

&lt;TAHGC 1981&gt;

## FURY IN THE WEST

The Battle Of Shiloh,  
April 6 and 7, 1862

By Steve Peek

## 【2.】ユニットカウンター

## [2.2] 所属部隊

## (2.2.1) 北軍：

- ・テネシー軍(T)とオハイオ軍(O)の2軍あり。
- ・TもOも記載がない歩兵はテネシー軍所属。
- ・歩兵と砲兵には師団番号あり。
- ・騎兵は師団に所属しない。
- ・砲艦には所属なし。

## (2.2.2) 南軍：

- ・全てミシシッピ軍に所属。
- ・歩兵と砲兵：ローマ数字=所属軍団名。  
アラビア数字=所属師団名。
- ・騎兵は軍団や師団に所属しない

## [2.3] 正面

- ・将校以外が正面を有し、駒の正面の辺を常時HxSに向ける。Hx頂点ではない。
- ・歩兵、砲兵、騎兵、縦隊マーカーは駒上方が正面。砲艦は艦首方向。

## 【4.】戦力記録表

- ・各ボックスが1戦力。
- ・損害による戦力喪失は左端、落伍兵による喪失は右端からマーカーを動かして表示。
- ・ユニットの現有戦力は、両マーカー間の空ボックス数。
- ・0戦力になるとユニット除去。
- ・落伍と損害を同時に被ると、損害を先に適用。
- ・初日シナリオは各ユニット完全戦力。二日目シナリオは影付きボックスが喪失戦力。

## 【5.】プレー手順

## 1. 先攻側移動 Ph

登場ユニットを開始Hxに配置。  
移動。

落伍による戦力喪失と回復。

全ての移動終了後、該当色の潰走マーカー  
取除。

## 2. 先攻側戦闘 Ph

## 3. 後攻側移動 Ph

## 4. 後攻側戦闘 Ph

## 5. タイム記録 Ph

## 【6.0】ZOC

- ・歩兵、砲兵、及び騎兵は隣接する正面の計3Hx、砲艦は左右舷側の計4Hxへ及ぼす。
- ・全ての地形へ及ぶ。
- ・EZOCへ進入、または自身のZOCへ敵ユニットを入れると、ユニットは直ちに移動終了。ただし停止したHxで残るMPで旋回可。
- ・移動開始時に既にEZOCにいる、または自身のZOCに敵ユニットがいるユニットは、同Hxを離脱前に旋回可。同ターンには戦闘参加不可。

## 【7.】スタック制限

- ・ユニット(歩兵、砲兵、騎兵、及び/または砲艦)は常時(移動中でも)2ユニットまで。
- ・同一Hxの2ユニットは正面が違ってよい。
- ・将校は無制限。
- ・絶壁Hxでは、陸上部分に歩兵、砲兵、または騎兵1ユニットと、水上部分に砲艦1ユニットのみ。将校は無制限。
- ・識別番号があるHxのみが使用可。

## 【8.】移動

## [8.4] 移動力

- ・歩兵、砲兵、砲艦=4。
- ・騎兵=6。
- ・将校=8。

## [8.5] 正面に応じた進入可能Hx

- ・下記を組み合わせて移動する。

## (8.5.1) 前方移動：

- ・直正面Hxへ進入(正面方向は同一のまま)。
- ・正面がない将校は全ての移動が前方移動。

## (8.5.2) 後方移動：

- ・直後面Hxへ進入(正面方向は同一のまま)。

## (8.5.3) 旋回：

## [8.6] MP消費

- ・前方移動=1。
- ・後方移動=2。
- ・旋回=HxS毎に1。  
縦隊、将校、砲艦はMP不要。
- ・小川HxS横断=Hx進入コスト2倍。

[8.8] ユニットは個々に、または同一Hxのユニットと一緒に(将校の利点を得る為に)移動。

## [8.10] 砲艦

- ・河川Hxには砲艦のみが進入可。
- ・HxP4を含む絶壁Hxにも進入できるが、支流を下るのは不可。

・他のユニットは河川 Hx に進入不可(絶壁 Hx には可)。テネシー河以北へ進入不可(含：Q4、R4、S5、及びT4)。

### 【9. 0】移動における将校の影響

- ・将校の利点を得るためには、ユニット(単複数)は開始時から終了時まで全移動 Ph 中に将校と同じ Hx にいること。
- ・指揮下部隊のユニットへのみ利点あり。
- ・U. S. Grant はテネシー軍の任意のユニット、B. C. Buell はオハイオ軍にのみ利点あり。
- ・A. Johnston、及び/または Beaugard は任意の南軍ユニットにのみ利点あり。
- ・南軍の軍団司令官はその軍団所属ユニットにのみ利点あり。
- ・両陣営の師団司令官はその師団所属ユニットにのみ利点あり。

[9.3-4] 将校の利点を得る歩兵と砲兵は全 MP。得ないと半減。騎兵と砲艦は将校から利点を得ない。

[9.5] A. Johnston が除去されると、次の南軍移動 Ph に任意の南軍歩兵に Beaugard を配置。

### 【10.】落伍兵

- ・移動 Ph に新規に 1 Hx 以上移動した歩兵は落伍兵で 1 戦力喪失(最大)。旋回のみでは喪失しない。
- ・自軍移動 Ph 開始時に EZOC にいる、または自身の ZOC に敵ユニットがいる歩兵は、元の Hx に留まると落伍兵は生じないが、落伍兵回復も不可。
- ・新 Hx に進入せず、EZOC におらず、その ZOC に敵ユニットがおらず、**加えて**元の Hx で旋回もしない歩兵は落伍兵の 1 戦力回復。
- ・歩兵のみが落伍兵で戦力を喪失し、回復可。

