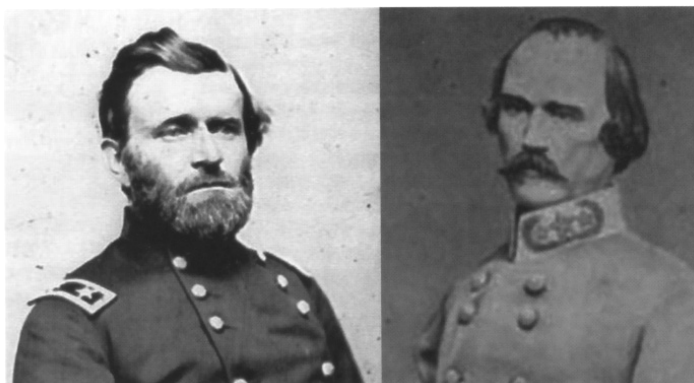


SHILOH: GRANT SURPRISED



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

シャイローの戦いはテネシー南西部に於いて、南軍のアルバート・シドニー・ジョンストン率いるミシシッピ軍と、戦闘の最中にドン・カルロス・ビューエル率いるオハイオ軍の増援を受けた北軍グラント率いるテネシー軍との間で行われた。1862年2月、グラントはヘンリー砦とドネルソン砦を奪取し(後者では15,000名を捕虜とした)、海軍にテネシー川及びカンバーランド川への道を開いた。極めて重要な鉄道都市であるミシシッピ-コリントスからちょうど20マイルに位置する、テネシー川西岸のピッツバーグ埠頭に艦隊が配備され、グラントの軍に預けられた。コリントスへの進軍を行う前に、グラントはナッシュビルを発ち(2月24日)陸路ピッツバーグ埠頭へと向かっているビューエルの軍を待つ必要があった。またグラントも、新たに編入した連隊に対して訓練を行う為の時間を必要としていた。兵士が到着し、新たな部隊が野営地に加えられた。不吉なことに、新たに編入された部隊は埠頭か

ら最も離れた、南軍に最も近い場所に配置された。

北軍と同様、南軍も増強を受けていた。北軍の前進に衝撃を受け(コリントスを失う事は、南軍の中核とミシシッピ流域とを結ぶ唯一の鉄道を分断される事になる)、南軍はコリントスに兵を送り込んだ。南部全域、特に湾岸から、部隊は慌ただしくジョンストンに合流した。ビューエル到着が差し迫った事で、ジョンストンの集中力は妨げられた。北軍の増援が到着する前に攻撃を行う事を期待し、ジョンストンは4月3日奇襲を行う計画であった。

ジョンストンの接近行軍は災難に見舞われた。未熟な南軍がグラント軍の周囲に配置に付く為3日を要した。グラントが南軍の移動に気付いていると説得され、ジョンストンは後一步で攻撃を中止するところであった。しかし4月6日の夜明け、神経質な旅団司令官に率いられた北軍の前進が、南軍最前線との接触を引き起こした。決断を迫られたジョンストンは、第1線に前進を命じた。

これに続いて行われた戦闘は、両軍に共にまとまりの無い物であった:兵士と同様、将軍も戦闘に不慣れであった。北軍第1線の新兵は即座に崩壊したが、第2線はシャイロー教会裏手の峰に沿って防御ラインを形成し、その側面の1つは横断不可能な支流によって、もう一方は掘道による防御拠点によって保護されていた。

一連の正面攻撃ではほとんど前進する事ができず、多大な損害にはジョンストン自身も含まれていた。結局午後半ばには、南軍の数的優位によってグラントの防御ラインは崩壊するが、グラントはようやくサバナの副基地から到着した部隊、及びビューエル軍

の最初に到着した師団によって新たな防御ラインを構築していた。消耗した南軍は、この最終ラインから前進する事ができなかった。

翌朝、増援部隊は北軍の行う反撃の先鋒となった。南軍の強烈な攻撃によって北軍の前進が妨げられたが、正午までに南軍は撤退を行った。両軍は元の地点へと退いた。両軍の死傷23,000、これはアメリカ史上1日の戦闘での損失としては最大である。7週間後、コリントスは陥落した。

