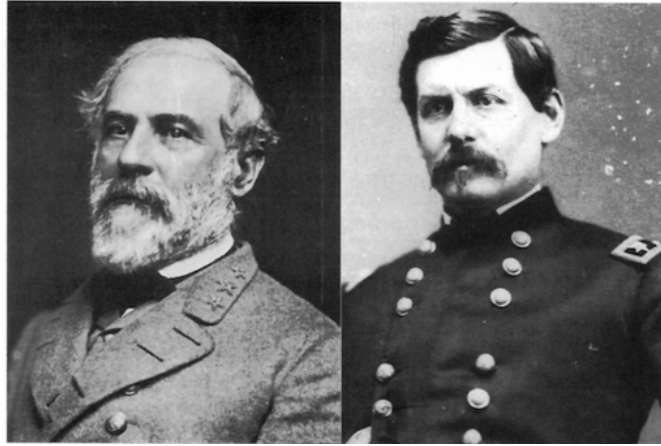


FRAYSER'S FARM: WASTED OPPORTUNITY



専用ルール

- 16.0 イントロダクション
- 17.0 セットアップ
- 18.0 勝利条件
- 19.0 特別ルール
- 20.0 フォリオノート
- 21.0 戦闘序列

16.0 イントロダクション

16.1 歴史的背景

5日ほど前、北軍ジョージ・マクレラン率いるポトマック軍は、ヴァージニアジェームズ・ヨーク半島を遡る長い作戦行動の後、南軍の首都であるリッチモンド攻略の準備を終えた。6月25日、北軍は小さな襲撃を行ったが、これは大規模な攻撃を援護する砲兵の為の場所を確保する為だけの攻撃であった。この襲撃は成功したが、すでに遅すぎた。

防御側の南軍(新たに北バージニア軍と改名)はすでに大幅に増強され、さらに新たな司令官ロバート・E・リーを得ていた。26日、リーはマクレランをリッチモンドから追い払う為に計画された作戦行動を開始する。最初の2日で、リーはマクレランに退却と、北軍補給基地の半島北部から南部へのシフトを強いた。このシフトは幌馬車隊の巨大な縦列を移動させる事で達成された。すべての幌馬車隊は、グレンデルとして知られている交差点を通過しなくてはならなかった。

リーはマクレランの意図と移動ルートを推測し、これに対する作戦を立てた。30日午前の半ばに軍の大半をグレンデルに集結し、マクレランの幌馬車隊を壊滅させ、北軍を分断し、可能なら罠にかける予定である。マクレランもリーの攻撃を予測し、自軍の2/3をグレンデルに集結させたが、自身はこの交差点から遠ざかり、自分に代わる野戦司令官を任命する事もしなかった。

結局、リーの野心的過ぎる計画は、経験不足の兵(リー自身も含む)によって崩壊した。最大の失敗はストーンウォール・ジャクソンであった。彼は無気力に陥り(実際数時間眠った)、この戦闘にほとんど何の影響も及ぼす事は無かった。予定されている戦場に辿り着いたのは集結した縦隊の1つだけであり、その縦隊はグレンデル西の農園(この農園は以前の所有者の名前のまま、フレイザー農園と呼ばれていた)で猛烈な戦闘を行った後で停止した。分断された北軍は自身の場所を辛うじて固守した後、夜になってからひっそりと戦場を後にした。

16.2 ゲームの進行

このゲームは1862年6月30日の朝に始まり、同じ日の夕方まで行われる。南軍プレイヤーは数的優位を持っているが、移動によって集結させる必要が在る。南軍プレイヤーは起伏の多い地形によって移動を妨げられ、其の為自軍を3つに分ける事が必要となり、その1つは進入不可能なホワイトオーク沼(White Oak Swamp)の北で孤立する。(注意: マップ上の羅針盤は左に60度回転させなくてはならない)。北軍プレイヤーはHQの数が足り無い為ユニットを移動させる為にはダイスロールを

