



GRANT

The Western Campaign of 1862



Play Book

Compass Games

New Directions in Gaming



日本語解説書

GRANT - The Western Campaign of 1862

包括的なプレイの例

導入シナリオ 1:

フォート・ヘンリーとドネルソン

導入シナリオ 2:

アイランド・ナンバー・テン

15.0 勝利条件

15.1 勝利ポイント

15.2 大と小成功

15.3 勝利の段階

16.0 歴史的シナリオ

16.1 セットアップ手順

16.2 特別ルール

16.3 フリー配置オプション

17.0 仮想シナリオ:

ボーレガードの夢

17.1 追加部隊

17.2 特別ルール

上級 (選択) ルール

18.0 モーガンとフォレスト

18.1 騎兵ユニット

18.2 遅滞

18.3 遮蔽

18.4 探査

18.5 再武装

18.6 戦闘における騎兵

18.7 離脱

18.8 デザイナーの曾祖父

19.0 戦場の霧

20.0 戦闘オプション

20.1 分割射撃

20.2 射撃限度

21.0 水上オプション

21.1 南部連合軍の機雷

21.2 連邦軍の臼砲艇

21.3 南部連合軍の修理

22.0 軍の移動

23.0 鉄道の破壊と修理

24.0 上級砦戦闘

24.1 突破

24.2 降伏

デザイン・ノート

参考文献

補完記事

・臼砲艇、気球、ジョン・スタイナー

・ヘンリー M. スタンレーの南北戦争

・フォート・ドネルソン内のデイヴィッド・ハイザー及び
第 14 アイオワシャイロー戦役



Compass
Games

Copyright ©2022, Compass Games, LLC

公式説明 [Official Clarifications]

概括—指揮官の移動: 指揮官についての様々な内容物上には、2 つの異なる移動率が提供されています。全ては、指揮官が全ての天候状況で 5 スペースの移動率を持ちます。

概括—天候: マップ上の天候記録欄に列記されたごとく、小雨と泥濘は同じ天候状態です。

カウンター: CSS Tennessee ユニット・カウンターの裏は、イベント 12 と述べ、イベント 9 ではありません。両イベント・チットとイベント表が正しいです。



COMPREHENSIVE EXAMPLE OF PLAY 包括的なプレイの例



この包括的な例は、歴史的シナリオの最初の 2 ターンを図示します。おおむね歴史的事実に沿っていますが、特定のプレイ・ポイントを説明するために若干の脚色を加えています。これにより、ゲーム全体のシステムがどのように連動するかを理解でき、残りのルールを理解するための良い枠組みとなるでしょう。包括的なプレイの例に続いて、ソロプレイ用学習シナリオが用意されています。このシナリオ (導入シナリオ #1) では、この例で扱ったほとんどの出来事を自身で体験できます。

この例を読む前に、ルール項目 2 (ゲーム備品) と項目 3 (プレイのシーケンス) を読むことをお勧めします。また、陸上移動と戦闘、水上移動と戦闘に関する項目を読んだ後に、この例を参照すると役立つかもしれません。

GRANT - The Western Campaign of 1862

初期セットアップは、図 1 のとおりです。(注釈：図面に多くのカウンターを収めるため、ユニット・カウンターは実物より小さく表示されています。) グラントのテネシー軍は、カンバーランド川を遡上する態勢を整えています。ビュエルのオハイオ流域軍は Nashville 方面への前進準備を整

えています。アルバート・シドニー・ジョンストンの中央ケンタッキー軍は両方を防衛しようとしており、一方レオニダス・ポーク指揮下のミシシッピ流域軍は同河川の防衛にあたります。

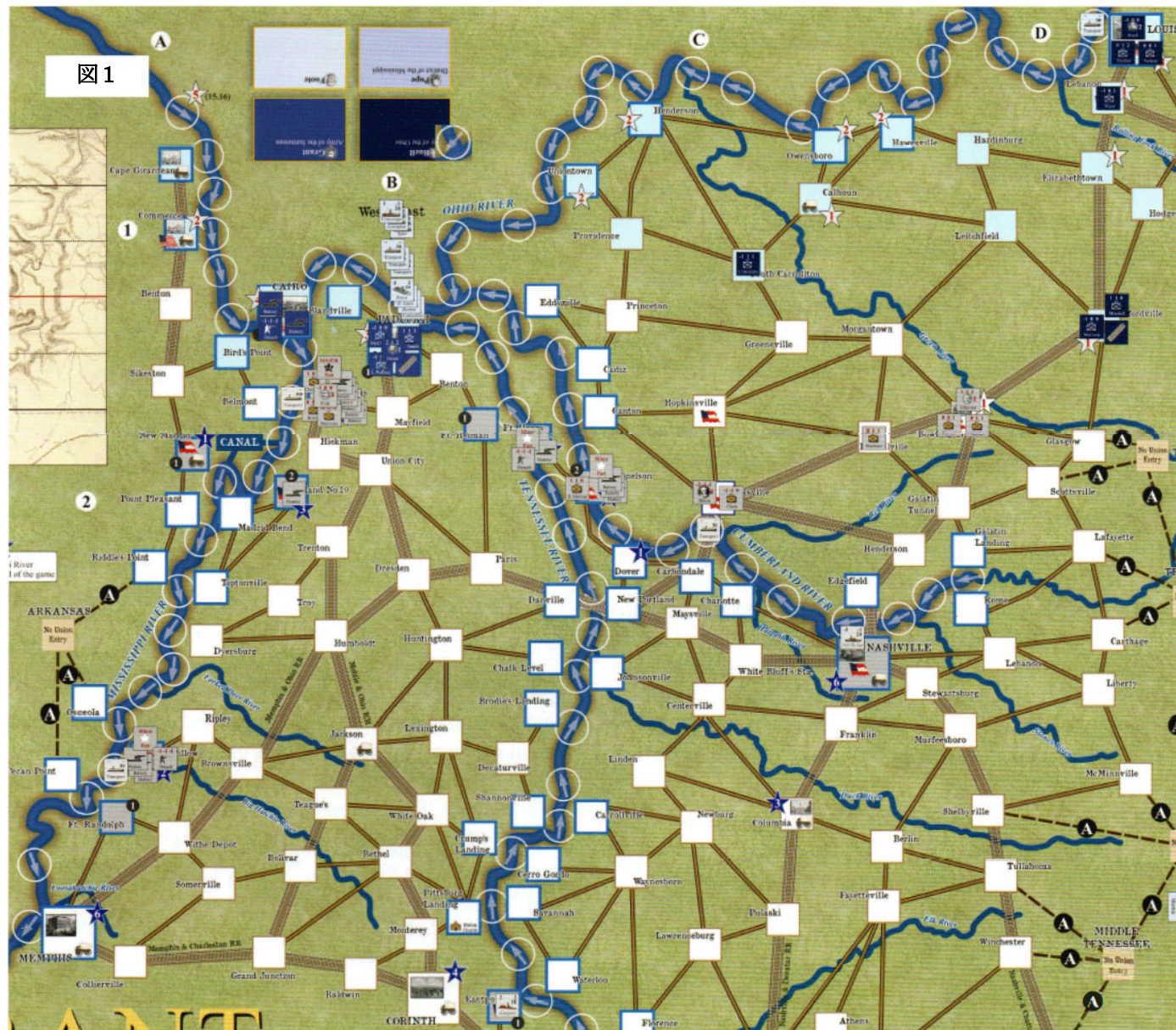


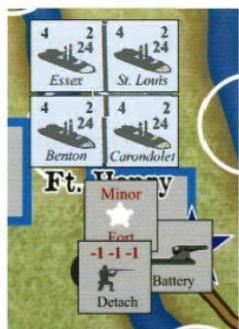
図 1、ゲーム・ターン 1：

このターンに無作為イベント又は増援はなく、天候は自動的に小雨です。プレイヤー諸氏は最初のイムパルス・チットを引き、「テネシー流域軍」です。連邦軍プレイヤーは、4 隻の装甲艦 (Essex, Carondelet, St. Louis, Benton) を Fort Henry の河川スペースへ移動させます。装甲艦は、

Paducah スペース (図 1 を参照) で開始し、Fort Henry に隣接する河川スペースへ到達するために上流へ移動している河川スペース毎に 2 MP を消費し、合計 6 MPs です。Fort Henry は砲台を持ち、水上ユニットは移動しているスペース内を攻撃しなければなりません。水上戦闘は移動中に発生し、ユニットは戦闘のために 5 MPs を消費します。

GRANT - The Western Campaign of 1862

フォート・ヘンリー——水上戦闘、下図2



水上／砦戦闘は、単なる水上戦闘の特殊なケースです。水上戦闘は、水上戦闘表を用いてラウンドのシークエンスにユニット同士が射撃を行うことで解決されます。最初のラウンドに、砲台は **Essex** を射撃します。砦の用地値（スペース内に記載されていますが、上図では競技用駒によって隠れています）は 0 です。砲台は用地値 0 を持つスペースにある小規模砦にあり、砲台戦闘値チャー

トによれば 3 の戦闘値を持ちます。Essex は防御値 2 を持つため、射撃には +1 コラムを使用します。サイの目は 9 で、2 命中です。4 隻の砲艦は、各戦闘力 4 で砲台防御力 0 に対して攻撃するため、+4 コラムを使用します。いずれかのサイ振りで 4 以上が出れば、砲台を混乱させるために必要な 2 命中が生じ、砲艦は 1 命中を受けます。

連邦軍プレイヤーは、Essex の損傷判定を水上損傷表で実施します。彼は 5 を振り、D-4 の結果となります。Essex は完全な 4 ターンについて、プレイから取り去られます。Carondelet は、残っている許容移動力を使用し（Fort Henry 到達のため上流へ 3 スペース移動し、合計コスト 6 MPs、さらにそこでの戦闘のために 5 MPs を消費しました）、南部連合国軍が下流の攻撃を企てる可能性に備え、カンバーランド川とオハイオ川の合流点へ戻りました。下流への移動は 1 スペース毎に 1 MP のみかかるため、下流へ移動するため追加で 3 MPs を消費し、合計 14 MPs を使用します。他の 2 隻の砲艦は、間もなく行われる陸上攻撃を支援するため Fort Henry に留まります。

フォート・ヘンリー——陸上戦闘、下図3



砲台は混乱し、連邦軍プレイヤーは Fort Henry を攻撃するため、Grant、Smith、McClelland（各 5 戦力ポイントを持つ）を 2 つの輸送艦で移動させます。輸送艦は Paducah で開始し、ユニットを乗船させるために 4 MPs を消費します。砲艦と同様に、これらはスペース毎に 2 MPs を消費して上流に移動し、ユニットを下船させるために 4 MPs、合計 14 MPs が使用さ

れます。砲台が混乱状態にあるため水上戦闘はありません

が、Fort Henry は南部連合国軍の陸上ユニットによって防御されており、連邦軍部隊は水陸両用攻撃でこのユニットを攻撃しなければなりません。

南部連合国軍ユニットは、単一戦力ポイントを持つ分遣隊です。連邦軍ユニットがスペース内に下船するとき、南部連合国軍プレイヤーは自軍ユニットが 2 個師団に圧倒されているため、スペースからの撤退を意図して対応移動を試みます。彼は主導権表を使用し、分遣隊の主導権値について -1 を加え、Grant の主導権についての 2 も差し引かなければならず、合計 -3 修正です。（現在の天候小雨は降雨とは異なり、「降雨」の修正が適用されないことに注意してください。）彼のサイの目は 7 で、4 へ修正されて対応の試みは失敗し、戦闘はありません。戦闘は、ユニット又はスタックの移動終了時に解決されます。他のユニットは後にまだ移動可能で、個別の「戦闘フェイズ」はありません。

戦闘解決の最初のステップは、奇襲の判定です。この場合、砦であること及びこのイムパルスに隣接スペース内の水上戦闘なので、奇襲はありません。

陸上戦闘は、同様に一連のラウンドで行なわれ、射撃戦闘表と付随表を使用します。水陸両用攻撃なので、攻撃側は最初のラウンドに半減されます。南部連合国軍プレイヤーは、自軍の分遣隊が砦の外部で防御することに決め、退却のオプションをオープンにしておきます。それ故、砦についての修正はありません。もし砦の内部で防御したら修正を獲得しましたが、退却は認められませんでした。

砲艦は、限定された量の支援を連邦軍ユニットに提供できます。2 隻の砲艦は、射撃戦闘表上で各特典を 1 つのユニットのサイの目に特典を与えることができます（これらは、同じユニットに特典を与えることはできません）。連邦軍の指揮官たちは、+1 と 0 の戦闘値を持ちます。連邦軍プレイヤーは、Grant が修正を提供するかを選択できますが、それを行なうと彼を指揮官死傷のリスクに押しやりま。この場合、南部連合国軍の 1 SP のみがあり、射撃しているユニットは指揮官死傷を与えるために少なくとも 3 SPs が必要なので、Grant は死傷のリスクなしで McClelland へ +1 修正を加えることとなります。各砲艦は、1 個連邦軍歩兵師団に +1 修正を提供でき、両連邦軍歩兵師団が砲艦支援から +1 射撃支援を獲得します。ただし、半減され、各ユニットの 5 SPs は半減されて端数切り捨てで 2 となり、連邦軍は 2 コラム上でサイを振ります。

GRANT - The Western Campaign of 1862

各サイ振りについての実質修正は+2 です。: +1 指揮統率 (それぞれ Smith の+1 と Grant の+1) 及び+1 砲艦の支援。彼は 2 つの 4 を振り、両者は 6 に修正され、射撃ははずれです。南部連合国軍プレイヤーの射撃については、水陸両用攻撃なので追加の+1 を獲得します。(この修正は各ラウンドに適用され、一方、連邦軍の半減は最初のラウンドにのみ適用されることに注意してください。) 南部連合国軍プレイヤーは、1 SP のみを持つため 1 コラムを使用しています。彼は 5 を振り、はずれです。

南部連合国軍プレイヤーは、この闘いに勝利できる機会がないことを認識し、二番目のラウンドに任意に退却することに決めます。射撃表の 5 コラムを使用し (もはや自軍ユニットが半減されないため)、連邦軍プレイヤーは Smith について 4 を振り (修正後に 6)、McClelland について 7 (修正後に 9) で、合計 3 命中です。南部連合国軍プレイヤーは、退却するために自軍ラウンドの射撃を諦めたので、射撃を行いません。南部連合国軍ユニットが退却したので、これは戦闘を終了させます。

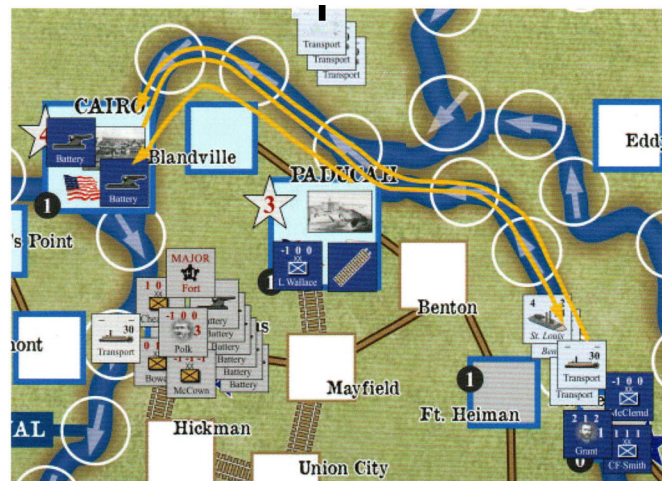
戦闘中の射撃の主な影響は命中マーカーを置くことで、1 ~6 命中の範囲です。命中の数が増加することは、ユニットの射撃の影響を減少させ、より士気チェックを失敗しやすくさせます。戦力ポイントの損失は、命中数の機能として戦闘後に判定され、戦闘中にユニットの命中数が 6 を超過する可能性もあります。

損失を解決するため、プレイヤー諸氏は損失表を使用します。南部連合国軍プレイヤーは、自軍ユニットが 3 命中を受けたので「3」コラムを使用します。南部連合国軍プレイヤーは、戦闘の損失について-1 修正でサイを振ります。この修正で、このコラム上の各成果は少なくとも 1 戦力ポイントの損失を含むため、南部連合国軍の分遣隊は除去されます。

次いで、連邦軍プレイヤーは、残っている Paducah の輸送艦を 3 スペース下流の Cairo へ移動させ (下流スペース毎に 1 MP、合計 3 MPs)、そこで分遣隊を拾い上げ (4 MPs)、河川を Fort Henry まで遡り (12 MPs、このポイントの合計 19)、分遣隊を置き去りにし (4 MPs)、Paducah に戻ります (3 MP、合計 26)。分遣隊の 6 戦力ポイントは、Smith と McClelland の師団内に吸収され、これらに各合計 8 を与えます。

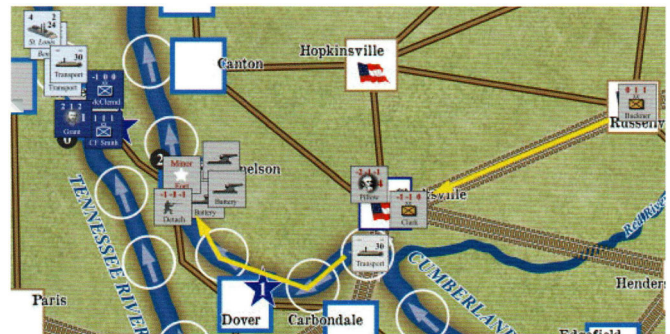
最後に、連邦軍プレイヤーは、Paducah から自軍の 3 隻の木造砲艦 (Tyler, Conestoga, Lexington) にテネシー川を Shannville/Carrollville へ遡らせ、Danville/New Portland スペースで停止して 4 MPs のコストでその橋梁を破壊します。合計移動コスト: 2 MPs で Danville/New Portland スペースまで 6 河川スペースを遡ります。

輸送艦の移動、下図 4



Paducah から Cairo に 3 MPs 下流へ、部隊を拾い上げ 4 MPs、Fort Henry へ移動し (6 x 2 MPs=12 MPs 上流へ)、部隊を置き去りにし (4 MPs)、Paducah へ戻ります (3 MPs 下流へ)。

フォート・ドネルソンへの移動、下図 5

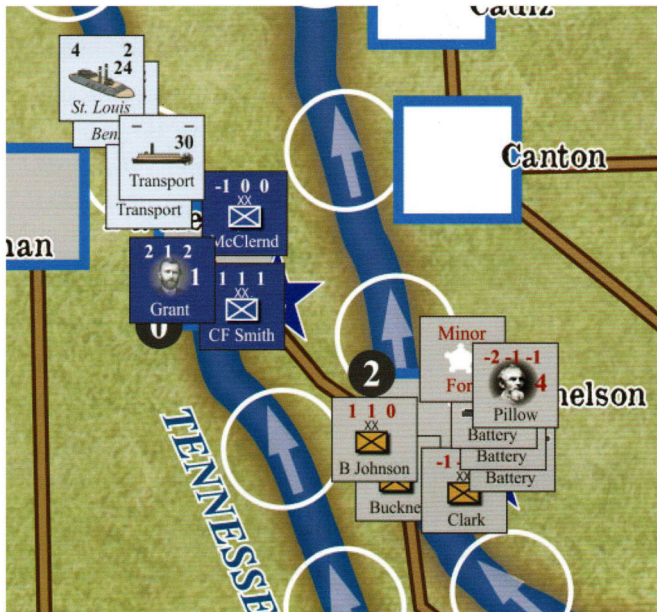


次に引かれたチットはやはりテネシー流域軍ですが、そのイムパルスはすでに発生しているので、このチットは影響を持ちません。三番目に引かれたチットは、アルバート・シドニー・ジョンストンです。現在 Johnston は、マップの東半分の Bowling Green 内に位置するため、南部連合国軍プレイヤーは自軍の東部部隊 (中央ケンタッキー軍) を移動させます。

GRANT - The Western Campaign of 1862

南部連合国軍プレイヤーは、Clarksville に Pillow、Clark、輸送艦をセットアップしています。彼は Pillow の 4 開始戦力ポイントを Clark へ移管し、この時点でどちらのユニットも移動していないため行なうことができます。Pillow は軍司令官なので、彼はゲームに留まります。Buckner は Clarksville へ 1 スペース移動します (図 5)。輸送艦は Buckner を拾い上げ (彼は拾い上げられる前に、1 スペースの陸上移動が認められます)、彼を下流の Fort Donelson へ連れて行き、そこで彼を降ろし、Clarksville へ戻り、Pillow と Clark の両者を拾い上げ (1 ユニットのプラスして 1 軍指揮官は、どちらも未だ移動していません)、Fort Donelson に連れて行き、そこで彼らを降ろします。

