 Mal Pais と山地 Montane には各 3MP, 沼地 Pantano には各 4MP がそれぞれ必要となる。自動車 Vehicle の場合、平地は 10MP, 荒地と山地は 30MP, 沼地は 40MP がそれぞれ必要となる。

**5.1.5 ヘクスの侵入コスト(道路と鉄道) HEX ENTRY COSTS (ALONG A ROAD OR RAILROAD):** 道路や鉄道をたどって移動する場合、すべてのヘクスの侵入コストは 1MP となる。

**5.1.6 ヘクスの侵入コスト(小道) HEX ENTRY COSTS (ALONG A TRAIL):** 小道をたどってヘクスに侵入する場合、必要な MP が低減される。騎行 Hoof または徒歩 Foot で小道からヘクスに侵入する場合、平地 Llanos には各 1MP, その他地形には 2MP がそれぞれ必要となる。自動車 Vehicle の場合は、平地は各 2MP, その他地形には 5MP がそれぞれ必要となる。

- ユニットが道路 Road や小道 Trail を使用して侵入したヘクスから離れる場合、(2.2.13)の追加のコストが必要となる。

**5.1.7 支配地域 ZONES OF CONTROL:** 移動中のユニットは、自身と(同プレイヤーが担当している場合でも)異なる色の戦闘カウンター(2.3.1)の隣接ヘクスに侵入した場合、そこで停止しなければならない。この隣接ヘクスを該当ユニットの「支配地域」ZOC と呼ぶ。

- 警察 Policia は自身のヘクスにのみ ZOC を持つため、

その隣接ヘクスに移動しても停止する必要はない。パットン隊 Patton Vehicle, 飛行機 Aeroplane, 砲兵 Artillery, 「制圧」Pinned カウンターの乗せられたスタックも同様である。

- あるヘクスに対する ZOC の効果は、警察を含む該当ヘクスに存在する味方ユニットにより打ち消される。
- ZOC は崖 Cliff ヘクスサイドを超えて及ばない。
- 指揮官 Leader と白色カウンターは ZOC を持たない。

例: アメリカ軍の自動車化ユニットが *El Paso* を離れて *Juarez* に侵入し、同ヘクスに配置されたオレンジ色の警察により停止させられた。両者は今のところ対立していないため戦闘は発生しないが、アメリカ軍ユニットはここで停止しなければならない。続くターンにおいて、味方の馬車 Wagon の存在や夜襲 Night Raid の成功によりガソリンを確保できれば、このユニットは *Juarez* から出発することができる。また鉄道移動 Rail Movement を利用して出発することもできる。

**5.1.8 輸送容量 TRANSPORT CAPACITY:** 野戦部隊 Troop カウンターは、ライフル Rifle カウンター1 個を運搬することができる; 騎馬 Horse, 駄馬 Mule, 馬車 Wagon, トラック Truck の各カウンターは野戦部隊とライフルカウンター各 1 個を運搬することができる。機関銃 Machine Gun と砲兵 Artillery は固有の駄馬を保有しており、単独で移動できるが、トラック、馬車、駄馬や鉄道で運搬されることもできる。飛行機 Aeroplane とパットン Patton および指揮官 Leader は何かを運搬することはできないが、馬車、駄馬、鉄道により輸送されることできる。

- 移動できなくなった自動車は、通常の鉄道移動、または徒歩を含め他の輸送カウンターの移動力を半減(切り捨て)して牽引することができる。

**5.1.9 強行軍 DOUBLE-MOVE:** 非自動車化ユニットは 2 倍の移動力で強行軍を実施することができる。これを実施した場合、該当の輸送ユニット(または徒歩ユニット)は給水セグメント Water Supply Segment において減少戦力状態 Deplete となる(5.3.11)。(4.1.5), (5.4.2)を参照。

- 移動の半分は徒歩、残り半分を非機械化輸送という



強行軍も可能だが、この場合も減少戦力状態となる。

注意：機関銃 Machine Gun も強行軍を実施できるが、同ターン中は射撃できなくなる。砲兵 Artillery は強行軍を実施できない。

5.1.10 馬術 HORSEMANSHIP: 騎行しているビリヤ派、Rural, レンジャー Ranger の各ユニットは、騎馬 Horse カウンター表記の移動力を[+1]することができる。従って通常の [4] の場合は [5] 移動力、減少状態 Depleted の [3] の場合は [4] 移動力を使用できる。この能力は該当カウンターの右上に[+]の記号で表示されている。

例: ビリヤ派のすべての騎行ユニットは 1 ターンに平地 Llanos を 5 ヘクス、強行軍で 10 ヘクス移動することができる。

5.1.11 鉄道移動 RAIL MOVEMENT: 移動開始時に鉄道駅 Rail Station に存在している任意の数の(警察 Policia を除く)カウンターは、距離に関係なく線路上を移動し、線路上の任意の位置で下車して移動を終えることができる。鉄道駅は鉄道ヘクスに存在するすべての居留地 Settlement に存在するものとみなす。