### 【11.】縦隊隊形

- ・戦闘隊形から縦隊隊形(縦隊マーカーで表示)へ、またはその逆へは、移動 Ph 中いつでも 1 MP で変更可。
- ・縦隊ユニットの正面は縦隊マーカーの上辺となる。ユニットの正面ではない。
- ・縦隊隊形から戦闘隊形へ変更したユニットは正面を変更可。
- ・縦隊ユニットは：
  - ZOC なし。
  - 旋回コスト不要。
  - 歩兵と将校は道路(沈下道路)及び/または小道沿いで 1/2MP 消費。
  - 砲兵と騎兵は道路のみで 1/2MP。
  - 橋梁 HxS を小川なしとして横断可。

戦闘で戦力半分(切上)。  
非支援下砲兵は 1/4。  
落伍兵の回復不可。

[11.4] 隊形変換では落伍は生じない。

・全移動 Ph 中に縦隊隊形(移動 Ph を縦隊で開始し終了し、隊形変換しない)のユニットは落伍兵を出さない。

[11.5] EZOC にいる、または自身の ZOC に敵ユニットがいても隊形変換可。

・撤退、潰走、または追撃中には変換不可。

[11.9] 歩兵、砲兵、騎兵のみが縦隊になれる。

・移動に関して、将校は常に縦隊とみなす。

・砲艦は常に戦闘隊形。

### 【12.】マップへの進入と離脱

- ・登場ターンの自軍移動 Ph 中に増援を登場 Hx に配置し、直ちにその Hx から移動開始可。
- ・登場遅延可。
- ・敵ユニット占拠 Hx には登場不可。
- ・1 Hx にルール上配置できるユニットより多い場合、残りは以降のターンに登場。

[12.4] Pittsburgh Landing に登場する増援は、Hx K2 かいずれかの P Hx に配置。P の # はその Hx への移動で消費する MP 数。

[12.5] Hx A5 に南軍がいると、この Hx に登場する北軍増援は A1~A4 か P に(MP 消費なしで)登場可。

[12.6] 自主的、または戦闘結果で盤外に出たユニットは再登場不可。VP に関して全滅とは見なさないが、損害は数える。

[12.7] P Hx から南軍ユニットが 2 個以上離脱すると、北軍は P Hx を増援登場に使用不可。

[12.8] 敵ユニット占拠 Hx を通って盤上に進入や、そこからの離脱は不可だが、EZOC や進入ユニットの ZOC に敵ユニットを入れる Hx を出入りは可。

### 【13.】戦闘 (MUST アタック)

[13.3] 敵ユニットに隣接する Hx におり、一方か両方が他方の ZOC にいると戦闘状態。

・EZOC に進入したユニット、または敵ユニットを自軍 ZOC 内にしたユニットは、戦闘に参加すること。

・戦闘状態になった後、戦闘に参加しないように旋回するのは不可。

[13. 4] EZOC に入る、及び/またはその ZOC 内に敵ユニットがいる非 Ph 側の全ユニットは防御側として戦闘参加。

・EZOC に入る、及び/またはその ZOC 内に敵ユニットがいる Ph 側の全ユニットは攻撃側として戦闘参加。

#### 【14.】 戦闘の解決

[14. 2] 全ての防御側ユニットは攻撃されること。全ての攻撃側ユニットは同じ防御側ユニットを攻撃すること。

[14. 11] 1-5 未満は 1-5、6-1 越は 6-1 コラム使用。

#### 【14. 9】 戦闘結果表のコラム決定

##### (14. 9. 1) コラム A :

全ての攻撃側が全ての防御側と小川 HxS 及び斜面 HxS で分けられている(斜面シンボルは防御側 Hx [単複数] にある)。

##### (14. 9. 2) コラム B :

(1) 全ての攻撃側は斜面 HxS 越しに攻撃(斜面シンボルは防御側 Hx [単複数] にある)。

(2) 全ての攻撃側は小川 HxS 越しに攻撃。

(3) 全ての防御側は沈下道路 Hx におり、全ての攻撃側は沈下道路 Hx にいない。

(4) (1)~(3)の組合せ(例:一部の攻撃側が(1)で、一部が(2)では、コラム B 使用)。

##### (14. 9. 3) コラム C :

他の状況。

#### 【15.】 戦闘結果

##### 【15. 2】 撤退(W)

・各ユニットは落伍兵 1 戦力喪失し、所有者が 1 Hx 後退させる。撤退後に旋回可。

##### 【15. 3】 潰走(R)

・各ユニットは落伍兵 2 戦力喪失し、敵側が 4 Hx 後退させる。潰走後に旋回可。

・潰走ユニットは:

潰走マーカー(その戦闘 Ph を行う陣営の色)を配置。

自軍移動 Ph に移動や旋回不可。

落伍兵の回復不可。

色に応じた側の移動 Ph 終了時にマーカー取除。

[15. 4] 敵ユニット、禁止地形(河川 Hx)、及び/または自軍がスタック制限までスタックする Hx のいずれかの組合せで完全に遮断されていると、撤退や潰走ユニットは除去。

