

Mr. Madison's War

That Incredible War of 1812



PLAY BOOK

目 次

1. シナリオ	2	3. プレイヤーズ・ノート	10
2. プレイの例	4	4. デザイナーズ・ノート	12



GMT Games, LLC • P.O. Box 1308, Hanford, CA 93232-1308
www.GMTGames.com



シナリオ [Scenarios]

1812年戦争の全てを体験するため、ゲーム全体をプレイすることをプレイヤー諸氏に勧めますが、通してプレイする時間を持ってない方もいるでしょう。「戦争全体シナリオ」[“Entire War Scenario”]は3つ全てのカード・デッキを使用し、2つのより短いシナリオではそうではありません。1813年シナリオは1813年と1814年の2つのデッキを使用し、プレイヤー諸氏に適度な長さのゲーム体験を認め、1814年シナリオは1814年デッキのみを使用し、非常に短い長さです。



戦争全体シナリオ (1812 年開始) [ENTIRE WAR SCENARIO]

使用カード・デッキ：全3デッキ (1812年、1813年、1814年)

開始ターン：1812年春季&夏季

勝利ポイント・マーカー：0

イギリス軍湖支配マーカー：なし

アメリカ軍湖支配マーカー：なし

勝利：標準ルールによる

セット・アップ

このシナリオについては、各陣営の全ユニットの配置と到着について、個別のセット・アップ・カードを参照してください。



1813年 - 1814年シナリオ [1813-1814 SCENARIO]

使用カード・デッキ：1813年&1814年

開始ターン：1813年春季&夏季、ゲームは1814年を通してプレイ

勝利ポイント・マーカー：+2 イギリス軍

イギリス軍湖支配マーカー：ヒューロン湖、エリー湖

アメリカ軍湖支配マーカー：オンタリオ湖

勝利：標準ルールによる

セット・アップ

イギリス軍部隊

Quebec: 指揮官 Prevost, De Wattville, 4/R. Scotts, 13th, 2/41st, 70th, 89th, 19th 竜騎兵

Montreal: Drummond, LC 民兵

St. Jean: 100th (2B)

Beauharnois: Caughnawaga (3B)

Cornwall: Glengarry (3A)

Isle aux Noix: Voltigeurs (3B)、103rd (5B) ; 艦船: *Finch*, *Chubb*

Prescott: Canadian Fencibles (5B)

Kingston: 指揮官 Rottenburg, Frontenac 民兵 (3C)、10th R.V. (3B)、104th (4B)、1/R Scotts (5B) 指揮官 Yeo, 艦船: *Royal George*, *Wolfe*, *Melville*, *Beresford*, *Earl of Moira*, *Sydney Smith*, *Gloucester*

York: Fort York マーカー、指揮官 Scheaffe, York 民兵, R.N.R. (2A) ; 艦船: *Brock* 建造中*

Ft. George: 49th (4A)

Queenston: Lincoln 民兵 (3C)

Fort Erie: 1/8th (5B)、49th det (1A)

Oxford: Oxford 民兵 (1C)

London: Middlesex 民兵 (1C)

Port Dover: Norfolk 民兵 (1C)

Fort Malden: 指揮官 Proctor, Essex 民兵, 10th R.V. (1B) 指揮官 Barclay; 艦船: *Queen Charlotte*, *Hunter*, *Little Belt*, *Chippawa*, *Lady Prevost*, *Detroit* 建造中*

Detroit: 41th (1B) 2ユニット、41st (2B) 町破壊マーカー (町は実際には無傷で、砦のみが破壊されています。歴史的には、イギリス軍は全ての砲を撤去しました)。

Brownstown: 指揮官 Tecumseh, Shawnee (2A)

Frenchtown: Wya/Miami (3B)

Fort St. Joseph: NW/インディアン (3C)

Fort Mackinaw: 10th R.V. (1B)

合衆国軍部隊

Burlington: 艦船: *Eagle*, *Growler*, Vermont 民兵 (3C)

Plattsburg: N.Y 民兵 4 (4C)、N.Y. 民兵 5 (4C)

Albany : 指揮官 Dearborn

Sackets Harbour: 指揮官 Wilkinson, 指揮官 Chauncey, 5th (4B)、6th (5B)、13th (4B)、15th (4B)、16th (4B)、20th (3B)、21st (4B)、25th (4A)、Forsyth's Rifles (3A)、N.Y 民兵 2 (4C)、N.Y 民兵 3 (4C); 艦船: *Conquest*, *Gen. Pike*, *Oneida*, *Gov. Tompkins*, *Julia*, *Hamilton*, *Scourge*, *Sylph*, *Fair American*

Fort Niagara : NY 民兵 1 (4C)、14th (4B)

Lewiston : 指揮官 Brown, 18th (3B)

Buffalo : 指揮官 Van Rensselaer, 23rd (4B)

Erie: 指揮官 Perry, 9th (3B); 艦船 *Porcupine*, *Tigress*, *Scorpion*
未完成艦船: *Niagara*, *Lawrence*, *Somers*, *Ariel*

Cleveland : Ohio 民兵 (1C)

Sandusky : 1st Ohio (5C)

Lower Sandusky : Kentucky 3rd, Kentucky 5th (3C) 減少状態

Upper Sandusky : Ohio 分遣隊 (2C)

Maumee Rapids : 1st と 2nd Kentucky (各 5C) Fort Meigs マーカー

Ft. McArthur : 指揮官 Harrison, 26th/27th (4B)、17th (4B)

1 8 1 4 年シナリオ [1814 SCENARIO]

使用カード・デッキ: 1814 年

開始ターン: 1814 年春季&夏季

勝利ポイント・マーカー: +2 合衆国軍

アメリカ軍湖支配マーカー: ヒューロン湖、エリー湖

イギリス軍湖支配マーカー: シャンプレーン湖

勝利: 標準ルールによる

セット・アップ

イギリス軍部隊

Quebec: 指揮官 Prevost, 6th, 9th, 16th, 37th, 39th, 57th, 81st, 82nd, 90th, 97th, R.Marines

Montreal: 指揮官 Rottenburg, 4/Royal Scots, De Wattville

Beauharnois: Caughnawaga インディアン

Isle aux Noix: L.C.民兵, Votigeurs; 艦船: *Finch*, *Chubb*, *Linnet*
Cornwall: 70th

Long Sault: 2/41st (5B)

Prescott: 13th

Kingston: 指揮官 Scheaffe, 104th (4B)、Frontenac 民兵、指揮官 Yeo; 艦船: *Royal George*, *Earl of Moira*, *Beresford*, *Sydney Smith*, *Gloucester*, *Wolfe*, *Melville*, *Prince Regent*, *Princess Charlotte*

York: Clenarry (3A)、R.N.R (2A)、Fencibles (5B)

Burlington: 49th, 89th

Ft. George: 指揮官 Drummond, 1/R. Scots (5B)、1/8th, York 民兵, 19th 軽竜騎兵 [Lt. Dragoons], 町破壊マーカー、補給集積所

Ft. Niagara: 41st (2B)、100th (2B)

Queenston: Lincoln 民兵 (3C)

Fort Erie: 41st (1B)

Beaverdams: Mohawk (2B)

Port Dover: 103rd (5B)

Oxford: Oxford 民兵 (1C)

London: Middlesex 民兵 (1C)

Port Rowan: Norfolk 民兵 (1C)

Fort St. Joseph: NW.インディアン (3C)

Fort Mackinaw: 10th R.V. (1B)

合衆国軍部隊

Burlington: Vermont 民兵

Plattsburg: 指揮官 Hampton, NY 民兵, 5, 33rd, 34th, 30th/31st, 11th/29th, 竜騎兵 [Dragoons]

Chateauguay: NY 民兵 4

St.Regis: 12th

Malone: 指揮官 Wilkinson, 21st, 25th

French Mills: 16th, 以下のユニットは減少状態で開始する: 5th, 6th, 13th, 20th, Forsyths Rifles

Potsdam: 15th

Ogdensburg: 14th

Sackets Harbour: 指揮官 Brown, NY 民兵 3, 9th, 23rd
指揮官 Chauncey; 艦船: *Oneida*, *General Pike*, *Sylph*, *Madison*, *Jefferson*, *Jones*, *Superior*, *Mohawk**建造中

Oswego: 指揮官 Scott, 10th, 18th

Genesee: 4th

Batavia: Tuscarora インディアン (2B)

Lewiston: NY 民兵 2 (4C)

Buffalo: 町破壊マーカー、補給集積所, 5th Pa (4B)

Fort Malden: 指揮官 Harrison, 指揮官 Perry, 17th; 艦船: *Lawrence*, *Niagara*, *Scorpion*, *Tigress*, *Porcupine*, *Somers*, *Ariel*

Sandwich: 26th/27th (4B)