フォート・ドネルソンへの軍、下図 6

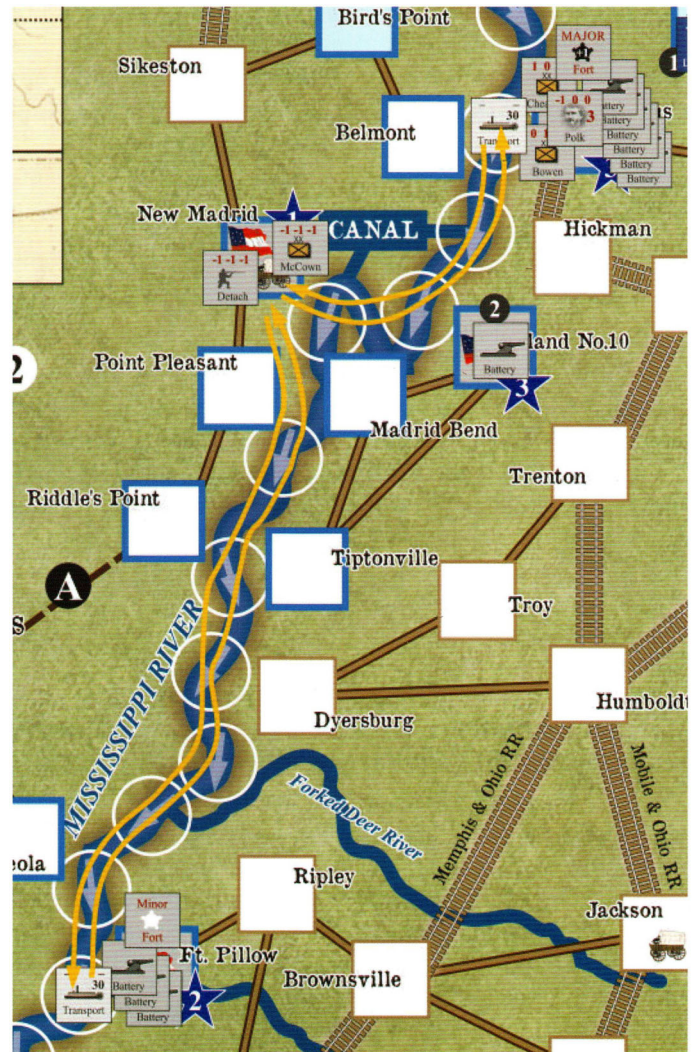


Fort Donelson は、図 6 の右下部分内で Pillow、Clark、Buckner、その他の南部連合国軍ユニットによって占められたスペースです。

次に引かれたチットは中央ケンタッキー軍ですが、その軍は移動しているため、このチットは無視されます。次のチットは、ミシシッピ流域軍です。南部連合国軍プレイヤーの初期配備は、Fort Pillow の 1 輸送艦及び Columbus に別のそれを持ちます。Fort Pillow の輸送艦 (図 7) はそこで分遣隊を拾い上げ (4 MPs)、それを New Madrid へ運び (14 MPs、上流へ移動する各スペースについて 2 MPS を消費します)、それを降ろし (4 MPs—この時点で合計 22)、Fort Pillow へ戻ります。Fort Pillow からの 1-SP 分遣隊は、2SPs を持つ他に単一の分遣隊をつくるために New Madrid にある 1-SP 分遣隊と統合します。次に、Columbus の輸送艦は McCowan とその 2SPs を New Madrid へ運び、Columbus へ

戻ります。McCowan を降ろすために 4 MPs、3 河川スペース下流に移動するために 3 MPs、McCowan を降ろすために 4 MPs、3 河川スペース上流に移動するために 6 MPs で、合計 17MPs です。

ニュー・マドリッドの南部連合国軍部隊、下図 7



最終のイムパルス・チットは、オハイオ流域軍です。この軍の 2 個師団のみが、このターンに移動することを認められます。連邦軍プレイヤーは、Louisville に 1 つの輸送艦を置きます。Nelson の師団を拾い上げ (4 MPs)、輸送艦は Paducah まで 20 スペース下流へ移動し (20 MPs)、そこでそれを降ろし (4 MPs)、30 の許容移動力中の全 28 MPs を消費します。彼は Crittenden も South Carrollton から Calhoun へ移動させ、この天候で追加の移動ポイントの河川コストで越えさせるため、この 1 ボックスはユニットの許容移動力まで使用します。

GRANT - The Western Campaign of 1862

これは、最初のゲーム・ターン（2月Ⅰ）についてのイムパルスを完了させます。南部連合国軍プレイヤーは、Bowling Green の各ポイントについて 1 VP を記録します。

二番目のゲーム・ターン（2月Ⅱ）は天候フェイズで開始し、ターンについて天候サイの目修正により修正される可能性がある、天候表でのサイ振りから構成されます。ターン・チャートに従うと、2月Ⅱターンの修正は-2 です。（便宜のため、ターン・チャート情報の大部分は、マップ上のターン記録欄上にもあります。）サイの目は 5 で、修正後に 3 となり、天候は再び小雨です。

次に、増援フェイズになります。連邦軍プレイヤーは、自軍水上増援（砲艦 Pittsburg と Cincinnati、1 輸送艦）を

Paducah に置きます。彼は 2 戦力ポイントも予定されており、Paducah の Wallace の師団の戦力を 7 に上昇させるために追加します。南部連合国軍プレイヤーは、Beauregard を Memphis に置きます。彼は、1 構築ポイントも受け取ります。彼は、Island Number Ten に小規模砦を表を伏せて（構築中）置くためにこれを消費します。南部連合国軍の計画はこの位置を強化し、Beauregard も New Madrid に送り、ゲーム全体について Island Number Ten の保持を望みます。

無作為イベント・フェイズ中、イベント・チットは引かれません。

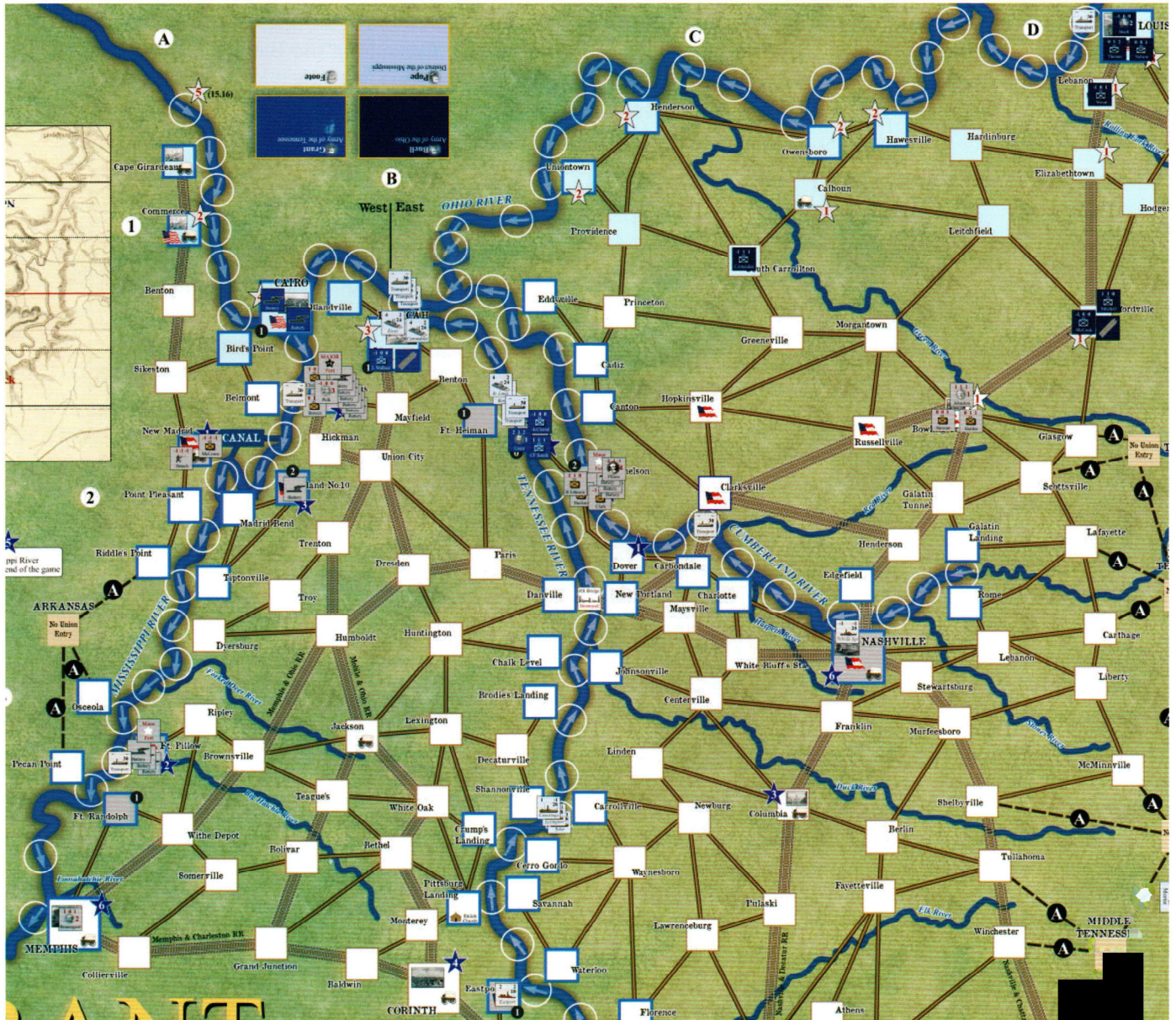


図8 全体の状況：ターン2のイムパルス開始

GRANT - The Western Campaign of 1862

ターン2

ここで、イムパルス・タイムの時間です。最初のイムパルス・タイム引きは、再びオハイオ流域軍が発生します。このターンは、最初のターンと同様、この軍の2個師団のみが移動することを認められます。Buell（軍司令官）と Thomas の師団は、Louisville から Elizabethtown へ移動し、道に沿って Wood を拾い上げます。これは、小雨天候における2MPsの許容移動力まで使用します。連邦軍プレイヤーは強行軍を試み、主導権表上でサイ振りを行いません。この場合、軍司令官の指揮下で複数の駒が移動を試みるため、連邦軍プレイヤーは軍司令官 Buell の主導権修正値-1を加えます。「降雨」の表修正は小雨ターンには適用されず、降雨ターンにのみ適用されることに注意してください。師団指揮官の中で最も低い主導権値である Wood の数値（やはり-1）も加えます。修正値の合計は-2です。6を振って4に修正されたので強行軍は失敗し、追加のMPは生じません。

エリザベスタウンへの前進、下図9



次に引かれたイムパルス・タイムは、テネシー流域軍です。（内容物内にはこの軍のチップが3枚あり、それらの1枚を早期に獲得する傾向がありますが、連邦軍プレイヤーはテネシー流域軍の指揮官とユニットを活性化させるために、1枚のみの使用を獲得します。）連邦軍プレイヤーは、木造砲艦がテネシー川を遡って CSS Eastport と南部連合軍の輸送艦も撃破し、その移動を終了します。Fort Henry の連邦軍輸送艦は、Paducah に戻ります。

Fort Henry の2隻の連邦軍砲艦（St Louis と Benton）も Paducah へ戻り、3MPsのコストで3スペース下流へ移動します。Paducah で新たな砲艦（Pittsburg と Cincinnati）と合流し、小艦隊は Fort Donelson を攻撃するために上流へ移動し、カンバーランド川とオハイオ川の合流地点への途中で Carondelet を拾い上げます。戦闘のために要求される5MPsを含み、St Louis と Benton の合計コストは22MPsになります。

水上戦闘—フォート・ドネルソン（水上ユニットのみを表示）



Fort Donelson は、Fort Henry ではありません。南部連合軍は、3つの砲台を持ちます。用地値は2で、Donelson は小規模砦です。砲台戦闘値チャートを調べて、2の用地値と小規模砦コラムと交差照合し、各砲台が5の戦力で射撃して2の防御戦力で防御することを確認します。砲台は+3コラム上で砲艦（2防御値）を射撃し、砲艦は砲台に対して+2コラム上で射撃します。最初のラウンドに、南部連合軍プレイヤーは St Louis、Benton、Carondelet を射撃して3、4、6を振り、各1命中です。砲台を混乱させるため、連邦軍プレイヤーには「2」の結果が必要で、8又は9のサイの目が要求され、5つ振って各1を獲得します。二番目のラウンドに（残っている2つの非混乱状態砲台のみが射撃できます）、南部連合軍プレイヤーは Pittsburg に2命中及び St Louis に更に1命中を獲得し、連邦軍プレイヤーは（その艦船の何隻かは、各1命中を持つためにいまや修正を被ります）、砲台を混乱させることに失敗します。Pittsburg と St Louis はいまや各2命中を持つため、-2修正を受けてもはや何も混乱させることができないため（なぜならば、最良のサイの目が1の結果のみを与えるため）、連邦軍プレイヤーはそれらと共に撤退を宣言します。南部連合軍プレイヤーはそれらを行かせ、残っている艦船を射撃し、Benton と Carondelet に各1命中を得点します。連邦軍プレイヤーは、戦闘を打ち切ることに決めます。4隻の連邦軍艦船は、各2命中を受けています。連邦軍プレイヤーは、D-2、D-3、D-4、D-4の損傷結果を受け、一致するターン数について艦船をゲームの外に追いやります。

それ故、Fort Donelson は、陸軍の戦闘になります。Paducah の連邦軍輸送艦は、増強された Wallace の師団を拾い上げ、Fort Henry へ運びます。Wallace は Grant の軍と合流し、部隊全体が陸上を Fort Donelson へ移動します。南部連合軍プレイヤーは、対応移動を試みないことに決め、自軍部隊は踏み止まって闘います。砦があり隣接する河川スペース内で水上戦闘があったので、奇襲の可能性はありません。

GRANT - The Western Campaign of 1862

南部連合国軍プレイヤーは、砦内に撤退することに決めます。もし戦闘に敗北したら軍は降伏するので、これは大きな賭です。例外として、1つのユニットが輸送艦上に退却することは可能です。プレイヤー諸氏は、表示されたごとく、自軍ユニットを戦闘ディスプレイ上にセットアップします（必須ではありませんが、便利です）。

陸上戦闘—フォート・ドネルソン 開始セットアップ



プレイのサイの目修正は指揮統率のそれで、同様に連邦軍のサイの目は砦の-2です。連邦軍プレイヤーは、GrantがMcClellandのサイの目を修正することに決め、これはGrantが指揮官死傷に対して脆弱にします。参加する連邦軍ユニット、その修正、目標、射撃の影響は以下のとおりです。:

連邦軍

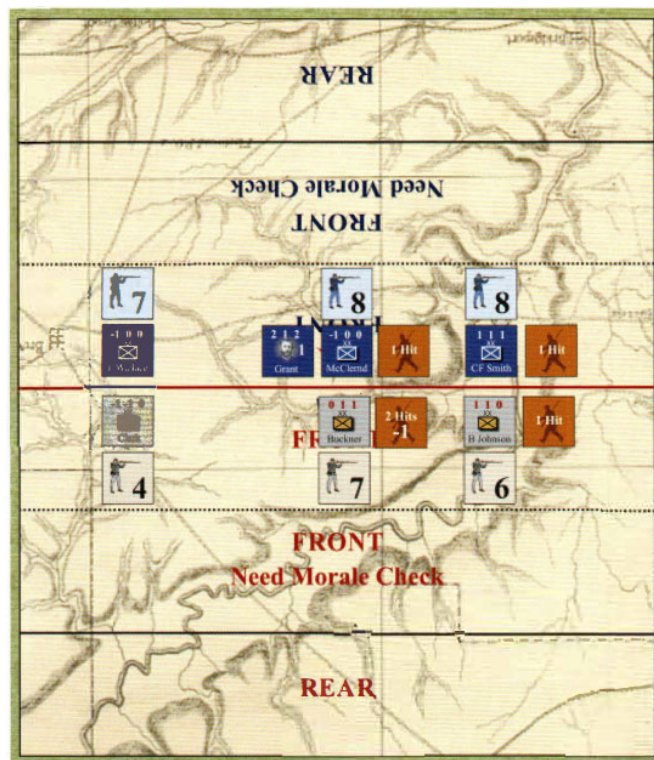
ユニット	SP	指揮官	砦	目標	サイの目	修正後サイの目	命中
L.Wallace	7	0	-2	Clark	3	1	0
CF.Smith	8	+1	-2	B.Johnson	5	4	1
McClelland (+Grant)	8	0(+1)	-2	Buckner	8	7	2

南部連合国軍

ユニット	SP	指揮官	砦	目標	サイの目	修正後サイの目	命中
Clark	4	-1		L.Wallace	6	5	0
Buckner	7	+1		CF.Smith	4	5	1
B.Johnson	6	+1		McClelland	4	5	1

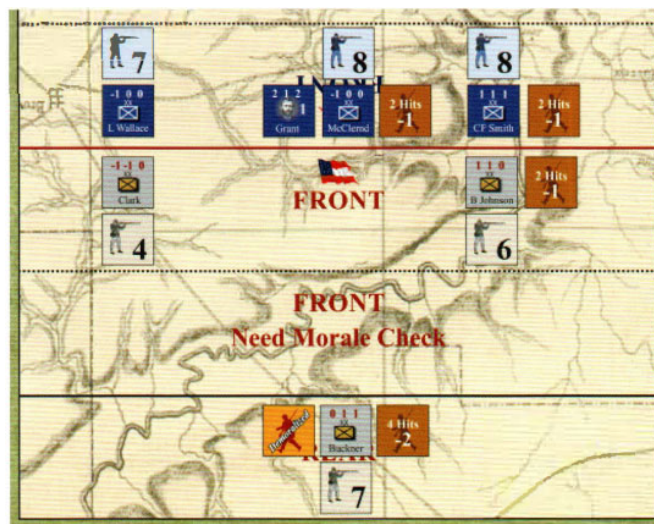
Bucknerは2命中を持ち、現行ラウンドで1命中を被ったので、士気チェックを行なわなければなりません。南部連合国軍プレイヤーは9を振り、チェックに成功しました。

陸上戦闘—フォート・ドネルソン 最初のラウンドの結果



射撃の二番目のラウンドに同じ修正が適用され、Bucknerは2命中を持つため自身の射撃に追加-1を持ちます。同じサイの目が発生し、各陣営が同じ終了結果を持ちます。ここでBucknerは、自身の士気のサイの目から2を差し引き、5を振って失敗で士気阻喪状態です。両陣営の他の全ユニットは、パスします。Bucknerは、回復を試みるために後衛に下がります。

陸上戦闘—フォート・ドネルソン 二番目のラウンド終了



GRANT - The Western Campaign of 1862

陸上戦闘ードネルソン砦 三番目のラウンド

三番目のラウンドで、連邦軍は MacClermand と Smith で Johnson を射撃し、更に 4 命中を記録します。Wallace は Clark に対して射撃し、このときに 1 命中を記録します。ここで Johnson は 6 命中を持ち、自動的に士気阻喪状態です。Buckner は、回復を試みます。彼は自身の士気値に+1 を加えます。彼は修正後に 5 以上のサイの目が必要で回復しますが、3 を獲得して失敗します。南部連合国軍プレイヤーは、4 SPs の 1 個師団のみが戦列に残っている状況で、次のラウンドで Clark を輸送艦上へ退却させることを決断します。Clark は、離れる際に連邦軍の射撃から 3 命中を受けます。Buckner と Johnson の両者が回復することに失敗し、砦内の全南部連合国軍ユニットは士気阻喪状態で残され、砦は降伏します。

連邦軍は、被った命中の影響についてサイを振ります (Smith と McClermand に対して各 2、Wallace に対して 1)。各師団は 1 SP を失い、Smith と McClermand は疲労状態です。Grant は、以下の電報を送ります。:

フォート・ドネルソン(スミスランド経由)、1862 年 2 月 16 日
H.W. ハレック少将:

我々はフォート・ドネルソンを占領し、バックナー將軍及びブッシュロッド・ジョンソン將軍を含む 12,000 名から 15,000 名の捕虜を捕らえました。また約 20,000 丁の銃火器、48 門の野砲、17 門の重砲、2,000 頭から 4,000 頭の馬、そして大量の軍需物資を押収しました。

U.S. Grant 准將

導入シナリオ 1: フォート・ヘンリーとドネルソン [INTRODUCTORY SCENARIO 1: FORTS HENRY AND DONELSON]



この導入シナリオは、戦役開始時のフォート・ヘンリーとフォート・ドネルソンの捕獲を再現します。このシナリオは主としてソリティア学習用で、繰り返し又は競技プレイを意図していません。もし二人プレイヤーで使用する、

連邦軍として連携プレイすることを推奨します。シナリオ・ルールに従って、南部連合国軍を動かしてください。このプレイ・ブック冒頭の包括的な例には、このシナリオの活動に加えて、マップ上の残りの他の活動も含まれています。

このシナリオは、3 ゲーム・ターンのみで構成されます: 2 月 I、2 月 II、2 月 III。パデューカ [Paducah]、フォート・ヘンリー [Fort Henry]、フォート・ドネルソン [Fort Donelson]、テネシー川周辺のエリアのみ、及び開始セットアップの一部のみを使用します。

このシナリオに必要なルールは、項目 1 から 10 までのみです。

セットアップ

標準のセットアップと位置が使用されますが、駒の一部のみです (セットアップ・チャート上に指定されるごとく)。セットアップの手順について、ルール 16.1 を参照してください。セットアップ位置は、セットアップ・チャート上です。ユニットの大部分は、裏面にもこの情報が記載されています。南部連合国軍のセットアップ・スペースは南部連合国軍の旗でマークされ、連邦軍のセットアップ・スペースは星とストライプでマークされます。

