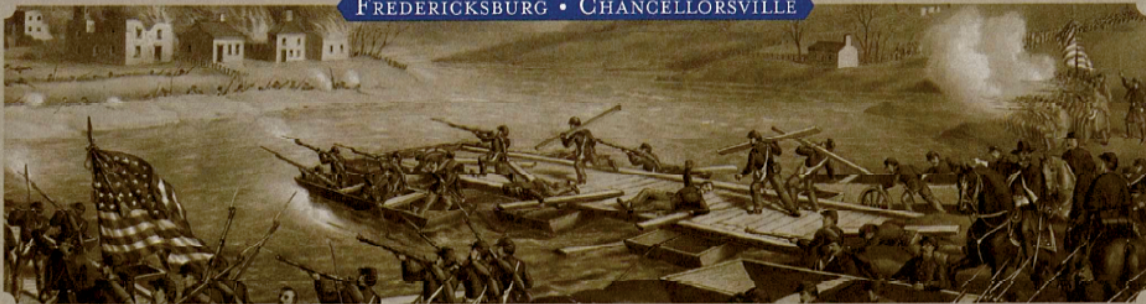


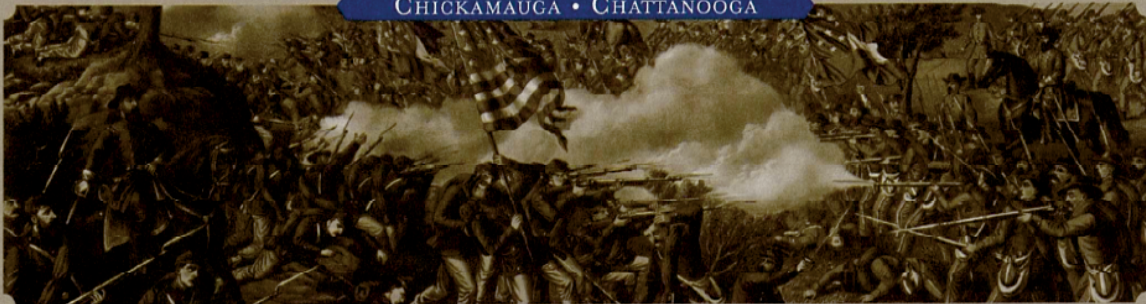
REBEL FURY

BATTLES OF THE AMERICAN CIVIL WAR

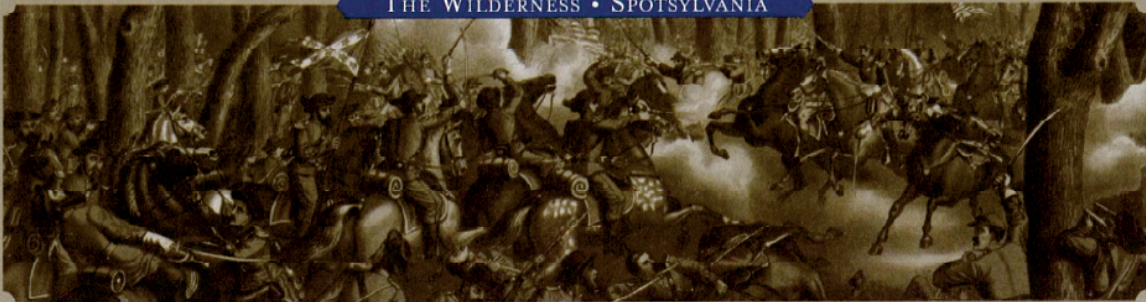
FREDERICKSBURG • CHANCELLORSVILLE



CHICKAMAUGA • CHATTANOOGA



THE WILDERNESS • SPOTSYLVANIA



PLAYBOOK

**Campaigns of the American Civil War Volume 1:
Chickamauga, Chattanooga, Chancellorsville,
Fredericksburg, Spotsylvania, and The Wilderness**

Game Design: Mark Herman

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

日本語解説書

REBEL FURY

目次

| | |
|--------------------|----|
| はじめに | 1 |
| フレデリックスバーグの戦い..... | 4 |
| チャンセラーズヴィルの戦い..... | 8 |
| チカマウガの戦い..... | 11 |
| チャタヌーガの戦い..... | 14 |
| ウィルダネスの戦い..... | 16 |
| スポットシルヴァニアの戦い..... | 19 |
| デザイナーズ・ノート..... | 22 |

はじめに

Rebel Fury のシナリオは、コア・ルール並びにゲームの各 6 つのシナリオに付随するいくつかの小特別ルールを使用します。

シナリオとマップの並べ方 [Scenarios and Map Alignment]

Rebel Fury は 6 つのシナリオから成り、ゲームには各 2 つについて 3 枚のマップが用意されています。これらは、以下の要領で広げられます。

1. **The Fredericksburg/Chancellorsville** マップは、コンパス図の近くに Fredericksburg を持つマップです。Fredericksburg と Chancellorsville シナリオは、このマップ上でプレイされます。これらのシナリオは、Chancellorsville マップ外移動ディスプレイを使用することに注意してください。
2. **The Chattanooga/Chickamauga** マップは、マップの北側に Chattanooga を持つマップです。Chattanooga と Chickamauga シナリオは、このマップ上でプレイされます。
3. **The Wilderness/Spotsylvania** マップは、Fredericksburg や Chattanooga が存在しないマップです。

プレイ・ノート : 各シナリオの期間は様々ですが、最初に対人ゲームをプレイする際はチカマウガを勧めます。ソリテアでプレイするのであれば、用意されたソロ・ルールを使用してフレデリックスバーグのプレイを勧めます。これは単に推奨であって、他の戦いにより興味を持つのであればそちらをプレイしてください。

カウンター・コード [Counter Codes]

各シナリオのカウンターは、その左上上端に 1 文字のコードを持ちます。シナリオ・コードに一致しているカウンターを使用して、シナリオのセット・アップを行います。

Rebel Fury 第 1 巻のカウンター・コード :

F=Fredericksburg
V=Chancellorsville
C=Chattanooga
G=Chickamauga
W=Wilderness
S=Spotsylvania

デザイン・ノート : 各シナリオは、それ自体の文字コードを持つ固有カウンターのセットを持つため、ゲーム・ターン記録欄を追加コピーして適用させれば、3 枚の異なるマップ上で 3 つのシナリオを同時にセット・アップしてプレイ可能です。

一般的なシナリオ・セット・アップ条件

[General Scenario Setup Conditions]

1. セット・アップの後に B を持つ HQs は戦闘モードで、M を持つそれは機動モードです。
2. シナリオのセット・アップで述べない限り、全てのシナリオでユニットはセット・アップ指示で指定されたヘクス内に機動隊形面（許容移動力が 4 歩兵又は 6 騎兵）で開始します。
3. シナリオが登場ヘクス内にスタックしたユニットを持つと、これらのユニットは増援として扱われ、移動フェイズ中に所有しているプレイヤーがパスできる前に、登場ヘクスを退出させなければなりません。
4. OFF のセット・アップ指示を持つ連邦軍ユニットは、Fredericksburg/Chancellorsville マップ外ディスプレイ上に置かれます。スペースはカウンター上に指定されていませんが、この冊子内にセット・アップ情報があります。
5. AVAIL(able)のセット・アップ指示を持つ分遣隊は、シナリオの最初の又は後の分遣隊配置ステップ中に、分遣隊配置の通常ルールに従って置くことができます。
6. 連邦軍は、シナリオに特記されたごとく舟橋をセット・アップします。第 1 巻では、連邦軍のみが舟橋を構築でき、マップ上に 5 つを超える舟橋を同時に持つことはできません。