Detroit: Kentucky 民兵 1 (5C)

Frenchtown: Ohio 分遣隊 (2C)

Maumee Rapids: Fort Meigs カウンター、Ohio 分遣隊 (1C)

*建造中の艦船(下線付)は、指定されたスペースに置かれますが、減少面に裏返されます。機能状態になるためには、いずれかの数値のカードがプレイされなければならず、次に艦船が完全戦力面に裏返されます。

プレイの例 [EXAMPLES OF PLAY]

戦役カードのプレイ [Play of a CAMPAIGN Card]

戦役カードは、同じゲーム・ターン内に2つの異なるスペースから、異なる2つの部隊に移動することをプレイヤーに認める唯一のカードです。

下記の例で、アメリカ軍プレイヤーは2人の将軍を活性化させるために、戦役カードを使用することに決めます。イギリス軍プレイヤーに、指揮官 **Hull** と指揮官 **Van Rensselaer** を活性化させていることを伝えます。アメリカ軍プレイヤーは、どちらの指揮官を最初に活性化させるかの選択枝を持ち、**Hull** を選択します。**Hull** は、**Van Rensselaer** が自身の部隊を移動させる前に、自身の移動と戦闘を完了させなければなりません。(相手側プレイヤーが対応カードをプレイできる可能性があるので、プレイヤーはどちらの指揮官又は部隊が活性化されているのかを述べなければなりません、実際の移動を述べる必要はありません。もしも相手側プレイヤーが対応カードを持つと、部隊の1つに対してそれをプレイできます。両方の部隊にはありません。)

Hull は、第1、第2、第3オハイオ民兵連隊並びに第4正規兵連隊と共にスタックしています。**Hull** が行うことができる複数の異なるアクションは、下図に番号がふってあります。

1) **Hull** は、スペース内の全部隊を活性化させ、**Detroit** に移動して停止します。これには、6MP s がかかります (小道を経由して進入する各スペースについて2MP s)。指揮官たちは10MP s を持つので、**Hull** は部隊を **Detroit** に置き去りにした後移動を継続できます。この瞬間、**Hull** は **French Town** に戻ることができます。

2) **Hull** は、**Lower Sandusky** に移動して2Cのオハイオ分遣隊を拾い上げ、**Maumee Rapids** に戻ってその全ユニットを拾い上げ、**Brownstown** に移動してそこで停止できます。活性化した指揮官たちは、個別ユニットがその6許容移動力を越えない限り、ユニットを拾い上げたり置き去りにしたりできるので、これは可能です。この例では、2Cのオハイオ分遣隊は6MP s を消費し、**Maumee Rapids** の部隊は4MP s のみを消費します。

3) **Hull** は、**Lower Sandusky** で2Cを拾い上げた後に、**Maumee** でターンを開始した部隊と共に **Detroit** への移動を継続できます。この場合には、2Cの分遣隊は **Brownstown** に置き去りにしなければならないことになります。なぜならば、2Cはそこで自身の6MP s を消費し尽くすからです。指揮官 **Hull** は、この移動を行うために自身の10MP s を全て消費することになります。



移動について選択枝 # 3 を選択した後の、**Hull** の **Detroit** での最終位置です。**Maumee Rapids** でターンを開始した全部隊は、いまや **Detroit** にあり、2Cのオハイオ分遣隊は **Brownstown** にあります。



戦闘の結果となる陸上移動 [Land Move that Result in Battle]

アメリカ軍プレイヤーは、指揮官 Van Rensselaer と NY 民兵 1 ユニットの活性化して Lewiston に移動させ、NY 民兵 2 ユニットの拾い上げ、移動して主侵攻ルートで Niagara 川を渡り、Queenstone で停止しなければなりません。もしもイギリス軍が戦闘前退却の選択を実行しなければ、Van Rensselaer はここでイギリス軍第 41 正規兵分遣隊並びに Lincoln 民兵と戦闘を行わなければなりません。



指揮官 Van Rensselaer と N. Y. 民兵 1 ユニットの 5MP s を消費し、N. Y. 民兵 2 は 3MP s を消費しています。もしもイギリス軍プレイヤーが留まって闘うことに決めると、次にプレイヤー諸氏は陸上戦闘の手順に進みます。

もしもイギリス軍プレイヤーが戦闘前に退却することに決めていたら、4つの異なるスペースの 1つに退却することができました。それらは、Ft. George, Burlington, Beaverdams, Ft. Erie です。もしもイギリス軍プレイヤーがこの退却を実行したら、Van Rensselaer は移動を続けることができました。この場合には、NY 民兵 1 ユニットの 1MP のみを残し、NY 2 民兵ユニットは 3MP s を残し、Van Rensselaer は 5MP s を残していることになります。(小道は 2MP s かかり、主侵攻ルートは 3MP s かかります)

それ故、Van Rensselaer は自身の全部隊と共に、Queenstone から 1MP のみ離れる Ft. Erie, Ft. George, Burlington のいずれかに移動を続けることができます。彼は、その全部隊で Beaverdams に移動することはできません。なぜならば、そこに移動するには 2MP s かかり、NY 民兵 1 が残している許容移動力を越えるからです。ただし、彼は NY 民兵 1 ユニットの Queenstone に置き去りにし、NY 民兵 2 ユニットの共に Beaverdams に移動することができます。彼は、NY 民兵 2 ユニットの Beaverdams に降ろし、指揮官 Van Rensselaer を移動させて Queenstone に戻すことさえできます。なぜならば、ユニットを降ろした後に、Van Rensselaer はまだ 3MP s を残して持つからです。戦闘を理解するために、イギリス軍プレイヤーは退却せず、Queenston で戦闘を闘わねばならないとします。

戦闘 [Battle]

1) 両陣営は、各自軍ユニットの戦闘値を合計し、攻撃側の戦力と防御側のそれにスペース内の砦の防御力を加え、それらを比較します。Queenstone での戦いでは、砦が存在しないので、攻撃側の戦闘戦力は 8 (4 + 4)、防御側は 4 (3 + 1) です。計算結果は戦闘比で表され、端数は切り捨てます。この場合、戦闘比は 2 対 1 です。プレイヤー諸氏は、戦闘修正チャートを調べ、そこには 2 対 1 の戦闘比は攻撃側有利にサイの目に +1 修正を与えることが示されています。

2) ここで、プレイヤー諸氏は、地形についての更なる戦闘サイの目修正を考慮します。この場合には、Van Rensselaer の軍は主侵攻ルートを越えているので -1 修正をもたらし、結果的に彼の 2 対 1 の優位性を打ち消します。しかし、この戦闘は 1812 年に発生しているのも、もしもイギリス軍正規兵が参加して Queenstone のような平地スペース内で防御していたら、攻撃側は -1 サイの目修正を受けず。この戦闘が森林/緑のスペースで発生していたら、地形による不利な修正は -1 を越えないため、更なる不利な修正はないことになります。(例えば、森林スペース内に強襲上陸攻撃を実行していると、-2 ではなく -1 を受けず)。

3) プレイヤー諸氏は、存在する指揮官についての戦闘サイの目修正を考慮します。この場合には、Van Rensselaer は参加する唯一の指揮官ですが、彼の戦闘修正は「0」なので、現在 -1 と計算されている戦闘のサイの目を変更しません。

4) 攻撃側は、ここで戦闘に戦闘カードの使用を望むのか宣言します。この場合、アメリカ軍プレイヤーは手札に「戦術機動」[Tactical Maneuver] カードを持ち、プレイすることに決めます。このカードのプレイは、サイの目に +2 修正を認め、合計を +1 にします。ここでイギリス軍プレイヤーは、戦闘カードをプレイする機会を持ちますが、この場合にイギリス軍プレイヤーは使用可能なカードを持たず、従ってこの修正を容認しなければなりません。



5) 最後に、両プレイヤーは、戦闘での自軍先導ユニットを宣言しなければなりません。すでに全ユニットが戦闘比に算入されていますが、先導ユニットは損害の矢面に立ち、戦闘のサイの目を更に修正します。プレイヤー諸氏は、必ずしも最良のユニットを先導ユニットに選択しないことがあります。この場合、アメリカ軍プレイヤーは、その全ての意味や目的が NY 民兵 2 ユニットの同じ、NY 民兵 1 ユニットの選択します。両者はクラス「C」ユニットです。

他方のイギリス軍は、「C」クラスと「B」クラスのユニットを持ち、自軍先導ユニットとして「B」クラスのユニットを使用することに決めます。「B」クラスのユニットは、「C」クラスのユニットに対して -1 修正をもたらすため、これはアメリカ軍プレイヤーに対して -1 のサイの目修正をもたらします。従って、正味の修正は再び「0」に戻ります。