1. 連邦軍は、自軍の通常開始時水上ユニット及びテネシー流域軍のユニットのみを受け取ります。ただし、連邦軍は、4 つではなく 3 つのみの輸送艦を受け取ります。(当時、四番目のそれは、Buell の軍から兵士達をフェリーするために使用中でした。)
2. 南部連合国軍は、フォート・ヘンリー [Fort Henry]、フォート・ドネルソン [Fort Donelson]、ホプキンスヴィル [Hopkinsville] / クラークスヴィル [Clarksville]、ラッセルヴィル [Russellville] にユニットを受け取ります。ホプキンスヴィル / クラークスヴィルの両ユニットは、クラークスヴィル [Clarksville] にセットアップされます。
3. 南部連合国軍は、クラークスヴィル [Clarksville] に 1 河川輸送艦も受け取ります。
4. テネシー流域軍の 3 枚の活性化チット、A.S. ジョンストン・チット、中央ケンタッキー軍チットのみを使用します。A.S. Johnston の駒はシナリオ内にありませんが、彼は自身のチットが引かれるときに、プレイのシークエンスの目的において、マップの西半分上にいるものと見なされます。

特別ルール

1. このシナリオには無作為イベントはなく、無作為イベント・フェイズは飛ばされます。
2. 天候は 2 月 I に自動的に小雨で、天候と増援フェイズは飛ばされます。
3. 連邦軍プレイヤーは、2 月 II と 2 月 III ターンについて列記された増援を受け取ります。
4. 両陣営の全ユニットは常時「補給下」と見なされ、非補給下であることの修正は無視されます。

GRANT - The Western Campaign of 1862

5. 南部連合軍は、列記された自軍の通常増援を受け取りません。ただし、南部連合軍は 2 月 II ターンに Eastport 砲艦をイーストポート [Eastport] 河川スペースに受け取ります。(事実、当時 Eastport は準備ができておらず、私たちは Eastport のランダムイベントが 2 月 II ターンに発生すると仮定しています。) Eastport はいったんプレイに投入されると、最寄りの連邦軍水上ユニットに移動して攻撃します。

ソリテアでプレイしているとき、以下のルールを使用します。:

1. 全ての南部連合軍陸上ユニットは、可及的速やかにフォート・ドネルソン [Fort Donelson] へ移動しなければなりません。(ルールブックの開始時の包括的な例は、一つの可能性を表示します。)
2. 陸上戦闘では、南部連合軍ユニットは可能な限り多くの連邦軍ユニットを射撃しなければなりません (ルール 9.31)。これらは、最初に最大のユニットを射撃し、次いで最良の指揮官を持つユニットが最初です。

勝利条件

連邦軍プレイヤーは、もし 2 月 III ターンの終了時に以下の全てを完遂していたら勝利します。:

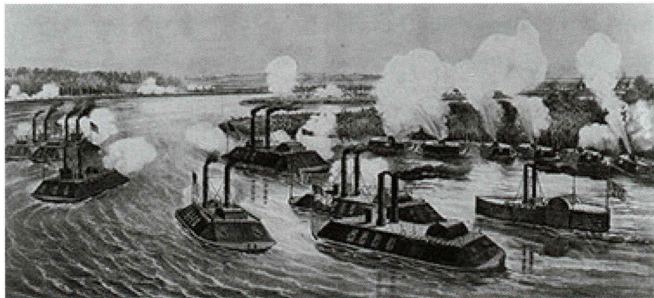
1. フォート・ヘンリー [Fort Henry] を支配する
2. フォート・ドネルソン [Fort Donelson] を支配する
3. CSS Eastport を破壊する

さもなければ、南部連合軍プレイヤーが勝利します。(歴史的な結果は、連邦軍の勝利でした。)

導入シナリオ 2:

アイランド・ナンバー・テン

[INTRODUCTORY SCENARIO 2: ISLAND NUMBER TEN]



デザイン・ノート: このソリテア導入シナリオは、アイランド・ナンバー・テンの占領を再現します。これにより、プレイヤー諸氏はフル・ゲームの詳細な状況を心配する前に、この特定の状況を学ぶことができます。最初の導入シナリオと同様、これは主にソリテア学習用を意図していますが、2 人のプレイヤーによって交互にプレイできます。

このシナリオは 3 月 I ターンに開始し、4 月 IV 又は連邦軍が勝利するかどちらかになるまで継続します。これは、アイランド・ナンバー・テン周辺のマップ・エリアのみを使用します。

このシナリオは、ルール項目 1~11 のみが要求されます。

セットアップ

このシナリオは、セットアップ・チャートが使用されません。連邦軍プレイヤーは、以下のユニットを受け取ります。:

1. 全 8 隻の装甲砲艦をカイロ [Cairo] に。
2. 3 つの輸送艦ユニットをカイロ [Cairo] に。
3. ミシシッピ流域戦区的全ユニットをコマース [Commerce] に。これらのユニットは: POPE、Stanley (4 SPs)、Hamilton (4 SPs)、Plummer (3 SPs)、Paine (3 SPs)、砲台、西部工兵。

プレイヤー諸氏は、選択ルール 21.2 (臼砲艇) を使用でき、この場合、連邦軍はカイロ [Cairo] に臼砲艇ユニットも受け取ります。

南部連合軍プレイヤーは、以下を受け取ります。:

1. アイランド・ナンバー・テン [Island Number Ten]: 分遣隊 (1 SP)、6 砲台、大規模砦
2. マドリッド・ベンド [Madrid Bend]: 砲台 (砦なし)
3. ニュー・マドリッド [New Madrid]: McCown (3 SPs)、Stewart (2 SPs)、砲台、小規模砦
4. 無作為に引かれた (2.43) 3 つの小艦隊ユニットを、ミシシッピ川のニュー・マドリッド [New Madrid] へ。
5. 2 つの輸送艦を、ミシシッピ川のニュー・マドリッド [New Madrid] へ。

追加のチャレンジについて、プレイヤー諸氏は装甲艦 CSS Arkansas をミシシッピ川のニュー・マドリッド [New Madrid] へ加えることも選択できます。(歴史的には、当時 Arkansas は準備ができていませんでした。)

特別ルール

1. このシナリオには、無作為イベントと増援はありませんが、以下の例外があります。:

3 月 IV ターンの開始時、もし McCown がいまだイン・ブレイにあると Mackall に置き換えます。Mackall は、その時点で McCown が持つ戦力ポイントを全て引き継ぎます。無作為イベント・フェイズと増援フェイズは飛ばされます。(標準ゲームでこれらのターンに列記された増援は、シナリオ・セットアップに反映されています。)

2. 天候ルールは、通常に適用します。
3. シークエンス・チットは使用しません。各ターンの最初には連邦軍イムパルスで、南部連合軍イムパルスが続きます。

GRANT - The Western Campaign of 1862

4. ニュー・マドリッド [New Madrid] は、プレイの開始時に南部連合国軍の支配下です。プレイヤー諸氏は、連邦軍によってニュー・マドリッドが奪取されるまで、連邦軍の砲艦がそこへ退却できないことに注意しなければなりません（ルール 10.23 に従って）。
5. ルール 13.0（鉄道堡と橋梁）及び 14.0（補給）は、使用されません。このシナリオでは、全ユニットは常時補給下と見なされ、「非補給下」の修正は使用されません。ルール 9.151（攻撃側は、砦を攻撃するために補給をたどる必要があります）は、無効です。（注釈：この特別ルールは、連邦軍を有利にします。アイランド・ナンバー・テン戦役をより深く理解し、追加の挑戦を求めるプレイヤー諸氏は、ルール 13 とルール 14 を読んだ後、通常の補給ルールを全て適用してこのシナリオを再挑戦することをお勧めします。）
6. プレイヤー諸氏は、もし望めば、南部連合国軍部隊を統制するため、以下のルールを使用できます。プレイヤー諸氏はこれらのルールを気にせず、南部連合国軍ユニットの移動と戦闘を自ら行い、南部連合国軍の作戦を可能な限り効果的に行なうよう試みることも選択可能です。このシナリオの目的は、学習にあります。

・連邦軍ユニットは、フェリー移動（7.18）を使用できません。（注釈：これは、それらの部隊を移動させることなく、南部連合国軍水上ユニットの効果をあらわします。）

・もしニュー・マドリッド [New Madrid] の南部連合国軍ユニットが士気阻喪して退却を強制されたら、これらは可能であれば河川輸送艦上に退却し、次の自身のイムパルスにマドリッド・ベンド [Madrid Bend] で下船します。もし河川輸送艦が使用不能であると、ユニットはいずれかの使用可能スペースへ南部連合国軍イムパルスに退却します。これとは別に、南部連合国軍ユニットはこのシナリオでは移動しません。

・水上戦闘では、連邦軍プレイヤーは連邦軍艦船が射撃を受ける順番を選択できます。最初に全ての南部連合国軍の砲台が射撃し、次いで戦闘値の高い順番に全ての南部連合国軍水上ユニットが射撃します。順番に 1 つのユニットが可能な目標を射撃し、次いで元に戻り、最初のユニットから再び開始します。

・陸上戦闘では、南部連合国軍ユニットは可能な限り多くの連邦軍ユニットを射撃しなければなりません（ルール 9.31）。これらは、最初に最大のユニットを射撃し、次いで最良の指揮官を持つユニットが最初です。

勝利条件

ゲームは、もしいずれかのゲーム・ターン終了時に、ニュー・マドリッド [New Madrid] が連邦軍支配下でアイランド・ナンバー・テン [Island Number Ten] の降伏条件が満たされていたら終了します。プレイヤー諸氏は、4 月 1 ターンの

終了時に、勝利した Pope 指揮下の連邦軍の歴史的なパフォーマンスと比較することで評価できます。

プレイヤー・ノート

連邦軍の基本戦略は、Pope の軍によるニュー・マドリッドの早期占領により、運河の建設を可能とすることです。次いで、砲艦にアイランド・ナンバー・テンを突破させて南部連合国軍の水上ユニットを掃討し、マドリッド・ベンドへの水陸両用攻撃を支援し、アイランド・ナンバー・テンの降伏を強います。アイランド・ナンバー・テンは、直接攻撃するには強力すぎます。



15.0 VICTORY 勝利



デザイン・ノート：連邦軍の勝利ポイント得点は、南部の征服に向けた進捗における重要な目標をあらわします。ケンタッキーにおける南部連合国軍の勝利目標は、この段階では南部連合国軍が依然としてケンタッキーを味方につけようとしていたことを反映しています。連邦軍にとって不名誉な事態となるため、南部連合国軍は目標を制圧・保持したターン毎にポイントを獲得します。南部連合国軍プレイヤーは、序盤のターンにおける攻勢アクションの獲得に注意を払うべきです。連邦軍戦域司令官ハレック將軍は、南部連合国軍の攻勢を強く懸念しており、ボーレガード將軍は発動を望んでいました。南部連合国軍プレイヤーがこうした方法で数ポイントを獲得すれば、最終的に戦局を決定づけることになり得ます。

フル・ゲーム・シナリオ（16.0 と 17.0）は、勝利ポイント（VPs）の得点によって行なわれます。ゲーム終了時の実質連邦軍勝利ポイント合計は、勝利段階チャートに従って勝者を判定します（15.3）。

15.1 勝利ポイント [Victory Points]

15.11 勝利ポイント目標はマップ上に記載され、南部連合国軍については赤枠付の灰色星、連邦軍については青枠付の黄色星です。得点された勝利ポイントの数は、各星で記載されます。

15.12 南部連合国軍プレイヤーは、いかなるターンの終了時にも、スペースの支配のためにポイントを得点します（2.191）。スペースは占有される必要がなく、支配下であることのみが必要です（すなわち、直近に非士気阻喪状態の南部連合国軍歩兵が占めていることです。騎兵や士気阻喪状態のユニットが支配を達成できないことを忘れないでください）。

・開始時に南部連合国軍が占めるボウリング・グリーン [Bowling Green] は勝利ポイント目標で、南部連合国軍プレイヤーはそれを確保し続ける各ターンにこの得点を収集します。

GRANT - The Western Campaign of 1862

15.13 南部連合国軍プレイヤーは、目標を支配する各ターンにポイントを得点します。すなわち、同じ目標について複数回得点ポイントを獲得できます。各ターンの終了フェイズに、プレイヤー諸氏は南部連合国軍の VP 得点についてチェックします。

15.14 連邦軍は、ゲームの終了時に支配している目標についてのみ得点します。換言すると、連邦軍プレイヤーは目標毎に一度のみポイントを得点します。

15.15 プレイヤー諸氏は、勝利ポイント記録欄と勝利ポイント・マーカーを使用して、実質連邦軍勝利ポイント合計を記録できます。マーカーは連邦軍面と南部連合国軍面を持ち、南部連合国軍面を上にして開始します。南部連合国軍プレイヤーが VPs を獲得するに連れて、勝利ポイント記録欄上でマーカーを前進させます。これらは、負の連邦軍 VPs と見なされます。ゲームの終了時、マーカーを右に移動することで追加の南部連合国軍 VPs に加えます。記録欄上で 0 に到達するまでマーカーを左へ移動させることで連邦軍 VPs を加え、次いでマーカーをその連邦軍面へ裏返し、全連邦軍 VPs が合計されるまで右へ移動させられます。結果は、連邦軍 VPs の実数で、勝利を判定します。

15.16 以下は、特別な勝利ポイント得点です。:

15.161 南部連合国軍は、南部連合国軍の水上ユニットがミシシッピ川の北端スペース（勝利ポイントの星を持つ、上に Cape Girardeau と標記されたスペース）に最初に到達した瞬間に **5 VP** を得点します。この得点は、一度のみ与えられます。これは水上ユニットについてで、陸上ユニットではなく、エリア内の陸上スペースは全く関係ないことに注意してください。（この得点は、河川上の交通減少と混乱をあらわします。）

15.162 連邦軍は、ミシシッピ川の掃討について **5 VP** を得点します。これは、ゲームの終了時にミシシッピ川上に留まる南部連合国軍の砲台又は南部連合国軍占有下の砦がなく、連邦軍負がメンフィス [Memphis] を奪取していれば達成されます。（メンフィス自体は、勝利ポイント目標でもあります。）

15.163 各プレイヤーは、各大成功について **5 VP**、及び各小成功について **3 VP** を得点します。

15.164 各プレイヤーは、降伏した各敵師団について **1 VP** を得点します (9.83)。これは、分遣隊について得点されません。

15.165 南部連合国軍プレイヤーは、砲艦の沈没、損傷、鹵獲について、以下のポイントを受け取ります。:

- **2 VP** 鹵獲ボックス内の各装甲砲艦について（ルール 10.24）
- **1 VP** 沈没ボックス内の装甲砲艦について
- **1/2 VP** 終了時にターン記録欄上の損傷状態の各連邦軍装

甲砲艦について、及び補給基地まで開かれた道筋を持たない、マップ上にある各損傷状態の連邦軍装甲砲艦について（10.24）。南部連合国軍プレイヤーは、端数を切り捨てます。例えば、もし 3 隻の損傷状態の装甲砲艦があると、南部連合国軍プレイヤーは **1 VP** を得点します。

南部連合国軍プレイヤーのみが、水上ユニット及び装甲砲艦（木造砲艦又は輸送艦ではない）のみについてポイントを得点します。連邦軍プレイヤーは、沈没又は損傷状態の南部連合国軍の水上ユニットについて、いかなる VPs も得点しません。

15.166 マップ東端の勝利ポイント・ボックスは、降伏したユニット、沈没又は鹵獲された装甲艦、大又は小成功（15.2）についての VPs を記録するために使用されます。

プレイヤー諸氏は、南部連合国軍の目標及び大と小成功について、ターン毎に獲得した勝利ポイントのみを記録するために勝利ポイント記録欄を使用し、ゲーム終了時に勝利ポイント・ボックスの全ポイントを加算する方法が最適であると感じるかもしれません。

15.167 もし選択ルール 23（鉄道の破壊と修理）がイン・プレイであると、ゲームの終了時にマップの南端に沿ったステイーヴンソン [Stevenson] からメンフィス [Memphis] までの鉄道線がいずれかの地点で切断されたら、連邦軍は **2 VP** を得点します（23.8 を参照）。

15.2 大成功と小成功 [Major and Minor Successes]

15.21 小成功は、もしある陣営がある戦闘で以下のように勝利したら発生します。:

1. 各陣営（戦闘増援を通して戦闘に進入したユニットを含みます）が少なくとも **12** 戦力ポイントを持ち、しかも
2. 敗北した陣営が、少なくとも勝者よりも **3** 戦力ポイント多く失う。敗北している、戦闘で捕獲された師団指揮官は合計に対して **1 SP** をカウントし、捕獲された軍司令官は **3 SP** にカウントします。

15.22 プレイヤーは、小成功について **3 VP** を受け取ります。各プレイヤーは、ゲーム毎に何度でも小成功得点を獲得できます。

15.23 大成功は、もしある陣営がある戦闘で以下のように勝利したら発生します。:

1. 各陣営（戦闘増援を通して戦闘に進入したユニットを含みます）が少なくとも **18** 戦力ポイントを持ち、しかも
2. 敗北した陣営が、少なくとも勝者よりも **5** 戦力ポイント多く失う。敗北している、戦闘で捕獲された師団指揮官は合計に対して **1 SP** をカウントし、捕獲された軍司令官は **3 SP** にカウントします。

GRANT - The Western Campaign of 1862

15.24 プレイヤーは、大成功について **5 VP** を受け取ります。各プレイヤーは、ゲーム毎に何度でも大成功得点を獲得できます。

15.25 これらのイベントを記録するため、各プレイヤーは自軍支配マーカーの 1 つ（又は、いずれかのスペア・カウンター）を、勝利ポイント・ボックスの大成功又は小成功区画内に置くことができます。

デザイン・ノート：歴史的には、フォート・ドネルソンは大成功でした。シャイローはそうではなく連邦軍が勝利しましたが、実際には南部連合国軍よりも多くの損害を受けました。南部連合国軍が戦闘に勝利していたら、大成功としてカウントされていました。振り返れば、シャイローは連邦軍にとって重要な勝利と見なせますが、当時この戦いはせいぜい決着がつかない程度、最悪の場合には多大な犠牲を伴う惨事と見なされていました。プレイヤーは、戦闘の 1~2 ラウンド後に退却するだけで大成功得点を回避できる場合があることに注意してください。これは意図的なもので、得点の獲得は、各陣営が真剣に努力し、一方の陣営が著しく優位に立った状況を反映しています。

15.3 勝利の段階 [Level of Victory]

実質連邦軍 VP 合計 勝利の段階

40 以上	連邦軍の決定的勝利
29~39	連邦軍の実質的勝利
24~28	連邦軍の限定的勝利
19~23	南部連合国軍の限定的勝利
14~18	南部連合国軍の実質的勝利
13 以下	南部連合国軍の決定的勝利

デザイン・ノート：歴史的には連邦軍が限定的勝利で勝ちました。もしその成功を補強し、コリンズ [Corinth] も奪取していたら実質的勝利となり、メンフィス [Memphis] とフォート・ピロー [Fort Pillow] も奪取していた場合、決定的勝利となっていました。これらはゲームの期間中に実現しませんでした。南部連合国軍がシャイローの戦いにおいて大成功で勝利するか、又はアイランド・ナンバー・テン [Island Number Ten] を確保していたら、この戦役は南部連合国軍の勝利に等しい結果となっていました。両方を達成すれば、実質的勝利に相当したでしょう。南部連合国軍が戦役開始時により積極的に行動し、その時点で目標についてポイントを得点できていたら、勝利段階の様相も変わっていた可能性があります。ほとんどの場合、勝利段階間のポイント差が僅かであることに注意してください。プレイヤー諸氏は、僅かなポイントでも獲得する機会を常に警戒すべきです。



16.0 HISTORICAL SCENARIO 歴史的シナリオ



このシナリオは、歴史的なフォート・ドネルソン〜シャイロー〜アイランド・ナンバー・テンの戦役をシミュレートします。

このシナリオは、ルール 1~15 項が必要です。プレイヤーの選択で、このプレイ・ブック内の上級ルールのいくつかも使用できます。

16.1 セットアップの手順 [Setup Procedure]

可能なセットアップは、プレイ・ブック始めの包括的なプレイの例に図示されています。

16.11 以下のごとく、ゲームをセットアップします。:

1. 16.12 で述べたごとく、情報に従ってマップ上に「開始時 [AT START]」ユニットを配置します。南部連合国軍プレイヤーは、最初に自軍ユニットを配置します。
2. 全てのシークエンス/主導権チットを容器内に入れます。イベント・チットのために二番目の容器が必要です。
3. 全ての代替/分遣隊駒を脇の適宜位置にセットします。
4. ゲーム・ターン・マーカーを、ターン記録欄の最初 (2 月 I) スペース内に置きます。
5. 天候マーカーを、天候記録欄の小雨スペース内に置きます。