増援 [Reinforcements]

1. ターン番号とヘクス（例えば、4-2841）のセット・アップ指示を持つユニットは増援として到着し、移動フェイズの開始時にいかなる移動にも先立って置かれます。複数のユニットが到着していたらスタックできますが、登場するための合法ヘクスがないのでない限り、所有しているプレイヤーがパスする前にスタックを解除しなければなりません。前者の場合、プレイヤーはパスできます。
2. HQ が増援として受け取られたら、HQ 配置についての全てのルールに従い、その到着が指定されたターンの HQ 再配備配置ステップ中に置かれます。

防御施設 [Defensive Works]

1. いくつかのシナリオ（例えば Chancellorsville）は、マップ上に記載された塹壕を持ちます。
2. いくつかのシナリオが、すでに砦内にユニットを持つことに注意してください。これらはカウンター上に指定されておらず、この冊子内のセット・アップ情報にあります。

ゲーム記録欄 [Game Tracks]

1. 全6つのシナリオで使用されるゲーム・ターン記録欄があります。プレイしているシナリオに適切な記録欄上に、ゲーム・ターン・マーカーを置きます。
2. 砲兵弾薬ポイントの管理に使用するための一般ゲーム記録欄があります。記録欄上の適切な位置に砲兵弾薬マーカーを置きます。マーカーの裏は+10を持ち、シナリオの最大限度である19弾薬ポイントまで管理することを認めます。
3. 一般記録欄は、一方の陣営がパスした後で移動又は攻撃の管理を認めるための、各陣営の移動/攻撃残数マーカーも持ちます。（望むのであれば、サイも同じ目的で使用できます。）

勝利条件と登場ヘクス [Victory Conditions and Entry Hexes]

大部分のシナリオは、コア・ルールの統率力勝利条件を使用します。ルールで述べるごとく、各シナリオは固有の戦略的勝利条件を持ちます。多くの勝利条件は、マップの登場ヘクスから特定の長さの他のそれへ、ヘクスの道筋をたどることをプレイヤーに要求します。ルールは、ユニット又は分遣隊が敵登場ヘクスから2ヘクス以内にいることを認めません。

重要：戦略的勝利条件ルール 備忘として、相手側が戦略的勝利条件を達成することを妨げるため、あなたは友軍登場ヘクスから5ヘクス以内の友軍ユニットが占めるヘクス又はこの5ヘクスの限度を越えて伸びる ZOC/ZOI を含めて使用できません。

この状況は、そのシナリオの戦略的勝利条件で述べられた長さの2つの位置からたどっている道筋の形で生じます。相手側は登場ヘクスの近くにユニットを置けないため、順番に、あなたは戦略的勝利条件のために登場ヘクスへたどられる道筋を妨害するため、登場ヘクスに近いユニット（又はその ZOC/ZOI）を使用できません。

デザイン・ノート：これは、ルールの順法者が相手側から怪我を負わされるのを防ぐための公共の安全対策です。登場ヘクスは世界の端の現象であり、どちらのプレイヤーも自分のユニットを使って増援を妨げることや、明らかにスポーツマンシップに反する方法で、マップの端を利用して敗北を避けることはできません。相手側が1つの位置から他のそれへと道筋をたどることを妨げるため、あなたは友軍登場ヘクス近くの4ヘクス以外のどこかで道筋を妨害しなければなりません。このルールを回避するために多くの精神的サイクルを費やさず、戦いに勝つことのみを試みてください。このルールに抜け穴を見つけたと考えたのであれば、そうではありません。

ゲーム・バランスと陣営の選択 [Game Balance and Choosing Sides]

競技的なプレイが楽しみの重要な要素である場合のため、陣営の入札手順を用意しました。:

1. プレイを望む陣営と、その陣営がプレイを見合わせる砲兵弾薬ポイントの数を紙片に記入します。
2. 入札を比較し、2つの条件の1つを適用します。:
 - A. **異なる陣営を選択 [Different Sides Chosen]** : 各プレイヤーは、プレイを選択した陣営を出します。弾薬入札を比較し、高い方から低い方を差し引きします。入札が高い方の開始セット・アップからその弾薬ポイント数を差し引き、プレイを開始します。
 - B. **同じ陣営を選択 [Same Sides Chosen]** : 高い弾薬ポイント入札を持つプレイヤーが選択した陣営をプレイし、開始セット・アップからその弾薬ポイント数を差し引きします。同数の場合、一人のプレイヤーが高い数を出すまで1d10を振り続け、プレイするためにその陣営を選択し、入札を適用します。

デザイン・ノート：Rebel Fury 第1巻は、非常に異なる6つのシナリオから成ります。C3i の Clio' corner で書いたごとく、プレイヤーにとって、ゲーム・バランスは戦いの歴史的な条件よりもプレイヤーのスキルの方が遥かに敏感です。例えば、Fredericksburg のようなソリテアのプレイに優れたいくつかのシナリオには、プレイのソロ・ルールを用意しました。

私にとってゲームは、目的地ではなく旅のようなものです。ただし、競技的な目的において、プレイヤーの経験と知見のため、一方で知覚的または現実的な優位性を与え、状況を均平化するために上記の手順を提供します。



軍旗に開いた穴を数える



フランクリンの兵士たちが鉄道を越えて突撃している

フレデリックスバーグの戦い

The Battle of Fredericksburg

December 12-13, 1862

マップ：Fredericksburg/Chancellorsville マップを使用します。

戦闘期間：3 ゲーム・ターン（12月12日 PM から13日 PM まで）

砲兵ポイント：連邦軍と CSA は、各 19 砲兵ポイントで開始します。

特別ルール：

1. ゲームは、HQ 再配備配置ステップで開始します。これは、HQs 上に TBD（決定済 [To Be Determined]）と書かれている理由です。
 - a. Lee HQ は、最初のターンに機動又は戦闘モードのどちらかで置くことができます。
 - b. Burnside HQ は、ターン1に機動モードで配備しなければなりません。
2. 連邦軍は、ターン1の最初のプレイヤーです。
3. USA セット・アップ・チャートで述べたごとく、連邦軍は5つの舟橋と Stafford Heights 砲兵集結をセット・アップします。
4. マップ外ディスプレイ上にセット・アップされる連邦軍ユニットは、連邦軍の登場ヘクス K（ヘクス 4035）を介してのみマップへ登場できます。
5. 連邦軍の大規模師団 [Union Grand Division]：同一軍団効果は、同じ大規模師団からの友軍師団が隣接する場合にのみ適用できます（軍団名称はシナリオに影響を持ちませんが、歴史的興味のために用意しました）。L=左翼大規模師団、C=中央大規模師団、R=右翼大規模師団。