6) ここで、アメリカ軍プレイヤーは、2つの六面体サイコロを振る準備をし、サイの目修正なしで陸上戦闘結果表を調べます。

7) アメリカ軍プレイヤーがサイを振った結果は「6」で、EXの結果です。攻撃側と防御側の両者が1ユニットを減少させなければならず、自身が選択した先導ユニットでなければなりません。両ユニットが裏返されて、戦闘は続きます。(戦闘ラウンドの後には、任意の退却は不可です)

8) この場合、イギリス軍プレイヤーが第41の1Bユニットを裏返すと、ゲームから永久に取り去られます。なぜならば、このユニットは2番目のステップを持たないからです。アメリカ軍プレイヤーは、自軍NY民兵1ユニットを裏返して減少状態面にします。これは、戦闘値がいまや「2」であることを示します。減少戦力面であることをプレイヤーが忘れないように、明るい色の帯を持ちます。

9) 戦闘カードは、カード上に特記されていない限り、戦闘の単一ラウンド内でのみ使用できるので、ここで捨て札されます。(カード#32「防御陣地」[IMPROVED DEFENSE]は、全てのラウンドに使用できるカードの例です)

10) 状況が変わったので、ここで戦闘比を再計算しなければなりません。アメリカ軍プレイヤーは、第2戦闘ラウンドに自軍のNY2民兵ユニットのみを投入します。なぜならば、裏返されていないユニットのみが攻撃できるからです。(防御はできます) 戦闘比は、いまや4対3で、1対1に約分されます。これは、イギリス軍がいまや第2ラウンドで戦うために、Lincoln 民兵ユニットのみを持つからです。

11) 戦闘比が変わっただけでなく、ユニットの質関係も変わりました。アメリカ軍の「C」クラス・ユニットに対して、イギリス軍がもはや「B」クラスのユニットを持たないからです。しかも、残っている唯一のユニットがイギリス軍正規兵ではなく民兵なので、開豁地形内でのイギリス軍正規兵の優位性はもはやありません。

12) 戦闘比はいまや1対1で、サイの目修正はありません。なぜならば、大川渡河や森林による地形修正は、最初のラウンドについてのみだからです。

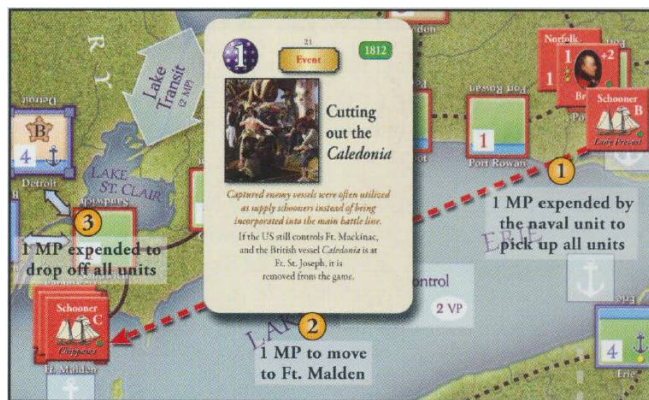
13) アメリカ軍プレイヤーはサイコロを振り、「8」の結果を出して再びEXの結果です。この場合、イギリス軍プレイヤーは、自軍のLincoln 民兵ユニットを裏返して「1C」ユニットにします。アメリカ軍プレイヤーは、自軍のMY民兵2ユニットを裏返して「2C」ユニットにします。

14) この場合、攻撃できるユニットをアメリカ軍プレイヤーがこれ以上持たないため、戦闘の3番目のラウンドは起り得ません。減少状態のユニットが攻撃できないことを忘れないでください。スペースから防御側を追い払うことができなかったため、自軍の2ユニット+指揮官 Van Rensselaer は、戦闘スペースに隣接して、攻撃側が移動して来た場所である Lewiston に戻らなければなりません。Lincoln 民兵 (いまや減少状態) は、Queenston スペース内に留まります。

陸上指揮官による海上輸送 [Naval Transport by a Land Leader]

指揮官を活性化させることは、マップ上で海上と陸上の両方のユニットを移動させる最も有効な方法です。下図は、陸上指揮官がいかにして1つの湖畔町から他のそれへ陸上ユニットを移動させるために海上輸送を使用できるかの例です。海上輸送の移動は、もしも敵が当該湖を支配していない場合にのみ行うことができることに留意してください。

このBrockの例では、「1C」Norfolk 民兵ユニットとスクナー艦Lady PrevostがPort Doverでターンを開始します。イギリス軍プレイヤーは、カード#21「カレドニアの拿捕」[CUTTING OUT THE CALEDONIA] (1OPV) をプレイし、スペース内の全ユニットを活性化できるBrockを活性化させます。これはアメリカ軍のイベント・カードですが、イギリス軍プレイヤーが自軍部隊を移動させるオペレーションにカードをプレイできることに注意してください。(ゲームで両陣営によってプレイされなければならない強制イベントは、宣戦布告 [DECLARATION OF WAR] カードと「ガン条約」[TREATY OF GHENT] カードの2枚のみです) Brockは2つ星の指揮官で、10陸上ユニットまでの移動並びに、いかなる数の海上ユニットの輸送又は強襲上陸移動も可能です。



Lady Prevost海上ユニットは、Norfolk 民兵ユニットとBrockを拾い上げるために1MPを消費します。Lady Prevostはスクナー艦タイプの海上ユニットに過ぎないので、これは彼女が輸送できる最大の陸上ユニットです。(指揮官は、海上輸送の許容量についてカウントしません) Lady Prevostは、ここでBrockと1Cのユニットを運んで直接Ft. Maldenに移動し、さらに1MPを消費します。艦船は、他の湖畔町へ移動するために湖支配ボックスに移動する必要はありません。艦船は、湖の支配を獲得するため、又は敵の海上艦船と戦闘を行うためにのみ、湖支配ボックスに進入します。Lady Prevostは、ここでユニットを降ろすため、さらに1MPを消費します。強襲上陸移動又は海上輸送移動の後に陸上ユニットはこれ以上移動できないので、Brockと1Cの陸上ユニットはこれ以上移動できません。Lady Prevostの移動も終了します。なぜならば、彼女は陸上指揮官によって活性化され、Brockはもはや彼女に随伴できないので、これ以上は移動できません。(加えて、陸上指揮官は、自軍ターンを湖支配ボックス内で終了できません)





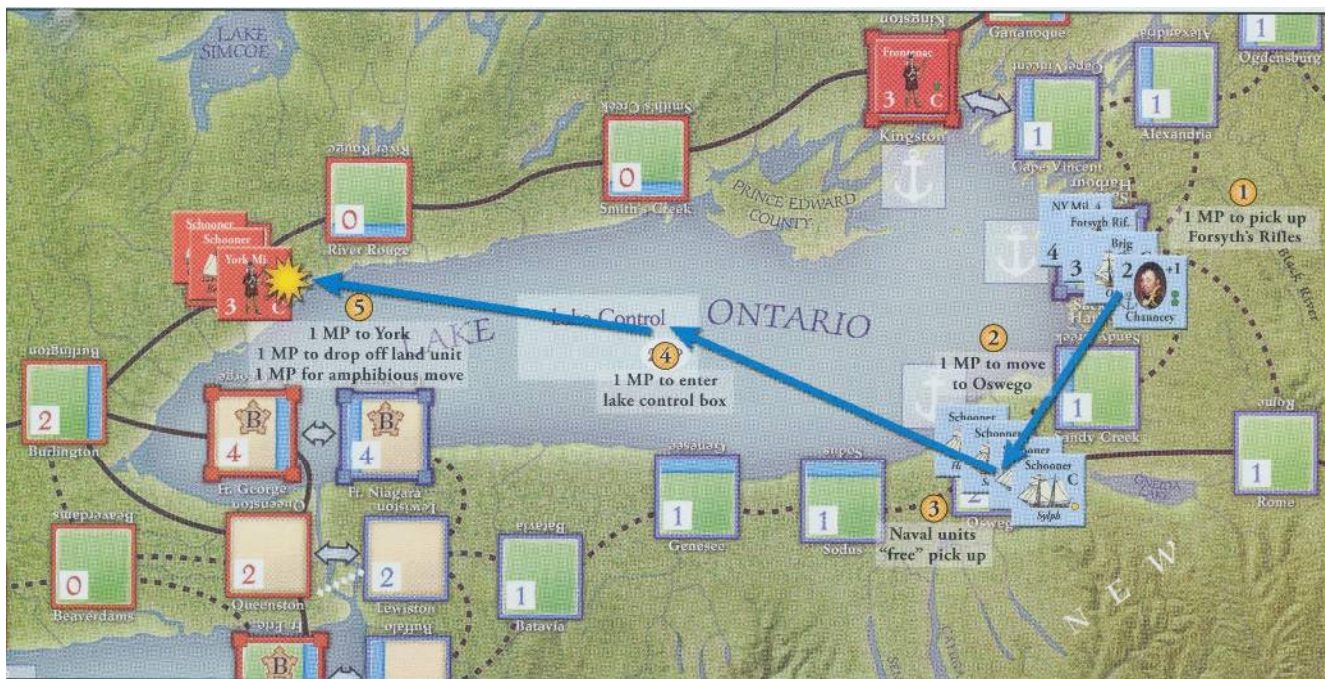
指揮官なしの海上輸送 [Naval Transport Without a Leader]