ここで、プレイは 2 月 I ターンのイムパルス・フェイズに進みます。

16.12 名称付指揮官と水上カウンターの裏面には、セットアップ情報が表示されます。開始時のマップ上のユニットは、「開始時 [AT START]」にプラスして位置と戦力ポイントの数が標記されます（もし適用可能であれば）。プレイヤー諸氏は、砦、砲台、輸送艦、分遣隊の初期セットアップについて、セットアップ・サマリー（チャートと表を参照）を参照してください。

・水上と輸送艦のユニットは、列記された陸上スペースに隣接する河川スペース内に置かれます。例えば、もしセットアップ情報が「Cairo」と述べたら、Cairo に隣接する河川スペースを意味します。南部連合国軍の河川輸送艦ユニットは、指定された河川上のどこかに置くことができます。:カンバーランド川、ミシシッピ川、テネシー川。

・南部連合国軍プレイヤーの裁量で、ホプキンスヴィル [Hopkinsville] 又はクラークスヴィル [Clarksville] のどちらかのスペース内にセットアップできるとマークされた 2 つの南部連合国軍ユニットがあります。

・輸送艦と砲台のユニットは全て同じなので、セットアップ情報が裏面に記載されません。各カウンターは、それが要求されるセットアップ・カード又はターン記録欄（増援）のどこかで使用できます。

GRANT - The Western Campaign of 1862

16.121 セットアップ位置は、容易に見つけられるように、マップ上に連邦軍又は南部連合国軍の旗でマークされます。

16.13 増援として到着するユニットは到着のターンが裏面に記載され、無作為イベントの結果として到着するユニットはイベントを表示します。両方の場合、SPs の数が表示されます。

16.2 特別ルール [Special Rules]

16.21 2 月 I の天候は自動的に小雨で、無作為イベントはありません。

16.22 2 月 I 及び II には、最大でもオハイオ流域軍の 2 戦闘ユニットが活性化できます。したがって、最初の各 2 つのオハイオ流域軍イムパルスでは、最大でも 2 つの戦闘ユニットが行軍移動又は河川輸送艦によって移動できます。対応移動は、この限度に対してカウントされず、いかなる数のユニットも対応移動を試みることができます。他の軍へ移管されたオハイオ流域軍のユニットは、この限度に対してカウントしません。鉄道堡の移動は、この限度に対してカウントしません。プレイヤー諸氏が望むのであれば、これらの 2 ターンに備忘として Buell 上に置くことができる特別なマーカー（下を参照）があります。



デザイン・ノート：戦役が開始された時点で、Buell 将軍は兵站の手配を整えている最中で、2 月下旬になるまで自軍ユニットを移動させる準備ができていませんでした。

16.3 自由配備オプション [Free Deployment Option]

デザイン・ノート：これは、16.1 の標準セットアップの変更として使用できます。その使用は、ルール 19 の戦場の霧でプレイしているときに推奨されます。

16.31 各陣営は、標準セットアップ内に列記された全ての部隊を受け取ります。

・南部連合国軍プレイヤーは、3 つの小規模砦と 1 つの大規模砦、或いは 5 つの小規模砦、或いは 2 つの大規模と 1 つの小規模砦を取ることを選択できます。（換言すると、10 構築ポイントに相当します。）

・南部連合国軍プレイヤーは、合計 12 砲台を獲得します。

16.32 南部連合国軍プレイヤーは、最初にセットアップします。

・南部連合国軍の陸上ユニット（砦を含む）は、いずれかの補給スペース又はいずれかの配備スペース（南部連合国軍の旗を持つ正方形）内にセットアップできます。

・南部連合国軍プレイヤーは 42 戦力ポイントを持ち、望むように自軍ユニット間で分割できます。

・南部連合国軍プレイヤーは、カウンター内容物の限度に従って、望むだけ多く又は少ない分遣隊を創出できます。

・南部連合国軍の河川輸送艦は、標準セットアップに従ってセットアップされます。

16.33 連邦軍ユニットは、いずれかの青みがかかったスペース上にセットアップできます。以下の制限を適用します。：

・各連邦軍師団は、標準セットアップと同じ数の戦力ポイントを受け取ります。

・オハイオ流域軍の少なくとも 2 個師団にプラスして、Buell はレイヴィル [Louisville] 内にセットアップしなければなりません。

・残っているオハイオ流域軍のユニットは、オハイオ川、サウス・キャロルトン [South Carrollton]、マンフォードヴィル [Munfordville]、レイヴィル [Louisville]（これら青いスペースのいずれか）によって囲まれたエリア内にセットアップできます。

・テネシー流域軍のユニットは、カイロ [Cairo]、パデューカ [Paducah]、バーズ・ポイント [Birds Point]、ケープ・ジラード [Cape Girardeau] にセットアップできます。

・2 つの分遣隊は、標準配備に従ってコマース [Commerce] とカイロ [Cairo] にセットアップされます（それぞれ 4 と 6 の戦力ポイント）。

・連邦軍の水上ユニットは、レイヴィル [Louisville]、パデューカ [Paducah]、カイロ [Cairo] にセットアップできます。



17.0 HYPOTHETICAL SCENARIO: BEAUREGARD'S DREAM 仮想シナリオ：ボーレガードの夢



「…我々は四万の兵を率いて出撃し、カイロ、パデューカ、テネシー川とカンバーランド川の河口を占領し、おそらく川沿いからセントレイスも攻略できるだろう。この輝かしい計画にどう思うか？ 兵力が確保できれば、十分実行可能だと確信しているのだ。」

—P.G.T. ボーレガードからアール・ヴァン・ドーンへ、1862 年 2 月 21 日。OR, Ser. I, Vol. VII, p. 900

デザイン・ノート：このシナリオでは、ボーレガードの「見事な作戦計画」を試すことができるかもしれません。これは、歴史的には受け取れなかった増援に依存するものです。このシナリオの作成にあたり、Andrew Southard の協力に特に感謝します。

このシナリオは、ルール 1~15 項が必要です。プレイヤーの選択で、このプレイ・ブック内の上級ルールのいくつかも使用できます。

GRANT - The Western Campaign of 1862

17.1 追加部隊 [Additional Forces]

17.11 南部連合国軍プレイヤーは、開始時セットアップの一部として、以下の水上ユニットを受け取ります。:

- ・2つの河川防衛ユニットをメンフィス [Memphis] に。
- ・Manassas 装甲砲艦を含む全小艦隊ユニットと自軍開始時部隊。小艦隊ユニットは、メンフィス [Memphis] でゲームを開始します。
- ・Eastport と Nashville は、ゲーム開始時に完成しています。これらはマップ上に表面を向けて置かれ、直ちに移動できます。
- ・アイランド・ナンバー・テン [Island Number Ten] は、プレイの開始時にすでに小規模砦です。

17.12 Van Dorn (10 SPs) と Price (6 SPs) の両者は、開始時の南部連合国軍セットアップに含まれます。これらは、いずれかの南部連合国軍部隊と共に置くことができます。

17.13 南部連合国軍プレイヤーは、以下を受け取ります。:

- ・3月Iに10追加戦力ポイント、
- ・3月IIに更に10追加戦力ポイント

これらの戦力ポイントは、いずれかの増援都市又はジャクソン [Jackson]、コロンバス [Columbus]、ボウリング・グリーン [Bowling Green] に置くことができますが、その瞬間にマップ南端まで、連邦軍ユニット、修理済の連邦軍の鉄道スペース、破壊された鉄道線によって遮断されていないスペース内のみです。増援戦力ポイントは、当該スペース内に存在しているか、又はそのスペース内のいずれかの規模の新たな分遣隊と共に置くことができます。

17.14 フォート・ヘンリー [Fort Henry] は、1の用地値を持つと見なされます。0ではありません。(これは、砦がより良好な位置にあったと仮定します。)

17.15 もし南部連合国軍プレイヤーが望むと、2月IVターンに増援として Kirby Smith と 6 SPs を東部に受け取ることができます。もしこのオプションを選択したら、連邦軍プレイヤーは直ちに2VPsのボーナスを受け取り、3月IVターンに追加3補充を受け取ります。

17.2 特別ルール [Special Rules]

17.21 標準シナリオと同様、南部連合国軍プレイヤーは最初にセットアップします。プレイヤー諸氏は、自由配備オプション (16.3) の使用が推奨されます。

17.22 勝利は15.0に従って達成されますが、連邦軍プレイヤーはプレイの開始時に自動的な5VPsのボーナスを受け取ります。

17.23 無作為イベント5、6、10は、イベントなしとして扱われます。(これらが言及する部隊は、すでにゲームをイン・プレイで開始します。)

17.24 16.2項の特別ルールは、同様にこのシナリオに適用します。

上級 (選択) ルール [ADVANCED (OPTIONAL) RULES]

以下の選択ルールは、いくらかの煩雑さのコストで、更なる統率問題と選択を加えます。これらは、様々なスキルや経験を持つプレイヤー諸氏に、ゲームを再バランスさせることも認めます。特に記載がない限り、単体でも、任意の組み合わせでも使用できます。



18.0 MORGAN AND FORREST

モーガンとフォレスト



デザイン・ノート: この戦役では、南北戦争で最も成功した二人の騎兵指揮官、ジョン・ハント・モーガンとネイサン・ベッドフォード・フォレストが闘いました。ただし、この当時モーガンの指揮下部隊は戦隊規模に過ぎず、フォレストの部隊も連隊規模に過ぎず、両者とも後に名声を博す確固たる襲撃戦術をまだ確立していませんでした。

この戦役における彼らの行動は、敵部隊の偵察と前進の遅延に限定されました。活発な作戦行動の後、騎兵は通常一定の整備期間を必要としました。例えば、フォレストの部隊は、作戦の途中において2週間以上活動不能となり、兵士たちは休息を命じられました。この項目では、プレイヤー諸氏がモーガンとフォレストの特殊能力をゲームに追加することを認めます。両陣営は、歩兵ユニットに帯同する少数の騎兵も持っていました。その影響は他のルールに組み込まれています。

18.1 騎兵ユニット [Cavalry Units]

このルールを使用しているとき、南部連合国軍プレイヤーは自軍セットアップに Morgan と Forrest 騎兵ユニットを受け取ります。通常の南部連合国軍ユニットのごとく、それぞれ同じスペース内にセットアップできます。

18.11 騎兵ユニットは、他のユニットと同じ評価値—主導権、戦闘、士気を持ちます。主導権評価値は、対応移動のためのサイの目修正として使用できます。戦闘値は、探査任務 (及び Forrest の場合は戦闘について) 使用されます。士気値は、士気阻喪が発生したら、そこからの回復のために使用されます。

18.12 騎兵ユニットは、自身のマップの区画のイムパルスに、他の南部連合国軍ユニットと同じときに移動します。

GRANT - The Western Campaign of 1862

18.13 騎兵は、通常の移動ルールに従って移動します。ただし以下の特別な条件があります。:

- ・騎兵は、もし士気阻喪状態でなければ、晴天と小雨の天候で+1MPのボーナスを受け取ります。
- ・騎兵は、強行軍ができません。
- ・騎兵は、他のいずれかのユニットと同様に、河川又は鉄道によって移動できます。
- ・騎兵は、対応移動を使用できます。
- ・騎兵の移動は、敵の歩兵による対応を誘発しません。

18.14 騎兵ユニットは、決して戦力ポイント・マーカーを使用しません。Forrest ユニットの、単一の固有戦力ポイントを持ちます。もしこの戦力ポイントが戦闘で失われたら（18.6）、Forrest ユニットの永久にゲームから取り去られます。

18.15 騎兵は、鉄道線を破壊又は修理できず、橋梁を建設又は破壊できません。

18.16 騎兵は、河川輸送艦の移動を遮断しません。

18.17 騎兵は、補給線をたどることを遮断しません。

18.18 もし騎兵ユニットが自身のイムパルス開始時に非補給下と判定されたら、マップから取り去られて再編成手順（18.5）を実行します。

デザイン・ノート: ルール 18.18 は、荷馬車団列がゲーム内では駒として表現されない独自の騎兵護衛を伴うため存在します。ルール 18.15 は、この時代に応じた制約を反映しています。騎兵による補給線の遮断や敵後方での広範囲な襲撃は、騎兵ユニットが拡大し自立性を高めた戦争後期になって初めて可能となります。

18.2 遅滞 [Delay]

18.21 自身で機能している騎兵ユニットは、移動している敵部隊の遅滞を試みることができます。遅滞は、騎兵ユニットが歩兵ユニットと共にスタックしている間に試みることができません。

18.22 敵部隊が騎兵ユニットのスペース内に移動したとき、騎兵ユニットは 1 スペース撤退するか（退却と同じルールに従う）、又は敵部隊の遅滞を試みるもののどちらかができます。

18.23 騎兵ユニットが、敵ユニットが進入を試みているスペース内への対応に成功したとき、騎兵ユニットは他の対応のごとくスペースへ進入し、遅滞の試みは直ちに実行されます。

18.24 遅滞の試みを解決するため、サイを振って騎兵遅滞表を調べ、列記された修正を適用します。結果は、移動している部隊が消費しなければならない追加の移動ポイント数

を表示します。もしこれが部隊の残っている許容移動力以上であるか又は「停止」の結果であると、敵部隊はスペースに進入できず、移動を中止しなければなりません。

18.25 もし遅滞後に、敵ユニットがスペースに進入するための十分な移動ポイントを持つと、騎兵ユニットは 1 スペース退却しなければなりません。騎兵ユニットは士気阻喪状態ではありませんが、騎兵再編成手順でそのように示されている場合を除きます。

18.26 もし遅滞の結果が「再編成」の結果を含むと、南部連合国軍プレイヤーは騎兵ユニットへの影響を判定するため、騎兵再編成手順（18.5）を実行しなければなりません。

18.3 遮蔽 [Screening]

18.3 もし騎兵ユニットが、対応移動を試みる南部連合国軍の歩兵ユニット又はスタックと共にスタックすると、南部連合国軍プレイヤーは遮蔽のために騎兵ユニットを使用できます。（騎兵自体の主導権値は使用されず、特典は騎兵遮蔽についての+1のみです。）

18.32 遮蔽を試みているユニットは、同じイムパルスに遅延も実行はできません。

18.33 ユニットの、遮蔽を実行する同じゲーム・ターンに探査は実行できません。プレイヤー諸氏は、いったんあるターンに探査又は遮蔽のどちらかを実行したら、騎兵ユニットを裏面に返すのを望むことができます。

18.34 再編成は、遮蔽に続いて発生しません。

18.4 探査 [Probes]

このルールは、選択ルール 19、戦場の霧と組み合わせてのみ使用できます。

18.41 通常の攻撃と同様に、騎兵ユニットは、そのスペース内へ移動することで敵スタックを探査できます。

18.42 探査を解決するため、以下のごとく進めます。:

1. 連邦軍プレイヤーは、自軍スタックから 1 つのユニットを選択します。この指揮官の戦闘値は、南部連合国軍プレイヤーのサイの目から差し引かれます。
2. 南部連合国軍プレイヤーはサイを振り、自軍騎兵指揮官の戦闘値を加え、(1) で選択した連邦軍ユニットの戦闘値を差し引きます。表上に列記されるごとく、もし探査が河川越え（橋梁を含む）で発生したら、南部連合国軍プレイヤーはやはり 1 を差し引きます。表から結果を読みます。

GRANT - The Western Campaign of 1862

18.43 可能性がある結果は、以下のとおりです。:

「一」一探査は、情報をもたらしません。

「1」一南部連合軍プレイヤーは、その戦闘値を提供した、選択された連邦軍ユニットの戦力ポイント・マーカーを調べることができます。

「全て」一南部連合軍プレイヤーは、全ての戦力ポイント・マーカーを含む、スタックの内容全般を調べることができます。

「再編成」一南部連合軍プレイヤーは、騎兵ユニットへの影響を判定するため、騎兵再整備手順（18.5）を実行しなければなりません。

18.44 探査は、陸上ユニットに対してのみ行なうことができ、河川によって輸送されているユニットには不可です。

18.5 再編成 [Refit]

再編成の手順は、「再編成」の結果が発生するときにはいつでも実行されなければなりません。

18.51 南部連合軍プレイヤーは、サイを振って騎兵再編成表を調べます。このサイ振りへの修正はありません。結果は以下のとおりです。:

「一」一騎兵ユニットへの影響はありません。

R一騎兵ユニットは退却して士気阻喪状態になります（18.52）。

F一騎兵ユニットは疲労状態になります（9.941）

1、2一騎兵ユニットはプレイから取り去られ、完全な 1（それぞれ 2）ターンの残りのプレイ後の後に、増援として復帰します（それが取り去られたマップの同じ半分に）。

「0」のサイの目は、騎兵ユニット除去の結果です。

18.52 騎兵ユニットは、2 スペースまで退却できます。これは、友軍ユニットに到着したら直ちに停止できます。もし友軍歩兵ユニットが使用可能であるとそれへ、さもなければ最寄りの友軍ユニットの方向へ退却しなければなりません。退却に続いて、ユニットは士気阻喪状態です。

18.53 士気阻喪状態の騎兵ユニットは、いかなる特別な騎兵アクション（探査、遮蔽、遅滞）を行なうこともできません。もし敵ユニットがそのスペースへ進入したら、通常の退却ルールに従って隣接スペースへ自動的に退却します。騎兵は、他のユニットと同じ方法で士気阻喪から回復します。

18.6 戦闘における騎兵 [Cavalry in Combat]

18.61 Morgan ユニットの、決して通常の陸上戦闘に従事できません。

18.62 Forrest ユニットの通常の戦闘に従事できますが、単独で攻撃するか、又は友軍歩兵ユニットと共にスタックしていないときに攻撃されるときのみです。

18.63 もし騎兵ユニットが戦闘に従事する歩兵ユニットと共にスタックしていると、決して射撃できず又は射撃を受けられず、もしスタックが退却を強制されたら、騎兵はそれと共にいきます。これらは、戦闘ディスプレイ上に置いてはなりません。騎兵は、戦闘において全ユニットが士気阻喪状態になっているか否かを考慮しているときにカウントされず、それ故退却しなければなりません。

18.64 もし Forrest ユニットの戦闘に従事したら、全ての通常戦闘ルールを適応します。ユニットは、通常に命中を受けます。もし戦力ポイント損失（9.9）の命中結果であると、Forrest ユニットの永久にゲームから取り去られます。

18.65 もし Forrest ユニットの戦闘に従事すると、勝敗にかかわらず、戦闘が終了したら直ちに再編成の手順（18.5）を常に実行しなければなりません。

18.66 連邦軍ユニットは、通常の戦闘で Forrest の攻撃を試みることができます。（Forrest の主導権修正を考慮すると、望むなら彼はほぼ常に戦闘を回避できることに注意してください。）

18.67 もし Forrest が士気阻喪状態になると、彼は通常の手順によって回復します。彼は士気阻喪状態の間に特別な騎兵作戦を行なうことができません。

18.7 脱出 [Escape]

デザイン・ノート: フォレストは、包囲されたときにフォート・ドネルソン内に閉じ込められましたが、夜間に部下を率いて脱走を敢行し、連邦軍戦列の隙間を縫って脱出しました。後のモーガンの活躍から推測すると、彼も同様の行動を取ったと考えられます。戦争後期、モーガンは連邦軍部隊に包囲されたときに降伏しました（デザイナーの曾祖父は、この戦闘で捕虜になりました）。しかし、これは当時よりはるかに大規模となっていた部隊が、過酷な行軍と繰り返される戦闘で疲労していた状況下での出来事です。ルール 18.72 は、この状況を扱います。

18.71 もし Morgan 又は Forrest ユニットの、砦内部で闘う部隊と共にスタックして除去されたら、騎兵ユニットは永久に撃破されません。その代わりに、完全な 2 ターンについてプレイから取り去られ、除去後の三番目のターンの増援として復帰します。

18.72 もし騎兵ユニットが疲労状態又は士気阻喪状態になると、18.71 に従って脱出できませんが、降伏して永久にプレイから取り去られます。

GRANT - The Western Campaign of 1862



18.8 デザイナーの曾祖父 [The Designer's Great-Grandfather]

デザイナー曾祖父 Josef Moss Lindsay は、1862 年の 7 月から (Morgan の) 第 2 ケンタッキー騎兵の二等兵として従事し、捕虜になった不運なオハイオへの「大襲撃」(1863 年 7 月) を含む多くの戦闘に参加しています。彼は一年以上もシカゴ近郊のキャンプ・ダグラスに拘置されました。1865 年 1 月、彼は捕虜交換され、他の Morgan の古参兵

たちと共に、リッチモンド陥落後のジェファースン・デイヴィスの南部への逃亡の護衛を務めました。護衛はサバンナ川で任務を解除され、1865 年 5 月 7 日に Lindsay 二等兵はアトランタで合衆国軍部隊に降伏し、忠誠の誓いを立てました。

ただし、Lindsay 二等兵は、この年後半にはケンタッキーの南部連合国軍侵攻中に組み込まれていたもので、この戦役には参加していませんでした。それ故、彼が戦死する可能性はなく、後にデザイナー自身が生まれずにゲームを直ちに終了させることはありません(参考: ゲーム Pea Ridge (SPI, 1980 年) のデザイナーである Eric Lee Smith は、祖先である Gideon Smith 大尉を追悼しています)。