勝利条件：

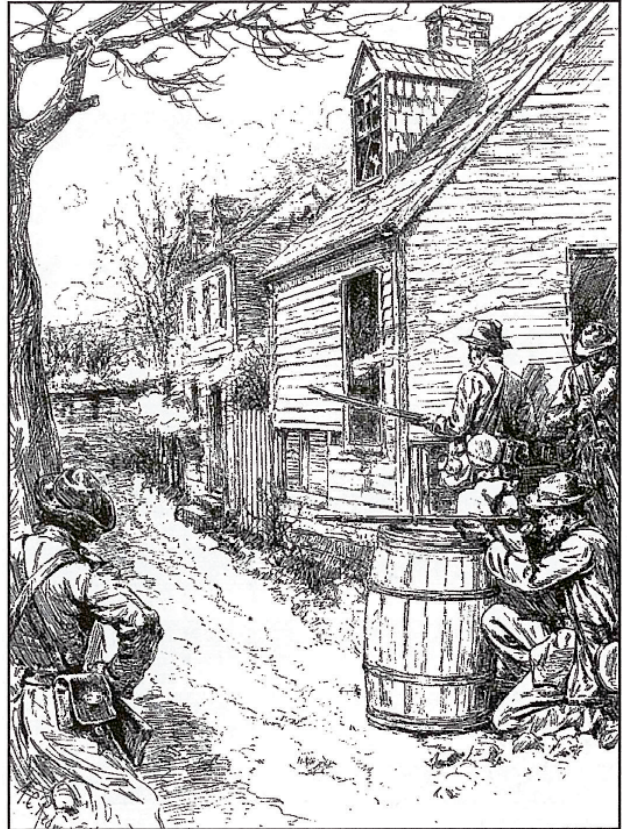
1. 統率力勝利 [Generalship Victory]：このシナリオでは、戦術的又は作戦的勝利はありません。
2. 戦略的勝利 [Strategic Victory]：
 - a. 連邦軍：少なくとも以下の4ヘクスを占領しなければなりません。：4026、3926、3827、3828、3728、3729、3630。
 - b. CSA：連邦軍が戦略的勝利条件を満たすことに失敗したら、戦略的勝利で勝ちます。

選択ソリテア・ルール：

1. ソリテア・ゲームは、移動フェイズで開始します（指揮と編成フェイズを飛ばします）。
2. あなたは連邦軍としてプレイし、Burnside HQ をヘクス 3932 内に機動モードで置かなければなりません、通常ルールに従ってターン2又は3に戦闘又は機動モードで置くことができます。
3. Lee HQ をヘクス 3629 内に戦闘モードで置き、シナリオ全体について留まります。Lee は指揮官死傷によって影響を受けません。
4. 連邦軍ユニットは、いかなる理由があっても、ヘクス列 3300 ~4000 間のみを移動できます。このエリアの外部へ退却することを強制されたら、連邦軍ユニットは潰走状態になります。（これらの境界線をスベア・マーカー又はその他のアイテムでマークできます。）

5. CSA ユニットは移動しません。CSA は自軍の最初の移動をパスし、連邦軍プレイヤーは受け取る移動残数を判定します。簡単に行うため、開始時に敵ZOC内にない連邦軍師団は16個なので、1d10を振って16を加えます。4以上を振らない限り、連邦軍は追加19移動を受け取るか（最大で認められた）、又は4未満を振ればその分減ります。
6. CSA ユニットは攻撃しません。CSA は、最初の連邦軍の攻撃で連邦軍が1d10+3追加攻撃を受け取った後でパスしますが、サイの目にかかわらず、全ての強制攻撃が行われなければなりません。
7. CSA は、全ての連邦軍の攻撃に対して防御砲兵支援を持ちます。CSA の弾薬ポイントは管理しません。
8. 退却を強制された CSA ユニットは、自動的に潰走して除去として扱われます。
9. CSA が除去するために潰走ユニットを選択しなければならないと、常に星章を持たないユニットを選択します。これが適用できなければ、無作為に選択します。
10. 連邦軍は、戦略的勝利を達成するために3ターンを持ち、さもなければ敗北します。

プレイ・ノート: これは素早くデザインするために良い方法です。基本的に、あなたは Mary's Heights に突撃し、歴史的な成果を達成することになるでしょう。



舟橋の敷設に対抗するパークスデールのミシシッピ兵

フレデリックスバーグのセット・アップ:



USA

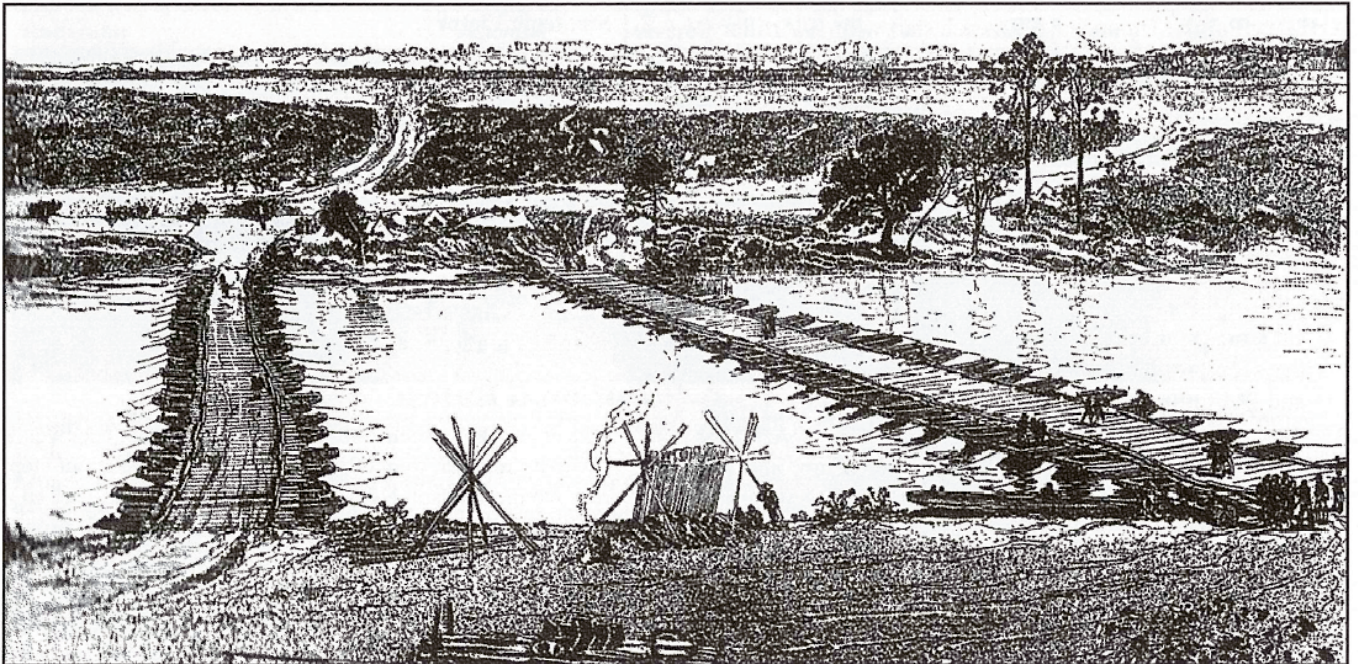
| Organization | Unit | Name | Quality | Special Setup | Setup |
|---|-----------|--------------|---------------|---|-------|
| AoP | HQ | Burnside | None | Maneuver Mode | TBD |
| II Corps (R) | Infantry | Hancock | ★ | | 4031 |
| II Corps (R) | Infantry | Howard | None | | 4030 |
| II Corps (R) | Infantry | French | None | | 3931 |
| IX Corps (R) | Infantry | Burns | None | | 3734 |
| IX Corps (R) | Infantry | Sturgis | None | | 3834 |
| IX Corps (R) | Infantry | Getty | None | | 3933 |
| III Corps (C) | Infantry | Birney | None | | 3838 |
| III Corps (C) | Infantry | Sickles | None | | 3938 |
| III Corps (C) | Infantry | Whipple | None | | 3737 |
| V Corps (C) | Infantry | Griffin | None | | 3940 |
| V Corps (C) | Infantry | Sykes | None | Union Camps | OFF |
| V Corps (C) | Infantry | Humphreys | None | Union Camps | OFF |
| I Corps (L) | Infantry | Doubleday | ★ | | 4040 |
| I Corps (L) | Infantry | Gibbon | None | | 4038 |
| I Corps (L) | Infantry | Meade | ★ | | 4039 |
| VI Corps (L) | Infantry | Brooks | None | | 3836 |
| VI Corps (L) | Infantry | Howe | None | | 3936 |
| VI Corps (L) | Infantry | Newton | None | | 4037 |
| Cavalry | Cavalry | Pleasanton | ★ | Hartwood Church | OFF |
| AoP | Cavalry | Bayard | Detachment | | Avail |
| AoP | Cavalry | Devin | Detachment | | 3635 |
| AoP | Artillery | Stafford Hts | Concentration | | 3635 |
| 舟橋 (指定されたヘクスサイドを越えて、合計5枚の橋梁マーカーをセット・アップする。) | | | | 4031/4032, 3931/4032, 3932/3933, 3634/3734, 3635/3735 | |