指揮官なしの海上輸送は可能ですが、それは限定的なもので、最小でも2 OPVのカードが必要なのでよりコストがかかります。相違点とコストを紹介するため、前と類似した例を使います。下図の例では、ブリガンティーン艦 *Hunter* と5 Bの *Fencible* ユニットの、指揮官の存在なしで自軍ターンを Port Dover で開始します。海上輸送移動を利用するために、イギリス軍プレイヤーは「2」又は「3」数値のオペレーション・カードを消費しなければなりません。なぜならば、2ユニットが含まれているからです。ブリガンティーン艦 *Hunter* は、前の例で *Lady Prevost* が規模「1」又は「2」のユニットのみを運べたのとは異なり、いずれかの規模の1 陸上ユニットを運ぶ能力があります。イギリス軍プレイヤーは、5 Bの *Fencible* ユニットの運ぶために *Hunter* を活性化させるべく、カード#25「オグデズバーグの襲撃」[RAID ON OGDESBURG] (2 OPV) を使用します。(イギリス軍プレイヤーは、冬季まで待ってイベントとしてプレイするために、このカードをホールドすることによって決まらなかった)

Hunter は、5 Bのユニットを拾い上げるために(その使用可能な6 MP sの) 1MPを消費し、ユニットを Ft. Malden へ運ぶために更に1MPを消費し、ユニットを降ろすために更に1MPを消費し、次に湖支配ボックスに移動することに決めて更に1MPを消費します。*Hunter* は、彼女の6の合計から4MP sを消費しました。5 Bの *Fencible* ユニットの、これ以上移動できません。なぜならば、海上輸送によって運ばれたユニットは、降ろされた湖畔町内で自軍ターンを終了しなければならないからです。エリー湖の支配ボックス内にアメリカ軍の艦船がないため、イギリス軍がエリー湖の支配を持ち、勝利ポイント・マーカを2スペース前進させます。湖支配マーカではなく、海上ユニット自体が真の湖支配をもたらすので、ボックス内に湖支配マーカは置かれません。マーカは、全ての艦船が湖畔町に帰還しなければならない冬季ターン中のみ使用され、春季ターンに誰が最後に湖を支配していたかをプレイヤーが忘れないようボックス内に残されます。



指揮官なしの海上輸送は、1812年にのみ起きる傾向があります。いったん海上指揮官 Chauncey, Perry, Yeo, Barclay が到着すると、海上輸送については彼らを使用する方が得策です。ただし、海上指揮官なしでさえも、海上輸送がどうしても必要な状況は起り得ます。



海上指揮官を使用する強襲上陸攻撃 [Amphibious Attack Utilizing a Naval Leader]

海上指揮官 Chauncey は、ブリッグ艦 Oneida と 2 つの陸上ユニット (Forsyth's Rifles の「3 A」ユニットと NY 民兵 4 の「4 C」ユニット) と共に、ターンを Sackets Harbour で開始します。アメリカ軍プレイヤーは、Chauncey を活性化させるために 2-OPV カードを使用します。Chauncey は「2」の指揮官として評価されているので、これは必要な最小のカードです。1-OPV のカードは、Chauncey を活性化できません。Chauncey と Oneida は、Forsyth's Rifles ユニットの拾い上げに決めます。Oneida の輸送許容量は 1 ユニットのみなので、彼は自身の最良のユニットを拾い上げ、NY 民兵ユニットを拾い上げることはできませんでした。これには、彼の 1MP がかかります。

次に、彼は部隊を Oswego の湖畔町へ移動させ、更に 1MP がかかります。ここで、彼はそこに停泊している 4 隻のスクナー艦 *Hamilton*, *Scourge*, *Julia*, *Sylph* を拾い上げます。指揮官たちは、その移動経路に沿って「フリー」でユニットの拾い上げや置き去りができるので (陸上指揮官ができるのと同様に)、このコストは 0 です。海上部隊による陸上ユニットの拾い上げには、常に 1MP がかかりますが、この場合に Chauncey はコストがかからない他の海上ユニットを拾い上げていることに注意してください。

次に、Chauncey は自身の全部隊を湖支配ボックス内に移動させることに決め、更に 1MP がかかります。ここで、彼は Oswego で「フリー」で拾い上げた 2 隻のスクナー艦を置き去りにして、部隊の残りで York に移動します。York へ移動するために更に 1MP がかかり、Forsyth's Rifles を降ろすために更に 1MP がかかり、スペースは敵ユニットによって競合しているので、Chauncey はここで強襲上陸攻撃に 1MP がかかります。いまや、Chauncey は自身の 6MP を全て消費しました。

もしもイギリス軍が戦うことに決めて戦闘前に退却しなければ、ここで York における陸上戦闘が強制されます。この例では、イギリス軍が York のために戦うことを決めます。York に複数のイギリス軍海上艦船が存在するにもかかわらず、陸上強襲上陸攻撃の目的

においてこれらは完全に無視され、Chauncey に随伴する海上艦船も同様です。イベント・カードで特に述べない限り、発生し得る唯一の海上戦闘は湖支配ボックス内です。

York を防衛しているのは、単一の「3 C」York 民兵ユニットです。Chauncey は、エリート「3 A」ユニットである Forsyth's Rifles ユニットの陸揚げを完了しました。この場合、両プレイヤーはプレイするための戦闘カードを持たず、指揮官も参加していません。攻撃戦闘比は 1 対 1 で、戦闘比率についての修正はありません。ただし、Forsyth's Rifles は York 民兵よりも 2 クラス上で、戦闘のサイの目に +2 を加えることになります。これは、強襲上陸攻撃が森林スペース内で発生しているという事実によって幾分相殺されます。これは、最初のラウンドにのみ、イギリス軍に有利な 2 修正を与えます (強襲上陸攻撃についての -1 と森林内で防衛していることにより更に -1)。この場合、最初の戦闘ラウンドについては、修正の合計は「0」になります (訳注: ここでの地形修正についての記述は、上記の「戦闘」の例や参照カードの内容と異なります。[強襲上陸と森林地形の修正は累加しない。] どちらを採用するかは、プレイヤー間で協議する必要があると思われます)。

アメリカ軍プレイヤーはサイを振り、陸上戦闘結果表を調べると、「9」の目が DR であることが分かり、防御側が退却しなければならないことを意味します。もしも York が要塞化されていたら、「9」の結果は重大でした。陸上戦闘結果表の「9」の結果は、砦を攻撃しているときに非常に重要です。

この場合、イギリス軍は敗北したので、York 民兵ユニットは Burlington 又は River Rouge のどちらかのスペースに退却できます。イギリス軍プレイヤーは、River Rouge スペースに退却することを選択します。いまや York は占領され、3 勝利ポイントの価値があるので、勝利ポイント・マーカーをアメリカ軍有利に 3 ポイント前進させます。Forsyth ユニットの、少なくとも York の「3」VP 値の規模なので、アメリカ軍プレイヤーはポイントを得点します。アメリカ軍の「1」又は「2」のユニットが戦闘に勝利していたら、York には留まりますが、勝利ポイントや補給を切る目的においては、ゲーム上は影響を持たないことになります。



上図は、York への成功した強襲上陸後の状況を表示します。アメリカ軍はオンタリオ湖を支配し、イギリス軍の Quebec への補給線は切断されています。York にあったイギリス軍艦船は、Kingston への「フリー」の退却を得ます。

York のイギリス軍海上ユニットは、ここでいずれかの友軍湖畔町への「フリー」の退却を得ます。もしも退却するための友軍スペースがない場合には、海上艦船ユニットは破壊されたものと見なされ、ゲームから取り去られます。この場合、イギリス軍プレイヤーは、オンタリオ湖上の自軍主要海軍基地である Kingston に海上艦船を退却させることに決めます。

この戦闘の結果として、York の西の全イギリス軍ユニットがいまや非補給下で、非補給下のスペースは攻撃と防御の両方で半減します。いまや、十分な規模のアメリカ軍ユニットが Quebec までのイギリス軍の補給線を妨害しているため、補給線は切断されます。アメリカ軍プレイヤーがオンタリオ湖を支配していることは、イギリス軍が湖を補給線として使用できないことを意味します。