行わなくてはならず、南軍の前進に細心の注意を払う必要が在り、さらに幌馬車隊を速やかに移動させなくてはならない。北軍プレイヤーの1つのミス、あるいは南軍プレイヤーの幸運によって、日没による戦闘の終結を待たずに北軍の防御ラインは崩壊する。

16.3 フォリオのコンポーネント

このフォリオには標準ルール、専用ルール(戦闘結果表と地形効果表を含む)、17"×22"マップ(ターン記録トラックを含む)1枚、100個のカウンターが印刷された型抜きシート1枚が含まれている。南軍ユニットの背景色はグレー、北軍ユニットの背景色はブルーになっている。

プレイヤーノート: 混乱マーカーの数が少ないのはゲームデザイン上の意図では無く単にカウンターシートに余裕が無かった為である。プレイヤーは必要なマーカーを自由に自作してほしい。

17.0 セットアップ

17.1 はじめに

各々のプレイヤーがどちらの軍を指揮するか決定を行う。マップを配置し、軍とフォーメーションによってユニットの分類を行う。各々のプレイヤーは、以下の17.2と17.3の指示に従って自身のユニットをマップ上に配置し、増援の配置を行う。ユニットのマップ上への配置は、フォーメーション、ID、4桁のヘクス番号によって指定されている。"w/1"や"w/2"の表記は、指定されたヘクスから1ヘクス(w/1)又は2ヘクス(w/2)以内に配置する事を表している。増援は、フォーメーション、ID、進入場所(進入ヘクス又は進入ボック

ス)によって指定されている。増援の登場ターンは“T”によって表示されている(例：“T2”はそのユニットが第2ターンの所有プレイヤーの移動フェイズ開始時に到着する事を表している)。

南軍プレイヤーが、第1プレイヤーである。このゲームは第1ゲームターンの第1プレイヤー移動フェイズから始まる。ゲームターンマーカーをターン記録トラックの第1ターン枠に配置する事。このゲームは7ゲームターン行われる：第7ゲームターン終了時に、セクション 18.0 に従って勝者の判定を行う。

17.2 南軍のセットアップ

HQ：到着 T1 進入ヘクス“F”(3410)

D.H. Hill (無効状態)：フォーメーション 9 と共に到着

Jackson：第2ターン以降の各々の南軍移動フェイズの開始時にダイスロールを行う；ダイスロールが1の場合、活動状態で進入ヘクス“C”(0822)から進入する。

Longstreet (有効)：フォーメーション 1 と共に到着

Magruder (無効)：フォーメーション 4 と共に到着(自身の旅団と共に)

フォーメーション 1：到着 T1 進入ヘクス“F”(3410)から

フォーメーション 2：到着 T2 進入ヘクス“F”(3410)から

フォーメーション 3(Ransom 以外)：指定されたターンに、各々のユニットはダイスロールを行う；ユニットは進入ヘクス“E”(3022)に到着
T1：1-2 の場合到着
T2：1-4 の場合到着
T3：自動的に到着

フォーメーション 3 (Ransom)：第3ターン以降の各々のターンにダイスロールを行う；ダイスロールが“1”の場合、進入ヘクス“D”(2123)に到着する。

フォーメーション 4：到着 T3 進入ヘクス“F”(3410)から

フォーメーション 5：到着 T3 進入ヘクス“F”(3410)から

フォーメーション 6：到着 T3 進入ヘクス“F”(3410)から

フォーメーション 7：指定されたターンに、各々のユニットはダイスロールを行う；ユニットは進入ヘクス“C”(0822)に到着
T1：1 の場合到着
T2：1-3 の場合到着
T3：自動的に到着

フォーメーション 8：指定されたターンに、各々のユニットはダイスロールを行う；ユニットは進入ヘクス“C”(0822)に到着
T2：1-2 の場合到着
T3：自動的に到着

フォーメーション 9：到着 T4 進入ヘクス“C”(0822)から

フォーメーション 10：到着 T3 進入ヘクス“C”(0822)から

輜重隊：無し

LOC：進入ヘクス C, E, F, G

補充：無し

17.3 北軍のセットアップ

注意：フォーメーション 5, 6, 8 は存在しない。

HQ：無し(常に非活動状態であると見なす事)