ケンタッキー州レキシントン出身の Lindsay 二等兵は、家族の中で唯一の南部連合国軍兵士であった点が特筆されます。兄弟姉妹も両親も全員が親連邦派でした。戦後カンザス州に移住し、畜産物買い付け業者兼農業者として成功を収めました。長女 Sallie Moss Lindsay White はデザイナーの大叔母にあたる人物で、女性参政権運動の指導者として活躍しました。また、夫である著名な新聞記者 William Allen White と共に、第二次世界大戦中は同盟国支援によるアメリカ防衛委員会の重要な支援者でした。



19.0 FOG OF WAR 戦場の霧



デザイン・ノート: 限られた情報、或いは「戦争の霧」は、両陣営双方にとって問題でした。2 人プレイヤー用ゲームでは、プレイヤー諸氏は以下のルールを使用することで、こうした問題の一部を再現できます。これらのルールを読む際には、西部テネシーとケンタッキーには、各陣営に忠

誠を誓う大勢の住民がおり、民間人は他の戦争や南北戦争後期と比べ、はるかに自由に敵の戦線を越境できました。完全な秘密保持は困難でした。敵組織の大半の所在は把握されていましたが、両陣営はしばしば相手の正確な戦力を誤認していました。

19.1 プレイヤーは、敵スタック内の指揮官カウンターを調べることができます(砦内のそれを除く)、戦力ポイント・マーカーは不可です。

19.2 砦スペース内のユニットは、砦自体を除いて、全く調べることができません。砦マーカーは、スタックの最上部に置かれなければなりません。砦の位置は常に把握されます。

19.3 スタック内の戦力ポイントは、以下の方法でのみ明らかにされます。:

- ・戦闘で、
- ・成功した騎兵探査の結果として (18.4)、
- ・忠誠兵士 [the Loyal Man] 無作為イベントの結果として。

19.4 水上ユニット(南部連合国軍の機雷を含む)は常時公開状態で、自由に調べることができます。河川輸送艦が陸上ユニットを運んでいるとき、忠誠兵士 [the Loyal Man] 無作為イベントの結果としてでない限り、戦力ポイント・マーカーを調べることができません。

19.5 砲台ユニットは、もし砦内に位置すると隠匿状態で、さもなければ公開状態です。

19.6 各プレイヤーは、損失表上で密かに損失を解決し、他プレイヤーの視野外で自身のマーカーを調整します。

19.7 砲艦の損傷が解決されるとき、結果は他方のプレイヤーに明らかにされません。砲艦の所有者は、艦が復帰するときに密かに書いて記録します。

19.8 戦場の霧オプションを使用しているプレイヤー諸氏は、16.3 自由配備オプションも使用すべきです。

19.9 このルール項目がイン・プレイにあるとき、プレイヤー諸氏は二番目のターン (2 月 II) に無作為容器へ無作為イベント 14 (忠誠兵士) を加えるべきです。これは、一人のプレイヤーに (高いサイの目により選択)、位置にかかわらず 1 つの敵スタックを調べることを認めます。

GRANT - The Western Campaign of 1862



20.0 COMBAT OPTIONS

戦闘オプション



20.1 分割射撃 [Split Fire]

20.11 あるユニットは、その射撃を2つの目標に対して分割できます。

20.12 プレイヤーは、各目標に対して射撃するポイントの数を指定し、それらについて個別にサイを振ります。(例えば、7戦力ポイントを持つユニットは、1つの目標に対して4で射撃し、他のそれに対して3で射撃できます。)

20.13 プレイヤーの選択で、各指揮官の戦闘修正(もし適用可能であれば、師団司令官又は軍司令官)は、分割射撃の1つのみに適用され、両方は不可です。

20.14 分割射撃サイ振りの1つのみが、砲艦の修正を受け取ることができます。

20.2 射撃制限 [Firing Limit]

デザイン・ノート: このルールは、大規模な組織を効果的に戦闘に投入する際に両陣営が直面した問題の一部をシミュレートします。連邦軍はより多くの大規模部隊を保有するため、このルールの使用は南部連合国軍プレイヤーに有利に働きます。このルールは、John D. Burt によるものです。

20.21 射撃戦闘では、ユニット毎に各ラウンドに最大6戦力ポイントが参加できます。ユニットが有す6を超過する戦力ポイントは無視されます。

20.22 もしプレイヤーが望むと、2つの射撃間で6ポイントを分割できますが、射撃を分割しても合計6ポイントまで参加できます。

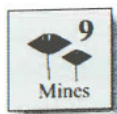


21.0 NAVAL OPTIONS

水上オプション



21.1 南部連合国軍の機雷 [Confederate Mines]



デザイン・ノート: 機雷—南北戦争当時は「機械水雷 [torpedoes]」と呼ばれました—は、河川交通の遮断を企てるために使用されました。南部連合国軍の機雷は、戦争の過程で多数の連邦軍艦船撃破に成功しましたが(このゲームに含まれた2隻の装甲艦を含む)、非常に信頼性が低い兵器でした。この項目を大幅に改善してくれた Merv Cross に感謝します。

21.11 南部連合国軍プレイヤーは、プレイの開始時に2つの機雷カウンターを受け取ります。南部連合国軍プレイヤーは、各機雷を南部連合国軍占有下の陸上スペースに隣接するいずれかの河川スペース上に置くことができます。

・あるスペース内に複数の機雷を置くことが認められます。機雷は個別に機能します。

21.12 機雷は、以下の方法の1つで取り去られるまでマップ上に留まります。:

- ・もし連邦軍砲艦によって掃海されたら (21.15)。
- ・連邦軍が隣接する陸上スペースの支配を奪取し、いかなる隣接陸上スペース内にも南部連合国軍の戦闘ユニット又は砲台がないいずれかのときに、機雷は取り去られます。河川スペース内の南部連合国軍の砲艦は、これを妨げません。連邦軍が河川の一部の側上のスペースを奪取したものの、他方の側に南部連合国軍の戦闘ユニット(分遣隊を含むいずれかのタイプ)が留まっていると、機雷はイン・ブレイに留まります。連邦軍が隣接スペースの支配を奪取するまで、南部連合国軍ユニットは隣接する陸上スペースをカラにして機雷をイン・ブレイに留めることができます。

21.13 いずれかのタイプの連邦軍河川ユニットが機雷スペースに進入したとき、サイを1つ振ります。「9」のサイの目で、1つの艦船(輸送艦を含み、存在する全ての連邦軍艦船から無作為に選択されます)が沈没し、直ちにブレイから取り去られます。さもなければ、影響はありません。艦船のタイプとその防御値は、この攻撃に影響を持ちません。

デザイン・ノート: 艦船の防御値は、喫水線上の防御(装甲等)をあらわしますが、機雷は喫水線下で爆発します。機雷に直撃された艦船は沈没しますが、さもなければ機雷は全く損害を与えず—これも水上砲撃とは異なります。

21.14 南部連合国軍の水上ユニットは自由に機雷スペースに進入でき、機雷攻撃を誘発しません。

21.15 機雷は、掃海によって取り去ることができます。連邦軍プレイヤーは、機雷を掃海するためにいずれか1隻の砲艦(木造艦又は装甲艦のどちらか)を指定します。この砲艦はスペース内の水上戦闘で射撃できませんが、射撃の目標にはなり得ます。もし砲艦が沈没しなければ(機雷攻撃又は水上戦闘のどちらかにより)、スペース内の全ての機雷マーカーが取り去られます。さもなければ、これらはスペース内に留まります。輸送艦は、機雷を掃海できません。

21.2 連邦軍の臼砲艇 [Union Mortar Boats]



デザイン・ノート: 連邦軍は、Carondelet の砲台突破前にアイランド・ナンバー・テンを砲撃するため、臼砲艇の艦隊を使用しました。臼砲艇は、ニュー・オリンズと後のヴィックスバーグでも使用されました。このルール項目で、特に連邦軍の観測気球(無作為イベント 15)の発見を含めて多大な貢献をした Tom Lee に感謝します。この戦役は、明らかに史上初めて飛行船が艦砲射撃の指示に用いられた事例です。

GRANT - The Western Campaign of 1862

21.21 もしこのルールがイン・プレイであると、3 月 I ターンに、連邦軍は増援としてプレイに登場する 1 隻の臼砲艇を受け取ります。

21.22 臼砲艇は、他の河川ユニットと同様に移動しますが、敵の砲艦によって占められたスペース又は敵の砲台によって妨害されたスペース内へ進入できません。このルールの特別ルールを使用してのみ、水上戦闘に参加します。

・臼砲艇は、もし敵の砲艦が友軍の砲艦が存在しないスペースに進入するか、又はもしそのスペース内の友軍砲艦が水上戦闘に敗北したら撃破されます。後者の場合、臼砲艇は友軍ユニットによる撤退に統合できません（臼砲艇はあまりにも鈍足でした）。

21.23 臼砲艇は、砲台に対する水上戦闘、又は砲台突破の試みのどちらかに参加できます。両方の場合、臼砲艇は砲台が妨害するスペースではなく、1 つのスペースから参加します。

21.24 通常的水上戦闘（突破ではない）で、もし臼砲艇が隣接スペース内にあると、各戦闘ラウンドに射撃できます。これは、水上戦闘表の「+1」コラム上で修正なしでサイが振られます。（例外：もし現行ターン中に無作為イベント 15 が有効であると、+1 修正があります。）1 つの砲台は、目標として指定されます。臼砲攻撃は、そのラウンドに他の射撃の前に解決されます。

・もし結果が「2」であると、目標の砲台は混乱状態です。
・もし結果が「1」であると、目標の砲台はそのラウンドの自身の射撃のサイの目から 1 を差し引かなければなりません。

突破の試みについては、21.25 を参照してください。

21.25 砲台突破 (10.3) が宣言されたとき、もし臼砲艇が隣接スペース内にあると、1 つの砲台は突破の試み中に行なう全ての射撃に適用される -1 サイの目修正を持ちます。もし無作為イベント 15 が現行ターン中に有効であると、修正は -2 です。

21.26 臼砲艇は、ケープ・ジラード [Cape Girardeau] へ南部連合国軍の砲艦又は砲台によって妨害されていない河川スペースのラインをたどれる場合にのみ攻撃（いずれかのタイプの攻撃）できます。（これは、弾薬補給をあらわします。）

21.27 もしこのルール項目がイン・プレイであると、カウンター上に指定されたターンに、無作為イベント 15（気球）がイベント容器へ加えられます。もしこのイベントが引かれたら、連邦軍プレイヤーは気球カウンターを受け取ります。このカウンターは、いずれかの連邦軍イベントの開始時に、マップ上の臼砲艇と同じスペース内に置くことができます。気球は、以下の特典を与えます。

・連邦軍は、そのイムパルス臼砲艇の全てのサイの目に 1 を加えます。

・もしルール 19.0（戦場の霧）も使用していると、連邦軍は隣接する河川スペース或いは同じ陸上スペースに接している又は連結している河川スペース内のいずれか 1 つの南部連合国軍スタックを直ちに調べることができます。

気球カウンターは一度のみプレイでき、それがプレイされたイムパルスの終了時にプレイから取り去られます。

デザイン・ノート：気球に関する興味深い情報については、このプレイ・ブックの 27 頁から開始している *Tom Lee* による歴史的記事を参照してください。

損傷を被る南部連合国軍の砲艦が修理 (10.2) を要求される時、マップからそれを取り去る代わりに、南部連合国軍プレイヤーは修理のための位置を選択します。：ナッシュヴィル [Nashville]、イーストポート [Eastport]、メンフィス [Memphis]。選択した位置まで、連邦軍の砲艦及び砲台から解放された連続する河川スペースの道筋がなければなりません。

21.31 南部連合国軍プレイヤーは、砲艦の表面を伏せて修理位置内に置き、最上部に修理マーカーと共に要求される修理のターン数を示すための命中マーカー（又は複数マーカー）を置きます。（例えば、D-4 の結果では、「4」マーカーを置きます。）

21.32 続く各ターンに、南部連合国軍プレイヤーはマーカーの数値を 1 だけ減少させます。これは、イムパルスの開始時に修理スペースについて行なうのがベストです（例えば、中央ケンタッキー軍についてのナッシュヴィル [Nashville]）。最終のポイントが取り去られるとき、砲艦を再び表に返して修理マーカーを取り去り、砲艦はいまやイン・プレイに戻ります。

21.33 もし連邦軍の陸上ユニットが修理スペースの支配を奪取する間に砲艦が修理されていたら、その砲艦は永久に除去されます。

21.34 砲艦は、いったん修理が開始されていたら、異なる修理スペースへシフトできません。

GRANT - The Western Campaign of 1862



22.0 ARMY MOVEMENT



軍移動

デザイン・ノート：戦争初期段階の軍は、大規模な連携移動に不慣れでした。南部連合軍のシャイロー前進はひどく失敗し、副司令官ボーレガードは作戦中止と基地への帰還を進言しました。ジョンストンはこれ以上の好機はないと悟り、攻撃継続を命じました。

22.1 もし同じ連邦の軍の複数師団がその軍の司令官と共に移動することを望むか、**又は**もし複数の南部連合軍師団が南部連合軍の軍司令官と共に移動することを望むと、プレイヤーは移動ポイントの損失可能性を判定するため、軍移動表を使用しなければなりません。

1. 軍司令官の主導権値に一致するコラムを位置取りし、サイを1つ振ります（修正なし）。
2. 結果は移動ポイントの損失を示し、スタックの許容移動力から差し引かれます。
3. もし結果としての実質許容移動力が 0 以下であると、ユニットは移動できません。

軍移動表 (22.0)				
主導権				
d10	-1	0	+1	+2
0	3	2	2	1
1	2	2	1	1
2	2	1	1	0
3-4	1	1	0	0
5-6	1	0	0	0
7+	0	0	0	0

例：Johnston は、Corinth から Shiloh まで 5 個師団と共に移動することを望みます。彼は、軍移動表の「0」コラムを使用します。サイの目は 2 で、修正後のサイの目は 1 MP の損失を要求します。

22.2 軍移動は、イムパルス毎、軍司令官毎に一度のみ適用されます。もし軍司令官が複数ユニットを持つスペース内で開始し、一緒に移動したら、移動の開始時に適用されます。もし軍司令官がゼロ又は 1 つのユニットで開始し、自身の移動中に追加ユニットを拾い上げたら、軍移動は彼が 2 つのユニットを持つ瞬間に適用されます。もし移動ポイ

ント罰則が彼を 0 以下の MPs にすると、その移動（及び彼と共にいるユニット）は、そのスペース内で停止します。

22.3 軍移動は、河川輸送を使用するための能力に影響を持ちませんが、もし部隊が輸送される前後に行軍移動によって移動することを望むと、軍移動のチェックが行なわれなければならない、もし軍移動表がゼロを超える許容移動力を持たせる場合にのみ移動ポイントを消費できます。

22.4 軍移動の移動ポイントを失う軍は、それでも強行軍を試みることができます。強行軍からの追加移動ポイントは、軍移動からの実質結果に加えられます。

22.5 スタックとして一緒に移動することを望む場合にのみ、軍移動を適用します（戦闘のために重要）。ユニットが一緒にスタックして開始し、1 つずつ移動して同じスペース内で終了する場合は影響を持ちません。

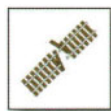
22.6 軍移動は、同じ軍のユニットにのみ適用します。異なる軍のユニットは、同じイムパルスに活性化できないため、一緒に移動できません。



23.0 RAILROAD DESTRUCTION AND REPAIR 鉄道の破壊と修理



デザイン・ノート：戦争のこの段階の部隊は、鉄道線の破壊に不慣れで、—それは後に習得する技術であり—結果は大して影響がない場合が多いものでした。敵の前進に先立って自軍の線路を破壊する「焦土戦術」は使用できない点に注意してください。この種の行動（結局、私有財産や国有財産に対する）は、当時考えられないことでした。



23.1 非士気阻喪状態の歩兵ユニットは、追加の 1 MP を消費することで、自身のスペース内で鉄道を破壊できます。

・分遣隊は鉄道を破壊できますが、1 MP のみを持つため、スペース内でその移動全体を消費することによってのみです。

23.2 各プレイヤーは、連邦軍鉄道堡マーカーの敵側の鉄道線のみを破壊できます。換言すると、南部連合軍プレイヤーは、連邦軍の鉄道堡マーカーが前進しているか又はプレイの開始時に連邦軍支配下の場合にのみ破壊でき、連邦軍プレイヤーは他の全ての鉄道線を破壊できます。この結果として、南部連合軍プレイヤーは連邦軍の前進を見越して自軍の鉄道線を破壊できません。

GRANT - The Western Campaign of 1862

23.3 破壊された鉄道スペースは、鉄道移動又は補給のどちらのためにも使用できません。

23.4 プレイヤーは、以下のごとく鉄道修理表を使用して、破壊された鉄道線の修理を試みることができます。

1. 非士気阻喪状態の歩兵ユニット（これは分遣隊であることができます）を、進入コストを消費してスペース内に移動させます。
2. サイを振って表の修正を適用し、表から結果を読みます。
3. 結果は、成功又は失敗と同様に MP コストを示します。MP コストは、+0（敵が破壊に失敗したことを示します）から+2MPに変化し得ます。

・もし修理しているユニットが、コストを消費するために残っている十分な MP を持たなければ、修理が失敗してユニットは移動を終了します。

・もし修理しているユニットが、コストを消費した後で更なる MPs を持つと、移動を継続できます（及び他の鉄道を修理できます）。

23.5 以下の制限を適用します。:

- ・強行軍は、鉄道の破壊又は修理のために使用できません。
- ・士気阻喪状態のユニットは、鉄道の破壊又は修理ができません。
- ・ユニットは、豪雨又は降雨で鉄道を修理できません。
- ・分遣隊は鉄道の修理を試みることができますが、それを行なうために 1 MP のみを持ちます。他のユニットと同様、もし合計コストがその許容移動力を超過したら試みは失敗します。

23.6 複数のユニットは、同じスペース内で同じイムパルスに鉄道修理を試みることができます。

23.7 鉄道堡マーカーは、破壊された鉄道スペース内へ前進できますが（13.2）、鉄道はそのマーカーがそれ以上前進する前に修理されなければなりません。もし南部連合国軍ユニットが鉄道堡ユニット背後（すなわち、鉄道堡とマップ北端との間）の鉄道を破壊したら、これらの鉄道は鉄道堡が前進できる前に修理されなければなりません。

23.8 このルールでプレイしているとき、ゲームの終了時にスティーヴンソン [Stevenson] からメンフィス [Memphis] までマップ南端に沿った鉄道線がいくつかの地点で切断されていたら、連邦軍は 2 VP を得点します。たとえ複数の場所で鉄道線が切断されても、得点は 2 VP のみです。もしゲームの終了時にメンフィス [Memphis] 又はコリンス [Corinth] を連邦軍が占めると、この得点は適用しません。得点は、鉄道の占領ではなく破壊について与えられます。介在しているスペースを連邦軍プレイヤーが占めるだけでは十分ではなく、そのスペースは鉄道線が破壊されている限り、ゲームの終了時に南部連合国軍の占有下にできます。



24.0 ADVANCED FORT COMBAT 上級砦戦闘



デザイン・ノート: *Merv Cross* により提供された以下のルールは、フォート・ドネルソンの戦いをより正確にシミュレートすることを認めます。この戦闘は、序盤の連邦軍の砦包囲、南部連合国軍の突破の試み、連邦軍の反撃、守備隊の降伏という流れで構成されました。

24.1 突破 [Breakout]

24.11 最初の戦闘ラウンド後のいずれかのラウンド開始時、砦内で防御しているプレイヤーは強行突破を宣言できます。彼はどのユニット（名称付／代替指揮官のみ）が強行突破を試みているか、指定しなければなりません。全てのユニットが参加する必要はありません。複数のユニットが強行突破するため、軍司令官が存在する必要はありません。

・強行突破を試みているユニットは、もし望むのであれば、分遣隊ルールに従って（2.6）合計 2 戦力ポイントまで分遣し、砦スペース内へ分遣隊として残すことができます。

・砲台は、強行突破に参加できません。

・分遣隊は、強行突破に参加できません。代替指揮官は可能です。

24.12 いったん強行突破が宣言されたら、強行突破を試みているユニットのみ、及び砦を攻撃している全ての敵ユニットを含み、別の射撃戦闘ラウンドが行なわれます。サイの目修正適用の目的において、強行突破を行なっているユニットは「防御側」として分類され、その敵は「攻撃側」として分類されます。

・強行突破を行なっているユニットは、もはや砦「内部」にいることによるサイの目修正を受け取りません。

・もし射撃戦闘ラウンド結果が、（そのラウンドに）いずれかの攻撃部隊が士気阻喪状態になる結果であると、強行突破からの非士気阻喪状態のユニットは陸上退却を試みることができます。（防御側は、事実上攻囲している部隊を強襲し、友軍の連絡線へ向けた退却路を開いたのです）。

・もし強行突破ラウンド中に攻撃部隊のユニットが士気阻喪状態にならなければ、強行突破を試みていた全ユニットは士気阻喪状態となり、砦内に留まります。その時点から、通常の戦闘を継続します。