・他の退却路があれば、盤外離脱は非強制。

・EZOC へ、EZOC を通る撤退や潰走可。ただし EZOC 外の退却路がない場合のみ。その様な移動は可及的に自軍盤端(南軍は南端、北軍は北端)へ向かうこと。

[15. 5] 撤退や潰走で、同一 Hx の全ユニットは共に留まること。

[15. 6] 両陣営が撤退や潰走する際は、攻撃側が先。

##### 【15. 7】 追撃(P)

・追撃結果が出ると、敵が空けた Hx へスタック制限まで移動可。

・追撃後に旋回可。

#### 【16.】 戦闘における将校の影響

・攻撃側ユニットの一部か全部に将校がおり、防御側にはいないと、-1 drm。

・防御側ユニットの一部か全部に将校がおり、攻撃側にはいないと、+1 drm。

・両陣営にいと drm なし。

・将校は指揮する部隊のユニットへのみ利点あり。

・U. S. Grant はテネシー軍の任意のユニットにのみ。D. C. Buell はオハイオ軍へのみ利点あり。

・A. Johnston、及び/または Beaugard は全ての南軍ユニットへ利点あり。

・南軍の軍団司令官はその軍団ユニットへのみ利点あり。

・両陣営の師団司令官はその師団ユニットへのみ利点あり。

##### 【16. 3】 将校の死傷(\*)

・戦闘結果表で表示されると、dr:6 で 1 将校除去(所有者選択)。

・将校がいなければ影響なし。

#### 【17.】 砲兵

・落伍兵は出ない。

・自主的に EZOC 進入不可(追撃でも)。

・他に退却路がない場合のみ、EZOC へ撤退可。

・潰走を被ると除去。全戦力は損害とみなし、戦闘で被った損害に満たしてもよい。

・敵砲兵のみと戦闘状態、または自軍歩兵と同一 Hx にいる砲兵は、戦闘に関して通常に扱う。

・単独でいる砲兵は通常に攻撃実行可。

・単独でいる砲兵は敵歩兵に攻撃されると、戦闘に関して戦力半減(切上)。

##### 【17. 7】 砲兵の長距離砲撃

・敵砲兵の前方射程 2 Hx の計 3 Hx の平地に進入すると +1 MP。

251659264

・砲艦はそれがいるどの Hx でも長距離の影響を受ける。

### 【18.】騎兵

・両陣営共に幾つでも投入可(任意)。投入毎に相手へ1 VP。  
・落伍兵は出ない。  
・常時全 MP 使用。将校不要。  
・自主的に EZOC 進入不可(追撃でも)。  
・他に退却路がない場合のみ、EZOC へ撤退可。  
・各騎兵は戦力1。

#### [18.7] 騎兵と同一 Hx の歩兵

・撤退で落伍兵は出ない。  
・潰走の落伍兵は1戦力のみ。  
・その騎兵は撤退や潰走で歩兵と一緒にいること。

### 【19.】砲艦

・河川、及び/または絶壁 Hx へのみ移動可。  
・落伍兵は出ない。  
・前面は持つが、旋回に MP 不要。  
・常時全 MP 使用可。将校不要。  
・砲艦にユニットは乗船不可。  
・攻撃側ユニットに隣接する絶壁 Hx(同じ河岸)にいる砲艦は攻撃されうる。  
・ある場合には、砲艦は敵ユニットの移動を停止させうるが、敵ユニットは砲艦を攻撃不可。

#### [19.5] 砲艦の長距離砲撃

・敵砲艦の側面射程 2 Hx の計 3 Hx(地形不問)に進入すると+1 MP。

### 【20.】タイム記録フェイズ

・初日シナリオと2日目シナリオは昼間(14 ターン)のみ行う。  
・選択の夜間ルールで両シナリオは3夜間ターン(灰色欄)延長。  
・戦役シナリオは 34 ターンで、選択の夜間ルールを使用。

### 【21.】勝利ポイント (VP)

[21.2] ゲーム終了時に VP を計算し、多い側が勝利。

#### (21.2.1) 損害 VP :

・除去した敵の損害。落伍兵には VP なし。  
・騎兵の除去はボーナス VP のみ。1 損害 VP は計上しない。

#### (21.2.2) ボーナス VP :

・ユニット完全全滅で得る(損害 VP に加算)。

#### (21.2.3) 重要地点の占領 VP :

・ユニットを最後に通過させるか、隣接させると占領。

#### [21.3] 自動的勝利

・全ての敵ユニットを除去、盤外へ離脱させる、及び/または盤上登場を阻止すると。

## 【22.】選択ルール

### [A. ] 夜間ターン

#### (A.1) 夜間移動 :

- ・EZOCへ移動、または自身のZOCに敵ユニットを入れても停止不要。
- ・EZOCで移動開始、または自身のZOCに敵ユニットがいるユニットは、同Hxを離れて同一移動Ph中に同一敵ユニットのZOCや他のEZOCに再進入可。
- ・将校は1個のユニットの上に直接置き、全移動Ph中そのユニットに留まること。同一Hxの他のユニットは移動中に将校の利点なし。

#### (A.2) 夜間戦闘 :

- ・各戦闘で両陣営はdrして比較 :  
同数＝通常に扱う。  
攻撃側＞防御側＝差だけ戦力比増。  
攻撃側＜防御側＝差だけ戦力比減。

#### (A.3) ユニットの再編成 :

- ・同一兵科の2ユニットが同一Hxにいること。
- ・騎兵と砲艦は再編成不可。
- ・移動Ph中にEZOCにおらず、また自身のZOCに敵ユニットを有さないユニットが可。同ターンは移動、旋回、隊形変換、落伍兵回復は不可。
- ・1ユニットを取除き、他方は両ユニットの合計戦力で残す。再編成での除去はボーナスVPなし(ユニットの損害VPのみ計上)。
- ・取除くユニットに残っている戦力数分を、残すユニットの損害から除去。取除くユニットに戦力が残っていると、残すユニットの落伍兵戦力を同数取除く。
- ・取除くユニットの全戦力を残すユニットに移すことができなければ、再編成は不可。