Summer (有効)：フォーメーション 2 のユニットとどれかと共に

フォーメーション 1：w/1 - 0817

フォーメーション 2：w/1 - 1410

フォーメーション 3：w/1 - 1406

フォーメーション 4：w/2 - 1915

フォーメーション 7：1101, 1201, 1301

フォーメーション 9：w/2 - 1611

フォーメーション 10：w/2 - 2419

フォーメーション 11：w/1 - 0618

輜重隊(幌馬車隊)：T3 進入ヘクス“B”(0117)から

LOC：ヘクス 1101

補充：無し

18.0 勝利条件

18.1 南軍の勝利

以下の条件のどれか1つを満たす場合、南軍プレイヤーの勝利となる：

- 1) 北軍の幌馬車隊がヘクス 1101 に到達する事ができない。
- 2) 南軍戦闘ユニットの1つが Malvern Hill ヘクス(ヘクス 1101, 1201, 1301, 1302, 1401)のどれかに進入した場合(どの時点でも)。
- 3) 第7ターン終了時、南軍ユニットが南軍ユニットの1つがヘクス 1101(Malvern Hill) からヘクス 1512(Glendale)までの道路ヘクスのどれか1つを占めている。
- 4) 最低6個の北軍旅団を破壊、又は

捕獲する(除去やパニックによってマップ外に在るユニットは除く)。

18.2 北軍の勝利

ゲーム終了時に、Huger(南軍のフォーメーション 3)と Jackson(南軍のフォーメーション 7-10)が、リーの HQ の指揮下でない場合、北軍プレイヤーの勝利となる(19.2を参照)。

18.3 引き分けの勝利

双方のプレイヤーが上記の勝利条件を達成する事ができなかった場合、この戦闘は引き分けであり、勝利ポイントによって勝者の判定を行う。各々のプレイヤーは、以下のポイントを獲得する：

1VP 破壊された敵ユニット毎に(11.2を参照)；除去されたステップや、ターン記録トラック上の潰走ユニットはカウントしない事。

1VP 死傷した指揮官毎に。

2VP 捕獲されたユニット及び指揮官毎に。

4VP 捕獲された敵 HQ 及び輜重隊毎に。

勝利ポイントの合計数がより大きかったプレイヤーが勝利するが、勝者の勝利ポイントの総数が10未満で在った場合、そのゲームは引き分けであると見なす。

19.0 特別ルール

19.1 北軍の幌馬車隊

両軍の後方支援機構は混乱していた；南軍は早すぎる前進によって、北軍は基地の移動によって。其の為、両軍は輜重隊ユニットを持っていない。



北軍の幌馬車隊カウンターは、マクレランの基地の移動に関連する巨大な幌馬車隊の最後尾を表している(この戦闘に於けるリーの目標の1つである)。このカウンターは、通常の輜重隊ユニットと同様に移動し、戦闘し、他の全てのユニットとスタックする事ができず、南軍に攻撃される事によって FOW を生じさせるが、このカウンターは輜重隊の持つ通常の恩恵を北軍プレイヤーに与える事は無い。このカウンターは勝利条件(18.1 及び 19.3 を参照)の為に存在している。このカウンターは、ヘクス 1101 からのみ、1MPを費やすことによってマップ外へと退出する事ができる。

19.2 南軍の HQ

リー(司令部カウンター)は、軍主力(フ

フォーメーション 1, 2, 4, 5, 6)と共に行動した。これ以外の縦隊は単独で、効果的に行動を行った。南軍の HQ は、上記 5つのフォーメーションだけに対する HQ である。それ以外のフォーメーションは、非活動状態の HQ の下に在ると見なされる。この制約は、1つの南軍ユニットがグレンデイル交差点(ヘクス 1512)に進入した瞬間に解除される；その後、このヘクスが空になったり北軍プレイヤーによって再占領されたとしても、何の影響も受けない。