- 鉄道移動は指揮官 Leader を必要としない。
- 鉄道移動で強行軍 Double Move は実施できない。
- 敵 ZOC 内の線路ヘクスでは停止しなければならない。
- 従って、青色と赤色ユニットは警察の存在するヘクスでは停止しなければならない。これは白色カウンターにも適用される。
- 鉄道橋 Rail Bridge (鉄道が河 River と交差するヘクスに存在しているものと見なされる) が破壊されている場合、鉄道はそこを通過することはできない。列車自体のカウンターは存在せず、またそれを破壊することもできない。

注意: ユニットの移動は鉄道線路を単なる道路として利用することもできる。この場合は鉄道移動とは見なされない。

5.1.12 自動車化移動 MECHANIZED MOVEMENT: ガソリンを燃料とする車両は(パットンの自動車 Patton Vehicle, トラック Track, 飛行機 Aeroplane)、都市

City, 町 Town, 馬車 Wagon, 鉱山 Mine, モルモン教徒居留地 Mormon Colony 以外のヘクスから移動を開始することはできない。これに加えて、鉄道ヘクス上のすべての居留地 Settlement も燃料の補給源として利用できる。その居留地が味方ではない場合、燃料を入手するためには夜襲 Night Raid に成功しなければならない、失敗した場合は該当車両に「制圧」Pinned カウンターを配置すること。

- 車両は未開地ヘクスに侵入するために徒歩 Foot や騎行 Hoof の 10 倍の移動ポイントが必要となる。あるターンにその車両スタックのユニットが利用できる MP は、ダイス 1 個の結果を 5 倍した値である。これはカウンター上に[x5]として表記されている。飛行機については(2.3.11)を参照。
- 車両は給水所と見なすことができる。

5.1.13 スタック STACKING: 異なる色同士がスタックできないことを除いて(警察 Policia や指揮官 Leader を攻撃する場合を除く)、スタック数の上限は存在しない。

5.1.14 イベント EVENT ROLL: 各スタックの移動が終了する毎に、ただちにダイスを 2 個ロールして Event Table (最終ページに掲載)を参照し、この行程でどんな事件が発生したか確認しなければならない。複数のスタックが一緒に移動した場合は 1 回のみロールを実施する。通常の移動と強行軍とで参照するコラムは異なる。移動しなかったカウンターはこのロールを実施しない。

● ダイスをロールした後に、Event Table の一番左のコラム("Aeroplane"コラム)を確認する。このコラムの内容に該当しなければ(例: 飛行機の移動ではなかった)、右側の次のコラムを参照する。こうして最初に該当したコラムの内容を適用すること。この event Table のコラムには、該当スタックの出発地ではなく目的地ヘクスの地形を使用すること。

- [P]の結果となった場合は「制圧」Pinned マーカーを配置し、翌ターンの制圧除去セグメントまでこれを取り除くことができない。(5.3.6)を参照。
- イベント結果にはその効果が適用されるカウンターを

表す記号が記載されている:[D] 野戦部隊 Troop, 斥候 Scout, 警察 Policia, 指揮官 Leader の各カウンター; [V] トラック Truck, パットン Patton, 飛行機 Aeroplane; [H] 騎馬 Horse, 駄馬 Mule, 馬車 wagon, 機関銃 Machine Gun, 砲兵 Artillery; [X] 担当プレイヤーの選択する任意のカウンター(ライフル Rifle を除く)。[+]の記号は該当カウンターの減少状態の回復 Undepletion を, [-]は減少状態 Depletion となることを表している。例えば[-D,-V]の結果は、この事件の影響により野戦部隊カウンター1 個と車両カウンター1 個がただちに減少状態となることを表している。

注意: 指揮官の単独移動や鉄道移動を含め、移動したすべてのユニットはこのルールを実施しなければならない。アパッチ族斥候 Apache カウンターと一緒に移動しているアメリカ軍ユニット、およびすべてのビリャ派ユニットは、Event Table でのロール結果に[+1]の修正を受ける。

注意: イベントの判定があまりにも煩雑だと思われる場合、双方の同意によりイベントを使用しないこともできるが、この場合も(5.1.17)の"International Incident" イベント有無を確認するためアメリカ軍野戦部隊のみはルールを実施しなければならない。

5.1.15 迷子 LOST: このイベントは状況により異なる処理を実施する

- ユニットが道路 Road か鉄道 Rail で移動。 該当スタックの移動はやり直され、以下の手順で移動方向を決定する。分かれ道に達する毎に、ダイスを振って移動方向を決定する。分かれ道のいずれの方向に移動するかはランダムに決定される: 偶数なら右折、奇数なら左折といった具合である。経路が終点となった場合、そのスタックの移動もそこで終了となる。その他の場合、スタックは最初に決定した通常移動力または強行軍 Double Move のいずれかで、すべての移動力を使い切るまで最初の方向に移動すること。

注意: ユニットが最初は道路、途中から路外で移動した場合は、道路を離れた次のヘクスから以下の迷子の手順を適用すること。

- ユニットが道路や鉄道以外で移動。 該当スタックは一

旦移動を開始したヘクスまで戻される。ダイスをロールし、地図盤の右端に記載されたコンパスの包囲に従ったランダムな方位を決定する。ロールの[1]の結果が北となる。この迷子ユニットは、決定された方位にすべての移動力を消費して可能な限り移動しなければならない。