24.13 もし強行突破ユニットが陸上退却するためのオプションを実施すると、9.81 と同じ規定に従って別の戦闘ラウンドが行なわれます。: 退却を試みているユニットはこのラウンドに射撃できず、非士気阻喪状態の攻撃ユニットによって射撃をされ得ません。射撃戦闘の全ての原則と砲艦の支

GRANT - The Western Campaign of 1862

援を含む修正 (9.3) を適用します。軍司令官は、もし彼が強行突破のため前衛にあったら、この撤退を適用できます。

24.14 射撃の追加ラウンドからの命中は通常に適用され、要求される士気チェックが実行されます。強行突破を試みて追加の射撃ラウンド中に士気阻喪状態になるユニットは、砦内に留まり、隣接スペースへ退却できません。

24.15 戦闘毎に、1つのみの強行突破を試みることができます。強行突破に続き、もし防御ユニットが砦内に留まると、戦闘はその完了まで継続します。

24.2 降伏 [Surrender]

このルールで、砦内で防御しているユニットは、基本ゲーム内 (9.88) のごとく、士気阻喪状態になるときに直ちに降伏しません。

24.21 もし砦内部の全ての防御ユニットが士気阻喪状態になると、プレイヤーは輸送艦 (もし使用可能であると) 上へ退却できます。もし十分な輸送艦が使用可能でなければ、又はプレイヤーが退却を望まなければ、ユニットはスペース内に留まって戦闘を継続します。

24.22 砦内の全ユニットが士気阻喪状態で戦闘が継続されるとき、防御側の士気阻喪状態ユニットは前衛または後衛のいずれかに配置できます。少なくとも 1 つのユニットは、前衛に配置しなければなりません。前衛のユニットは、戦闘を行い、後衛の部隊は通常通り回復を試みることができます。

・もし砦内で 1 つのみのユニットが防御していると、プレイヤーはこのときにその戦力の 2 SPs までを含む分遣隊を創出できます。この分遣隊 (士気阻喪状態になります) は前衛に留まり、一方で残りのユニットは後衛に下がって回復を試みることができます。これは、分遣隊創出ルール 2.61 の唯一の例外です。

24.23 砦内で防御している全てのユニットが士気阻喪状態にある各戦闘ラウンドの終了時、所有しているプレイヤーは砦降伏表を使用して降伏チェックを行わなければなりません。これは、単にサイ振りから構成されます。

・もしいずれかの軍司令官が存在すると、最高階級軍司令官の士気値が加えられます。

・もし軍司令官が存在しなければ、師団司令官の間で最高の士気値が加えられます。

・砦内の現在の士気阻喪状態ユニットの数が、サイの目から引かれます。

・「降伏」の結果で、砦内の全てのユニットと指揮官は直ちに「無条件の即時降伏」を被り、プレイから取り去られます。敵対しているプレイヤーは、降伏した戦闘ユニット毎に 1 VP を受け取ります。さもなければ、戦闘は別のラウンドに継続します。

「本日付の貴殿書簡、休戦及び降伏条件を協議する長官任命の提案を受領した。無条件かつ即時降伏以外の条件は一切受け入れられない。直ちに貴軍陣地へ移動する所存である。」

— U.S.グラントよりサイモン・B・バックナー将軍(南部連合国軍)宛

1862 年 2 月 16 日

デザイン・ノート [DESIGN NOTES]

ほぼ 40 年前、20 歳になったばかりの私はウォーゲームデザインに熱心に取り組みたいと思い、いくつかのゲーム出版社に手紙を書きました。返事はほとんどなく、励ましの言葉はたった一つだけでした。それは当時すでにウォーゲームの賢人として名高い、ジャック・グリーンからの手紙でした。幸運にもジャックは車でわずか数時間の距離に住んでおり、彼が設立した新会社クォーターデッキ・ゲームズのプレイテストに参加するよう誘ってくれました。時が経つにつれ、ジャックは私に多くの貴重な助言をしてくれましたが、その最も優れた一つは、最初のデザイン作業では、自分が効果的に扱える、焦点を絞った、範囲が限定された題材を見つけるべきだというものでした。その結果、やがて *Grant Moves South* が誕生し、クォーターデッキ社から出版されました。驚くべきことに、そして嬉しいことに、チャールズ・ロバーツ賞にノミネートされました。

私たちが *Grant* と呼んだこのゲームは、いくつかの優れたアイデアがあり、最初のデザインとしてはまずまずの出来でした。しかし、時代は変わり、私自身も変わりました。ですから、今でも私の心に残っているこのテーマを再訪し、二度目の挑戦ができることをとても嬉しく思っています。今回は、いつも一緒に仕事をするのが楽しいコンパス・ゲームズと提携しての挑戦です。このゲームは、改訂版ではなく、まさに再挑戦です。前作と共通しているのは、テーマぐらいでしょう (しかも、このゲームの範囲はより広いため、完全には共通しているとは言えません)。

フォート・ドネルソン、シャイロー、アイランド・ナンバー・テンの戦役は、西部の大河が果たした役割という点で非常に興味深いものです。南北戦争のほとんどの戦役では、水上輸送はせいぜい軍隊を戦線に送り込む手段に過ぎず、その後は全て行軍が中心でした。しかし、ここでは水上部隊と河川輸送が終始中心的な役割を担います。したがって本作は、水上と陸上の双方にほぼ同等の比重と注目を置くゲームであり、オリジナル作品以上にその傾向が強くなっています。

GRANT - The Western Campaign of 1862

この戦役はまた、アルバート・シドニー・ジョンストンとユリシーズ・S・グラントという二人の名将の対決としても興味深いものがあります。戦役開始当初、ジョンストンの名声の方がはるかに高かったのですが、ジョンストンがシャイローの戦いで戦死する一方で、グラントはここで連邦軍総司令官への昇進と戦争勝利への道を歩み始めました。グラントは、今もなお人々を鼓舞する人物です。貧しい出自から幾度もの失敗や困難（アルコール依存症を含む）を乗り越え、自国の全軍を統率する地位に上り詰め、国家最大の戦争に勝利した男です。この戦役が持つドラマ性と「もしも」のシナリオは圧倒的な魅力を放っています。

Grant Moves South がヘクス・ベースだったのは、1983年当時ほぼ全てがそうだったためですが、重要な批判として、ポイント・トゥ・ポイント移動の方が優れているとの指摘がありました。私も同意に至り、本作ではそれを実現しました。当然ながら基本移動・戦闘システムの全面刷新が必要となりました。この新ゲームの戦闘システムには、数多くの南北戦争戦闘ゲーム（特に、故リチャード・バーグ氏の *Shiloh*）制作で培った経験が活かされています。

前作では（誤って）アイランド・ナンバー・テンが省略され（図らずも）、南部連合国軍河川艦隊の興味深い要素の多くが欠落していました。本作ではそれらの欠落を修正し、結果として水上要素が大幅に拡充されました。この新作ゲームがプレイヤーに「アイランド・ナンバー・テン」への新たな理解をもたらすことを願っています。本作で正確に再現するのは困難を極めました、ディヴェロッパーとテストプレイヤーたちがこの分野で多大な貢献を果たしてくれました。

このゲームとオリジナル版との間にある、非常に重要ですが目立たない差異の一つが時間スケールです。：当時はターン毎に4日間、現在はターンごとに1ヶ月の4分の1です。これにより、対応移動のメカニズムが必要となり、これはオリジナル版の戦闘前退却ルールも代替することができました。旧作は移動と戦闘双方における指揮官の重要性を正しく強調しており、その重点は本作でも対応移動やその他の「主導権」アクション、士気ベースの戦闘システムに再現されています。旧作同様、移動と戦闘結果の両方に無作為性と不確実性を設けることで、数値計算を回避しています。

1 ターンあたり約一週間というスケールにより、戦役全体を妥当なターン数で完結させられます。これは戦域の広大さに適しており——例えばレイヴィルからコリンズまでの道路距離は、ワシントンからリッチモンドまでの3倍以

上です。ここでの目標は、戦役全体を実際にプレイ可能とすることであり、断片的な部分だけではありません。そのため、大胆な簡素化が必要でした。

勝利条件は、以前のゲームより改善され、より多くの選択肢を可能にし、南部連合国軍の限定的な攻勢のための選択肢を増やすことを願っています。これはボーレガード將軍が望み、ハレック將軍（及び他の者たち）が恐れたことです。特に、ケンタッキー内の多数地点における短期間の叛乱軍支配でも勝利が認められるのは、この州の政治的方向性に影響を与える重要度を反映したものです。当時、この作戦が行われた時点では、その運命は未だ確定していなかったのです。

元々の戦役における奇妙ですが重要な要素、例えばフォート・ドネルソン陥落後に南部連合国軍が再編成する時間を与えたハレックのグラントに対する意地悪な行動などを考慮し、無作為イベントを導入しました。また、この無作為イベントにより、歴史的に存在したよりもかなり大規模な南部連合国水上部隊を想定しています。これは艦船建造の進捗が良好であったことや、当時南部の水上戦力の多くを吸収していたニュー・オリズ下流の情勢が異なっていたことを反映している可能性があります。

このチット引きによる不確実性は、アマチュア軍隊による作戦行動に伴う不確実性と苛立ちを反映するものとなるでしょう。この戦役における指揮官たちは、専門的な参謀作業が提供するような精密な行程表や計画を一切持っていないませんでした。ある士官が指摘したように、彼らの平時の経験は「五十名のアメリカ竜騎兵を指揮する術はすべて学んだが、それ以外のことは何も学んでいなかった」ことを示しています。

1983年以降で最も変化した点の一つは、一次資料への容易なアクセスです。当時、私はカリフォルニア大学サンタバーバラ校の特別収集部門で公式記録を研究できることを幸運に思っていました。そこには、埃まみれの古い資料が完全なセットで所蔵されていました。毎日バスでキャンパスに通い、増え続けるノートにメモを走り書きしました。しかし、今回のプロジェクトでは、Abebooks の数分で自身の複製版（復刻版）を注文できました。インターネットからは、当時の河川図、河岸揚陸場所、砦の地図も入手できましたが、これらは1983年には容易に入手できなかったものです。

陸上戦に関しては、公式記録——指揮官の報告書や日々の通信文——が依然として主要な情報源です。特に通信文は、その瞬間から生きた独自の洞察を与えてくれます。一

GRANT - The Western Campaign of 1862

次資料の巻には、いくつかの注目すべき二次資料が補足されています。特にフォースとマハンの各論著は、それぞれ陸上戦と水上戦において計り知れない価値を持ちます。また注目に値するのは、ロンバルディ・スタジオから刊行された傑作 **Grant Rising** です。これは、私が最初にこのテーマに取り組んだ際に手元に欲しかった一冊です。公式記録のアトラスは、この地図の主要な情報源でした。

水上船に関しては、1983 年以降に出版された南部連合国海軍および河川部隊に関する多くの新刊書（参考文献一覧参照）から多大な恩恵を受けました。本ゲームは、この作戦に参加した、あるいは参加した可能性のあるあらゆる水上部隊（場合によっては「準海軍」と呼べるものも含む）をゲーム形式で最も完全かつ詳細に再現したものと確信しています。

優れたプレイテスト／ディヴェロップ・チームには、いつも以上に深く感謝しています。まさに、これはチーム全体の努力の賜物です。パンデミックの影響で、このゲームは通常通りの対面プレイテストを経ずにリリースされました。そのため、通常以上の疑問点や問題が発生しましたが、チームは忍耐強く対応し、私を支えてくれました。一つのサブシステム全体（水上戦闘）が大幅に再設計され、その他にも多くの改良と簡略化が施され、複数のルール項目が何度も草案を重ねましたが、チームは決して怯みませんでした。メンバーそれぞれが優れたルール提案を行い、それらは本文中にクレジットしています。

トム・リーと彼の同僚であるダン・フリック、ジョン・アルセンは、私の数多くのデザインにおけるパートナーとして、今回もまた自らを超え、ファースト・ミネソタが真に「ファースト」たる所以を改めて証明してくれました。トムはシステム・アナリストの頭脳を駆使し、デザインの隅々に潜む問題を追求しました。これは、彼が数十年にわたり数々のプロジェクトで行ってきたことです。制作開始まで知りませんでしたが、彼は南北戦争の水上戦闘にも熱心な愛好家で、ゲームの水上面にも多大な貢献をしました。ダンもまた、過去のゲームで貴重な協力者であり、ここでは間違いなくウェールズが産んだ史上最高の南北戦争マニアとして名声をさらに高めました。トム、ダン、メルヴの貢献は通常のプレイテストの範囲をはるかに超えており、ゲーム開発における彼らのクレジットに反映されています。

何十年も前から大切な同僚であるジョン・バートは、世界でも最も尊敬されるゲーム評論家の一人となったその腕を、このゲームを可能な限り素晴らしいものにするためにこの仕事に生かしました。クリス・ハイザー、デイブ・モ

リス、ジャレッド・ウィルソン、そしてマット・チェスナットと彼の息子ヘイデンは、プロジェクトの後半から参加しましたが、素晴らしい徹底したルール編集者であり、優れたプレイテスターでもありました。そして、私自身の息子であるアンドルーは、彼自身、新進気鋭のデザイナーであり（この分野では明らかに父親を上回っています）、惜しみなく時間とアイデアを提供してくれました。それは、この上ない喜びでした。チーム全員へ：皆さんと一緒に仕事ができただけでなく、とても楽しい経験でした。

ゲームの初版以来、多くのことが変化しましたが、一つ変わらない重要なことがあります。それはジャック・グリーンと共に働けるというこの上ない特権です。彼は当時も今も私の師であり、今では生涯の友でもあります。1983 年にジャックと仕事できたことは大きな喜びであり、名誉でした。今もそれは変わりません。ジャックの数多くの貢献の中でも、私がこのゲームを作るきっかけを与えてくれたことに加え、河川移動のためのポイント／サークルのシステムと、それらが陸地スペースと相互作用する仕組みを考案してくれました。同様に、長年の友人であり同僚でもあるアンディ・ヌニェスにも、指揮官値の評価をしてくれたことに深く感謝しています。

チーム一同を代表して、このゲームをお楽しみいただき、この驚くべき戦役の人物や出来事について、新たな発見が得られることを願っています。オンラインでのご意見やご質問をお待ちしています。

参考文献

War of the Rebellion. Official Records of the Union and Confederate Armies. Reprint National Historical Society, 1971.

Series I, Vol VII. Operations in Kentucky, Tennessee, North Alabama, and Southwest Virginia, November 19, 1861 - March 4, 1862. [Forts Henry and Donelson]

Series I, Vol VIII. Operations in Missouri, Arkansas, Kansas, and the Indian Territory, Nov. 19 1861 - April 10 1862. [Island Number Ten]

Series I, Vol X Parts I and II. Operations in Kentucky, Tennessee, North Alabama, and Southwest Virginia, March 4 - June 10, 1862. [Shiloh]

公式記録は、あらゆる南北戦争ゲームにとって不可欠な資料です。参加者の自らの言葉に代わるものではありません。その多くは事件直後に記されたものであり、書簡集に至っては、事件の最中に書かれたものです。参照した他の資料の大半は、この資料を補完するに過ぎませんでした。

The Official Atlas of the Civil War. New York: Thomas Yoseloff, 1958. Companion to the Official Records.

GRANT - The Western Campaign of 1862

Battles and Leaders of the Civil War, Vols I and II. 非常に価値の高い、読みやすい第一人称の記録集です。唯一の制限は、事件から 20 年以上経って書かれたこと、そして場合によっては利害関係のある人物による記述が含まれる点です。特にこのゲームにとって、河川の戦いに関する記述が貴重です。1880 年代に初版が刊行され、現在はオハイオ州立大学 (<https://ehistory.osu.edu/books/battles>) の尽力によりオンラインで全文閲覧可能となっています。

"The Fight at Island No. 10" New York Herald 23 March 1862 in Civil War Front Pages, ed., J. Wagman, Fairfax Press, 1989.

Anderson, B. *By Sea and River: The Naval History of the Civil War*. DaCapo Press, 1989.

Canny, Donald L. *Lincoln's Navy*. Annapolis: Naval Institute Press, 1998.

Catton, Bruce. *Grant Moves South*. Boston: Little, Brown, 1960. すべてのはじまりとなった本。このキャンペーンについて何も知らず、学びたい方にとって、今もなお最適な入門書です。

Connelly, Thomas L. *Army of the Heartland: The Army of Tennessee, 1861-62*. Baton Rouge: LSU Press, 1967.

Daniel, Larry J. and Lynn N. Bock. *Island Number Ten: Struggle for the Mississippi Valley*. Tuscaloosa: U. Alabama Press, 1996. ジョン・ポープを主にストーンウォール・ジャクソンに屈辱を味わわされた人物として知っている人々は、この本から彼について全く異なる印象を得るでしょう。もしポープの軍歴がこの戦いで終わっていたなら、彼は有能で機転の利く士官として記憶されていたでしょう。

Force, Manning F. *From Fort Henry to Corinth. (Campaigns of the Civil War, Vol II)*. New York: Scribners, 1881. この戦役における陸戦に関する最良の単行本であり、公式記録に次いで最も参照されるべき資料です。フォースは連邦軍士官でしたが、彼の著書は回顧録ではなく歴史書です。

Grant, U.S. *Personal Memoirs of US Grant*. New York: Literary Classics, 1990. 傑出した文学作品であり、戦争に関心のある方なら必読の一冊です。

Hess, Earl J. *Civil War Logistics*. Baton Rouge: LSU Press, 2017. 馬車と蒸気船による物資供給の具体的な仕組みについての、詳細かつ優れた研究です。ゲームに応用された貴重な知見がいくつか含まれています。

Knight, James R., and Hal Jespersen. *Grant Rising*. Lombardy Studios, 2014. テキスト、地図、図表を独自に組み合わせた本書は、詳細な歴史書の補足として非常に価値が高いもの

です。地図は美しく、公式記録を苦勞して読み進めた読者も、戦闘序列の入念な図表に感謝するでしょう。

Layman, R.D. *Before the Aircraft Carrier*. Annapolis: Naval Institute Press, 1989. アイランド・ナンバー・テンの気球に関する資料を含みます。

Luraghi, Raimundo. *A History of the Confederate Navy*. Annapolis: Naval Institute Press, 1996. 南部連合国海軍に関する最も詳細な学術研究がイタリア人教授によって執筆され、翻訳版として出版されているのは注目に値します。他では入手できない膨大な詳細情報が含まれています。

Mahan, Alfred Thayer. *The Gulf and Inland Waters. (Campaigns of the Civil War, Vol XVI)*. New York: Scribners, 1883. マニング・フォースの著作に相当する海軍版。海軍理論界で最も著名な人物による、見事で簡潔な解説書であり、ゲーム・デザインに必要な詳細情報がまさに網羅されています。

McDonough, James Lee. *Shiloh - In Hell Before Night*. Knoxville, University of Tennessee Press, 1977.

McPherson, James. *War on the Waters*. Chapel Hill: UNC Press, 2011. 南北戦争の内陸水域と外洋の両方における海軍戦史の優れたコンパクトな概説。

Page, Dave. *Ships versus Shore: Civil War Engagements Along Southern Shores and Rivers*. Nashville: Rutledge Hill Press, 1994.

Ramage, James A. *Rebel Raider: A Life of General John Hunt Morgan*. University Press of Kentucky, 1986.

Sherman, W.T. *Memoirs of General William T Sherman*. New York: Da Capo, 1984. 主にシャーマンのキャリア後期に焦点を当てていますが、非常に読み応えのある一冊です。

Still, William N. *Iron Afloat: The Story of the Confederate Ironclads*. Columbia: U South Carolina Press, 1985.

Turner, George E. *Victory Rode the Rails*. Indianapolis: Bobbs-Merrill, 1953.

Twain, Mark. *Life on the Mississippi*. Bantam edition, 1985. ハーパー社より 1896 年に初版刊行。河川蒸気船の作戦に関する詳細な記述や、本作の舞台となる河川特定区間の情報、さらに戦争体験記を収録した優れた文学作品です。トウェインが見習いを務め深く敬愛したホレス・ビクスビーは、本作の時代設定期間中、USS ベントン号の操舵手でした。

Wyeth, John Allen. *That Devil Forrest*. LSU Press paperback edition, 1989.