#### (A.3.d) 将校の再編成 :

- ・ある部隊(軍団と師団)の指揮を執ると宣言すればよい(紙に記録)。
- ・U. S. Grant、D. C. Buell、A. Johnston、及びBeauregardは再編成したり、他の将校がその地位を執るのは不可。

### [B. ] 側面態勢

- ・EZOCにはいないが、そのZOCに敵ユニットを有す様に配置された戦闘隊形のユニットは、攻撃時でも防御時でも側面態勢にある。
- ・側面態勢ユニットは戦闘に関して戦力2倍。
- ・歩兵は敵砲兵(歩兵と同一Hxにいない)に対して側面態勢を取り、敵砲兵の戦力半減と同時に戦力2倍可。側面態勢ユニットが縦隊隊形の場合でも生じ得る。
- ・縦隊ユニットはZOCを持たないが、側面態勢されるかに関して、その正面を用いる。

- ・砲艦は側面態勢に使用され得、敵ユニットは側面態勢位置へ移動可。

### [C. ] 銃剣突撃

- ・攻撃側は、歩兵を含む戦闘のdr前に宣言可。
- ・攻撃側は撤退結果無視(潰走は適用)。
- ・防御側は撤退や潰走を被り、攻撃側は潰走でなければ自動的に追撃可。
- ・攻撃側の損害は2倍。

### [D. ] 捕虜

- ・撤退や潰走するユニットは可能なら行うこと。
- ・敵ユニット、禁止地形、及び/または自軍で一杯のHxの組合せで完全に遮断されていて撤退や潰走できないユニットは除去されず、代わりに損害と落伍兵の損害が2倍。
- ・追加の損害と落伍兵は捕虜であり、紙片記録。
- ・撤退や潰走するユニットが行わなかった際は、追撃不可。ただし追加損害でHx中の全ての敵ユニットが除去では可。
- ・騎兵は追加落伍兵を生じさせない。追加の損害には影響なし。
- ・潰走した砲兵の全戦力は捕虜とみなす。再編成中に、捕獲した敵砲兵の戦力毎に砲兵の損害を1戦力回復可。

### [E. ] 敵前旋回(180°旋回)

- ・歩兵、砲兵、騎兵は、1または3HxS旋回に1MP。
- ・2HxS旋回は2MPのまま。

### [F. ] Hxごとのユニット数のオプション

- ・各Hxに30空間占拠値(移動表参照)までスタック可。絶壁Hxの陸地部分では15。
- ・Hxを通過するユニットにも適用。
- ・既に一杯のHxの歩兵は落伍兵回復不可。
- ・砲艦は本ルールに影響されない。

### [G. ] 南軍の初日の初期配置オプション

- ・初日シナリオや戦役シナリオにて。
- 1. 第1波 : いずれかの歩兵4個、いずれかの砲兵3個、騎兵いくつでも、及び将校いくつでも。
- 2. 第2波 : いずれかの歩兵5個、いずれかの砲兵2個、騎兵いくつでも、及び将校いくつでも。
- 3. 第3波 : 残り全て。
- ・他の全ての初期配置情報はやはり適用。

### [H. ] 戦場の霧

- ・2方法あり。

#### (H.1) 戦力の隠蔽 :

- 2枚の戦力記録表の間にゲーム箱を置き、互いに見れない様に。

b. 戦闘 Ph 開始時に、両軍は戦闘に参加するユニット(のみ)の戦力を明示。

### (H.2) 隠蔽ユニット：

- ・最も近い敵ユニットから 3Hx 以上離れたユニットは裏返す。
- ・2Hx 以内に入るか、敵ユニットが入ると直ちに表へ。

### ■ The Questions Box (Gen. Mag. Vol. 18, Nr. 1) 〔訳註：これは Battleline 版への Q&A では?〕

- ・南軍ユニットが占拠する Hx A5 に登場する北軍増援は以北の盤端 Hx に登場可。これら全 Hx も占拠ならば非占拠の北端 Hx から登場。他の増援は登場 Hx より西方か東方の任意の北端 Hx から。
- ・ZOC 内の全ユニットは戦闘に参加すること。
- ・夜間に EZOC 内ユニットは依然として攻撃必要。
- ・同一 Hx のユニットが潰走する際は、指揮官も一緒に潰走し、潰走マーカがある間は同じく移動不可。
- ・砲艦は絶壁 HX にいると、同一河岸の隣接 Hx から攻撃され得る(通常 CRT 結果で)。そうでなければ、敵ユニットは隣接 Hx へ移動できるが、同 Ph の移動を停止し、攻撃も実行不可。
- ・Sweeny Detachment と 47TH TENNESSEE にも歩兵除去の 5 VP を適用。

### ■ 略語一覧：

dr = 6面体サイコロ 1個振り  
 drm = サイの目修整  
 EZOC = 敵の ZOC  
 Hx = ヘクス  
 HxS = ヘクスサイド  
 MP = 移動ポイント  
 Ph = フェイズ  
 VP = 勝利ポイント  
 ZOC = 支配地域

|                               |              |
|-------------------------------|--------------|
| Pakfront/YAGA 2014 年 7 月例会配布用 |              |
| 入手                            | 10, V, 2014  |
| 脱稿                            | 17, VI, 2014 |
| 文責                            | パック 1号       |

### 今月の課題曲 The Battle Hymn of the Republic

Mine eyes have seen the glory of the coming  
 of the Lord:  
 He is trampling out the vintage where the  
 grapes of wrath are stored;  
 He hath loosed the fateful lightning of His  
 terrible swift sword:  
 His truth is marching on.  
**(Chorus)**  
 Glory, glory, hallelujah!  
 Glory, glory, hallelujah!  
 Glory, glory, hallelujah!  
 His truth is marching on.