注意: これはスタックが小道 Trail を辿っている場合にも適用する。

注意: 迷子のユニットが盤端に達した場合はそこで停止する。不完全なヘクスもプレイに使用される。

5.1.16 非友好派閥の居留地 UNALLIED SETTLEMENT: 各居留地は(2.2.8)で示されたように、所属する派閥に対応した色で記載されている。友好的ではない派閥色の居留地に侵入することは、住民の蜂起や暴徒によるリンチなど、重大な危険を引き起こすおそれがある。

5.1.17 国際問題と増援・戦争 INTERNATIONAL INCIDENT, REINFORCEMENTS, AND WAR: 青色ユニットが(友好的な居留地以外の)メキシコ内のイベントで[3]を出した場合、国際問題が発生する。2 回目の国際問題が発生した場合、メキシコはアメリカと戦争状態に突入し、すべてのオレンジ色ユニットはビリャ派プレイヤーの担当となる。これに加えて、アメリカ軍プレイヤーは増援を受け取る(ニューメキシコの Fort Bliss 駐留の Langhorn 少佐と Golumbus 駐留の Winters 中尉の機関銃および砲兵隊)。

5.1.18 叛乱 MUTINY: オレンジ色スタックがイベントで [3]を出した場合、同ユニットは叛乱を起こし、ビリャ派プレイヤーの担当となる。

5.1.19 季節 SEASON: いくつかのイベントは季節に依存している。ゲームは 1916 年春に開始されるが、国際問題 International Incident が発生するごとに季節は 1 段階ずつ進行する。例えば 1916 年秋にアメリカ軍は増援を受け取るが、(5.1.17)にあるようにカランサ派 Carrancista を指揮できなくなる。

## Pancho Villa: Dead or Alive

### 5.1.19 輸送カウンターとの速度と輸送容量 SPEEDS AND CAPACITIES OF TRANSPORT COUNTERS:

非自動車化移動 NON-MECHANIZED MOVEMENT: 各ターンの速度=[MP]。強行軍は(5.1.9)参照。

輸送方法 Transport	移動力 Movement Point	輸送能力 Able to Carry	給水制限 Water Rules(5.4.1)
徒歩 FOOT	2MP(減少状態では 1MP)	ライフル 1 個	給水所に配置されていない場合は減少状態となる。
騎馬 HORSE	4MP(減少状態では 3MP)レンジャーとピリャ派は+1MP(5.1.10)	野戦部隊 1 個+ライフル 1 個	
驢馬 MULE	3MP	野戦部隊 1 個+ライフル 1 個	移動中に給水所を経由できない場合は減少状態となる。
砲兵 ARTILLERY		野戦部隊 0 個	
機関銃 MACHINE GUN			
馬車 WAGON	2MP(司令部、給油所 Fuel Source、整備場 Garage、飛行場 Aerodrome などの機能を持つ)	野戦部隊 1 個+ライフル 1 個	給水所 Water Source

自動車化移動 MECHANIZED MOVEMENT: 各ターンの速度=[ダイス 1 個の結果×5]。給水所の機能を持つ。

輸送方法 Transport	機関 Engine	移動力 Movement Point とヘクス毎のコスト	輸送能力 Able to carry
トラック TRUCK	ガソリン Gas*	道路・鉄道/1MP, 小道/5MP, 未開地/10MP	野戦部隊 1 個+ライフル/機関銃 1 個/砲兵 1 個
飛行機 AEROPLANE	ガソリン Gas*	森林/10MP, その他/1MP, 崖/+1MP	野戦部隊 0 個
汽車 LOCOMOTIVE	蒸気 Steam	赤カウンターの存在しない線路上を無制限に移動	およそカウンター100 個

\*給油ヘクス(都市 City, 街 Town, 駅 Rail Station, 農場 Hacienda, モルモン教徒居留地 Mormon Colony, 馬車 Wagon の各ヘクス)から移動を開始しなければならない。

5.1.20 移動の例 MOVEMENT EXAMPLE: オレンジと青のユニットが反乱軍の確保する都市 City の Tuape へ突撃のため移動する。(※訳注: 英文ルール参照)

騎兵 CAVALRY: (指揮官に率いられ)2MP でヘクス F に移動し、給水(5.4.1)を受けていないため減少状態となる。これらは駅が存在しないため列車を使用することができない(5.1.11)。

斥候 SCOUTS: 5MP を持つ。この部隊は荒地 Mal Pais ヘクスに進入するためには 3MP, 荒地の小道には 2MP, 平地 Prairie には 1MP を消費する必要がある。また(2.2.13)にあるように、荒地の小道を離れる際には追加の 1MP を消費する必要がある。従ってこの部隊が実際に消費するのは 3MP+3MP+1MP=7MP(強行軍)となる。この部隊の騎馬 Horse は給水(5.4.1)を受けていないため減少状態となり、さらに強行軍により除去される(5.1.9)。この斥候が青所属で、ヘクス F に配置された機関銃がオレンジ所属だった場合、この斥候は同ヘクスに進入できないことに注意。