16.2 ゲームの進行

ゲームは4月6日の夜明けに始まり、4月7日の午後まで行われる。南軍プレイヤーは、分散し準備の整っていない北軍に対し、攻撃位置に着いたユニットの数的優位を持ってゲームを開始する。増援が到着し北軍が優位となる前に、南軍プレイヤーはピッツバーグ埠頭のグラントの本拠を制圧しなくてはならない。北軍プレイヤーは初日を耐え忍び、2日目に南軍の壊滅を試みなくてはならない。

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を決定を行う。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。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ゲームターンの南軍移動フェイズから開始される。ゲームターンマーカー(Game Turn marker)をターン記録トラックの第1ターンの枠に配置する。南軍の疲労マーカー(Fresh/Fatigued marker)をターン記録トラックの第6ターンの枠に、フレッシュ面を上にして配置する。このゲームは、最長で 17 ターンまでおこなわれ、第 17 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

南軍 HQ(活動状態/表面) : 0422

Johnston(有効:表面) : 0422

Beauregard(有効) : 0422

Bragg(有効) : 0422

フォーメーション 1 : 到着 T1 進入ヘクス "C"(0125)から

フォーメーション 2:
Anderson, 砲兵 - 0320
Gibson - 0521
Pond - 0420

フォーメーション 3:
Gladden - 1021
Chalmers, 砲兵 - 0722
Jackson - 0822

フォーメーション 4:
Cleburne, 砲兵ユニット 1つ - 0619
Shaver - 0720
Wood, 砲兵ユニット 1つ - 0820

フォーメーション 5 : 到着 T2 進入ヘクス"C"(0125)から

LOCヘクス : 0125(19.1を参照)

補充 : 南軍 HQ が移動フェイズを活動状態で開始する全てのターンに 1 補充ステップ。

17.3 北軍のセットアップ

野営を行っていない北軍ユニットは、増援としてピッツバーグ埠頭に到着し、行軍速度の不確実性を反映させる為、増援の到着ターンはダイスロールによって決められる。戦闘が開始した時点に於いて、埠頭周辺のユニットは起床し武装しているが、これは朝の点呼を行っているだけで、戦闘準備状態では無い。

フォーメーション 5 (2/5 以外)及びフォーメーション 6 は配置に付き、動揺し不安定である。これは奇襲ルール(19.2)によって反映されている。

これ以外のユニットは各々の野営地に分散し、編成(ゲーム用語で言うマップへの登場)に時間が懸った。この不確実さを再現する為、フォーメーション 1、フォーメーション 2、フォーメーション 4 のカウンター全てのフォーメーション 5 の 2/5 のカウンターを不透明な容器に投入する。

第1ターンの北軍移動フェイズ開始時に1つのダイスでダイスロールを行い、ダイスロール結果と同じ数のユニットを容器から取り出し、マップ上に配置する。各々のユニットはそれぞれの野営地ヘクス(以下の配置場所を参照)、及びそれに隣接したヘクスに、スタックせずに配置しなくてはならない。

第2ターンの北軍移動フェイズ開始時に2つのダイスでダイスロールを行い、ダイスロール結果と同じ数のユニットを容器から取り出し、マップ上に配置する。

第3ターンの北軍移動フェイズ開始時に、残りの全てのユニットをマップ上に配置する。

南軍のユニットが野営地に隣接する移動を行った場合、常に、その野営地に関連しマップ外に存在している全てのユニットが即座に配置される；南軍の移動を停止し、配置された北軍ユニットの各々に対する士気チェックを行う；このチェックに失敗した場合、そのユニットは混乱となる。配置されたユニットは、配置されたターンに於いて通常通り移動と戦闘を行う事ができる。

北軍 HQ : 到着(非活動状態) T3 進入ヘクス A(1910)から

Grant : (有効) 到着 T3 進入ヘクス A(1910) から

フォーメーション 0 (砲艦を除く) : 到着 T3 進入ヘクス A(1910)から

フォーメーション 0 (砲艦) : 到着 T7 (19.2を参照)