I have seen Him in the watch-fires of a  
 hundred circling camps,  
 They have builded Him an altar in the evening  
 dews and damps;  
 I can read His righteous sentence by the dim  
 and flaring lamps:  
 His day is marching on.  
**(Chorus)**

I have read a fiery gospel writ in burnished  
 rows of steel:  
 "As ye deal with my contemners, so with you  
 my grace shall deal;  
 Let the Hero, born of woman, crush the  
 serpent with his heel,  
 Since God is marching on."  
**(Chorus)**

He has sounded forth the trumpet that shall  
 never call retreat;  
 He is sifting out the hearts of men before  
 His judgment-seat:  
 Oh, be swift, my soul, to answer Him! Be  
 jubilant, my feet!  
 Our God is marching on.  
**(Chorus)**

In the beauty of the lilies Christ was born  
 across the sea,  
 With a glory in his bosom that transfigures  
 you and me:  
 As he died to make men holy, let us die to  
 make men free,  
 While God is marching on.  
**(Chorus)**

He is coming like the glory of the morning  
 on the wave,  
 He is wisdom to the mighty, He is honour to  
 the brave;  
 So the world shall be His footstool, and the  
 soul of wrong His slave,  
 Our God is marching on.  
**(Chorus)**

## 初日シナリオ

- ・ 1862 年 4 月 6 日。
- ・ ゲームの長さ：14 ターン(選択夜間ルールで 3 ターン延長)。
- ・ 初期配置：北軍先、次に南軍。ユニットの正面方向は自由。
- ・ 先攻側：南軍。

### 1. 北軍戦闘序列

#### a. 初期配置 全て戦闘隊形。

(1) 歩兵 HARE、MARSH、RAITH、TUTTLE、McARTHUR、SWEENEY、WILLIAMS、VEATCH、LAUMAN、McDOWELL、STUART、HILDERBRAND、BUCKLAND、PEABODY、MILLER、及び NON BRIGADED はその名がある駐屯地 Hx に配置。

(2) 将校 McCLEARNAND、W. WALLACE、HURLBUT、SHERMAN、及び PRENTISS は指揮下の歩兵の Hx に配置。

(3) テネシー軍の第 1、2、4、5、及び 6 師団の砲兵は、同一師団の歩兵の Hx に配置。NON BRIGADED 砲兵は NON BRIGADED 歩兵の Hx に。

(4) 砲艦 TYLER を Hx P3 に配置。

#### b. 増援 戦闘隊形でも縦隊隊形でも登場可。

(1) 第 4 ターン=Pittsburgh Landing に将校 U. S. GRANT。

(2) 第 9 ターン=Pittsburgh Landing に騎兵の登場開始。各ターンに 1 ユニット。

(3) 第 10 ターン=Hx A5 に歩兵 DETACHMENT SWEENEY。

(4) 第 11 ターン=Hx L7 に砲艦 LEXINGTON。

(5) 第 12 ターン=Hx A5 にテネシー軍第 3 師団の将校 L. WALLACE、歩兵 SMITH、THAYER、WHITTLESEY、及び SMITH [訳註：この SMITH は誤記?]。テネシー軍第 3 師団の砲兵。

(6) 第 14 ターン=Pittsburgh Landing に歩兵 AMMEN。

(7) 第 15 ターン(夜間)=Pittsburgh Landing に将校 NELSON と BUELL。歩兵 HAZEN と BRUCE。

(8) 第 17 ターン(夜間)=Pittsburgh Landing に将校 McCOOK と CRITTENDEN。歩兵 ROUSSEAU、KIRK、GIBSON、BOYLE、及びオハイオ軍第 5 師

団の SMITH。オハイオ軍第 2、5 師団の砲兵。

### 2. 南軍戦闘序列

#### a. 初期配置 全てを初日開始線以南に配置。

(1) 第 1 波=全て戦闘隊形。  
歩兵 CHALMERS、HINDMAN、GLEBURNE、及び WOOD は最も近い北軍ユニットから 3 Hx 以上離すこと。第 III 軍団の砲兵。

(2) 第 2 波=全て戦闘隊形。  
歩兵 GIBSON、ANDERSON、POND、GLADDEN、及び JACKSON は最も近い北軍ユニットから 4 Hx 以上離すこと。第 II 軍団の砲兵。

(3) 第 3 波=戦闘隊形でも縦隊隊形でもよい。  
歩兵 RUSSELL、STEWART、JOHNSON、STEPHENS、TRABUE、BOWEN、及び STATHAM は最も近い北軍ユニットから 5 Hx 以上離すこと。第 I、及び予備軍団の砲兵。

(4) 将校 A. JOHNSTON、POLK、BRAGG、HARDEE、BRECKENRIDGE、CLARK、CHEATHAM、RUGGELS、及び WITHERS は指揮下の歩兵の Hx に配置。

b. 増援 戦闘隊形でも縦隊隊形でも登場可。  
第 15 ターン(夜間)=Hx M23 か Q23 に歩兵 47th TENNESSEE。

### 3. 第 1 ターンの奇襲

- ・ 南軍の最初の戦闘 Ph に、南軍の攻撃の全ての基本戦力比は 2 増。
- ・ 撤退や潰走結果による北軍の落伍兵数は 2 倍。

### 4. 勝利ポイント

a. シナリオ終了時に Pittsburgh Landing を占領する南軍は 100VP 得る。

b. シナリオ終了時に Pittsburgh Landing を占領する北軍は 75VP 得る。

## 2 日目シナリオ

- ・ 1862 年 4 月 7 日。
- ・ ゲームの長さ：14 ターン(選択夜間ルールで 3 ターン延長)。
- ・ 初期配置：南軍先、次に北軍。ユニットの正面方向は自由。
- ・ 先攻側：北軍。