機関銃 MACHINE GUN: ヘクス F から 3MP で、Hildago の村 Village で給水を受けてヘクス E まで移動して攻撃を実施する。もちろん直接 F から E へ移動することもできるが、この場合は敵の支配地域(5.1.7)によりヘクス E で停止しなければならず、給水を受けられず減少状態となってしまう。

馬車 WAGON: ヘクス B までの移動に 3MP を消費し、強行軍(5.1.9)により減少状態となる。

## Pancho Villa: Dead or Alive

カランサ派 CARRANCISTAS (消耗状態)： 現在位置の水飲み場 Waterhole からヘクス B へ移動することはできるが、(幸運なイベントが発生しない限り) 強行軍にともなう消耗で除去されてしまう。馬車が給水所となるため、給水による消耗は発生しない。このカランサ派部隊がヘクス B に到達するには 3MP が必要だが、同部隊は 1MP、強行軍でも 2MP しか使用できないためヘクス B には移動できない。

砲兵 ARTILLERY: Dolores に配置されたこの部隊は、強行軍を実施したとしても 1 ターンでは渡河できないため攻撃には参加できない。ヘクス G まで移動しておけば、次のターンにはヘクス C か D から Tuape を砲撃することができる。

指揮官 LEADER: 5MP が使用できるが、ヘクス D までは 7MP が必要となるため、強行軍と消耗が必要となる。イベントで +D の結果が得られれば、幸運にも消耗せずに移動できる。Murgia がヘクス H を経由した場合、ヘクス G で渡河のため停止してしまい、Tuape にはたどり着けなくなってしまう。Murgia はヘクス C を通過し、指揮官のいない民兵 Rural ユニートを拾ってヘクス D まで 8MP で移動することもできる。

民兵 RURALES (消耗状態)： ヘクス C のこの部隊は指揮官がいないため移動できない。またこの部隊は給水所 (伝道所 Mission) から 1MP の範囲に配置されているため、給水による消耗は発生しない(5.4.1)。指揮官がこれらの部隊を拾ってゆくことはできるが、ヘクス D まで移動したところで敵 ZOC により停止させられる。

注意： 騎兵、レンジャー、ビリャ派、カランサ派の各ユニットには指揮官が配置されているが、表示の簡略化のため図では省略されている。

## 5.2 航空攻撃と砲撃 AEROPLANE & ARTILLERY ATTACKS

### 5.2.1 一般戦闘ルール GENERAL COMBAT RULE:

プレイヤーは配下の全カウンターを移動を終えたのちに、任意の順番で隣接する(または離れた位置の)敵スタックに対する阻止攻撃を実施することができる。この攻撃側は使用する砲兵と飛行機カウンターの合計に等しい数のダイスをロールすること。ダイスの値が各ユニットの(カウンター左下の)阻止値 Interdiction Value 以下である場合、制圧 Pin の結果を得る。制圧状態となったスタックには、「釘付け」Pinned カウンターを配置してこれを示すこと。

注意： すべての飛行機と砲兵の阻止値は[3]である。

### 5.2.2 列車砲 RAIL GUN:

オレンジ部隊を担当しているプレイヤーは、自軍の砲兵セグメントにおいて任意の 1 箇所を線路ヘクス上の敵カウンターに対して、阻止値[1]で砲撃を実施することができる。この攻撃は"El Nino"の通称で知られる 88mm 列車砲による攻撃を表している。この攻撃はカウンター

を必要としない。

## 5.3 突撃と夜襲 ASSAULTS & NIGHT RAIDS

### 5.3.1 一般戦闘ルール GENERAL COMBAT RULE:

プレイヤーは配下のすべての阻止攻撃 Interdiction Attack を終えた後に、任意の順番で隣接するスタックに対して突撃を実施することができる。または同一ヘクス内の警察 Policia に対する突撃や、白カウンターや単独の指揮官に対する夜襲も実施できる。

- それぞれの敵スタックは、各セグメントにおいて 1 回のみ突撃を受ける。可能であれば複数のユニットが共同して突撃を実施することができる。

- 判定のロールを実施する前に、防御側は騎乗 Mounted, 下馬 Dismounted のいずれの戦術を選ぶか、または制圧 Pinned(5.3.3)であるかを選択する。

- 戦闘のダイスは該当の敵スタックに隣接しており、戦闘に参加する野戦部隊 Troop, 斥候 Scout, 機関銃 Machine Gun, ライフル Rifle の各カウンター

の合計に等しい数が使用される(訳注:(5.3.2)参照)。この決定には指揮官 **Leader**, 砲兵 **Artillery**, 輸送部隊 **Transport**, 飛行機 **Aeroplane** は使用しない。このうちロール結果が突撃側スタックの指揮値 **Leadership** 以下であるダイスがヒットとなる。可能であれば反撃も実施され、防御側は同様の手順で同時に反撃を実施することができる。(5.3.5)参照。

- ヒットを受けたプレイヤーは、どのカウンターが損害を受けたかを選択する。各ヒットは完全戦力カウンターに適用するか(消耗状態となる)、消耗状態カウンターに適用して除去する必要がある。
- 敵スタックに戦闘カウンター(2.3.1)が存在しない場合、突撃は実施されない。これらに対しては同一ヘクスから夜襲を実施する必要がある。