フレデリックスバーグのセット・アップ：



CSA

| Organization | Unit | Name | Quality | Special Setup | Setup |
|--------------|----------|--------------|------------|---------------|-------|
| AoNVa | HQ | RE Lee | None | Either Mode | TBD |
| I Corps | Infantry | Anderson a | ★ | | 4026 |
| I Corps | Infantry | Anderson b | ★ | | 3926 |
| I Corps | Infantry | McLaws a | ★★ | | 3729 |
| I Corps | Infantry | McLaws b | ★★ | | 3630 |
| I Corps | Infantry | Pickett a | None | | 3431 |
| I Corps | Infantry | Pickett b | None | | 3331 |
| I Corps | Infantry | Hood a | ★★ | | 3232 |
| I Corps | Infantry | Hood b | ★ | | 3034 |
| I Corps | Infantry | Ransom a | None | | 3828 |
| I Corps | Infantry | Ransom b | None | | 3728 |
| II Corps | Infantry | DH Hill a | ★ | | 2841 |
| II Corps | Infantry | DH Hill b | ★ | | 2841 |
| II Corps | Infantry | AP Hill a | ★ | | 3239 |
| II Corps | Infantry | AP Hill b | ★ | | 3240 |
| II Corps | Infantry | Early a | ★ | | 3241 |
| II Corps | Infantry | Early b | ★ | | 3241 |
| II Corps | Infantry | Taliaferro a | ★ | | 2641 |
| II Corps | Infantry | Taliaferro b | ★ | | 2641 |
| Cavalry | Cavalry | Stuart | ★★ | | 3824 |
| AoNVa | Cavalry | F Lee | Detachment | | Avail |
| AoNVa | Cavalry | WHF Lee | Detachment | | Avail |
| AoNVa | Infantry | 17 MS | Detachment | | Avail |



Franklin's 渡河点の連邦軍の舟橋



5月2日土曜日、Plank 道路を越えて配置した砲兵でジャクソンの前進を止める。

チャンセラーズヴィルの戦い

The Battle of Chancellorsville

April 30-May 4, 1863

マップ：Fredericksburg/Chancellorsville マップを使用します。

戦闘期間：10 ゲーム・ターン（4月30日 AM から5月4日 PM まで）

砲兵ポイント：連邦軍と CSA は、各 19 砲兵ポイントで開始します。

特別ルール：

1. ゲームは、移動フェイズで開始します（指揮と編成フェイズは飛ばします）。

プレイ・ノート：ターン1は移動フェイズで開始するため、HQs はそのセット・アップ・ヘクス内で開始します。

2. 連邦軍は巡回移動（歴史的注釈を参照）を実施しており、シナリオの最初の2ターンについて最初のプレイヤーです。Hooker は、4月30日 AM と PM ターンについてマップ上に留まります。
3. 連邦軍は、セット・アップに従って Stafford Heights 重砲兵集結をセット・アップし、シナリオ中に配置のために追加の3舟橋を持ちます。

勝利条件：

1. 統率力勝利 [Generalship Victory]：ルールに従います。
2. 戦略的勝利 [Strategic Victory]：
 - a. 連邦軍：登場ヘクス A、B、C、D のいずれかから登場ヘクス K まで、CSA の ZOCs/ZOIs から解放された、50 ヘクスを越えない連続した道路/鉄道ヘクスの道筋 (Rapahannock 川を越えるために使用される舟橋 (たち) を含みます) と、Fredericksburg ヘクスから CSA 登場ヘクス A まで Richmond Fredericksburg & Potomac 鉄道に沿った連続する鉄道の道筋をたどることが要求されます。
 - b. CSA：連邦軍が戦略的勝利条件を満たすことに失敗したら、戦術的又は作戦的勝利で勝ちます。

選択ルール：

1. 歴史的配置：Jackson HQ が死傷マーカーを受け取ったら、次の HQ 配置セグメント中に Jackson HQ を取り去って Stuart HQ に置き換えます。Stuart が後に負傷したら、通常のルール以外に追加の影響はありません。
2. 騎兵ユニット：連邦軍の Gregg と CSA の WHF Lee は、選択ユニットです。CSA WHF Lee は、Parker's Store (ヘクス 1701) 内でゲームを開始します。連邦軍の Gregg は、マップ外ディスプレイ上の Morrisville ボックス内に置くことができます。

チャンセラーズヴィルのセット・アップ



USA

| Organization | Unit | Name | Quality | Special Setup | Setup |
|---|-----------|--------------|---------------|----------------------|-------|
| AoP | HQ | Hooker | None | Maneuver Mode | 2911M |
| AoP | HQ | Sedgewick | None | Maneuver Mode | 3935M |
| I Corps | Infantry | Wadsworth | ★ | | 3535 |
| I Corps | Infantry | Robinson | None | | 3736 |
| I Corps | Infantry | Doubleday | None | | 3636 |
| II Corps | Infantry | Hancock | ★ | Hartwood Church | OFF |
| II Corps | Infantry | Gibbon | None | | 4034 |
| II Corps | Infantry | French | None | Hartwood Church | OFF |
| III Corps | Infantry | Birney | ★ | Union Camps | OFF |
| III Corps | Infantry | Berry | None | Union Camps | OFF |
| III Corps | Infantry | Whipple | None | Union Camps | OFF |
| V Corps | Infantry | Griffin | None | | 4003 |
| V Corps | Infantry | Sykes | ★ | | 4003 |
| V Corps | Infantry | Humphreys | ★ | Kelly's Ford | OFF |
| VI Corps | Infantry | Brooks | None | | 3634 |
| VI Corps | Infantry | Howe | None | | 3734 |
| VI Corps | Infantry | Newton | None | | 3933 |
| VI Corps | Infantry | Burnham | None | | 3835 |
| XI Corps | Infantry | Devens | None | | 2600 |
| XI Corps | Infantry | v Steinwehr | None | | 2600 |
| XI Corps | Infantry | Schurz | None | | 2600 |
| XII Corps | Infantry | Williams | None | | 2600 |
| XII Corps | Infantry | Geary | None | | 2600 |
| Stoneman | Cavalry | Pleasanton | ★ | | 2600 |
| Stoneman | Cavalry | Averell | None | Morrisville | OFF |
| Stoneman | Cavalry | Gregg | ★ | Morrisville | OPT |
| AoP | Infantry | Barlow | Detachment | | Avail |
| AoP | Infantry | Meredith | Detachment | | Avail |
| AoP | Cavalry | Buford | Detachment | | Avail |
| AoP | Infantry | Berdan | Detachment | | Avail |
| AoP | Artillery | Stafford Hts | Concentration | 3536 | 3536 |
| 舟橋 (指定されたヘクスサイドを越えて、2枚の橋梁マーカーをセット・アップする。) | | | | 3634/3734, 3535/3636 | |