### 1. 北軍戦闘序列

**a. 初期配置** 戦闘隊形でも縦隊隊形でもよい。

(1) 歩兵 HARE、RAITH、SMITH(テネシー軍第 3 師団)、THAYER、WHITTLESEY、WILLIAMS、VEATCH、LAUMAN、McARTHUR、McDOWELL、STUART、HILDERBRAND、及び BUCKLAND は、所属師団番号を含む Hx の 1 Hx 以内に配置。

NON BRIGADED 歩兵はこれらの配置 Hx の 1 Hx 以内に。

歩兵 KIRK、ROUSSEAU、GIBSON、AMMEN、HAZEN、BRUCE、BOYLE、及び SMITH(オハイオ軍第 5 師団)は、オハイオ軍開始線(破線と Pittsburgh Landing 近辺の小川 HxS で構成)内に配置。

注意：歩兵 McARTHUR とテネシー軍第 2 師団砲兵は再編成されており、SHERMANN の指揮下。

(2) 将校 U. S. GRANT、McCLERNAND、L. WALLACE、HURLBUT、SHERMAN、BUELL、McCOOK、NELSON 及び CRITTENDEN は指揮下のユニットの Hx に配置。

(3) テネシー軍第 1、2、3、4、及び 5 師団砲兵と、オハイオ軍第 2、及び 5 師団砲兵は、同一師団の歩兵の Hx に配置。

NON BRIGADED 砲兵は NON BRIGADED 歩兵の Hx に。

(4) 砲艦 TYLER を Hx L2、LEXINGTON を Hx M3 に配置。

(5) 北軍ユニットから 1 Hx 以内に騎兵を幾つでも。初期配置しなかった騎兵は、どのターンでも各ターンに 1 個ずつ、増援として登場可。

**b. 増援** 戦闘隊形でも縦隊隊形でも登場可。

第 10 ターン=Pittsburgh Landing に将校 WOOD、歩兵 GARFIELD と WAGNER。

### 2. 南軍戦闘序列

**a. 初期配置** 全てのユニットは 2 日目開始線以南に配置。戦闘隊形でも縦隊隊形でもよい。

(1) 歩兵 RUSSEL、STEWART、JOHNSON、STEPHENS、GIBSON、ANDERSON、POND、GLADDEN、CHALMERS、JACKSON、HINDMAN、CLEBURNE、WOOD、47TH TENNESSEE、TRABUE、BOWEN、及び STATHAM。

(2) 将校 BEAUREGARD、POLK、BRAGG、HARDEE、BRECKENRIDGE、CLARK、CHEATHAM、RUGGLES、及び WITHERS は歩兵を含む Hx に配置。

(3) 第 I、II、III、及び予備軍団の砲兵。

**b. 増援**

第 7 ターン=Hx A19 に騎兵の登場開始。各ターンに 1 ユニット。

### 3. 勝利ポイント

**a.** シナリオ終了時に Shiloh 教会 Hx を占領する南軍は 25VP 得る。

**b.** シナリオ終了時に Shiloh 教会 Hx を占領する北軍は 25VP 得る。

**c.** 初日の戦闘による損害(戦力記録表の影付きボックス)の VP は得る。

全滅したユニットからボーナス VP を得、その戦力の半分(切上)は VP に関して損害とみなす。加えて、将校 A. JOHNSTON、W. WALLACE、及び PRENTISS は戦死しており、VP を得る。



**戦役シナリオ**

- ・ 1862 年 4 月 6 & 7 日。
- ・ ゲームの長さ：34 ターン。
- ・ 初期配置：北軍先、次に南軍。ユニットの正面方向は自由。
- ・ 先攻側：南軍。

**1. 北軍戦闘序列****a. 初期配置** 全て戦闘隊形。

(1) 歩兵 HARE、MARSH、RAITH、TUTTLE、McARTHUR、SWEENEY、WILLIAMS、VEATCH、LAUMAN、McDOWELL、STUART、HILDERBRAND、BUCKLAND、PEABODY、MILLER、及び NON BRIGADED は、その名がある駐屯地 Hx に配置。

(2) 将校 McCLERNAND、W. WALLACE、HURLBUT、SHERMAN、及び PRENTISS は指揮下の歩兵の Hx に配置。

(3) テネシー軍の第 1、2、4、5、及び 6 師団の砲兵は、同一師団の歩兵の Hx に配置。NON BRIGADED 砲兵は NON BRIGADED 歩兵の Hx に。

(4) 砲艦 TYLER を Hx P3 に配置。

**b. 増援** 戦闘隊形でも縦隊隊形でも登場可。

(1) 4 月 6 日第 4 ターン=Pittsburgh Landing に将校 U. S. GRANT。

(2) 4 月 6 日第 9 ターン=Pittsburgh Landing に騎兵の登場開始。各ターンに 1 ユニット。

(3) 4 月 6 日第 10 ターン=Hx A5 に歩兵 TACHMENT SWEENEY。

(4) 4 月 6 日第 11 ターン=Hx L7 に砲艦 LEXINGTON。

(5) 4 月 6 日第 12 ターン=Hx A5 に将校 L. WALLACE、テネシー軍第 3 師団の歩兵 SMITH、THAYER、WHITTLESEY、及び SMITH [訳註：この SMITH は誤記?]。テネシー軍第 3 師団の砲兵。