### 5.3.2 戦闘の手順 COMBAT PROCEDURE

- 突撃ダイス **Assault Dice**: 攻撃側と防御側は、それぞれ該当の突撃に参加する戦闘カウンター(2.3.1)に等しい数のダイスを使用する。ライフル **Rifle** を装備していない野戦部隊 **Troop** カウンターはこれにカウントすることができない。

注意: 警察 **Policia** は、警察と同ヘクス内のカウンターにのみ突撃を実施することや、突撃の目標となることができる。

- 突撃ロール **Assault Roll**: 攻撃側と防御側は同時にロールを実施する。結果が指揮値 **Leadership** 以下だったダイスがヒットとなり、それぞれ 1 点の消耗を与える。防御側も同様のロールを実施するが、適用される指揮値については(5.3.5)を参照のこと。
- 指揮値 **Leadership**: 攻撃側の指揮値は、アメリカ軍指揮官であれば[4], カランサ派指揮官であれば[3], ビリャ派指揮官であれば[2](ビリャ **Villa** のみ[3])を使用する。すべての機関銃 **Machine Gun** の指揮値は[3], 斥候[1]はとなる。防御側が戦術に騎乗 **Mounted** を選択した場合、この指揮値はそれぞれ[-2]される。
- 損害 **Losses**: 消耗の結果は同時に適用され、担当プレイヤーがそれぞれどのカウンターに適用するかを選択する。各消耗は完全戦力カウンターを消

耗状態とするか、消耗状態カウンターを除去することで満たされる。

- いずれの戦闘カウンター(ライフルを含む)または指揮官カウンターにも損害は適用できる。防御側スタックが騎乗状態 **Mounted** である場合を除いて、輸送カウンター(騎馬 **Horse**, 駄馬 **Mule**, 馬車 **wagon**, トラック **Track**)に損害を適用することはできない。
- ロール結果の[1]は、可能な限りライフル **Rifle** に適用しなければならない。
- 退却 **Retreat**/前進 **Advance**: 防御側が損害を被った場合、退却するか(5.3.7)の追加損害を適用しなければならない。防御側の退却や全滅した場合、勝利した側は空白となったヘクスに前進することができる。

5.3.3 防御側の戦術 **DEFENDER TACTIC**: 防御側スタックは騎乗 **Mounted**, 下馬 **Dismounted** のいずれの戦術を選ぶか、または被制圧 **Pinned**(5.3.3)であるかを選択する。

- 該当スタック全体が輸送部隊 **Transport** を持ち(鉄道や徒歩を除く)、「制圧」**Pinned** カウンターを載せられていない場合、騎乗(逃走)か下馬(踏み止まって戦う)かを選択する。防御側のいずれかの野戦部隊 **Troop** が輸送部隊を保有していないか、スタックが制圧されている場合、防御側は下馬か被制圧を選択しなければならない。
- パットン隊 **Patton Vehicle** と飛行機 **Aeroplane** が参加する場合の戦術については(5.3.7)参照。

5.3.4 騎乗戦術 **MOUNTED TACTIC**: 防御側が騎乗戦術を選択した場合、反撃を実施できなくなるが、攻撃側(機関銃 **Machine Gun** を含む)の指揮値 **Leadership** を[-2]する。騎乗する防御側は、輸送部隊 **Transport** を含め(指揮官を除く)任意のカウンターに損害を適用することができる。

5.3.5 下馬戦術 **DISMOUNTED TACTIC**: 防御側は以下の指揮値で反撃を実施する:

- [6] 攻撃側が崖 Cliff を越えて突撃。
- [4] 都市 City か町 Town で防御。
- [3] エプロ Pueblo, 荒地 Mal Pais, 山地 Montane, 沼地 Pantano で防御。
- [2] その他すべての場合。

防御側は戦闘カウンターと指揮官にのみ損害を適用できる。

注意: これにはアパッチ族斥候 Apache Scout も含まれる。また機関銃 Machine Gun は下馬戦術において全ての地形で指揮値[4]であるものと見なされる。

5.3.6 被制圧戦術 PINNED TACTIC: 制圧されている防御側は反撃を実施できず、戦闘カウンターと指揮官にのみ損害を適用できる。制圧されているカウンターの支配地域派は自身のヘクスにのみ限られ、突撃や夜襲を実施することもできない。

- 制圧マーカーの除去については(4.1.2)と(4.1.7)を参照。

5.3.7 退却 RETREAT: 防御側が何らかの損害を受けた場合、退却を実施するか、退却せずに各カウンター(野戦部隊 Troop, 指揮官 Leader, ライフル Rifle, 輸送部隊 Transport, など)が追加の消耗を被らなければならない。退却は敵 ZOC ではない任意の隣接ヘクスに対して実施しなければならない。警察 Policia は退却することができない。

- 制圧 Pinned されているユニットも退却することができる。
- パットン Patton, 飛行機 Aeroplane, 砲兵 Artillery なども、野戦部隊や輸送カウンターとスタックしていれば騎乗戦術 Mounted Tactic を使用することができる。これが不可能な場合、被制圧戦術を使用しなければならない。