歴史的注釈：連邦軍の巡回移動は、4月27日に開始します。Meade 第V軍団の最初のユニットはHに登場し、第XIと第XII軍団がJに登場するとき、私はゲームを4月30日に開始します。シナリオは10ターンの期間なので、連邦軍の実際的な目的として、これらの位置へ追加ユニットをシフトさせることは滅多に望みません。巡回移動の目的の一部は、歴史的な物語に従ってU.S.とBanksを防御から取り去るためでした。

デザイン・ノート：連邦軍のStafford Hts 重砲兵がFredericksburg シナリオと異なるヘクス内に位置するのは、意図的です。Marye's Heights 塹壕はFredericksburg 以来強化されており、重砲はこれらの位置に対して無力でした。特別ルールを避けるため、影響を与えることができない塹壕の射程外へ砲を置きました。

チャンセラーズヴィルのセット・アップ



CSA

| Organization | Unit | Name | Quality | Special Setup | Setup |
|--------------|----------|-----------------|------------|-----------------------|-------|
| AoNVa | HQ | Lee | None | Battle Mode | 3628B |
| AoNVa | HQ | Jackson | None | Battle Mode | 3034B |
| I Corps | Infantry | Anderson a | ★ | | 2911 |
| I Corps | Infantry | Anderson b | ★ | | 3430 |
| I Corps | Infantry | Anderson c | None | | 3623 |
| I Corps | Infantry | McLaws a | ★ | | 3828 |
| I Corps | Infantry | McLaws b | ★ | | 3729 |
| II Corps | Infantry | Hill a | ★ | | 2841 |
| II Corps | Infantry | Hill b | ★ | | 2841 |
| II Corps | Infantry | Hill c | ★ | | 2841 |
| II Corps | Infantry | Rodes a | ★ | | 3132 |
| II Corps | Infantry | Rodes b | ★ | | 3134 |
| II Corps | Infantry | Rodes c | None | | 3136 |
| II Corps | Infantry | Early a | ★ | | 3530 |
| II Corps | Infantry | Early b | ★ | | 3331 |
| II Corps | Infantry | Colston a | None | | 3241 |
| II Corps | Infantry | Colston b | None | | 3241 |
| Stuart | Cavalry | F Lee | ★★ | | 1712 |
| AoNVa | Cavalry | 3rd VA | Detachment | | 2603 |
| AoNVa | Infantry | Cutt/Nelson Bns | Detachment | | 3437 |
| AoNVa | Infantry | Posey | Detachment | | 3512 |
| AoNVa | Infantry | 13 MS | Detachment | | 3931 |
| AoNVa | Infantry | Barksdale | Detachment | | Avail |
| AoNVa | HQ | Stuart | None | Jackson Repl. | OPT |
| Stuart | Cavalry | WHF Lee | ★★ | Parker's Store (1701) | OPT |



Chancellorsville の荒廃



チカマウガ森林内の南部連合国軍の戦列

チカマウガの戦い

The Battle of Chickamauga

September 18-20, 1863

マップ：Chickamauga/Chattanooga マップを使用します。

戦闘期間：5 ゲーム・ターン（9月18日 PM から20日 PM まで）

砲兵ポイント：連邦軍と CSA は、各14 砲兵ポイントで開始します。

特別ルール：

1. ゲームは、移動フェイズで開始します（指揮と編成フェイズは飛ばします）。

プレイ・ノート：ターン1は移動フェイズで開始するため、HQs はそのセット・アップ・ヘクス内で開始します。

2. CSA は、ターン1の最初のプレイヤーです。
3. Tennessee 川の北ではどちらの陣営も移動はありません。
4. Tunnel Hill（ヘクス 2405）：グラフィックが表示している鉄道トンネルは、ゲームの全ての目的においてヘクス内の鉄道が連結しています。
5. 連邦軍の Wilder 乗馬歩兵師団：連邦軍の Wilder 師団は、乗馬歩兵師団です。歩兵師団と同様に攻撃しますが、機動隊形のように騎兵師団と同様に移動します。プレイの簡略化のため、表面には騎兵の図を表示し、裏面は歩兵の図です。

6. ターン4の HQ 再配備ステップ中、Longstreet と Polk の HQs がゲームに登場し、たとえマップ上にあっても Bragg HQ はゲームから取り去られます。

7. ターン5の HQ 再配備配置ステップ中、Thomas HQ がゲームに登場します、Rosencrans HQ はプレイに留まります。

勝利条件：

1. 統率力勝利 [Generalship Victory]：ルールに従います。
2. 戦略的勝利 [Strategic Victory]：
 - a. CSA：登場ヘクス D（ヘクス 2841）から、連邦軍の ZOCs/ZOIs から解放された、50 ヘクスを越えない連続した道路/鉄道ヘクスの道筋を連邦軍の ZOC/ZOI から解放されたいずれかの Chattanooga 都市ヘクスまでたどります。
 - b. 連邦軍：いずれかの Chattanooga 都市ヘクスから Ringgold（ヘクス 4017）まで、30 ヘクスを越えない連続した鉄道ヘクスの道筋をたどります。
 - c. 両陣営がその戦略的勝利条件を満たすことを達成したら（想像することは困難ですが）、CSA の条件が優先されます。

チカマウガのセット・アップ:

**USA**

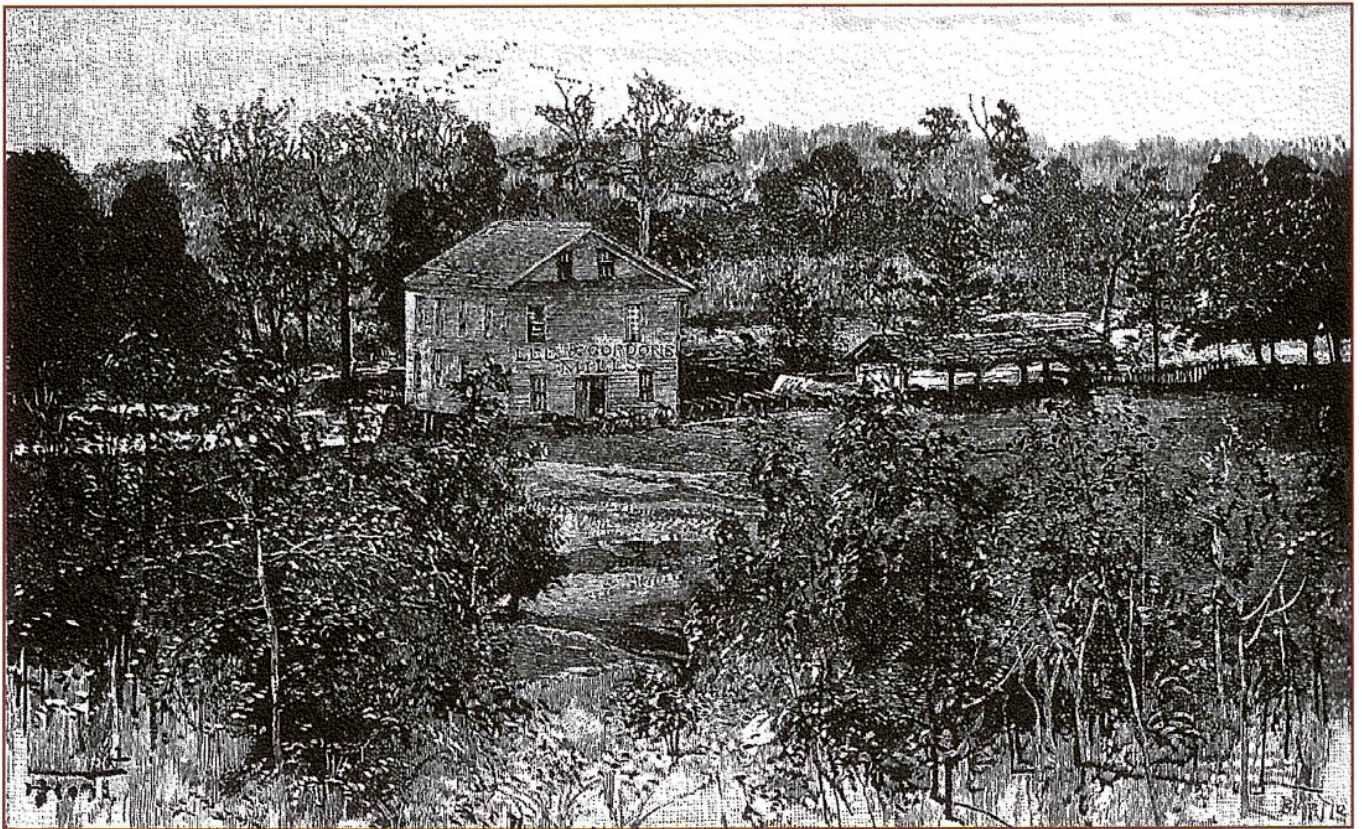
| Organization | Unit | Name | Quality | Special Setup | Setup |
|--------------|----------|------------|------------|---------------|--------|
| AoC | HQ | Rosecrans | None | Battle Mode | 2519B |
| Reserve | Infantry | D. McCook | ★ | | 2213 |
| Reserve | Infantry | Steedman | None | | 2712 |
| XIV Corps | Cavalry | Wilder | ★ | | 2619 |
| XXI Corps | Infantry | Wood | ★ | | 2521 |
| XXI Corps | Infantry | Van Cleve | None | | 2322 |
| XXI Corps | Infantry | Palmer | ★ | | 2224 |
| XIV Corps | Infantry | Negley | None | | 2125 |
| XIV Corps | Infantry | Baird | None | | 2127 |
| XIV Corps | Infantry | Brannan | None | | 2229 |
| XIV Corps | Infantry | Reynolds | None | | 2130 |
| XX Corps | Infantry | R. Johnson | None | | 1934 |
| XX Corps | Infantry | Sheridan | ★ | | 2033 |
| XX Corps | Infantry | Davis | None | | 1836 |
| Mitchell | Cavalry | E. McCook | None | | 1738 |
| AoC | Infantry | Wagner | Detachment | | 2006 |
| AoC | Cavalry | Minty | Detachment | | 2818 |
| AoC | Infantry | Beatty | Detachment | | Avail |
| AoC | Infantry | Hazen | Detachment | | Avail |
| AoC | Infantry | 72 IN | Detachment | | 2815 |
| AoC | Infantry | 21 IL | Detachment | | Avail |
| AoC | HQ | Thomas | None | Either Mode | Turn 5 |

チカマウガのセット・アップ:

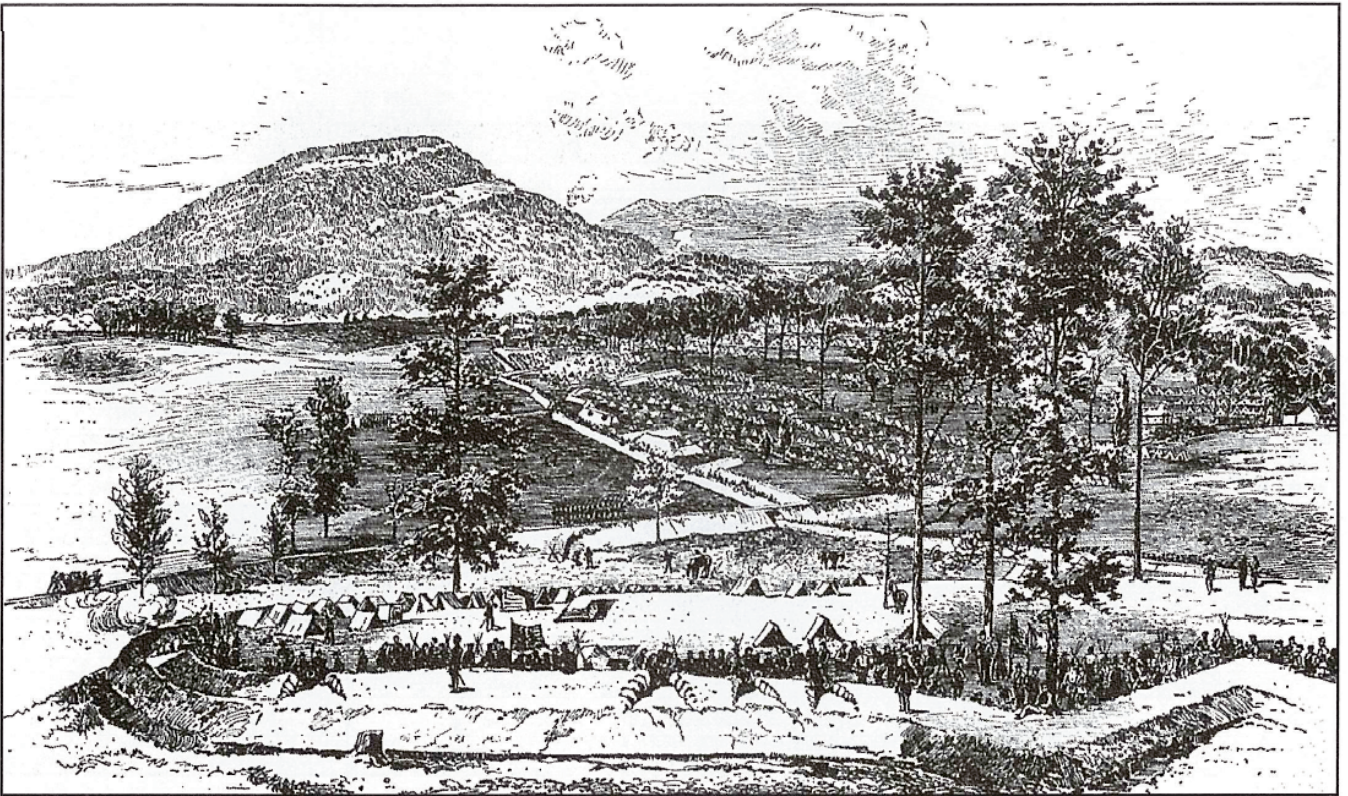


CSA

| Organization | Unit | Name | Quality | Special Setup | Setup |
|--------------|----------|--------------|---------|---------------|--------|
| AoT | HQ | Bragg | None | Battle Mode | 2918B |
| Hood | Infantry | Law | ★ | | 3916 |
| Hood | Infantry | Johnson | ★ | | 3516 |
| Hood | Infantry | Kershaw | None | | 4017 |
| Forrest | Cavalry | Armstrong | None | | 3112 |
| Forrest | Cavalry | Pegram | None | | 2821 |
| Walker | Infantry | Liddell | ★ | | 2822 |
| Walker | Infantry | Gist | None | | 2824 |
| Buckner | Infantry | Stewart | None | | 2725 |
| Buckner | Infantry | Preston | None | | 2727 |
| Polk | Infantry | Hindman | None | | 2525 |
| Polk | Infantry | Cheatham | None | | 2627 |
| Hill | Infantry | Cleburne | ★★ | | 2237 |
| Hill | Infantry | Breckinridge | ★ | | 2841 |
| Wheeler | Cavalry | Wharton | None | | 4-2841 |
| Detachment | Infantry | Walthall | None | | Avail |
| Detachment | Cavalry | 1 GA | None | | Avail |
| AoT | HQ | Longstreet | None | Either Mode | Turn 4 |
| AoT | HQ | Polk | None | Either Mode | Turn 4 |