(6) 4 月 6 日第 14 ターン=Pittsburgh Landing に歩兵 AMMEN。

(7) 4 月 6 日第 15 ターン(夜間)=Pittsburgh Landing に将校 NELSON と BUELL。歩兵 HAZEN と BRUCE。

(8) 4 月 6 日第 17 ターン(夜間)=Pittsburgh Landing に将校 McCOOK と CRITTENDEN。歩兵

ROUSSEAU、KIRK、GIBSON、BOYLE、及びオハイオ軍第 5 師団の SMITH。オハイオ軍第 2、及び 5 師団の砲兵。

(9) 4 月 7 日第 10 ターン=Pittsburgh Landing に将校 WOOD。歩兵 GARFIELD と WAGNER。

**2. 南軍戦闘序列****a. 初期配置** 全てを初日開始線以南に配置。

(1) 第 1 波=全て戦闘隊形。歩兵 CHALMERS、HINDMAN、CLEBURNE、及び WOOD は最も近い北軍ユニットから 3 Hx 以上離すこと。第 III 軍団の砲兵。

(2) 第 2 波=全て戦闘隊形。歩兵 GIBSON、ANDERSON、POND、GLADDEN、及び JACKSON は最も近い北軍ユニットから 4 Hx 以上離すこと。第 II 軍団の砲兵。

(3) 第 3 波=戦闘隊形でも縦隊隊形でもよい。歩兵 RUSSEL、STEWART、JOHNSON、STEPHENS、TRABUE、BOWEN、及び STATHAM は最も近い北軍ユニットから 5 Hx 以上離すこと。第 I、及び予備軍団の砲兵。

(4) 将校 A. JOHNSTON、POLK、BRAGG、HARDEE、BRECKENRIDGE、CLARK、CHEATHAM、RUGGELS、及び WITHERS は指揮下の歩兵の Hx に配置。

**b. 増援** 戦闘隊形でも縦隊隊形でも登場可。

(1) 4 月 6 日第 15 ターン(夜間)=Hx M23 か Q23 に歩兵 47th TENNESSEE。

(2) 4 月 7 日第 7 ターン=Hx A19 に騎兵の登場開始。各ターンに 1 ユニット。

**3. 第 1 ターンの奇襲**

- ・ 南軍の最初の戦闘 Ph に、南軍の攻撃の全ての基本戦力比は 2 増。

- ・ 撤退や潰走結果による北軍の落伍兵数は 2 倍。



## 移動表

| 兵科 | 空間占拠値   | 移動ポイント |      |
|----|---------|--------|------|
|    |         | 将校あり   | 将校なし |
| 歩兵 | 戦力毎に1   | 4      | 2    |
| 将校 | ユニット毎に1 | 8      | —    |
| 砲兵 | 戦力毎に3   | 4      | 2    |
| 砲艦 | ユニット毎に6 | 4      | 4    |
| 騎兵 | ユニット毎に7 | 6      | 6    |

| 移動タイプ    | 移動ポイント |      |      |      |      |      | 将校 | 砲艦** |
|----------|--------|------|------|------|------|------|----|------|
|          | 歩兵     |      | 砲兵   |      | 騎兵   |      |    |      |
|          | 戦闘隊形   | 縦隊隊形 | 戦闘隊形 | 縦隊隊形 | 戦闘隊形 | 縦隊隊形 |    |      |
| 前方移動     | 1      | 1    | 1    | 1    | 1    | 1    | 1  |      |
| 後方移動     | 2      | —    | 2    | —    | 2    | —    | —  |      |
| 1 HxS 旋回 | 1      | 0    | 1    | 0    | 1    | 0    | 0  |      |
| 小川渡河     | x2     | x2   | x2   | x2   | x2   | x2   | —  |      |
| 道路移動     | *      | 1/2  | *    | 1/2  | *    | 1/2  | —  |      |
| 小道移動     | *      | 1/2  | *    | *    | *    | *    | —  |      |
| 橋梁横断     | x2     | 0    | x2   | 0    | x2   | 0    | —  |      |
| 隊形変換     | 1      | 1    | 1    | 1    | 1    | 1    | —  |      |
| 長距離砲撃    | +1     | +1   | +1   | +1   | +1   | +1   | +1 |      |

\* : ユニットはこの地形を通常に移動。  
\*\* : 河川と絶壁 Hx のみ。

## 勝利ポイント表

下記の様に VP を得る :

- 歩兵戦力の損害毎 : 2 VP。
- 砲兵戦力の損害毎 : 3 VP。
- 砲艦戦力の損害毎 : 1 VP。
- 駐屯地 Hx の占領毎 : 5 VP。
- 歩兵、砲兵、及び砲艦の除去毎 : 5 VP。
- 騎兵の除去毎 : 3 VP。
- 将校の除去毎 : 師団 = 5 VP。  
軍団 = 7 VP。  
軍 = 10 VP。
- 歩兵や砲兵の捕虜戦力毎 : 2 VP。