イギリス軍プレイヤーは、自軍ターンにオンタリオ湖の支配を回復するか、又は現在 York にいるアメリカ軍ユニットを退却させることを望むでしょう。

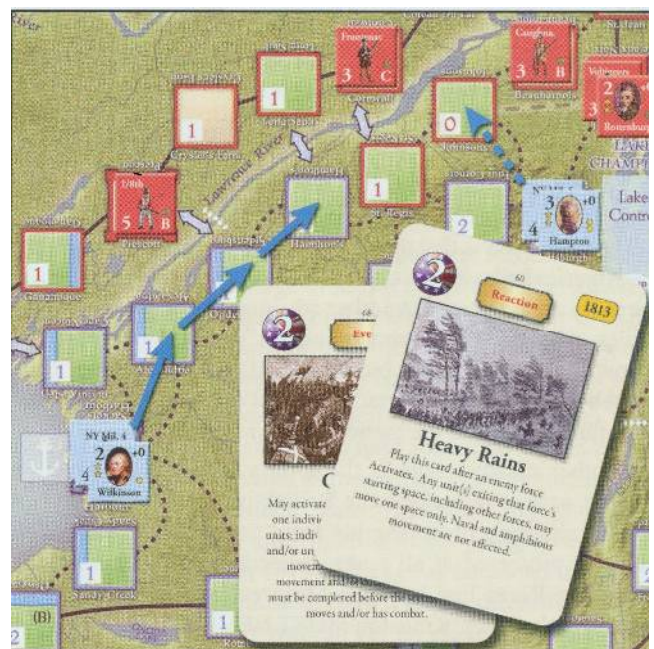
対応カードの使用 [Utilizing a Reaction Card]

複数タイプの対応カードがあり、以下のイラストは戦役カードをプレイしたプレイヤーが移動している状況で、「豪雨」[HEAVY RAINS] カードがどのように機能するかを示します。

1) アメリカ軍プレイヤーは戦役カードをプレイし、Sackets Harbour の Wilkinson と Plattsburg の Hampton の2人の指揮官を移動させることを宣言します。

2) イギリス軍プレイヤーは、自身の「豪雨」カードをプレイすることに決定し、カードによってどの単一部隊が影響を受けるのかを決めます。カードは、移動している1部隊のみに影響を与え、両方ではありません。彼は、Hampton がカナダ領域に進入してそのこのインディアン・ユニットを脅かすことを望まないで、Hampton の部隊を遅らせるか止めることに決めます。

3) Hampton の部隊が豪雨カードによって影響を受ける知らせを受けて、アメリカ軍プレイヤーは Hampton と彼が指揮するユニットを Four Corners まで1スペースのみ移動させるか（「豪雨」カードが述べているように）、又は Hampton の移動部分を完全にキャンセルするかを選択します。アメリカ軍プレイヤーは、むしろ Hampton を Plattsburg に留めて、Hampton の移動を完全に止めることに決めます。



4) ここでアメリカ軍プレイヤーは、Wilkinson と彼が指揮する部隊を Hamilton's に移動させます。これには Wilkinson の陸上部隊が6MPsをかけますが、Wilkinson はこれらの部隊を Hamilton's に置き去りにして、自身は Alexandria に移動して戻ることができます（もしも彼がそうすることを望めば）。

移動はここで終了し、プレイはイギリス軍に続きます。



プレイヤーズ・ノート [PLAYER'S NOTES]

イギリス軍

カナダの伝説に反し、1812年にアメリカの軍事勢力からカナダを救ったのは民兵ではありませんでした。それは少数で、よく訓練され、有能な指揮官に率いられたイギリス軍正規兵の基幹部隊だったのです。イギリス軍プレイヤーは、自身の陸軍が少数であるものの、非常に優れていることに気づくでしょう。大部分の自軍ユニットは「B」クラスですが、一組の「A」クラスのエリート連隊と共に開始します。彼はアイザック・ブロックとテカムセという、二人の非常に優秀な指揮官も持ちます。両者は、いかなる戦闘にも良い戦闘修正を与える可能性を持ちます。またイギリス軍はグレート・レイクスを支配してゲームを開始し、ここではアメリカ軍勢力に数で相当程度勝ります。

一方で、イギリス軍は防御すべき多くの領域を持ち、もしもアメリカ軍プレイヤーが主導権を握ると、主要な活動を起こす場所を指定できます。他の優位な点／不利な点は、インディアンとの同盟です。テカムセと彼の「A」クラスのシャウニー族ユニットは、強力な組み合わせですが、損害に対して脆弱です。もしも損失で手勢から奪われると、インディアンの同盟全体が分裂する可能性があるのです。ゲームではシャウニー族インディアンを可能な限り長く保持しなければなりません。

もう一つの不利な点は、Quebec までの長い補給線です。歴史上でもほぼ稀なことに、イギリス軍プレイヤーは自軍の補給線として前線を持っている悩ましい状況です！ これは、いかなる犠牲を払っても防護されなければならず、特に Montreal と Kingston 間のセント・ローレンス川のラインは脆弱です。後者に関して言えば、Kingston は絶対に陥落させてはなりません。もしも取られたら、可能な限り素早く取り戻さなければなりません。もしも Kingston がアメリカ軍部隊によって恒久的に保持されると、ニューヨーク州の重要な部分に逆侵攻できない限り、イギリス軍の勝利は遠のくことになります。歴史的には、この町を何としても保持するということが、イギリスの戦略的信条でした。もしもイギリス軍がこの町を失って奪回する機会がなければ、非常事態対策として Montreal に下がり、いったんナポレオンが打ち負かされたら奪回する、後半の戦略のためにプレイします。経験に基づいて肝に銘じること。— Kingston を失ってはならない。

Kingston は、全く異なる理由からも保持されなければなりません。なぜならば、ここはオンタリオ湖の主要な海軍基地だからです。新たに建造される全ての艦船は、1隻の例外を除きここに置かれます。これは、史実ではアメリカ軍が 1813 年の Kingston 襲撃中に材料を燃やしたために建造されなかった Brock です。私はこの艦船を建造する可能性を認めましたが、建造の前にアメリカ軍が町を占領していない場合のみです。

湖上での海上戦は、ほぼゲーム全体に及びます。その背景は微妙で、非常に現実的な方法で陸上活動に影響します。湖上で成功するか否かは、戦争の帰趨を決定し得ます。海上戦は無視できません。究極的な成功の重要性は、8 勝利ポイントが容易に手に入るだけでは言い表せません。

戦争の最初の年については、イギリス軍はアメリカ軍がアッパー又はローワー・カナダに地歩を固めることを妨げなければなりません。可能であれば、いくつかのアメリカの町の奪取はボーナスとなります。ただし、まずは自国領域の確保を優先します。1812 年には、大部分のイベント・カードの勝利ポイントはアメリカ軍ですが、これはアメリカ軍プレイヤーがこれらの得点を必要とすることを意味しているわけではありません。もしもアメリカ軍がそうしたら、自国の領域を防護するためのこれらの美味しい「フリーのポイント・カード」をオペレーションとして浪費させることを彼に強いるため、イギリス軍プレイヤーは合衆国軍プレイヤーが多忙な状態を維持するよう試みます。

1813 年には、イギリス軍は文字通り存亡を賭けて戦うことになります。なぜならば、このときまでに合衆国はその軍隊を整備し、おそらくは攻勢に出てくるからです。イギリス軍もこの年に重要な増援を獲得しますが、問題は戦争の主地域から距離が離れていることです。例えば、Quebec から Niagara 方面に部隊を移動させるために貴重なカードを奪い、デトロイト川までは更に必要となります。結果として、イギリス軍プレイヤーは、しばしば開戦時の部隊で西方アッパー・カナダ防御のために戦うことになります。新たな部隊を New York の北方に送れば転回点にはなりますが、もしも合衆国軍プレイヤーが心得ていたら、彼はあなたを多忙な状態に維持してこの反撃移動を封じるでしょう。

イギリス軍プレイヤーは、初期の優位性を可能な限り利用しなければなりません。あなたは湖を支配します。これを利用してください。あなたは可能な限り合衆国軍プレイヤーがバランスを欠いた状態を維持しなければなりません。

1814年まで凌げたら、あなたは合衆国に対して圧倒的な部隊を投入できるようになります。これらの大部分は、シャンプレーン湖の回廊に使用されることになりますが、もしも合衆国軍プレイヤーが Niagara 又は西方で余りにも多くを獲得するために活動していたら、いくらかの部隊はそこに送らなければならないでしょう。この年には、何枚かの勝利ポイント・カードもあり、これは 1812 年のアメリカ海軍カードの意趣返しです。ただし、いかなるカード・ドリブン・ゲームでも、それらを獲得できるという保証はありません。しかし、もしもそれを行えば、勝利ポイント・マーカーを自軍有利にスライドさせる容易な方法です。