チカマウガ川の Lee & Gordon's 製粉所



チャタヌーガ正面のカンバーランド軍

チャタヌーガの戦い

The Battle of Chattanooga

November 23-25, 1863

マップ：Chickamauga/Chattanooga マップを使用します。

戦闘期間：6 ゲーム・ターン（11月23日）AM から25日 PM まで

砲兵ポイント：連邦軍と CSA は、各19 砲兵ポイントで開始します。

特別ルール：

1. ゲームは、移動フェイズで開始します（指揮と編成フェイズは飛ばします）。

プレイ・ノート：ターン1は移動フェイズで開始するため、HQs はそのセット・アップ・ヘクス内で開始します。

2. 連邦軍は、ターン1の最初のプレイヤーです。

3. **Tunnel Hill**（ヘクス 2405）：グラフィックが表示している鉄道トンネルは、ゲームの全ての目的においてヘクス内の鉄道が連結しています。

4. 連邦軍は舟橋をセット・アップし、Moccasin Point 連邦軍重砲兵の集結をセット・アップします。

勝利条件：

1. **統率力勝利** [Generalship Victory]：ルールに従います。

2. **戦略的勝利** [Strategic Victory]：

a. **CSA**：最終ターンの終了時、CSA が Chattanooga から Ringgold まで、連邦軍ユニット又は ZOC/ZOI から解放された連続した道路/鉄道ヘクスの道筋をたどれたら。

b. **連邦軍**：最終ターンの終了時、Chattanooga から Ringgold マップ端道路ヘクスまで、南部連合国軍ユニット又は ZOC/ZOI から解放された連続した道路/鉄道ヘクスの道筋をたどれたら。

c. 両陣営がその戦略的勝利条件を完遂したら、CSA が勝利します。

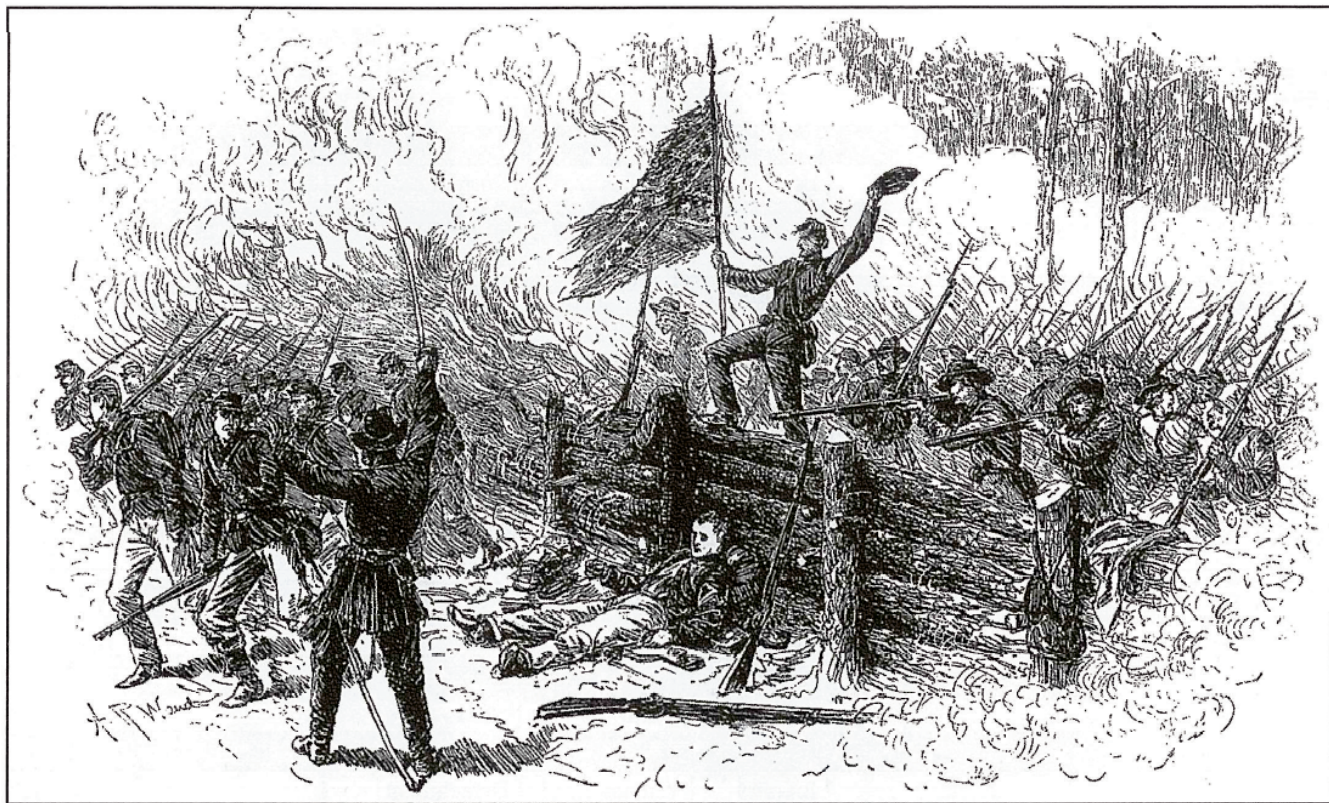
チャタヌーガのセット・アップ:

**USA**

| Organization | Unit | Name | Quality | Special Setup | Setup |
|---|-----------|--------------|---------------|---------------|-------|
| AoC | HQ | Thomas | Normal | Battle Mode | 2107B |
| AoT | HQ | Sherman | Normal | Maneuver Mode | 2101M |
| IV Corps | Infantry | Cruft | None | | 1607 |
| IV Corps | Infantry | Sheridan | ★ | | 1906 |
| IV Corps | Infantry | Wood | ★ | | 2006 |
| XI Corps | Infantry | v. Steinwehr | None | | 2005 |
| XI Corps | Infantry | Schurz | None | | 1905 |
| XII Corps | Infantry | Geary | ★ | | 1009 |
| XIV Corps | Infantry | R. Johnson | None | | 1907 |
| XIV Corps | Infantry | Davis | None | | 2201 |
| XIV Corps | Infantry | Baird | None | | 2007 |
| XV Corps | Infantry | Osterhaus | None | | 1606 |
| XV Corps | Infantry | M. Smith | None | | 2002 |
| XV Corps | Infantry | Ewing | None | | 2101 |
| XVII Corps | Infantry | Smith | None | | 2001 |
| AoC | Cavalry | Long | None | | 2400 |
| AoC | Infantry | Wagner | Detachment | | Avail |
| AoC | Fort | Ft Negley | None | | 2005 |
| AoC | Fort | Ft Wood | None | | 2006 |
| AoC | Artillery | Moccasin Pt | Concentration | | 1808 |
| 舟橋 (指定されたヘクスサイドを越えて、1枚の橋梁マーカーをセット・アップする。) | | | | 2201/2202 | |

**CSA**

| Organization | Unit | Name | Quality | Special Setup | Setup |
|--------------|----------|-----------|------------|---------------|-------|
| AoT | HQ | Bragg | None | Battle Mode | 2410B |
| Hardee | Infantry | Cheatham | ★ | | 1710 |
| Hardee | Infantry | Anderson | None | | 2407 |
| Hardee | Infantry | Gist | None | | 2406 |
| Breckinridge | Infantry | Stewart | None | | 2110 |
| Breckinridge | Infantry | Cleburne | ★★ | | 2405 |
| Breckinridge | Infantry | Bate | None | | 2408 |
| Breckinridge | Infantry | Stevenson | None | | 1910 |
| AoT | Cavalry | Grigsby | Detachment | | 2602 |
| AoT | Infantry | Walthall | Detachment | | 1610 |
| AoT | Infantry | Manigault | Detachment | | 2206 |
| AoT | Infantry | Smith | Detachment | | 2404 |
| AoT | Infantry | Wright | Detachment | | 2604 |