## 戦闘結果表

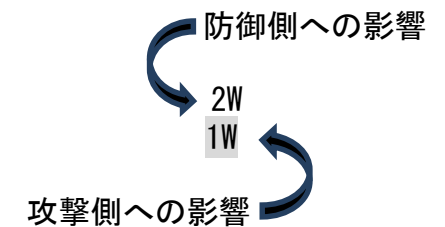
| dr | 1-5 1-4 1-3 |     |     | 1-2 |     |     | 1-1 |     |     | 2-1 |     |     | 3-1 |     |     | 4-1 |     |     | 5-1 |     |     | 6-1 |     |     |
|----|-------------|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
|    | A           | B   | C   | A   | B   | C   | A   | B   | C   | A   | B   | C   | A   | B   | C   | A   | B   | C   | A   | B   | C   | A   | B   | C   |
| 0  | 2P          | 2P  | 2P  | 2   | 2W  | 2W  | 2W  | 2R  | 2R  | 2W  | 2R  | 2R  | 2R  | 3R  | 3R  | 2R  | 3R  | 3R  | 3R  | 3R  | 3R  | 3R  | 3R  | 3R  |
|    | 2R          | 2R  | 2R  | 1   | 1W  | 1P  | 1P  | 1P  | P   | 1P  | P   | P   | 1P  | P   | P   | P   | P   | P   | P   | P   | P   | P   | P   | P   |
| 1  | 1P          | 1P  | 2P  | 2P  | 2W* | 2W* | 2   | 2W* | 2W* | 2*  | 2R* | 2R* | 2W* | 2R* | 2R* | 2R* | 2R* | 3R* | 2R* | 3R* | 3R* | 3R* | 3R* | 3R* |
|    | 2R          | 2R  | 2R  | 2W  | 1W  | 1W  | 1   | 1P  | 1P  | 1   | 1P  | P   | 1P  | 1P  | P   | 1P  | P   | P   | P   | P   | P   | P   | P   | P   |
| 2  | 1P          | 1P  | 1P  | 1P  | 1W  | 1W  | 1   | 1W  | 1W  | 1   | 1W  | 1W  | 1W  | 2R  | 2R  | 2R  | 2R  | 2R  | 2R  | 2R  | 3R  | 2R  | 3R  | 3R  |
|    | 3R          | 2R  | 2R  | 2W  | 1W  | 2W  | 1W  | 1   | 1   | 1   | 1   | 1   | 1   | 1P  | 1P  | 1P  | 1P  | P   | 1P  | P   | P   | 1P  | P   | P   |
| 3  | P           | P   | 1P  | 1P  | 1P  | 1   | 1P  | 1   | 1   | 1   | 1   | 1   | 1   | 1W  | 1W  | 2W  | 2R  | 2R  | 2W  | 2R  | 2R  | 2W  | 2R  | 3R  |
|    | 3R          | 3R  | 2R  | 2W  | 2W  | 1W  | 2W  | 1   | 1   | 1W  | 1   | 1   | 1W  | 1   | 1   | 1W  | 1P  | 1P  | 1W  | 1P  | P   | 1W  | 1P  | P   |
| 4  | P           | P   | 1P  | 1P  | 1P  | 1P  | 1P  | 1   | 1   | 1P  | 1   | 1   | 1P  | 1   | 1   | 1W  | 2W  | 2W  | 1W  | 2W  | 2R  | 2W  | 2R  | 2R  |
|    | 3R          | 3R  | 3R  | 2W  | 2W  | 2W  | 2W  | 1W  | 1   | 2W  | 1W  | 1   | 2W  | 1W  | 1   | 2W  | 1W  | 1P  | 2W  | 1W  | 1P  | 2W  | 1W  | P   |
| 5  | P           | P   | P   | 1P  | P   | 1P  | P   | 1P  | 1   | P   | 1   | 1   | 1P  | 1   | 1   | 1W  | 1W  | 1W  | 1W  | 1W  | 2W  | 1W  | 2W  | 2R  |
|    | 3R          | 3R  | 3R  | 2W  | 2R  | 2W  | 2R  | 2R  | 1W  | 2R  | 1W  | 1W  | 2W  | 1W  | 1W  | 2W  | 1W  | 1   | 2W  | 1W  | 1P  | 2W  | 1W  | 1P  |
| 6  | P           | P   | P   | P   | P   | P   | P   | P   | 1P  | P   | P   | 1   | P   | 1P  | 1   | 1P  | 1W  | 1W  | 1P  | 1W  | 1W  | 1P  | 1W  | 1W  |
|    | 3R*         | 3R* | 3R* | 2R* | 3R* | 2R* | 3R* | 2R* | 2W* | 2R* | 2R* | 1W  | 2R* | 2R* | 1W  | 2R* | 2R* | 1W  | 2R* | 2R* | 1W  | 2R* | 2R* | 1W  |
| 7  | P           | P   | P   | P   | P   | P   | P   | P   | P   | P   | P   | P   | P   | P   | 1P  | 1P  | 1P  | 1P  | 1P  | 1P  | 1W  | 1P  | 1W  | 1W  |
|    | 3R          | 3R  | 3R  | 3R  | 3R  | 3R  | 3R  | 3R  | 2R  | 3R  | 2R  | 2W  | 3R  | 2R  | 2R  | 2R  | 2R  | 2R  | 2R  | 2R  | 2R  | 2R  | 2R  | 2R  |

### 戦闘結果の説明：

- 1~3 : 損害数。  
 W(撤退) : 所有者が1Hx 後退させ、各ユニットは落伍兵1 戦力喪失。  
 R(潰走) : 相手側が4Hx 後退させ、該当色の潰走マーカー配置。各ユニットは落伍兵2 戦力も喪失。  
 P(追撃) : 空いた敵 Hx へ移動可。  
 \* : 再度 dr し、6 なら将校 1 人除去。

### 戦闘の備考：

- 砲兵 : 単独では現有戦力半減(切上)。潰走で除去。  
 側面態勢 : 現有戦力2 倍。  
 縦隊 : 現有戦力半減(切上)。ZOC 喪失。  
 夜間 : 互いの dr で基本戦力比をシフト。  
 将校 : 攻撃側=-1drm。  
           防御側=+1drm。  
 銃剣突撃 : 「W」結果無視。攻撃側の損害2 倍。



251659264