19.3 リバーロードオプション

リーの最大の決断(おそらくこの戦闘での最大の過ち)は、マルバーンヒル(Malvern Hill)の北軍側面を攻撃させる為、マグルーダー(Magruder)指揮下の師団(フォーメーション 4, 5, 6)をリバーロード(マップ南端の外)へと向かわせた事である。この牽制にはマルバーンヒルを横切る北軍幌馬車隊を襲撃できる可能性があったが、マグルーダーを向かわせる事によって、フレイザー農園での最終決戦に於ける数的優位を北軍に与える事となった。(マグルーダーは帰還中に道に迷い、日没前に戦場に現れる事ができなかった)。

このオプションを使用する為に、フォーメーション 4, 5, 6 の南軍ユニットの全て/一部は、ヘクス 3101 からマップ外への退出を行わなくてはならない。各々のユニットは、マップから退出する為に 1 MP を消費しなくてはならない；又これらのユニットは行軍移動を使用する事ができる。北軍の幌馬車隊がマップ上に存在する限り、これ以降の各々の南軍戦闘フェイズに於いて、南軍プレイヤーは襲撃を試みる事ができる。ヘクス 3101 から退出した南軍カウンターを算出する(指揮官、大隊、砲兵は、退出した歩兵旅団と同数までは数に含める)。ダイスロールを行い、その結果を上記の南軍カウンターの総数からマイナスする。この結果が、南軍プレイヤーに与えられる VP の数である(破壊された幌馬車の数を表している)。

幌馬車隊がマップ外へと退出したなら、南軍のユニットはマップへと戻る事ができる。ユニット毎に、MA のダイスロールを行う。これらのユニットは、マップに再進入したターンに行軍移動を使用する事ができない。

19.4 ホワイトオーク沼と浅瀬カウンター



ホワイトオーク沼は、広い、じめじめした岸を持つ狭い川である。ほとんどの場合、大きなユニットは進入する事ができなかったが、努力する事で渡河ポイント(実際に存在していた)を見つける事が可能であった。

ゲーム開始時に、南軍プレイヤーは 2 つの浅瀬カウンターを使用する事ができる。このカウンターは、ホワイトオーク沼上の“未知の”渡河ポイントを明示する為に使用される。各々のカウンターは、渡河ポイントが発見されるまでの全てのターンに、渡河ポイントの検索を行う事ができる。このカウンターを使用する場合、南軍移動フェイズ終了時にカウンターをホワイトオークヘクスのどこかに配置する。ダイスロールを行う。ダイスロール結果が 1-3 で在った場合、渡河ポイントが見つかり、これ以降に行われる移動で使用する事ができる(両軍ともに)。ダイスロール結果が 4-6 であった場合、渡河ポイントは見つからず、このカウンターは次のターンまで除去される。或るヘクスで、何度でも渡河ポイントの発見を試みる事ができる(失敗は、川のほんの一部での検索を表している)。

20.0 フォリオノート

20.1 デザイナーズノート

フレイザー農園(別名グレンデイル)は、私にとって特別な関心の在る、南北戦争に於ける巨大な"IF"である。南軍の全てが作戦通りに戦闘を行う事ができたなら、北軍の第 2 及び第 6 軍団と、第 3 及び第 5 軍団の師団をマクレランの新たな基地から切り離し、おそらく捕獲する事が可能であった。北軍が南方からの増援を得ていたなら、この戦闘はその時点での最大の戦闘となり、その後 3 年に渡って行われて戦争のいくつかの大きな戦闘が光を失う事となったであろう。結局、両軍ともこの戦闘に参加したのはいくつかの師団だけであり、この戦闘は翌日に行われたマルバーンヒルの虐殺の陰に隠れてしまう事になる。

このゲームのデザインに於ける最大の挑戦は、南軍の取り留めの無いアプローチの本質を取り込む事と、マグルーダー師団の扱いであった。これらの出来事を取り込まなかったなら(言い換えれば南軍が真つ当な突撃を行ったなら)、それは史実とは全く別の戦闘になってしまう(プレイヤーは、自由に可能性を試す事ができるが、それでは北軍プレイヤーのプレイがつまらない物になってしまう)。ルール 19.2 は、南軍による交差点の占拠によって、フーガーとジャクソンをやるしか無いという状況に至らすという事を前提にしている。