ゲーム全体は、非常にバランスがとれています。1814年に過度の保険をかけてはなりません。合衆国軍プレイヤーは挽回が可能であり、一度の決定的な海上戦闘があなたの1日全体を悲惨なものにできるのです。

アメリカ軍

すでに宣戦が布告されていたのに、合衆国は 1812 年には準備が整っておらず、これはゲームのセット・アップで明白な由々しき状態です。もう一つ、合衆国軍は、グレート・レイクスの各湖にブリガンティーン艦を 1 隻のみ持ちます。Detroit は低戦力で、史実での Hull の軍は、宣戦布告時までに町へ到着していませんでした。その全てに加えて、Detroit から Ohio まで戻る補給線は、事実上湖の支配を持っているイギリス軍からの攻撃に無防備です。

開始時はそのような状況であるため、もしもアメリカ軍プレイヤーが攻勢に出ることを企てるとしたら、非常に慎重にならなければなりません。彼の最初の数枚のカード・プレイは、セット・アップの欠陥を正すことを試みるべきです。Sackets Harbour は、イギリス軍にとっての Kingston と同様に、いかなる犠牲を払っても防護されなければなりません。ここは、アメリカ軍がオンタリオ湖上に持つ唯一の海軍基地で、失うとほぼ戦争に負けることになります。幸運にも、1812 年の後半にここは自動的に要塞化され、容易に防御できるようになります。しかし、決して油断はできません。もしも湖を支配できなければ、強襲上陸攻撃によって攻撃され得ます。

Plattsburg は、もう一つの悩みの種です。Motreal を通過する大量のイギリス軍に近すぎて、そこからの攻撃に脆弱だからです。結果的には、ここは防御されなければなりません。アメリカ軍プレイヤーは、Plattsburg へ部隊を送ると同時に Sackets Harbour を守ることが、微妙な手際を用いた活動に従事している自分に気づくかもしれません。ゲームにはブラフの要素があり、もしもあなたが Plattsburg を防御するために過度の部隊を送ると、イギリス軍プレイヤーは過剰反応して、対応する移動で大量の部隊を送るかもしれません。これは、あなたの利益には不要なものです。アメリカ軍プレイヤーは、部隊を更に西方に送ることに対して、常にシャンプレーン湖回廊に部隊を送るコストを秤にかけなければなりません。もしも Plattsburg に過度の部隊を送ると、Niagara であなたに対して使用できたイギリス軍部隊を引きつけることになるかもしれません。同時に、年の後半か 1814 年に、合衆国への逆侵攻を招く可能性もあります。

戦争中、両陣営はグレート・レイクスの海上支配を激しく試み、これはアメリカ軍の主要な目標でもありました。エリー湖では、アメリカ軍はついにイギリス軍よりも多く建造することができ、その艦隊が揃うときに非常に高い質を持つことを知るでしょう。2 隻の「A」クラスのアメリカ軍ブリッグ艦 Niagara と Lawrence は、合衆国艦隊が敗北することを困難にします。均衡を変える何枚かの海上イベント・カードがあり、両プレイヤーは非常に注意深く海上バランスを観察しなければなりません。

Detroit 国境で起きたことにより、湖を越えて Harrison の大軍を輸送するために Perry の艦隊を使用する必要があるかもしれません。Harrison の軍は、しばしば Thames Valley 回廊の戦役に投じられますが、もしも合衆国軍が湖を支配すると、Perry の艦隊は Harrison がアッパー・カナダの他の地点に侵攻する柔軟性を与えます。

オンタリオ湖では、事態は更に拮抗しており、もしもイギリス軍プレイヤーが自軍艦隊を維持していたら、潜在的な戦闘は非常に拮抗することになります。もしもイギリス軍が艦隊を持たなければ、アメリカ軍は湖の支配を抑えることができ、沿岸に沿ってどこでも攻撃する能力を持つことになります。

York の町は磁石のように引付け、もしも湖を支配すれば容易に攻撃できます。歴史的には、この町は強襲上陸侵攻によって 2 回打撃を受けました。ゲームの目的においては、この行動は海上艦船 Brock の建造を妨げ、海上バランスをあなたに有利にする更なるチップとなり得ます。しかし、用心してください。もしも湖の支配を失ってあなたが部隊をそこに持つと、容易に補給を断ち切られます。

打撃を与えるためのもう一つの非常に望ましい場所は、オンタリオ湖の先頭にある Burlington です。もしもアメリカ軍がこのスペースの位置を占めたら、そこから西のイギリス軍は非補給下です。もちろん、イギリス軍はこれに気づいていますが、たとえ一時的に過ぎないとしても、ここを攻撃する機会を持つことは価値あるものとなるかもしれません。

イギリス軍にとって他に脆弱な補給ルートは、セント・ローレンス川のラインです。政治的な理由から、アメリカ軍はここに主要な努力を集中せず、これはイギリス軍を無限に手助けしました。ゲームでは、ここは非常に脆弱な状態で開始しますが、攻撃するのは容易ではありません。繰り返しますが、アメリカ軍部隊は優位性を取るための位置にいません。しかし、それを発動することを望めば、セント・ローレンス戦役は実行可能な選択肢です。いずれにしても、ここでの戦役はイギリス軍の資源を引きつけ、同時に脆弱な北方 New York を防護することになります。

モウメンタムの点では、合衆国軍プレイヤーはイギリス軍に常時圧力をかけ続けなければなりません。ときには、1 枚や 2 枚のカードの停滞が致命的となり、イギリス軍が主導権を握ることで、その計画の対応を強いられることになります。可能であれば、イギリス軍があなたの調べで踊るように試みてください。1812 年にこれは困難ですが、不可能ではありません。1813 年には、可能な限りポイントを引き離すよう試みてください。なぜならば、1814 年は、いまやイギリス軍プレイヤーが「好機を逃さない」ターンとなるからです。もしも 1813 年に、十分に引き離すポイントを獲得し、戦争の最後の年にそれを保持することができれば、あなたは少なくとも精神的勝利を得ることができます。



デザイナーズ・ノート [DESIGNER'S NOTES]

はじめに [Introduction]

1812年戦争との出会いは、GAMMATWO のゲーム *War of 1812* です。これは 1972 年に製作されたもので、当時としては大変革新的なデザインでした。39 年後にも版を重ねていることは、デザイナーへの賞賛です。これは偉大なゲームと考えますが、歴史的なプレイヤーは不十分でした。私は、何かを付け加えたいと望みました。ブロック将軍と偉大なインディアン指導者テカムセ、エリー湖の戦い、ロケット弾の赤い輝き、ランディーズ・レーンの戦い？ これらの歴史的人物や出来事は全て割愛されていましたが、1812 年戦争のゲームに時代の精神を組み込むための重要な要素であると考えました。

1974 年にクライスラーズ・ファームのバトルフィールド・パークでガイドとして働いていた当時、間もなく私は 1812 年戦争の虫に刺され、この戦争が比類なきユニークな戦争であったことを直ちに認識しました。その偏った戦闘結果を伴ういくつかの戦場を訪れて検証するに連れ、1812 年戦争はウォー・ゲームでの戦闘比についての慣習的な取扱いに反するように思われました。どうやら 1812 年戦争は、ときには 8 対 1 の圧倒的な部隊でも辛うじて戦闘に勝てるような、奇妙で公平な戦闘結果を持っていたようです。1812 年戦争の歴史サイトにガイドブックを書いた後、私は 1812 年戦争の戦略ゲームを自身でものにしたい要求に駆られました。

マーク・ハーマンの *We the People* が 1994 年に出た後、カード・ドリブン・システムが戦争を正しくシミュレートするかつて見られなかった方法であることに気づきました。カード・ドリブン・ゲームは、ヒストリカル・ボード・シミュレーション・ゲームのバーを引き上げたのです。実際、私はプレイヤーがマップ上の全ユニットを完全なタイミングの組み合わせで一斉に移動できる、ターンからターンへと続くオールド・スタイルのゲームに戻ることは困難です。史実での将軍たちは、それほどまでに幸運だったのでしょうか！ 以下は、私が行った方法の理由づけと正当化です。

なぜこの戦争がユニークだったのか [Why the War was Unique]

1965 年に、ジャック・マッケイ・ヒッツマンは、著書の中で「途方もない 1812 年戦争」と適切に呼んでいます。「名前を持たない戦争」が実際には戦争中の戦争だったので、ナポレオン戦争の縮図と

して適切なタイトルです。名前を持たない戦争は、奇妙で突飛な思いもよらない結末以上のものを提供しました。現実の戦争がそうであったように、ゲームの主題も通常のゲームとは異なっていなければならぬと感じました。1812 年戦争は、歴史の中で闘われた他の戦争と同様、単純なものではありませんでした。なぜそうだったのかを数語で言い表すことは不可能で、偉大な文献から読者にいくつかを紹介することにします。要約すると、以下の要素がこの戦争を極めてユニークにしました。