フォーメーション 1 (3/1 を除く) : 野営地ヘクス 0810 への配置によって到着

フォーメーション 1 (3/1 のみ) : 野営地ヘクス 1014 への配置によって到着

フォーメーション 2 : 野営地ヘクス 1408 への配置によって到着

フォーメーション 3 : 第6ターン及び第7ターンに到着ターンを決めるダイスロールを行う : 進入ヘクス B(1103)から進入

第6ターン : 1-2 で到着
第7ターン : 1-4 で到着
第8ターン : 自動的に到着

フォーメーション 4 : 野営地ヘクス 1612 への配置によって到着

フォーメーション 5 (2/5 を除く) :
Sherman(有効) - 0915
1/5 - 0715
3/5 - 0917
4/5 - 0915
Art/5 - 0914

フォーメーション 5 (2/5 のみ) : 野営地ヘクス 1818 への配置によって到着

フォーメーション 6 :
1/6 - 1118
2/6 - 1318
Art/6 - 1216

フォーメーション 7 : 到着 T10 進入ヘクス A(1910)から

フォーメーション 8 : 第8ターンにユニット毎にダイスロールを行う。

1-2 の場合、そのユニットは第8ターンに到着し、3-6 の場合、そのユニットは第9ターンに到着する。全てのユニットは進入ヘクス "A"(1910)から進入する。

フォーメーション 9 : 到着 T9 進入ヘクス A(1910)から

LOC : ヘクス 1103 及び 1910

補充 : 北軍 HQ が移動フェイズを活動状態で開始する全てのターンに 1 補充ステップ。

18.0 勝利条件

18.1 南軍の勝利

いずれかのターンの終了時に、南軍のユニットがヘクス 1809 か 1910 のどちらかを占めている場合、南軍プレイヤーが勝利を獲得する

18.2 北軍の勝利

いずれかの北軍戦闘フェイズ終了時に北軍のユニットがヘクス 0125 を占めている場合、北軍プレイヤーが勝利を獲得する。

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 捕獲したユニットと指揮官毎に。

4VP 捕獲した敵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未満であった場合、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 北軍の砲艦

川を移動する事を除いて、砲艦はあらゆる点で砲兵ユニットの様に行動を行う。砲艦は、一部でも川を含んでいるヘクスの全てに進入する事ができる(全てが川であるヘクスだけでは無い、例：ヘクス1910)。

砲艦は、同じヘクス、又は隣接したヘクスに存在している全ての北軍ユニットに、自身の攻撃係数を加える事ができる。砲艦は、1つのターンに望むだけの距離を移動する事ができる(各々のターンに、北軍プレイヤーが全ての川ヘクスか川岸ヘクスに砲艦を配置する事ができる事を意味している)。

19.2 奇襲

南軍は北軍兵士の寝込みを襲う事はできなかったが、その攻撃の規模と苛烈さが北軍兵士と司令官を驚愕させた。

第1ターンの南軍移動フェイズの間、北軍のユニットは、自身のZOCに南軍のユニットが進入する度に士気チェックを行う。北軍のユニットがこの士気チェックに最初に失敗した際、そのユニットは混乱となる。北軍のユニットがこの士気チェックに2回目の失敗をした際、そのユニットは潰走となり、この北軍ユニットに隣接している全ての南軍ユニットは2ヘクスの前進を行う事ができる。

これに続く第1ターンの北軍移動フェイズの間、北軍ユニットの行う全てのMAのダイスロールは半減される(切上げ)。

19.2 南軍の疲労

第6ターンの南軍移動フェイズ開始時にダイスロールを行う。ダイスロール結果が1-3の場合、南軍は疲労となる；フレッシュ/疲労マーカーを疲労面が上を向く様に裏返す事。ダイスロール結果が4-6の場合、マーカーを次のターン枠に移動する事。第10ターンまで、上記の手順を繰り返す；第10ターンに南軍が疲労とならなかった場合、マーカーをプレイから取り除く事。