5.3.8 部隊戦闘の例 TROOP COMBAT EXAMPLE: いずれもライフルを保有した民兵 Rural とカランサ派 Carrancista のカウンターが、エプロ Pueblo に配置されたビリャ派 Villista カウンターに突撃を実施する。叛乱側は下馬(踏み止まって戦う)を選択した。

カランサ派はダイス4個を使用し、指揮値は[3]である。ロールの結果は[4]が1個と[3]が3個となり、3ヒットを得た。ビリャ派はライフルを除去して2ヒットを消費し、最後のヒットをビリャ派カウンターに適用して消耗状態とした。叛乱側の反撃ロールは[3]が2個となった。これはエプロで防御する指揮値[3]以下であるため、2ヒットとなった。カランサ派は2個のライフルカウンターを消耗状態とした。続くターンにおいて、ビリャ派は移動して逃走することも、止まって戦うことも、何もしないこともできる。(訳注:退却する必要がある筈?)

5.3.9 夜襲 NIGHT RAIDS: ライフルを装備した戦闘部隊 Troop カウンターは、戦闘を実施する代わりに以下のいずれかを目的とした夜襲を実施することもできる: 居留地 Settlement 内の白カウンターの捕獲、橋の爆破、ガソリンの捕獲、飛行機の破壊、指揮官の拘束 Arrest。・夜襲を実施するカウンター数に関わりなく、ある目標に対する夜襲は各ラウンドに1回のみ実施できる。

- 実施する野戦部隊に友好的な居留地に対する夜襲は、自動的に成功する。その他の場合は夜襲を実施するスタックはロールを実施し、[1]か[2]の結果で成功となる。
- 非友好的な都市 City や町 Town に対する夜襲は、その成否に関わらず配置された警察 Policia により反撃を受ける(指揮値については(5.3.5)参照)。
- 橋 Bridge は鉄道 Railroad が川 River と交差する地点に存在している。夜襲により橋が爆破された場合、該当ヘクスには「橋破壊」Bridge Out マーカーが配置される。
- 夜襲が成功した場合、該当スタックは(5.3.10)に列挙されている中から1個の物資を獲得することができる。
- ライフルを装備していない野戦部隊は、ライフル捕獲の夜襲のみを実施できる。パットン Patton とアパッチ族斥候 Apache Scout は拘束 Arrest の夜襲を実施できる。(5.3.13)

5.3.10 居留地と補給物資 SUPPLIES IN SETTLEMENTS: 居留地ごとにカウンター1個が1ターンに1回まで、夜襲に成功することにより以下の利用可能な物資を獲得することができる:

- 都市 City: ガソリン Gasoline, 騎馬 Horse, 駄馬 Mule, 馬車 Wagon, ライフル Rifle
- 町 Town: ガソリン、騎馬、駄馬、馬車
- 鉱山 Mine: ガソリン、馬車
- 農場 Hacienda, モルモン教徒居留地 Mormon Colony: ガソリン、騎馬、駄馬
- エプロ Pueblo, 伝道所 Mission, インディアン居留地 Indian Camp: 駄馬。鉄道が存在する場合はガソリン

注意: すべての居留地で水場が利用できる。

5.3.11 消耗 DEPLETIONS: いずれのカウンターも(戦闘、イベント、給水、強行軍などにより)消耗の効果を受けると裏返される。既に裏面である場合、そのカウンターは除去される。

- 消耗は移動や積載量や火力には影響がなく、消耗した野戦部隊 Troop と指揮官 Leader と騎馬 Horse のみカウンターに記載されているように速度が1低下する。(2.3.2)参照。
- 各カウンターの消耗状態面には、下図のように影が付けられている:

5.3.12 指揮官と戦闘 LEADERS IN COMBAT: プレイヤーは配下の部隊の消耗を避けるため、指揮官に損害を割り振ることもできる。しかしすでに消耗している指揮官に損害を追加した場合、彼は死亡してしまい、また(指揮官が居なくなった)該当スタックは(移動や戦闘に必要な指揮値を持たなくなったため)行動不能となってしまふ。行動不能スタックは移動できず、攻撃を実施することもできない。このような部隊も支配地域を持ち、防御する地形に応じた値で反撃することはできる。また指揮官が該当スタックに移動してくれば、これらスタックは再び活動できるようになる。

5.3.13 夜襲と指揮官 LEADERS IN A NIGHT RAID: 戦闘カウンターとスタックしていない指揮官は、夜襲 Night Raid により殺害または拘束することができる。襲撃側プレイヤーが(5.3.9)のロールで[1]か[2]の結果を出すごとに、(その場の指揮官からランダムに選択された)1人の指揮官がゲームから除去される。

## 5.4 給水セグメント WATER SUPPLY SEGMENT

5.4.1 水 WATER: 各ユニットは水場へクス(居留地 Settlement, 鉄道 Railroad, 馬車 Wagon, トラック Track, 飛行機 Aeroplane, 河 River, 水溜り Tinaja)で移動を終えなければならず、これが不可能な輸送部隊 transport, 機関銃 Machine Gun, 砲兵 Artillery カウンターは、(5.3.11)のように消耗状態となる。徒歩で移動している野戦部隊 Troop カウンターと単独で移動する指揮官 Leader カウンターは、水場のないヘクスで移動を終了した場合に消耗状態となる。