- ・ イギリス軍の前線自体が補給線であるという、戦争の特異な地勢。
- ・ 敵対している部隊の構成。
- ・ 戦争に参加した者たちの個性。
- ・ 互いに抗争している政府組織。
- ・ グレート・レイクス支配の重要性。
- ・ 大英帝国にとって本質的にサイド・ショーであった事実と、それでもカナダ住民にとっては死活的な戦いであったこと。
- ・ アメリカで最も無名な戦争の 1 つであったこと。
- ・ 一部の地域は、部分的な停戦すら行って戦争への支援を拒否したこと。
- ・ 一時期、イギリス軍がヴァーモント州から補給を受けていたという事実！
- ・ 戦争が決して必然的に生じたものではなく、もしも情報が早ければ起きていなかったかもしれないこと。

この戦争をユニークにした更に多くの要素を挙げることはできませんが、ゲームのディヴェロップが行われた歴史の要因について議論することが私の目的です。

地勢 101 [Geography 101]

アッパー・カナダとローワー・カナダの特異な地勢を強調するために、マップは軍隊が移動した又は移動できた正確な道筋を描写しなければならぬませんでした。ポイント・トゥ・ポイント・システムのゲームでは、マップ上にポイントを配置することは容易ですが、もしもそれが実際の地勢を反映していないか、又は歪曲されたポイントへの移動に単純化すると、歴史を描写することに失敗します。ポイントは、現実の部隊が移動した道筋を反映しなければならず、なぜいくつかの経路が他のそれよりも困難だったのかを強調しなければならぬませんでした。フォート・モルデン [Fort Malden] の位置は、良い例です。ゲームでは、道路は袋小路へと続くように見えます。

しかし、イギリスが戦前の半世紀近くエリー湖を支配していた事実を考慮すると、全ての様相が変わってきます。フォート・モルデンは完璧に安全で、いかなる湖の町とも容易に部隊が往来できます。マップを見渡すと、1812年にブロックが部隊をポート・ドーヴァー [Port Dover] に移動させ、そこから水路でフォート・モルデンに移動させた理由が容易に分かります。このルートは、彼の部隊がロンドン [London] とテムズ・バレー [Thames Valley] を抜けて陸路を長距離行軍することから救いました。他方、アメリカ軍がエリー湖の戦いで勝利した直後に、イギリス軍がモルデンを諦めた理由も容易に理解できます。湖の支配なしでは、モルデンはほとんど守れません。

私が考慮しなければならなかった最初の事柄の1つは、戦争の規模と範囲でした。もしも戦いや散兵戦が行われた全てを考慮すれば、作戦領域はケベックの要塞からミシシピーのケイン・ブレイクまで伸ばされます。ゲームがこの規模でデザインされていたら、ほとんどの作戦機動は除外され、戦争の主戦域であるカナダ戦線を非常に良好な形でシミュレートできなかったでしょう。最初から、私は主にアップパーとローワー・カナダに焦点を置いていました。同時に、私はスティープ・ニューバーグが1981年にシミュレーション・カナダから発行した *Rockets Red Glare* における戦争の扱いを常に賞賛していました。このゲームの中で、スティープは合衆国の東海岸全域を副次マップに含めました。これは、東海岸で全く異なる種類の戦争を闘うことや封鎖の影響、沿岸襲撃、フリゲート艦戦のシミュレートをプレイヤーに認めました。全く素晴らしいアイデアなので、私はゲームの最初の試みで2番目のマップも含めましたが、スティープのものより限定され、ワシントン、バルチモア、ニュー・オーリンズの大都市のみを描写していました。

どうしなければならなかったか [What Had to Go]

この2番目のゲーム盤は、イギリス軍プレイヤーに沿岸襲撃を認め、カナダ戦線に送れるはずであった貴重なアメリカ軍の資源を動けなくしましたが、ゲームを見直して東海岸マップを放棄するまでに大して時間はかかりませんでした。一つには、カウンター内容物が大きくなることで、カナダ戦線に関係がない、1812年戦争に召集された全ての種類の連隊を含めなければならないことが分かったからです。

もう一つは、それがシミュレーションに対して機能すると、ゲーム時間が長くなることでした。ゲームは最低でも4時間かかり、この時間を更に増やすことでのみ、2番目のマップに伴うルール追加が可能でした。オリジナル・デザインでは、アメリカ海軍が個々のフリゲート艦で大洋に出撃して行く、戦争初期段階のイギリス海軍への破壊戦も含まれていました。これらのカウンターを含めることは、別ゲームのディヴェロップをもたらし、私はなんらかの策を講じないと手中に怪物を抱えることになるかと気づきました。追加することは簡単ですが、省略することはより困難です。

2番目のマップを割愛するという最終的な判断は、物理的、実際のなものでした。東海岸マップを圧縮して組み入れ、同時にアップパー・カナダの地形を強調する方法は非常に困難を伴いました。特にナイアガラ国境付近は、戦役における突出部地点をシミュレートするために、国境の両側に最低各3ポイントを持たなければならぬと感じていました。読者はお分かりになるでしょうが、最終マップはナイアガラ国境付近の圧縮が困難であることを立証した結果です。

もしも挿入マップについて異論があったとしたら、それは私の他のゲームでの経験です。例えば、*Paths of Glory* 又は *Spartacus: Crisis of the Roman Republic* です。両者は、有効な挿入マップを持ち、私は常に注意を逸らされ、プレイヤーの気持ちは主戦場から離れます。それ故、私は自身のデザインから完全に取去ることに決めました。挿入マップを取り去ることは、ゲームが要求する夥しい量のカウンターを省略でき、欠けた東海岸マップと同じ効果をもたらす何枚かの適切なイベント・カードの導入を許しもしたことで、結局は正しい判断だと分かりました。

戦闘序列 [The Order of Battle]

私が強く望んだゲームが持つ特徴の1つは、名称付歴史ユニットです。多くのカード・ドリブン・ゲームは、一般的な戦力ポイントを使用していました。1812年戦争の雰囲気や感覚を捉えるために、名称付ユニットはゲームに多くを付け加えました。戦闘序列 (OoB) を検証するに従って、歴史的なOoBを含めることはそれ自体が挑戦であることを認識しました。歴史的なOoBを創ることの初期の困難さの1つは、特にイギリス軍ユニットが戦争の開始時に全ての州に分散していたことです。完全な連隊はなく、特に第41連隊は、アップパー・カナダ全域に中隊単位 (!) で分散していました。したがって、戦争の開始時には個別の中隊が戦況に影響を及ぼすことができましたが、それでも当時の標準的なユニットは大隊/連隊でした。

アメリカ軍のOoBは、少なくとも正規兵連隊は完全な状態に保たれたので、1812年についてはやや容易であることが分かりました。しかし戦争の2年目には、徴兵が困難となり、補充で満たされるまでしばしば2個の半個大隊に固定されました。実際、OoBは戦争を通じて変わり続け、戦争のどの時期でも個々の連隊が定員を満たすことはありませんでした。

私はOoBにかなり満足しており、それを検証していく中で、学校の授業で習ったよりもカナダ正面での戦争がむしろ拮抗していたことを認識しました。主要な闘いが行われた地域の住民であるアップパー・カナダの民兵が、僅かなイギリス軍正規兵と共に、侵入したアメリカ軍の大群を押し戻したというのがカナダの伝説ですが、真実はそれよりも遥かに興味深いものです。

実際に、1812年戦争中のカナダには34個を超える連隊が従軍し、もしも4個連隊を1個旅団に換算すると8個旅団又は2個師団が任務を果たしていました。幸運にも多くが東海岸に駐留していたか又はアップパー地域に従軍しなかったため、ゲームの目的において全てが必要ではありませんでした。ただし、1814年には多数の連隊がケベックに出現し、1812年開始時の部隊とは趣を異にしました。初期のゲームの試みでは、個々の連隊のスタックを置き換えるための旅団カウンターを含めていましたが、それは個性や歴史性を奪うことになるので放棄しました。1814年のスタックは巨大ですが、管理できないほどではありません。

戦闘比を打ち破る [Beating the Odds]

もしも「数字をカウントできない」戦争があるとしたら、1812年戦争が正にそれです。OoBの議論の中で仄めかしたように、1812年の中隊規模ユニットは戦闘に影響を及ぼしましたが、同時期の旅団は役に立ちませんでした。私は戦闘比を基本とした戦闘結果表を取り去ることを望みましたが、それでも数が何らかの意味を持っていたことは認めます！ この点については、トルストイの古典文学「戦争と平和」からのアンドレイ公爵のコメントを紹介するのが良いでしょう。北アメリカでの戦争を完全に例証しています。現実の戦争をチェスに例えながら、彼はこう述べています。「1つのナイトは1つのポーンよりも常に強力で、2つのポーンは1つよりも常に強力だが、戦争では1個大隊がときには1個師団よりも強力で、ときには1個中隊よりも弱体である。部隊が持つ真の戦力に関しては、決して誰にも分からないものなのだ。」