GRANT - The Western Campaign of 1862

補足記事 [SUPPLEMENTARY ARTICLES]

臼砲艇、気球、ジョン・スタイナー [The Mortar Boats, the Balloon, and Steiner]

By Tom Lee、ディヴェロッパ

W.P.キンセラのシューレス・ジョーを読んだ読者、あるいはその本を原作とした映画『フィールド・オブ・ドリームス』をケビン・コスナー、ジェームズ・アール・ジョーンズ、レイ・リオッタ、バート・ランカスター主演で観た人なら、ムーンライト・グラハムをよく知っているだろう。彼は、2人の主人公にとって、アーチボルド・グラハムとして存在している。彼は実在の人物であり、ごくわずかな野球のトリビアの題材となっている。グラハムのメジャーリーグでのキャリアは、1905年にニューヨーク・ジャイアンツで1イニングプレイしたことだけである。彼は、1905年6月29日の試合の9回表にラインナップに加わった。打席に立ったが、三振でアウトになった。9回裏には右翼手として守備についたが、打球は飛んでこなかった。打席もなし。守備機会もなし。これが彼のメジャーリーグでの全キャリアである。

しかし、小説と映画の「語り手」は主人公たちにこのトリビアを追うよう促す。彼らは「最後までやり遂げる」と、つまりグラハムの人生に倣うことを強く勧められる。そうすることで、彼らは、彼がミネソタ州チザムで、その小さな鉱山の町で非常に尊敬される医師として生きた、非常に意義深い人生を発見する。

このゲームのデザイン中、私たちは、アイランド・ナンバー・テンの気球乗り、ジョン・スタインという人物に、私たち自身のムーンライト・グラハムを見出した。そのことを説明しよう。

当初、このゲームには気球は含まれていなかった。臼砲用筏も同様だ。実際、現在でもこれらは選択ルールとしてのみ含まれている。これらがなくてもゲームは問題なく進行する、と私は確信している。しかし、アイランド・ナンバー・テン作戦に関する多くの地図やスケッチに臼砲用筏が描かれていることから、これらは含めるべきだと考える者もいた。ジョン・サウスアードは、選択ルールとして採用する価値があると同意し、そこで問題となったのは、臼砲がゲーム内でどのような効果を持つべきかだ。

臼砲自体についてはどうか？ それらはまさに怪物だった。鉄製の砲身は一本あたり 17,500 ポンド（約 8.5 トン）もあった。発射には 15~30 ポンドの火薬を使用し、射程を伸ばすには多めに、縮めるには少なめに調整した。最大射程は約 2.5 マイル（約 4 キロ）。発射される 13 インチ（約 33 センチ）径の砲弾は 200~220 ポンド（約 90~100 キロ）と諸説あり、発射時に点火される信管で爆発する爆薬コアを備えていた。信管の長さは理想的に設定され、砲弾が 30 秒の飛行時間の終盤に差し掛かった時点で爆発を起こすよう設計されていた。

実際にはこれを達成するのは困難で、多くの砲弾は空中での早期爆発や、泥に埋もれて爆発する前に機能不全に陥った。砲弾は通常 10 分間隔で発射され、十数名の砲手たちは筏の端でつま先立ちになり、衝撃波の影響を軽減しようと試みた。

連邦軍臼砲の非効率性を示す事例として、*Battles and Leaders* に引用されたオハイオ州チリコシーのギルモア大佐の発言がある。彼は臼砲部隊の効果を嘲笑し「ああ！今もなおテネシー州を長距離から砲撃し続けている」と述べた。

(*Battles and Leaders* 第1巻 441 頁) 一方、臼砲部隊を擁護する立場は、ミシシッピ川作戦全体を通じて臼砲が使用され続けたという否定しがたい事実で裏付けられる。河川を上るファラガット部隊と下るグラント部隊の双方で使用されたのである。連邦軍部隊と指揮官は、少なくともある程度は効果があると信じていたに違いない。ゲーム内では、臼砲の選択ルールが砲台を制圧しようとする連邦軍部隊に若干の利点を提供している。

2 マイル以上離れた地点で、こうした砲弾の落下を捕捉することの難しさは容易に理解できる。アイランド・ナンバー・テン周辺は樹木が遮り、丘陵地帯がないことも観測を確実に困難にした。風向風速の変化、推進薬の量や効力、砲撃ごとに生じる迫撃砲の角度のわずかな変動も考慮すれば、精密な照準が達成困難な目標であったことは容易に理解できる。

では、気球についてはどうか？ 実際のところ、アイランド・ナンバー・テンの作戦に関する多くの記録では、これについて言及されていない。その使用は短期間、おそらく 2、3 日程度だったようだ。確かにゲームから除外しても差し支えない。しかし、これは興味深い豆知識であり、ゲームの「装飾要素」と言える。

イーグルと名付けられた気球は 3 月 23 日頃、アイランド・ナンバー・テン付近に到着した。ニューヨーク・タイムズ特派員によれば、強風のため 3 月 25 日は上昇しなかった。3 月 26 日、気球操縦士は晴天を利用してナポレオン・B・ビューフォード大佐と H・E・メイナディエ大尉と共に上昇飛行を実施。これにより臼砲が目標地点を越えて着弾していることを確認した。3 月 27 日には 2~3 回の飛行が記録されているが、視界不良で成果は得られなかった。その後、気球の行方は不明である。調査した資料にはこれ以上の言及がなく、ニューヨーク・タイムズ特派員もこれ以降触れていない。運用がいつ終了したのかは不明である。

GRANT - The Western Campaign of 1862

このように、情報は不足しているかもしれないが、R.D. レイマンはこれを艦砲射撃調整のための空中観測の歴史上初の使用例として挙げ、半世紀後まで再び行われなかったと指摘している。彼はまた、1863 年初頭までポトマック流域軍による気球の広範かつより広く知られた使用にも言及している。これらの気球はイーグル号と同様に筏に繋留されていた。これらは明らかに砲撃の指揮ではなく、一般的な偵察と観測にのみ使用されていた。1863 年初頭、サデウス・ロウ率いる気球部隊はフッカー将軍によって解散された。南部連合国軍も、東部戦線でより小規模ながら気球を使用していた。

では、気球操縦士ジョン・スタインとはどのような人物だったのだろうか？ 彼はバイエルン州生まれで、1853 年に 17 歳でアメリカに渡った。彼は自らを「教授」と呼んでいたが、どの大学でもその称号を授かっていたようには思えない。1857 年までに、彼は気球でエリー湖を横断しようとした試みが失敗に終わったことで、大胆不敵な気球操縦士としての評判を確立していた。彼は気球を放棄せざるを得ず、通りかかった蒸気船によって水中から救出された。ちなみに、その気球は、乗客を乗せずに旅を完遂したのだ！

1863 年 8 月 19 日、ミネソタ州セントポールヘタイムトラベルしてみよう。具体的には、インターナショナル・ホテルの向かい側、スタインがアイランド・ナンバー・テンで短期間関わったことはさておき。その日、セントポールでは、ドイツ系アメリカ人の気球飛行士、ジョン・スタインが軍を退役し、5 ドルの料金で有償の係留気球飛行を提供していた。連邦軍は 1863 年に気球部隊を解散しており、スタインは自らの情熱を追い求めて独立的に活動していた。

その日、彼の乗客の中には、ヴェルテンベルク出身の 25 歳の貴族である騎兵士官がいた。彼は 1862 年にヴァージニアでの戦争を視察するためにアメリカに渡ってきた。この若い士官はヴェルテンベルク王から公式の任命を受けていた。彼はエイブラハム・リンカーンを訪問し、連邦軍への立ち入りを許可する通行証を取得していた。その後、この士官は気球での気晴らしの旅を楽しんだ。その後、士官は五大湖地域を旅して気晴らしを楽しみ、ナイアガラ滝を見たり、オジブワ族とカヌーを漕いだり、熊や蚊（蚊は熊より厄介だった）に遭遇し、蒸気船で出会った 4 人の若い女性たちと戯れた。彼女たちは、リンゴの種を彼に投げつけて注意を引いたのだ。

セントポール上空でのあの 8 月の気球飛行が終わると、若い騎兵士官はセントポールのホテルの便箋を使って父に手紙を書き、軍事偵察における気球の可能性について記した。数年後、彼はこの初飛行を振り返り、それが空中飛行の概念を初めて獲得した瞬間であったと語った。

若いドイツ士官の名は、おそらくお気づきだろうが、フェルディナント・フォン・ツェッペリン伯爵だった。実際、彼の名は剛性フレーム構造の浮遊機全体を指す代名詞となった。20 世紀前半、ツェッペリンはロンドン上空で恐怖を呼び起こし、1937 年のヒンデンブルク号の惨事までは、迅速で豪華な長距離移動の約束をもたらした。そのすべては、フォン・ツェッペリン伯爵が、ミネソタ州セントポール上空で、アイランド・ナンバー・テンの気球飛行士、ジョン・スタインと初めて飛行したことにさかのぼる。

ムーンライト・グラハムのように、彼はこの物語の中でほんの短い間しか登場しないが、ツェッペリン伯爵の非常に影響力のある初飛行に飛行士／気球飛行士として参加し、航空史において非常に大きな役割を担う運命にあった。

詳細については、R.D.レイマン、ラリー・J・ダニエル、リン・N・ボックによる参考文献リストの書籍を勧める。ツェッペリン伯爵とミネソタ州の関連性についてさらに詳しく知りたい場合は、オンラインで閲覧可能な Minnesota History magazine 掲載された下記記事を参照してほしい。また New York Times のアーカイブも推奨する。実に貴重な資料である。フィルターを 1862 年 2 月 1 日から 1862 年 4 月 30 日までに設定し、「Island No. 10」と「balloon」をキーワードとして入力すると、興味深い情報が見つかるだろう。あるいは、1857 年の「John Steiner, Lake Erie, balloon」を試してみしてほしい。あるいは、ご自身の検索語と日付を使用して、お好きなだけ「探求」してみしてほしい。

Zeppelin in Minnesota : a study in fact and fable / Rhoda R.

Gilman. (mnhs.org) <http://collections.mnhs.org/>

MNHHistoryMagazine/articles/39/v39i07p278-285.pdf

Zeppelin in Minnesota : the count's own story / translated

by Maria Bach Dunn; introduction and notes by Rhoda

R. Gilman. (mnhs.org) <https://collections.mnhs.org/mnhistorymagazine/articles/40/v40i06p265-278.pdf>

ヘンリー・M・スタンレーの南北戦争

[Henry M. Stanley's Civil War]

By J. Mervyn Cross、ディヴェロッパ

Grant: The Western Campaign of 1862 を購入したゲーマー諸氏に、1862 年のこの戦役で南部連合国軍のために戦ったヘンリー・モートン・スタンレーに関する情報を紹介したいと思う。

スタンレーは、ウェールズ生まれのアメリカ人ジャーナリスト、探検家としてよく知られている。1841 年 1 月 28 日、北ウェールズのデンビーでジョン・ローランズとして生まれた。

この町の元々の、そして現在のウェールズ語名はディンビッチで、小さな砦という意味である。残念ながら、元の

GRANT - The Western Campaign of 1862

小さなウェールズの城は、もはや何も残っていない。しかし、壮大なノーマン城の遺跡は、今でも私が故郷と呼ぶ北ウェールズの、この風光明媚な小さな町を支配している。彼の労働者階級の両親は結婚しておらず、当時の慣習に従って、彼を養おうとする親戚の間を転々としていた。しかし、5歳のとき、間違いなく苦難と、おそらくは彼の非嫡出子という立場のために、彼はセント・アサフの救貧院に送られた。

スタンレーは、自分自身や救貧院に入れられた人々が経験した貧困と苦しみについて回想しており、それは間違いなく彼のその後の人生を形成しただろう。私の祖母や妻の祖父が、救貧院という言葉の口にするだけで苦々しい表情を浮かべていたことを思い出す。救貧院の建物の多くは、後に病院に転用された。セント・アサフも例外ではなく、1948年に国民保健サービスが発足すると、スタンレーに敬意を表して、その名はH・M・スタンレー病院と改名された。私の子供たち、ローレンとロバートの両方がそこで生まれた。

救貧院で経験した恐怖にもかかわらず、16歳で読み書きの能力を身につけてそこを去った。当時としてはかなりの技能であった。北西方向へ漂流するように移動し、親戚に支援を求めたが、いつも門前払いされた。全国的に労働者階級家族にとって困難な時代だった。彼はリヴァプールへと向かい、そこでアメリカの貨物船に乗船した。船はニュー・オリンズへと航海し、7週間後に到着した。彼は、女性たちが自由奔放に振る舞う売春宿を訪れたことを回顧した。哀れな若者だ！

彼はすぐに、裕福な綿花ブローカー、ヘンリー・ホープ・スタンレーと出会い、その家族と親しくなった。彼は自分の名前をヘンリー・スタンレーに変更し、後日、モートンを追加した。ある説によれば、彼らの関係は非常に友好的であり、それが、彼が小売業のスキルを磨くためにアーカンソー州サイプレス・ベンドに送られた理由かもしれない。そこでは、分離独立と戦争のうわさが聞こえ、地元の若者たちはディキシ・グレイズに志願していた。ウェールズから新しくやってきた若者にとって、これは彼の戦争ではなかった。しかし、彼が興味を持っていた若い女性が、彼にシュミーズとペチコートを送ったことで、彼は恥ずかしくなって入隊した。

ディキシ・グレイズは、ハーディー第3軍団ヒンドマン旅団所属の第6アーカンソー連隊の志願兵部隊であった。彼はシャイローの戦いに参戦し、その戦いの惨禍と混乱を記述している。その記述は疑いなく誇張されている。彼の

死亡記事でさえ、語り手として、また作家として、彼は少なからぬ劇的な表現力に恵まれていたと述べている。とはいえ、彼の記述は確かに、南北戦争中に彼が経験し参加した出来事の姿を伝えている。

スタンレーは捕虜となり、シカゴ近郊のキャンプ・ダグラスへ移送された。数週間にわたる捕虜生活の苦難を経験した後、連邦軍への忠誠宣誓と軍隊加入の機会を与えられた。彼はこれが賢明な選択だと判断し、ハーパーズ・フェリーへ送られたが、そこで赤痢と高熱に襲われ重病となった。1862年8月31日、彼は脱走兵として記録された。その後間もなく、彼はなんとかボルチモアへたどり着き、輸送船で働きながら、1863年10月によりやくリヴァプールへ帰還した。彼はかなりみすぼらしい姿で故郷へ向かい、母親と再会できるかどうか確かめようとした。母親は再び彼を拒絶し、それにより彼はリヴァプールへ戻り、別の船に船員として乗船した。彼は二度とウェールズへ戻らなかった。

彼はしばらくUS商船で勤務した後、1864年7月にUS海軍に入隊し、USS ミネソタ号の記録係となった。同時代の人々からは、読書や物語執筆に没頭する孤独な人物と評されていた。スタンレーはミネソタ号の艦砲がノースカロライナ州ウィルミントンのフォート・フィッシャーを砲撃する様子を目撃した。ここは、南部連合国軍封鎖突破船の主要な寄港地であった。スタンレーはここでも自らの行動を英雄的に記している。1865年2月10日、ニューハンプシャー州ポーツマスで船を降りたスタンレーは、新たに帰化したこの国で三つの異なる軍種に奉仕した経歴に終止符を打った。

物語を語る才能が功を奏し、スタンレーはニューヨーク・ヘラルド紙の記者となる。フリーランス記者として西部開拓時代の先住民との遭遇記を執筆した後、中東における英国軍の軍事作戦を取材するため派遣された。

スタンレーが最も有名なのは、1871年のデイヴィッド・リビングストン搜索である。伝説によれば、彼はこの著名な探検家に「リビングストン博士、ご本人でしょうか？」と声をかけたとされる。また、ナイル川の源流発見、中央アフリカの大湖地域の測量、現在のコンゴ民主共和国国境の画定にも貢献したと評価されている。

GRANT - The Western Campaign of 1862

スタンレーは冒険心に溢れ、植民地主義的精神を持つ人物であり、当時の価値観と姿勢を象徴している。幼少期の苦難を乗り越え、読み書きを習得し、あらゆる逆境と困難にもかかわらず自らの人生を切り開いた事実は、我々に勇気を与えてくれる。スタンレーは 1904 年、63 歳でロンドンにて死去した。

スタンレーの像は現在デンビー広場で、リビングストン博士を迎えるように手を差し伸べた姿で見られる。それがいつまで残るかは不確かだ。スタンレーがベルギー王のレオポルド 2 世に關与したこと、そして先住民労働者や案内人への虐待疑惑による評判から、最近この像に対する疑義が提起されている。地方自治体は現在、この像を撤去しデンビーの小さな博物館内に移設する検討を進めている。

個人的には、現代世界の歴史を形作った人物の像が世界中で撤去されている現状を非常に残念に思う。これは過去の過ちを無視したり称賛したりするものではない。単に、これらの像が正しい面も誤った面も含め未来を形作った人物を象徴していることを認識し、歴史とその不快な真実を直視するためであり、像を撤去して過去を埋葬するためではない。歴史を失うことなど絶対にあってはならない。我々が犯した過ちはすべて、将来再び我々を襲うかもしれないのだから。

デイヴィッド・ハイザーと第 14 アイオワ連隊の ドネルソン砦—シャイロー戦役

[David Heizer and the 14th Iowa in the Fort Donelson—Shiloh Campaign]

By Chris Heizer、プレイテスター

南部連合国軍がフォート・サムターを砲撃した際、私の曾祖父デイヴィッド・ハイザーが両親と暮らしていたアイオワ州コシュートでは、コシュート自警団と呼ばれる民兵部隊が結成された。デイヴィッドは 11 人の同級生、隣人、友人と共にこの部隊に加わった。

1861 年 11 月 6 日、アイオワ州ダベンポート近郊のマクレラン・キャンプにて、第 14 アイオワ連隊は連邦軍に編入された。ショー大佐は典型的な連隊指揮官で、第 2 ケンタッキー連隊に志願し米墨戦争を経験していた。膝蓋骨を撃ち抜かれて足を引きずる老人のように見え、船乗りのように罵倒した。Shiloh and the Western Campaign of 1862 p.109 & Soldier Life p.70.

連隊は間もなくセントルイス郊外ベントン兵営へ移動した。この兵舎は 3 万人の収容が可能であった。冬の間、肺炎、はしか、おたふく風邪が流行し、連隊は 14 名の兵士を失った。第 14 アイオワ連隊が他の連隊より犠牲者を少なく抑えられたのは、「優秀な医師」がいたためである。ある時点では、中隊単位でほぼ全員が病に倒れる事態も発生した。天然痘が蔓延したため、兵士たちは予防接種を受けた。

One Year's Soldiering p.6-7, Soldier Life p.8-9 13-15.

兵士たちは「シャインズ」（おそらく「モンキーシャイン」から）という言葉で、自分たちを楽しませる活動を表すのに使った。彼らはダンスとボクシングを好んだ。ボクシングは体力を維持し、自己防衛を練習するのに役立った。Many Must Fall p.6&20.

クリスマス当日、兵士たちは初めて実戦用の銃を支給された。一人当たり 20 発の弾薬が配給された。命令により 220 ヤード先の木を狙って発砲したが、10 発中 1 発しか命中しなかった。初弾を発射した際に吹き飛ばされる兵士もいた。発砲時にロックが破損する事例も発生した。再試行時には士官が二倍の装薬を命じたが、36 丁中 15 丁が破裂した。Many Must Fall p.13, Soldier Life p.14-15.

1862 年 1 月 13 日、ベルギー製滑腔マスカット銃が支給された。発砲時に撃発帽が点火せず主装薬が炸裂しない銃も存在した。Many Must Fall p.16 & Soldier Life p.16-17. ベルギー製マスカット銃は他の滑腔銃より大きくかさばり、発砲時には銃床板を固定する二つの丸いネジが兵士の肩に突き刺さった。

2 月 4 日、オーストリア製のライフル銃に問題が発生した。Soldier Life 16-17 頁。ピーター・ウィルソン伍長は手紙の中で、「... 私たちは、最高級で、最も軽量、そして全体として最高のライフル・マスカット銃を受け取った...」と書いている。Many Must Fall 21 頁。

2 月、連隊はイリノイ州カイロ地区第 2 師団第 4 旅団に移管された。One Year's Soldiering 9 頁。蒸気船エンプレス号が彼らをカイロへ運んだ。川の水位が低く、エンプレス号は積載量が多かったため、翌朝砂州に乗り上げ、乗客が降りるのに時間がかかった。二夜目、船は接岸して木に繫留した。彼らは擬装砲台の射程圏内に入ることを恐れた。Soldier Life p.16&17 Many Must Fall p.28.

カイロで彼らは「亀甲型砲艦」（北軍の「ティンクレイド」または河川用装甲艦）を目撃した。フォート・ヘンリーの叛乱旗を US 旗の下に掲げた「亀甲型」砲艦が、カイロ入港時に礼砲を放った。船体は水面から 8 フィート内側に傾斜し、1 インチ厚の鉄板で覆われていた。フォート・ヘンリー最大の砲弾が正面中央を直撃し、鉄板を木材に 4 インチ押し込みながら砲艦を越えて飛んだ。他にも数発被弾したが損傷は軽微だった。Soldier Life p.17.