例外: 駄馬 Mule は移動中にいずれかの水場を経由できなかった場合のみ、水場なしによる消耗状態となる。同様に機関銃と砲兵は駄馬に積載されている。機関銃の移動例を参照のこと。

注意: スタックが給水不可の状態となった場合、すべての輸送部隊カウンターが減少状態となる。野戦部隊が徒歩で移動している場合、部隊自身が減少状態となる。

注意(補給): 給水ヘクスに配置されていないユニットは、敵ユニットが存在せず敵 ZOC で妨害されていない味方居留地 Settlement から 3MP より遠い場合のみ消耗状態となる。

5.4.2 強行軍 DOUBLE MOVE: 各輸送部隊 Transport や野戦部隊 Troop カウンターは、強行軍(5.1.9)を実施すると消耗状態となる。

## 6.0 勝利条件 VICTORY CONDITIONS

6.1 概要 COMMENTARY: ビリャ派プレイヤーはパンチョ・ビリャ Pancho Villa が野戦部隊 Troop カウンター1 個とともに地図盤南端から脱出できれば勝利する。ビリャと野戦部隊 2 個が脱出できれば大勝利となる。ビリャ単独で脱出した場合は引き分けとなる。

6.2 軍事的勝利 MILITARY VICTORY: ビリャ派プレイヤーは任意の都市 City に配置された警察 2 個を赤部隊で攻撃し、占領できた場合も勝利となる。このチワワ州 Chihuahua の蜂起によりすべてのオレンジ色の居留地は緑に変更され、すべての警察 Policia は解散し、カランサ派 Carrancista はビリャ派プレイヤーの担当となる。

6.3 3 人ゲーム THREE PLAYER GAME: (1.3.3)を参照。アメリカ軍プレイヤーはビリャを殺害か拘束すれば勝利となる。カランサ派プレイヤーも同様である。



## 5.1.4 イベント表 EVENT TABLE

下表は部隊がさまざまな季節や地形の荒野を旅する危険を表している。ゲームは 1916 年の春に開始される。

<p>使用方法: ユニットのスタックが移動を終えるごとにダイスを 2 個ロールする。移動しないスタックはロール不要。移動するグループ毎に 1 回のみロールを実施する。</p> <p>斥候 Scouts と共に移動する米軍と、ビリャ派 Villista はロール結果に [+1] の修正を受ける。</p>	<p>強行軍 Double-Moved を実施した場合、ロール結果は該当コラムを適用する。2 個のダイスのロール結果のもっとも左のコラム(飛行機の飛行)から順に右側へ、該当地形に当たるまでコラムを確認する。該当の地形は移動開始ヘクスではなく、移動終了ヘクスを適用する。結果は該当スタック内のひとつまたは複数のユニットに適用される。</p>
---	---

通常移動 Normal Moving	イベント Event	強行軍 Double Moving	飛行機の飛行 Aeroplane Flight	崖越え Cliff Crossing	居留地 Settlement	河(橋なし) River	平地 Llanos	荒地 Mal Pais	山地 Montane	沼地 Swamp
2	事故	8	不時着[-D,-V]	墜落[-X,-H,-V]	乗り物の故障[-V] 民衆のリンチ[-D]非友好的な居留地	危険な急流[-D,-X]	プレーリードッグの巣 穴[-H]	地滑り[-D,-V] 馬車・砲兵[-H,P]	故障[-V] 馬車・砲兵[-H]	流砂 [-D,-X,-V,-V,-V] 馬車・砲兵[-H,P]
3	悪天候 天災 国際問題	3	敵影見えず: 離着陸には成功したが、このターンは阻止攻撃を実施できない	転落・パンク [-H,-X,-V] ⇒	ヤブ医者[-D]	脳炎[-H]春夏秋	マラリア[-D]春夏秋	流感[-D]	天然痘・コレラ[-D]	黄熱[-D,-D]春夏秋
<p>国際問題: 青スタックが友好的な居留地をのぞくメキシコ国内に存在する場合、国際問題が発生。国際問題が発生する毎に季節を 1 段階進める。2 回目の国際問題が発生した場合、以後オレンジユニットは赤プレイヤーの担当となる。</p> <p>オレンジスタックのイベントで国際問題が発生した場合、該当スタックは叛乱 (5.1.18) を起こし赤プレイヤーの担当となる。</p>										
4	襲撃者 虫害	4			泥棒[-H]インディアンとモルモン教徒居留地では無視	泥沼[P] 馬車・砲兵・トラック ⇒	1-2 ガラガラヘビ[-H] 春夏秋 3-4 銀バエ[-H]夏 5-6 イベントなし	3 ジャガー[-H] 4-6 イベントなし	1 ピューマ[-H] 2 ブユ[-D] 3 ヒグマ[-X] 4 狼[-H] 5-6 イベントなし	1 ピューマ[-H] 2 蚊[-D] 3 ワニ[-D] 4-6 イベントなし
5	自然災害	5	悪天候[P]離陸できず; 移動取消し	岩崩れ[-V,-X]	志願兵・名医[+D]友好的な居留地	モンスーン[-D,-V]夏 ⇒ 春夏秋冬 ⇒	野火[-H]春 鉄砲水[-V,P]夏秋 ロコ草[-H]冬	パンク[-V]春 鉄砲水[-V,P]夏秋 雪[P]冬	山火事[-X,P]春 [-H]砲兵・夏秋 吹雪[-D,-X,P]冬	泥沼[-V,P]春冬 日射病[-D]夏 流砂[-X,-V]秋
6	疲労 消耗	2	離陸成功。着陸時の地形でイベント確認 ⇒	通行可能な道なし、崖越えを断念 ⇒	酒場の喧嘩・規律乱れによる投獄[P] 非友好的な居留地	浅瀬の消滅: 橋のない河を渡った場合、移動をやり直す。※夏 ⇒	砂地[P]馬車・飛行機・トラック オーバヒート[-V]夏	棘のブッシュ[-H] オーバヒート[-V]夏	[-H,-H]砲兵・夏 吹雪[-V,P]冬	[P]砲兵・機関銃 オーバヒート[-V]夏