1812年戦争については、異なる種類の戦闘結果表が必要となり、戦闘比を基本とした表や戦力差の表では機能しなかったでしょう。1812年戦争は、軍事的常識を覆す非常に奇妙で思いがけない戦闘結果を持ちました。シャトーグーの戦いで起きたような戦闘の結果に、どうしたら納得できるでしょう？ 8対1で優勢な軍が敗北し、不名誉な退却を実行したのです。戦闘についてアメリカ軍の1司令官が曰く「自身の評判に関心を持たない将校は、この戦いに従軍していたことを認めればよい」。

もしも戦闘比が問題であったならば、死傷者はもう一つの問題でした。これは、1812年戦争の歴史的な結果には意味を持たなかった別の領域で発生したことです。ニュー・オーリンズの戦いを例にと

ります。9,000 人以上が参加し、アメリカ軍部隊が失ったのは戦死 40 人未満でした！ イギリス軍はその將軍を失ったのみならず、431 人以上が戦死し、戦場から退却しなければなりません。10 対 1 以上の損失比です！ コインの裏面であるランディーズ・レーンの戦いでは、各陣営は 4,000 人ずつのほぼ同数が参加し、互いに大きな損害を出しました。

このような対照的な結果が起きた野戦だけではなく、砦の攻囲や強襲にも拡大されます。1814 年のフォート・エリーの戦いでは、イギリス軍の隊列が壁に直接強襲し、アメリカ軍が頑強に戦ったため、強襲は血まみれの撃退で終了しました。一方、1812 年のハル將軍は、デトロイトの要塞がほぼ無傷の状態で、しかも相手の約 2 倍の戦力を持ちながら、ブロック將軍に降伏しました。この説明不能な結果は議會を憤慨させ、ハルは査問にかけられて銃殺を宣告されました（ただし、後にマディソン大統領は減刑しています）。

1 日の午後で戦争に敗北する [Losing the War in an Afternoon]

第一次世界大戦の際、偉大なウィンストン・チャーチルは、「ジェリコ提督は、1 日の午後で戦争を敗北にできる唯一の男だ」と言いました。ここで彼が述べているのは、大艦隊 [Grand Fleet] の敗北が、イギリスの戦争努力に修復不能の損害をもたらすことを意味します。同じことは、オンタリオ湖のヨーやチャウンシー司令官にも言えました。1812 年戦争を理解するためには、読者はグレート・レイクスの海上支配の重要性を完全に認識しなければなりません。当時の司令官たちはそれを十分に理解しており、これこそがオンタリオ湖で大規模な海戦が闘われなかった理由です。海上戦闘には、風や天候のような、司令官のコントロール外の要因に影響を受けやすいという特徴があります。これらは、決定的な要素にもなり得ます。陸軍の兵員を補充することに比較すると、新たな艦隊を再建するために 1 年間はかかります。どちらの陣営においても、オンタリオ湖を失えば戦争全体を失うことを意味しました。エリー湖の戦いは、私たちに最良の証左を提供します。1813 年にアメリカ軍が戦闘で決定的な勝利を収めたとき、イギリス軍の右翼部分は完全に退却して、アッパー・カナダを放棄しなければなりません。

海上戦闘結果表をデザインしたとき、私はこれに留意しなければなりません。私はプレイヤー諸氏が毎ターン無意味な小戦闘に従事することを望みませんでした。この表が持つ悪いサイの目はあなたの艦隊全体を窮地に陥れるので、戦いを行うチャンスは一度のみ得られるかもしれません。表を一瞥すれば、チャウンシーやヨーが行ったことへの評価と理解が与えられるでしょう。

どのようにしてカナダで軍隊を養うのか？ [How do you Feed an Army in Canada?]

GAMMA TWO のゲーム *War of 1812* の中で非常に正しく簡略化されたことの 1 つは、冬営の面についてでした。なぜイギリスが西方のアッパー・カナダに莫大な増援を行軍させて地域を解放しなかったのか、不思議に感じる方がいるかもしれません。事はそう簡単ではありません。アッパー・カナダの人口密度の薄さが、大規模な軍隊の冬営をほぼ不可能にしていたのが事実です。これは、1814 年の強大な増援がローワー地域に留まり、基地からの補給がより容易だった北部ニューヨークに対して攻勢を進めた理由の 1 つです。

同じことは、居住地が分散している北方のオハイオ、ニューヨーク、ペンシルヴェニアにも言えることで、そこで大規模な軍隊を維持することは不可能でした。プレイヤー諸氏は、これらの地域に大規模な軍隊を移動することができても、冬営を行ってユニットの損失を抑えるため、常に冬を見越しておかなければならないことに気づくでしょう。

支配マーカーについて [Of Control Makers]

多くのゲームは、敵の町が占領、支配されたか、又は敵方に回ったことを示すために支配マーカーを使用します。これを利用した

Washington's War は、アメリカ独立革命については完璧に適合しました。しかし、1812 年戦争については、うまく機能しないように思われました。モントリオールやオールバニのような既定の町が敵方に回ることにはないので、最初から特別なマーカーは不要と決めていました。アメリカの領域は常にアメリカのもので、イギリスのそれと同様です。プレイヤーが一時的な支配を獲得できる唯一の方法は、十分な規模の陸上ユニットによる軍事的占領です。ルールの中で述べたように、一時的な支配は所有者に一定の恩恵を与え、防御側にいくらかの悲嘆をもたらしますが、常に敵性の場所に留まるということが重要です。

湖を支配することの意味は？ [What does Lake Control Mean?]

湖の支配と、それがゲームで何を意味するのかを理解するためには、史実で両海軍が行ったことを評価しなければなりません。説明の目的では、オンタリオ湖の状況に制限することになりますが、これは他の湖にも同様の真実です。他方の艦隊が健在である限り、どちらの陣営も湖を支配できませんでした。もしも一方の陣営が艦船の数的に優勢であれば、1 日か 2 日の間、敵港湾周辺を巡航して一時的な支配を企てることができました。しかし、プレイヤー諸氏は、例えばイギリス海軍のフランス沿岸封鎖と同じに考えてはなりません。この場合には、イギリス海軍は通常はフリゲート艦を用いて、敵艦隊が突破を試みたら主力艦隊に信号を送るよう、フランスの港湾を常時偵察し続けていました。この種の封鎖は、あらゆる天候の中でも続けられる激務でした。

チャウンシーとヨーの両者は、この種の封鎖は実行しませんでした。一つには、それを維持することが不可能だったからです。湖上艦船は小型で、僅か 50 トンのスクナー艦の場合もあり、これらは補給能力や耐久性を持たず、何日間も敵港外でタッキングとウェアリングを繰り返すことができませんでした。

起こり得ることとしては、もしも一方の陣営が僅かな優位性を獲得したら（それは、たった 1 隻でも言えます）、艦隊を出撃させて敵港の外でショーを行い、外に出て戦うよう挑発します。もちろん、このような瞬間には、封鎖を行っているプレイヤーは風の位置関係を測る傾向があり、封鎖されている戦隊は港湾内にいる方が幸運だと感じていました。しばしば、敵港の外側でショーを行うこと目的は、戦闘は不要でも敵艦隊がまだそこにいることを誇示するためでした。これは、補給や部隊の船団が、敵の妨害なしに湖を横切れることを保証するために行われました。

従って、ゲームでプレイヤーが「湖の支配」を持っていると言うときには、艦隊が恐れずに湖上へ出撃し、現実には複数の任務を実行している様子を想像してみてください。それは、偵察、敵商船の追跡、部隊輸送、強襲上陸の計画等です。プレイヤー諸氏は、自軍艦隊が湖の中央に留まっているのではなく、関連する複数の活動に従事しているものと考えてください。

おわりに [Conclusions]

私の目標は、4 時間以内でプレイできる 1812 年戦争の戦略ゲームをつくることでした。何度も会合してプレイしなければならないモンスター・ゲームは望みませんでした。このようなタイプのゲームをデザインするのは、より簡単であることは気づいていましたが、私が望むものではありませんでした。1812 年戦争はユニークで、本質を描写するためには異なるルールが必要と感じました。ポイントを得点するイベント・カードは、マップ上で軍事部隊を移動させることと同じくらい重要です。もしもプレイヤー諸氏がポイントのためにストレートにカードをプレイするか、又はポイントをもたらすために部隊を移動させるか迷ったら、ゲームは私が意図したとおり成功したことになります。私はプレイを楽しみ、歴史に敬意を表することを望んでこのゲームを創作したからです。

Gilbert Collins, July, 2012