GRANT - The Western Campaign of 1862

彼らは出発し、パデューカで一時停止した後、テネシー川を遡ってフォート・ヘンリーへ向かった。2月8日にフォート・ヘンリーに到着した。テントと兵士が至る所にいた。Many Must Fall p.29&37。フォート・ヘンリーでは、血痕、遺体、血の池、巨大なクレーターなど、戦闘の痕跡を目にした。Soldier Life p.17。

2月12日、彼らは15マイル行軍してフォート・ドネルソンへ到達し、砦から1マイル離れた地点に野営した。砦は60エーカーの面積を有していた。胸壁は川岸と尾根に沿って築かれていた。内側の壁の高さは8~20フィートだったが、外側は深い堀のためさらに高くなっていた。砲台は壁の様々な角度に配置されていた。カンバーランド川を遮断する河岸砲台が2基、陸上攻撃を防ぐための塹壕と砲台が複数設置されていた。Shiloh and the Western Campaign of 1862 46-47 頁。

2月13日、スミス将軍は両旅団に対し、密林と低木地帯を突破し砲撃射程内へ前進するよう命じた。Fort Henry and Donelson 140-141 頁。ラウマン大佐は10時に旅団前進を命じた。第14アイオワ連隊は戦闘隊形で、谷を見下ろす丘の頂上まで前進した。谷底には小川が流れ、その小川が連隊と砦の間を隔てていた。半マイル離れた砦から一発のライフル銃声が聞こえ、弾丸が頭上をかすめる音がした。浅い樹木が生い茂る斜面を下り、小川を渡ると、砦へと続く斜面が幅300ヤードの柵塹壕で守られているのが見えた。

士官の判断を待つ間、敵が射撃を開始した。弾丸が柵の葉を吹き飛ばし、隊列を貫いた。この砲火は戦争中最も激しいものだと感じた者もいた。土手の陰に身を隠すと、叛乱軍は正確な射撃ができなくなった。第14アイオワ連隊はその後、待ち伏せ戦法で戦った。兵士たちは約5時間にわたり敵の砲火の下に伏せ続けた。Many Must Fall p.30 & 42。

右側の叛乱軍砲台が彼らに向けて発砲したとき砲弾は頭上を飛び越えたが、三発目までに第14連隊の射程を掌握した。幸いにも手作りのリス用ライフルを装備したバージのシャープシューターが到着し砲弾を装填しようと立ち上がった叛乱軍兵士を皆殺しにすることで叛乱軍砲台を沈黙させた。

やがて第14連隊左翼の第25インディアナ連隊が後方へ急行したが、叛乱軍の銃火で約25名の兵を失った。第14連隊とシャープシューターは、撤退する第25連隊を援護するため継続的に援護射撃を続けた。その後、兵士たちは一人ずつ後退し、誰も失わなかった。Many Must Fall p.30 & 38。

彼らは銃を乾いた状態に保つため銃の上に寝転がり、毛布にくるまって眠った。雨が降り始め、やがてみぞれと雪に変わった。気温は華氏12度まで下がった。夜中には、叛乱軍が薪を割る音が聞こえた。多少は眠れたが、朝には地面が3インチの雪に覆われ、兵士たちが寝床にした場所に降り積もった雪に埋もれていた。叛乱軍が北軍の砲火から守るため「ヘッドログ」を築いたのが見えた。Fort Henry and Donelson 147-148 頁、Soldier Life 20-21 頁、Many Must Fall 30 頁。

2月15日午前6時、南部連合国軍は連邦軍の右翼を攻撃し、砦へ撤退するまで成功を収めた。Fort Henry and Donelson 166-184 頁。グラントが連邦軍陣地に戻った時には攻撃は止んでいた。彼は南部連合国軍が攻撃のために砦の塹壕を撤去した可能性に気づいた。Fort Henry and Donelson 184 頁。

グラントは、スミス将軍の師団に塹壕への攻撃を命じた。第2アイオワ連隊は、ライフル銃を発砲せず銃剣突撃を行うため、打撃式雷管を外すよう指示された。攻撃はラウマン旅団が配置された尾根を下り、小川を渡り、南部連合国軍の陣地まで上り坂を攻撃した。Fort Henry and Donelson 185 頁。第14アイオワ連隊は第三陣に配置されていた。

叛乱軍は20ヤードの距離から攻撃側に散弾銃で発砲したが、彼らは攻撃を続けた。Fort Henry and Donelson 185 頁。敵を次の叛乱軍陣地まで追撃した者もいた。ピート・ウィルソンもその一人であり、周囲で多くの兵士が死傷するのを目にした。砲弾は非常に激しく飛び交い、時には彼の頭から1、2インチの距離まで飛んできたため、彼が被弾しなかったのは驚くべきことだった。Many Must Fall 39 頁。すると、叛乱軍の砲台が攻撃側に向けて砲撃を開始し、暗くなるまで砲撃を続けた。攻撃側は敵の塹壕の外側に退却し、砲弾は塹壕の上空で爆発するように設定されていた。Soldier Life 22 頁。

暗くなってから、数名の兵士が塹壕を越え、内部の叛乱軍のテントから食料を調達できないか探った。彼らはコーンブレッドを見つけ、膝を撃たれて非常に冷たくなっていた若い叛乱兵を発見した。テントで担架を作り、彼を北軍の野戦病院へ運んだ。Soldier Life 22 頁。

2月16日(日曜日)、夜明け前に兵士たちは叛乱軍のラッパの音を聞いた。夜が明けると、彼らは叛乱軍の陣地に立つ男が白旗を振り、その傍らにラッパ手が立っているのが見えた。

GRANT - The Western Campaign of 1862

士官と下士官が彼らを迎えに出た。双方は伝令を交わし、グラントは無条件降伏を要求した。Soldier Life 22&23 頁。

ラウマン大佐の旅団は、降伏した砦を占領する榮譽に浴した。塹壕内では叛乱軍兵士が整列し、銃を足元に銃床を置き銃口を前方に向けた状態で地面に置いた。Soldier Life 23-24 頁。

戦場は死体で覆われ、森は墓で埋め尽くされ、地面には毛布、背囊、武器、調理器具が散乱していた。腕ほどの大きさの灌木でさえ、双方から四、五発の銃弾を受けていないものはなかった。Many Must Fall 31 頁。

第 14 アイオワ連隊はフォート・ドネルソンで戦死者 3 名、負傷者 1 士官・兵士 21 名、捕虜 1 名を出し、G 中隊のエスピ・マキューンは叛乱軍の砲弾がベルトのバックルを直撃し、バックルはほぼ折れ曲がるほどだったが、彼は倒れたものの無傷で済んだ。Soldier Life 120 頁。

3 月 6 日、連隊はテネシー川沿いのフォート・ヘンリーより 4 マイル上流にあるミネラル・ランディングへ移動した。Many Must Fall 45 頁。彼らは一週間滞在し、滞在中は素晴らしい天候に恵まれた。Soldier Life 24-25 頁。

オートクラット号でテネシー川を下りサバンナへ向かう途中、後方から轟音が響き、乗組員は驚いた。砲撃を受けたのかと思った者もいた。続いて操舵室で爆発音が鳴り、材木が折れる音がし、外輪が止まった。船のパドルホイールが水線下に埋まったままの樹木に衝突し、その樹冠がパドルホイールに引っかかっていた。船を解放するには多くの伐採作業を要した。Shiloh and the Western Campaign of 1862 p.78 Soldier Life p.25

テネシー州サバンナでは、約 30 隻の輸送艦と数隻の砲艦が川の中ほどに停泊していた。Soldier Life p.25。3 月 18 日、第 14 アイオワ連隊は「オートクラット号」でピッツバーグ・ランディングに到着した。そこは大忙しの現場で、オートクラット号より先に到着した多くの船が河岸に沿って係留されていた。河岸から 50 フィート上にある土手は急峻で泥だらけだった。彼らの野営地は川から約 3/4 マイル離れた、チェンバーズ・フィールド東側の小高い丘にあった。そこには生い茂った樹木はあるが、下草は生えていなかった。Soldier Life p.25-6. & One Year's Soldiering p.21.

彼らの練兵場は東西に走り、中隊通りは練兵場から南へ延び、両側にテントが張られていた。各中隊は自隊の通りに整列し、練兵場の指定位置へ行進した。調理はテント裏の路地で行われた。Soldier Life p.26 その地域には何千羽も

のハゲワシが飛び交い、止まり木に群がっていた。Shiloh and the Western Campaign of 1862 p.112.

第 14 アイオワ連隊は興味深いエイプリルフールを迎えた。4 月 1 日、兵士たちは練兵場に整列し銃器操作訓練を行った後、「銃剣突撃！」の命令が下された。連隊は縦隊を組み、士官は兵士の後方に所定の位置につき、ショー大佐がその後方に位置する中隊は森へと前進したが、停止命令がないことに驚いた。士官たちはショー大佐を見つけられず、兵士たちに整列検査のため練兵場へ戻るよう命じた。兵士たちは帽子を後ろ向きに被り替えた。ある大尉が大佐の代わりを務め、偽装楽隊が古いブリキ鍋を叩いて演奏した。連隊副官役を務めた中尉が「前任曹長」の代わりに「八名の伍長、前方中央へ」と叫んだ。伍長たちが報告すると、それぞれ「X 中隊、全員ひどく騙されました」などと応じた。副官は直ちに方向転換し、大尉に「全部隊、エイプリルフールでひどく騙されました」と報告した。Soldier Life p.26.

4 月 6 日、第 14 アイオワ連隊は、いつもの日曜朝の点検準備をしていた。聞こえた銃声は連邦軍師団の閲兵かと思ったが、朝食の皿を洗い終える前にロングロールが鳴った。兵士は一人当たり 60 発の弾薬を支給され、集合後 9 時にコリント道路をダンカン・フィールド付近へ進軍した。上陸地点へ向かう途中で、落伍兵や負傷兵に出会った。彼らは「全てが終わった」と語った。Soldier Life p.24-25 及び注 42 & 43, Soldier Life p.29. Shiloh and the Western Campaign of 1862 p.212.

10 時 30 分までに、第 14 アイオワ連隊はダンカンズ・フィールド東側、プレンティス師団の右翼に展開した。ショー大佐は兵士たちを窪んだ道路に移動させ、割れ柵の下が見えるよう伏せさせ、射撃を控えるよう命じた。地面より 15~20 フィート低いこの道路は荷馬車道で、車輪の轍が雨で路盤を洗い流していた。砲弾と榴散弾が雹のように降り注ぐ中、第 14 アイオワ連隊は地面に伏せていた。砲撃に怯えた野ウサギが駆け寄り、北軍兵士の足元に寄り添った。Many Must Fall p.68, Shiloh and the Western Campaign of 1862 p.238,242-3, Soldier Life p.29.

間もなく、北軍第 21 ミズーリ連隊の兵士たちが第 14 アイオワ連隊の前方に現れた。彼らは茂みを駆け抜け、後方へ転がり込むようにして、散開した散兵線の中で非常に怯

GRANT - The Western Campaign of 1862

えていた。兵士たちは叛乱軍の接近を聞き取れたが、目の前の茂みが厚く視界を遮っていた。攻撃を仕掛けた第 6 テネシー連隊が 150 ヤード地点に到達した時、連邦軍の砲兵隊が交差射撃で榴弾弾幕を浴びせた。敵の隊列は風に揺れる背の高い草のように波打ち、ヤンキー軍に接近しようとさらに速く走り出した。第 14 連隊は立ち上がり、装填済みの銃と固定された銃剣を構えて敵に迫った。ショー大佐は「用意」「狙え」「撃て」と叫び、発砲後、兵士たちは敵を攻撃した。彼らの目の前にあったのは、死者と負傷者だけだった。叛乱軍は撤退し、連隊旗を第 14 連隊の陣地から 30 ヤード離れた道路に残していった。くぼんだ道路に戻ると、しばらくの間、すべては静かだった。Soldier Life 29 頁。

12 時半頃、ギブソン旅団は 2 時間にわたって 4 回、連邦軍陣地を攻撃した。叛乱軍が接近する音が聞こえ、長い間、激しい戦闘が続いたが、兵士たちは陣地を守り抜いた。G 中隊のピート・ウィルソンは、この攻撃で敵と約 20 発の銃撃戦を行った後敵を撃退したと述べている。第 14 連隊の前の野原は、南部連合軍の死者と負傷者で埋め尽くされていた。Soldier Life、29 頁。Many Must Fall、47 頁。

午後 3 時頃、2 つの連邦軍砲兵隊が到着した。ホーネッツ・ネストの連邦軍陣地の両端は後方に沈み、連邦軍の側面が危険なほど露出した状態だった。南部連合軍は陥没した道路に対して 62 門の大砲を集中させ、午後 4 時頃に 30 分以上にわたって砲撃を開始した。腰の高さまで飛来する砲弾が兵士や馬を直撃した。連邦軍兵士たちは地面に伏せて身を守った。

マップ索引 [MAPINDEX]

マップには文字と数字のグリッドが表示され、スタックが配置されたスペースをプレイヤーが簡単に参照できるようになっています。特定の目的スペースを見つけるのに役立つ便利な記号は以下のとおりです。:

- Arkansas A2
- Bowling Green C2
- Cairo B1
- Calhoun C1
- Cape Girardeau A 1
- Clarksville C2
- Columbia C4
- Columbus A2
- Commerce A 1
- Corinth B4
- Eastport B4

日没間近、敵の別の連隊が正面に現れ 12~15 発の銃撃戦を交わした時、さらに敵の別の連隊が背後から射撃を開始し、第三の連隊が自軍陣地方向から進撃してきた。Many Must Fall p.47 G 中隊の兵士数名は倒木地帯で敵を射撃していたが、連隊本隊へ戻らねばならなかった。戻り道で、チェニー兵長が右目の上に銃弾の穴を開けられ仰向けに倒れている場を通過した。彼らは彼が死亡したと確信したが、後日判明したところでは発見された二日後まで生存しており、その場を通過した者たちの名前を告げていた。連隊は彼らからある距離を置いて縦隊を組んでいた。窪地を横切ろうとした時、開けた地帯にいた彼らの左側から大勢の叛乱軍が現れた。叛乱軍の銃が放たれる音が聞こえ、弾丸は雨のように降り注いだ。誰も被弾しなかった。Soldier Life p.30

連隊は第 32 イリノイ連隊の野営地まで到達したが、午後 5 時 45 分に第 9 ミシシッピ連隊に包囲されて捕虜になった。第 14 アイオワ連隊は、死傷者 9 名、負傷者 28 名、将校 15 名と兵士 221 名が捕虜となった。捕虜となった兵士たちは仮釈放されるまで捕虜として拘束された。デイヴィッド・ハイザーは 1862 年 5 月 28 日に仮釈放され、ベントン兵営へ向かい、仮釈放期間が満了するまで滞在した。

(THE HISTORY OF THE 14TH IOWA VOLUNTEER INFANTRY AND DAVID B. HEIZER IN THE CIVIL WAR 著者著より改編)

- Fort Donelson B2
- Fort Heiman B2
- Fort Henry B2
- Fort Pillow A4
- Hopkinsville C2
- Island Number Ten B2
- Jackson B3
- Lebanon D1
- Louisville D 1
- Memphis A4
- Munfordsville D 1
- Mussel Shoals C4
- Nashville C3
- New Madrid A2
- Paducah B2
- South Carrollton C1
- Stevenson D4

GRANT - The Western Campaign of 1862

名称一覧 [GLOSSARY OF NAMES]

連邦軍 [UNION]

ビュエルー Buell - Don Carlos Buell
CF スミサー CF Smith - Charles Ferguson Smith
クリッテンデンー Crittenden - Thomas Leonidas Crittenden
グラントー Grant - Ulysses S Grant
L ウォレスー L Wallace - Lewis Wallace
ハミルトンー Hamilton - Schuyler Hamilton
ハールバットー Hurlbut - Stephen Augustus Hurlbut
マクックー McCook - Alexander McDowell McCook
マクラークー McClernd - John Alexander McClernd
ミッチェルー Mitchel - Ormsby McKnight Mitchel
ネルソンー Nelson - William Nelson
ペインー Paine - Eleazar Arthur Paine
パーマーー Palmer - John MacAuley Palmer
プラマーー Plummer - Joseph Bennett Plummer
ポープー Pope - John Pope
プレントィスー Prentiss - Benjamin Mayberry Prentiss
シャーマンー Sherman - William Tecumseh Sherman
スタンレーー Stanley - David Sloane Stanley
トーマスー Thomas - George Henry Thomas
ウッドー Wood - Thomas John Wood

職業軍人
職業軍人、1862年3月死亡
弁護士、政治家
最高司令官、合衆国大統領、回思想家
小説家
技術者
合衆国議員、大使
職業軍人
弁護士、政治家
天文学者
1862年、同僚士官に殺害された
1864年、軍法会議で解任された
合衆国上院議員、イリノイ州知事
1862年、宿営地内で死亡
職業軍人
弁護士、政治家
教師、実業家、最高司令官
1864年、フランクリンの戦いで名誉勲章
職業軍人
職業軍人

南部連合国軍 [CONFEDERATE]

B ジョンソンー B Johnson - Bushrod Rust Johnson
ボウンー Bowne - John Stevens Bowen
ブラッグー Bragg - Braxton Bragg
ブレッキンリッジー Brckrdg - John Cabell Breckenridge
ボーレガードー Beauregard - Pierre Gustave Toutant Beauregard
バックナーー Buckner - Simon Bolivar Buckner
チャルマースー Chalmers - James Ronald Chalmers
チータムー Cheatham - Benjamin Franklin Cheatham
クラークー Clark - Charles Clark
クリッテンデンー Crittdn - George Bibb Crittenden
フォレストー Forrest - Nathan Bedford Forrest
ハーディーー Hardee - William Joseph Hardee
AS ジョンストンー AS Johnston - Albert Sidney Johnston
EK スミサー EK Smith - Edmund Kirby Smith
マックオールー Mackall - William Whann Mackall
マカウナー McCown - John Porter McCown
モーガンー Morgan - John Hunt Morgan
ピローー Pillow - Gideon Johnson Pillow
ポークー Polk - Leonidas Polk
プライスー Price - Sterling Price
ラグルズー Ruggles - Daniel Ruggles
スチュアートー Stewart - Alexander Peter Stewart
ヴァン・ドーンー Van Dom - Earl Van Dom
ウッドー Wood - Sterling Alexander Martin Wood

化学教授
職業軍人
職業軍人
弁護士、政治家
職業軍人、鉄道幹部
ケンタッキー州知事
弁護士、政治家
プランター、金鉱夫
ミシシッピ州知事
1862年、軍法会議で辞任
奴隷商人、KKKの初期指導者
職業軍人
1862年、シャイローで戦死
職業軍人、数学教授
職業軍人
1863年、軍法会議で解任
1864年、テネシー州グリーンヴィルで戦死
弁護士、政治家
聖公会主教、1864年、アトランタ近郊で戦死
ミズーリ州知事
職業軍人
職業軍人、教授
1863年、嫉妬深い夫により殺害された
弁護士、政治家

GRANT - The Western Campaign of 1862

連邦軍の勝利ポイント得点 [UNION VICTORY POINT AWARDS]

目標	VP 得点	時／方法
連邦軍の目標スペース (青色星／白色数字)	星内に記載	ゲームの終了時に支配 (15.14)
ミシシッピ川の掃討	5 VP	ゲームの終了時、ミシシッピ川上に留まる南部連合国軍の砲台又は南部連合国軍占有下の砦がなく、連邦軍がメンフィス [Memphis] を支配する。 (15.162)
降伏	1 VP	降伏した各敵師団 (分遣隊ではない)。 (15.164)
大成功	5 VP	各陣営が 18 SPs 以上を持ち、南部連合国軍が少なくとも 5 SPs、連邦軍よりも 3 を超えて多く失う戦闘で勝利したら。捕獲された指揮官は、1 としてカウントする。 (15.23)
小成功	3 VP	各陣営が 12 SPs 以上を持ち、南部連合国軍が少なくとも 5 SPs、連邦軍よりも 3 を超えて多く失う戦闘で勝利したら。捕獲された指揮官は、1 としてカウントする。 (15.21)
スティーヴンソン～メンフィス鉄道線 (選択ルール 23 がイン・プレイの場合のみ)	2 VP	ゲームの終了時、Stevenson から Memphis までマップ南端に沿った鉄道線がいずれかの地点で切断される。 (15.167)

南部連合国軍の勝利ポイント得点 [CONFEDERATE VICTORY POINT AWARDS]

目標	VP 得点	時／方法
南部連合国軍の目標スペース (白色星／赤色数字)	星内に記載	もし終了フェイズに支配したら、各ターンに (15.12)
ミシシッピ川	5 VP	南部連合国軍ユニットがミシシッピ川の北端スペースに到達した最初のとき (15.161)
装甲艦の鹵獲	2 VP	ゲームの終了時、鹵獲砲艦ボックス内の各連邦軍装甲艦。 (15.165)
装甲艦の沈没	1 VP	ゲームの終了時、沈没砲艦ボックス内の各連邦軍装甲艦。 (15.165)
装甲艦の損傷	1/2 VP	ゲームの終了時、損傷状態の各連邦軍装甲艦 (鹵獲又は沈没ではない)。 (15.165)
大成功	5 VP	各陣営が 18 SPs 以上を持ち、連邦軍が少なくとも 5 SPs、南部連合国軍よりも 3 を超えて多く失う戦闘で勝利したら。捕獲された指揮官は、1 としてカウントする。 (15.23)
小成功	3 VP	各陣営が 12 SPs 以上を持ち、連邦軍が少なくとも 5 SPs、南部連合国軍よりも 3 を超えて多く失う戦闘で勝利したら。捕獲された指揮官は、1 としてカウントする。 (15.21)