7	迷子	6-7	機械的問題:このターンの移動は中止(移動取り消し)		迷子 鉄道・道路・小道移動:全動力を使用して選択した鉄道・道路・小道をたどる。分岐ではランダムに使用する経路を決定する。 路外移動:このターンの移動予定はキャンセルされ、スタックの配置位置からロール結果の方位に移動する(例:[1]であれば北方向)。このスタックはランダムに決定された方位に、移動力の許す限り出発地点から遠ざかるように移動しなければならない。					
8	待ち伏せ ゲリラ	9	離陸成功:着陸時の地形でイベント確認 ⇒	⇒	暴動[-D] 非友好的な居留地	1 米軍の斥候隊[-X] 赤スタック 2 民兵[-D] 赤・青スタック 3 カランサ派部隊[-D] 赤・青スタック 4 赤旗軍[-D,-V] 青・オレンジスタック 5 山賊[-D,-V] 青・オレンジスタック 6 インディアン[-D,-V] 青・オレンジスタック			山賊の襲撃[-D,-H] 赤以外 [-H,-H]赤以外の砲兵	泥沼[-V]
9	狩猟獣	10	離陸成功:着陸時の地形でイベント確認 ⇒	⇒	豚・山羊・鶏[+D] 修理工[+V]都市	1-2 白尾鹿[+D] 3-4 ミュール鹿[+D] 5-6 ビーバー[+D]	1 馬[+D] 2 プロングホン[+D] 3-4 ミュール鹿[+D] 5-6 牛[+D]	1-2 ベッカリー[+D] 3-4 ミュール鹿[+D] 5 ウズラ[+D] 6 シャクケイ[+D]	1-2 白尾鹿[+D] 3 七面鳥[+D] 4 ミュール鹿[+D] 5-6 イベントなし	1-2 白尾鹿[+D] 3-4 卵[+D] 5 貝[+D] 6 アライグマ[+D]
10	食料	11	離着陸ともに異常なし	大角羊[+D]		ザリガニ・サッカー[+D]	メスキート[+D,+H]春 葉鶏頭[+D,+H]夏 イベントなし:秋・冬	岩リス・ジャックウサギ[+D]	イベントなし	イベントなし
11+	季節の 飼料	12+	離着陸ともに異常なし	龍舌蘭[+D] ⇒	豆・スカッシュ・トウモロコシ・冬小麦[+D,+H]	クレソン・スベリヒユ・シロザ[+H]	ピターヤ・クコ[+D]春 テパリ豆[+D]夏 束草[+H]秋 イベントなし:冬	ピターヤ・クコ[+D]春 ドングリ・ピノーレ・リンゴ[+D,+H]夏秋 イベントなし:冬	イベントなし	穀物草[+D,+H]夏 秋 イベントなし:冬

[P] スタック内のすべてのユニットは制圧状態となり、制圧マーカーを配置。マーカーは翌ターンまで置かれる。(4.1.2),(5.3.6)

[⇒] このコラムの結果を適用したのちに、次の適合する右コラムに進んで結果を適用する。

[-D] 野戦部隊 Troop, 警察 Policia, 斥候 Scout, 指揮官 Leader からいずれか 1 個のカウンターを消耗状態とする。

[+D] 野戦部隊 Troop, 警察 Policia, 斥候 Scout, 指揮官 Leader からいずれか 1 個のカウンターを完全戦力に戻す。

[-H] 騎馬 Horse, 駄馬 Mule, 馬車 Wagon, 機関銃 Machine Gun, 砲兵 Artillery からいずれか 1 個のカウンターを消耗状態とする。

[+H] 騎馬 Horse, 駄馬 Mule, 馬車 Wagon, 機関銃 Machine Gun, 砲兵 Artillery からいずれか 1 個のカウンターを完全戦力に戻す。

[-V] トラック Track, 飛行機 Aeroplane, パットン Patton からいずれか 1 個のカウンターを消耗状態とする。

[-X] ライフル Rifle 以外の任意の 1 個のカウンターを消耗状態とする。