20.2 南軍のプレイヤーノート

これはイライラするゲームである。北軍に相当の損害を与える事のできる戦力を持っているが、その多くは十分な制御を行う事ができない。南軍プレ

イヤーの最も大きな決断は、マグルーダーに何をさせるのか、である。ロングストリートと共に行動させる場合、グレンデイルの確率が上昇するが、北軍プレイヤーが戦力を集中させる事を可能にしてしまう。一方、リバーロードオプションを使用する場合、確実に VP を獲得する事ができるが、これを行う場合、可能な限り早急にマグルーダーの全軍を送り込み、可能な限り速やかにマップへと戻す事。もう一つの選択は、小道を使用してマルバーンヒルへと向かわせる事である。これによって北軍プレイヤーを警戒させ、ほぼ確実にフッカー師団をグレンデイルから引き抜かせる事となる。何を行うにせよ、攻撃を行う際には徹底して攻撃を行う事；北軍の戦線に穴を開け、南軍の前進速度の優位性を生かす事ができる様な行動を北軍に強いる事。

20.3 北軍のプレイヤーノート

これは、イライラするゲームである。移動をダイスロールに頼らなくてはならない為、出撃させる事はそのユニットの孤立を招く事になりかねない。できる事と言えばしゃがみ込んで南軍の猛攻を待つ事だけである。北軍の戦線は長く、貧弱であり、予備軍を保持しなくてはならない。一方、攻撃の迫るあらゆる地点に分散する必要がある為、十分に戦力を集中する事ができない。何よりも先ず、幌馬車隊の為に道路を確保する必要がある；幌馬車隊をマップ外へと移動させるまで、北軍プレイヤーは安心する事ができない。

21.0 戦闘序列

フォーメーションは括弧付きで表記されている。

エラッタ(ver.5 の追加部分)

マップのエラッタ：羅針図が間違っている；時計回りに 45 度回転させなくてはならない。

デザイナーノート：北軍の輜重隊ユニットの移動速度と、南軍の侵入ヘクスの収容力に関する問題が存在していた。標準ルールの該当するセクションにエラッタを追加した。

戦闘結果表

ダイス ロール	戦力差									ダイス ロール
	-5 以下	-4~-3	-2~-1	0~+1	+2~+3	+4~+5	+6~+7	+8~+9	+10 以上	
1	Ax DF	Ax DF	Ax	Ar	Ac(NE)	Dc(EX)	Dr	Dr	Dx	1
2	Ax DF	Ax	Ar	Ar	Dc(Ex)	Dc(Ex)	Dr	Dx	Dm(Dr)	2
3	Ax	Ar	Ar	Ac(Ex)	Dc(Ex)	Dr	Dx	Dm(Dr)	Dm(Dr)	3
4	Ar Leader	Ar Leader	Ac(Ex) Leader	Dc(Ex) Leader	Dr Leader	Dr Leader	Dm(Dr) Leader	Dm(Dr) Leader	Dm(Dx) Leader	4
5	Ar Ammo	Ac(NE) Ammo	Dc(NE) Ammo	Dr Ammo	Dr Ammo	Dm(Dr) Ammo	Dm(Dr) Ammo	Dm(Dx) Ammo	Dm(Dx) Ammo	5
6	Ar Ammo	Dc(NE) Ammo	Dc(Dr) Ammo	Dr Ammo	Dm(Dr) Ammo	Dm(Dr) Ammo	Dm(Dx) Ammo	Dm(Dx) Ammo	Dm(Dx) Ammo	6