南軍が疲労となった場合、南軍は第10ターン終了時まで疲労であり続ける。第10ターン終了時にマーカーを取り除く事。疲労の影響は、以下の通り：

- 1) 各々の南軍ユニットは、敵ZOCに進入すると同時に士気チェックを行わなくてはならない(既に敵ZOCに存在しているユニットが士気チェックを行う必要は無い)。このチェックに失敗したユニットは混乱する(既に混乱しているユニットに対する追加の影響は無い)。
- 2) 南軍の攻撃がNE、EX、及びAの結果のどれかとなった場合、北軍プレイヤーはCRTの結果と潰走に加えFOWを1つ獲得する。
- 3) 北軍の攻撃がEX、及びDの結果のどれかとなった場合、北軍プレイヤーはCRTの結果と潰走に加えFOWを1つ獲得する。

20.0 フォリオノート

20.1 デザイナーズノート

シャイローの戦いは、一方の軍が敵に襲いかかり、他方の軍は救援が到着するまで生き残る為の戦いを行わなくてはならないという、古典的な状況である。元になったブルー&グレーのシャイローは地形の分類が不足し、配備が不正確であり、さらに"パニック"ルールによって最初の2ターンの間北軍が退却を強制されるというゲームであった。

各々のプレイヤーが史実の作戦を押し進める事になる為、勝利条件の設定は比較的容易であった。このゲームは基本的に"旗を獲れ"ゲームであり、敵のLOCとHQがこの旗である。

このゲームに騎兵が不足している(数千の騎兵が存在していたにもかかわらず)のは、1)カウンターに余裕が無かった、2) 騎兵(特に分散した北軍の騎兵)が実際に殆ど何もしなかった、という2つの理由による物である。

20.2 南軍のプレイヤーノート

ゲームの初期段階に於いて、南軍プレイヤーは増援をどこに配備するべきかという重大な意味を持つ決定を行う。南軍プレイヤーはサンクンロード(Sunken Road：掘道)要塞を回避した

いと考えるだろうが、全ての部隊をシャイロー教会背後の峰に向ける事は戦線(戦闘正面)を制限してしまい、南軍の数的優勢を生かす事ができない。北軍の防衛戦を可能な限り引き延ばし、指揮官を使用して突撃を行う事。第6ターンにクラウドフィールド(Cloud field)エリアに到達する事ができなかった場合、北軍のHQを捕捉する事はほとんど不可能である。

これに失敗しても望みはある。北軍に十分な損害を与える事ができたなら～特に北軍HQに移動を強いる事ができたなら～、二日目の早いターンに勝利を収める可能性がある。これに失敗したなら、ボーレガードがそうした様に、前進してきた北軍を個々に叩く事。北軍の前進を遅らせる事で、史実の様に実質的には敗北するが、望ましい引き分けに持ち込む事ができる。

20.3 北軍のプレイヤーノート

配備と地形によって、2つの事が不可避である。北軍の第1ライン(第5及び第6師団)は長く保たないが、残りの北軍兵は堅固な防御ラインを構築する。問題は、その防御ラインをどこに構築するか、である。

遅かれ早かれ(おそらく早いのだが)、この防御ラインはサンクンロード(Sunken Road：掘道)へと移動する。ここは堅固な地形であり、反撃の要となり、南軍の横方向の機動性を奪う。しかし、この地点はDuncan's Fieldに沿って西から回り込まれると脆い。この側面を確保する為には、シャイロー教会の背後にある峰を支配し続ける事が必要となる。南軍が第4ターン以前に到達した場合、この峰の支配には慎重なプレイと、ちょっとしたダイスロールの幸運が必要となる。

結局この防御ラインは後退させられる事になるのだが、そのタイミングが重要である。この防御ラインに固執しすぎると(グラントが行った様に)、戦線に沿ってユニットを失う危険を冒す事になる。防御ラインの後退が早すぎると、南軍は十分な日中ターンといくつかの無傷なユニットを持ってピッツバーグ埠頭を攻撃できる位置に進入してしまう。2日目、北軍のモットーは“ゆっくりと、そして堅実に”であるが、ゆっくりしすぎない様に注意する事。正午までにパーディ道(Purdy Road)に達する事ができなかった場合、おそらく南軍のLOCヘクスに到達する事は不可能である。

エラッタ(ver5での追加)

マップ正誤表(地形キー)：を浅い森アイコンに果樹園シンボルを加える事；桃の果樹園は、浅い森と見なされる。

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。