地形効果表

地形	効果
平地(Clear)	1MP。進入した輜重隊は停止しなくてはならない。
浅い森(LightWood)	歩兵 1MP、砲兵/騎兵 2MP。観測側が丘に存在している場合を除いて LOS を妨害する。平地ヘクスサイドを横切って浅い森ヘクスに対して攻撃を行う場合、攻撃側の戦闘係数は 1/2 となる。
深い森(DeepWood)	歩兵 2MP、砲兵/騎兵は進入禁止。行軍移動での進入/退出の禁止。このヘクスに対し/このヘクスから ZOC を及ぼす事は無い。このヘクスへ/このヘクスを通過する LOS は妨害される。このヘクスに対する砲撃の禁止。平地ヘクスサイドを横切ってこのヘクスを攻撃する場合、攻撃側の戦闘係数は 1/2 となる。このヘクスに対する/このヘクスからの突撃の禁止。防御側がこのヘクスから戦闘後の前進を行う事はできない。
湿地/湿地&小川 Swamp/Swamp& Stream	歩兵 3MP、砲兵/騎兵は進入禁止。行軍移動での進入/退出の禁止。このヘクスから/このヘクスに対する攻撃を行う場合、戦闘係数が 1/2。このヘクスから/このヘクスに対する突撃の禁止。このヘクスで防御を行う場合、戦闘後の前進を行う事はできない。
湿地/小運河 Swamp/Creek	道路と小道を使用する場合を除いて進入禁止。この場合戦闘に関して湿地と見なす。砲兵はこれを横切る砲撃を行う事ができる。
町(Town)	1MP。町ヘクスに ZOC が及ぶ事は無い。町ヘクスに対して攻撃を行う歩兵/砲兵の戦闘係数は 1/2 となる。町ヘクスを攻撃する騎兵の戦闘係数は“1”となる。防御を行う騎兵の戦闘係数は 1/2 となる。町ヘクスで防御を行う場合、戦闘後の前進を行う事ができない。
川(River)	部分的な川ヘクスは無視する事。橋とフェリー(専用ルールを参照)を使用する場合を除いて川を横切る事はできない。川を横切って砲撃を行う事ができる。第2地形である(上記を除いて第1地形の地形効果を適用する事)。
丘(Hill)	LOS に関して浅い森の効果を打ち消す。丘から砲撃を行う砲兵の射程に+1。
荒地(Rough)	歩兵 3MP。砲兵と騎兵は進入禁止。行軍移動での進入/退出の禁止。このヘクスから/このヘクスに対して ZOC が及ぶ事は無い。このヘクスから/このヘクスに対する攻撃を行う場合、戦闘係数が 1/2。このヘクスで防御を行う場合、戦闘後の前進を行う事ができない。
道路/小道 Road/Trail	これに沿って移動を行う場合 1MP(4.6 を参照)。これを使用して移動を行う歩兵/騎兵の敵 ZOC への進入の禁止。行軍移動時に道路を使用する場合 1/2MP。
小川(Stream)	歩兵/騎兵+1MP、砲兵は進入ヘクスで停止。このヘクスで/このヘクスに対して戦闘を行う全ての戦闘係数が 1/2。
城(Chateau)	殆どの趣旨に於いて無視する事。歩兵大隊だけが城ヘクスを占める事ができる。専用ルールのヘクスサイド地形(ヘクスサイドを横切る行動に対してだけ影響を及ぼす)。
斜面(Slope)	上る際に+1MP。下り斜面から斜面ヘクスに対する LOS は妨害される。斜面を上る攻撃を行う場合、戦闘係数が 1/2。
並木(Treeline)	砲兵+1MP。観測側が同じ高さに在る場合、LOS を妨害する。
支流(Creek)	橋と浅瀬を使用する場合を除いて進入禁止。支流を横切って ZOC が及ぶ事は無い。砲兵は支流を横切る砲撃を行う事ができる。
橋(Bridge)	橋を横切る攻撃時に戦闘係数が 1/2。破壊された橋は浅瀬と見なす。
浅瀬(Ford)	+1MP。浅瀬を横切る攻撃時に戦闘係数が 1/2。
防御地形(Protected)	+1MP。このヘクスへの LOS は妨害される。向きに関わらず、これを横切る攻撃時に戦闘係数が 1/2。これを横切る攻撃時に騎兵の戦闘係数は“1”となる。