5月6日の午後、Brock 道路上で燃えている連邦軍胸壁の一部を占領

ウィルダネスの戦い

The Battle of the Wilderness

May 5-6, 1864

マップ：Wilderness/Spotsylvania マップを使用します。

戦闘期間：4ゲーム・ターン（5月5日から6日）

砲兵ポイント：連邦軍と CSA は、各 19 砲兵ポイントで開始します。

特別ルール：

1. ゲームは、移動フェイズで開始します（指揮と編成フェイズは飛ばします）。

プレイ・ノート：ターン1は移動フェイズで開始するため、HQs はそのセット・アップ・ヘクス内で開始します。

2. CSA は、ターン1の最初のプレイヤーです。

3. ターン1の移動フェイズ中、CSA プレイヤーは連邦軍が最初に移動を行う前に、移動のために6個師団を活性化できます。同じユニットが複数回移動できます。以後は、通常の交互移動のシーケンスに従います。

4. 連邦軍は、セット・アップに従って舟橋をセット・アップします。

5. ターン2と3に使用可能なマップ外ユニットは、増援として以下のヘクスに登場します。：

a. CSA：1000 又は 1600

b. 連邦軍：3400 又は 4006

勝利条件：

1. 統率力勝利 [Generalship Victory]：ルールに従います。

2. 戦略的勝利 [Strategic Victory]：

a. USA：Ely's Ford、Culpepper Mine Field、Germanna Ford の舟橋がマップ上にあり、舟橋ヘクス（両岸）から登場ヘクス A（ヘクス 1012）まで 35 ヘクス未満の道路／鉄道ヘクスの道筋がある。道筋は、CSA の ZOC/ZOI から解放されていなければなりません。

b. CSA：CSA が舟橋ヘクス上（どちらかの岸）に ZOC を持ち、しかも連邦軍がその戦略的勝利条件を達成することに失敗している。

ウィルダネスのセット・アップ



USA

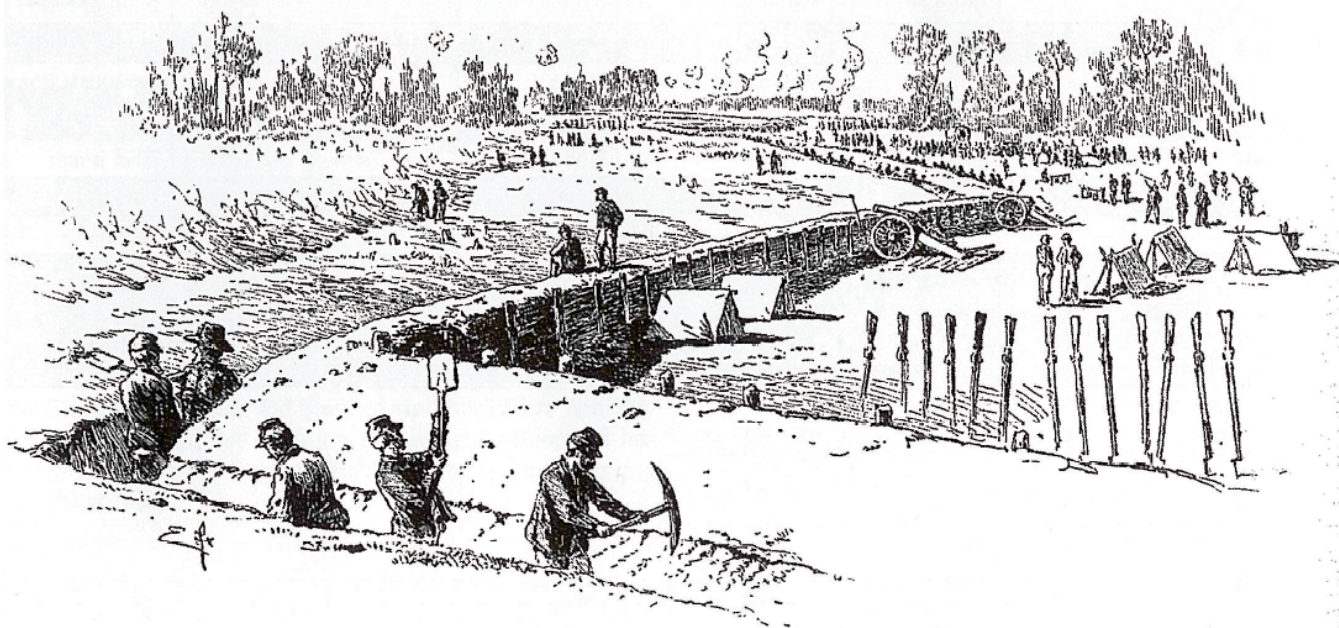
| Organization | Unit | Name | Quality | Special Setup | Setup |
|---|----------|-------------|------------|---|-------------|
| AoP | HQ | Grant | None | Maneuver Mode | 3107M |
| II Corps | Infantry | Barlow a | ★ | | 3020 |
| II Corps | Infantry | Barlow b | ★ | | 3119 |
| II Corps | Infantry | Gibbon a | None | | 3319 |
| II Corps | Infantry | Gibbon b | None | | 3320 |
| II Corps | Infantry | Birney a | ★ | | 3120 |
| II Corps | Infantry | Birney b | ★ | | 3221 |
| V Corps | Infantry | Griffin a | None | | 2909 |
| V Corps | Infantry | Griffin b | None | | 3009 |
| V Corps | Infantry | Wadsworth a | None | | 3008 |
| V Corps | Infantry | Wadsworth b | None | | 3107 |
| V Corps | Infantry | Crawford a | None | | 3106 |
| V Corps | Infantry | Crawford b | None | | 3206 |
| V Corps | Infantry | Robinson a | None | | 3205 |
| V Corps | Infantry | Robinson b | None | | 3304 |
| VI Corps | Infantry | Getty a | None | | 3303 |
| VI Corps | Infantry | Getty b | None | | 3302 |
| VI Corps | Infantry | Wright a | None | | 3404 |
| VI Corps | Infantry | Wright b | None | | 3503 |
| VI Corps | Infantry | Ricketts a | None | | 3604 |
| VI Corps | Infantry | Ricketts b | None | | 3704 |
| IX Corps | Infantry | Stevenson a | None | | 2-3400/4006 |
| IX Corps | Infantry | Stevenson b | None | | 2-3400/4006 |
| IX Corps | Infantry | Potter a | None | | 2-3400/4006 |
| IX Corps | Infantry | Potter b | None | | 2-3400/4006 |
| IX Corps | Infantry | Wilcox a | None | | 2-3400/4006 |
| IX Corps | Infantry | Wilcox b | None | | 2-3400/4006 |
| Sheridan | Cavalry | Torbet | None | | 4006 |
| Sheridan | Cavalry | Wilson | None | | 2011 |
| Sheridan | Cavalry | Gregg | None | | 3122 |
| AoP | Cavalry | Chapman | Detachment | | Avail |
| 舟橋 (指定されたヘクスサイドを越えて、3枚の橋梁マーカーをセット・アップする。) | | | | Elys Ford (3712/3812); Culpepper Mine Ford (3608/3708); Germanna Ford (3400/3401) | |

ウィルダネスのセット・アップ

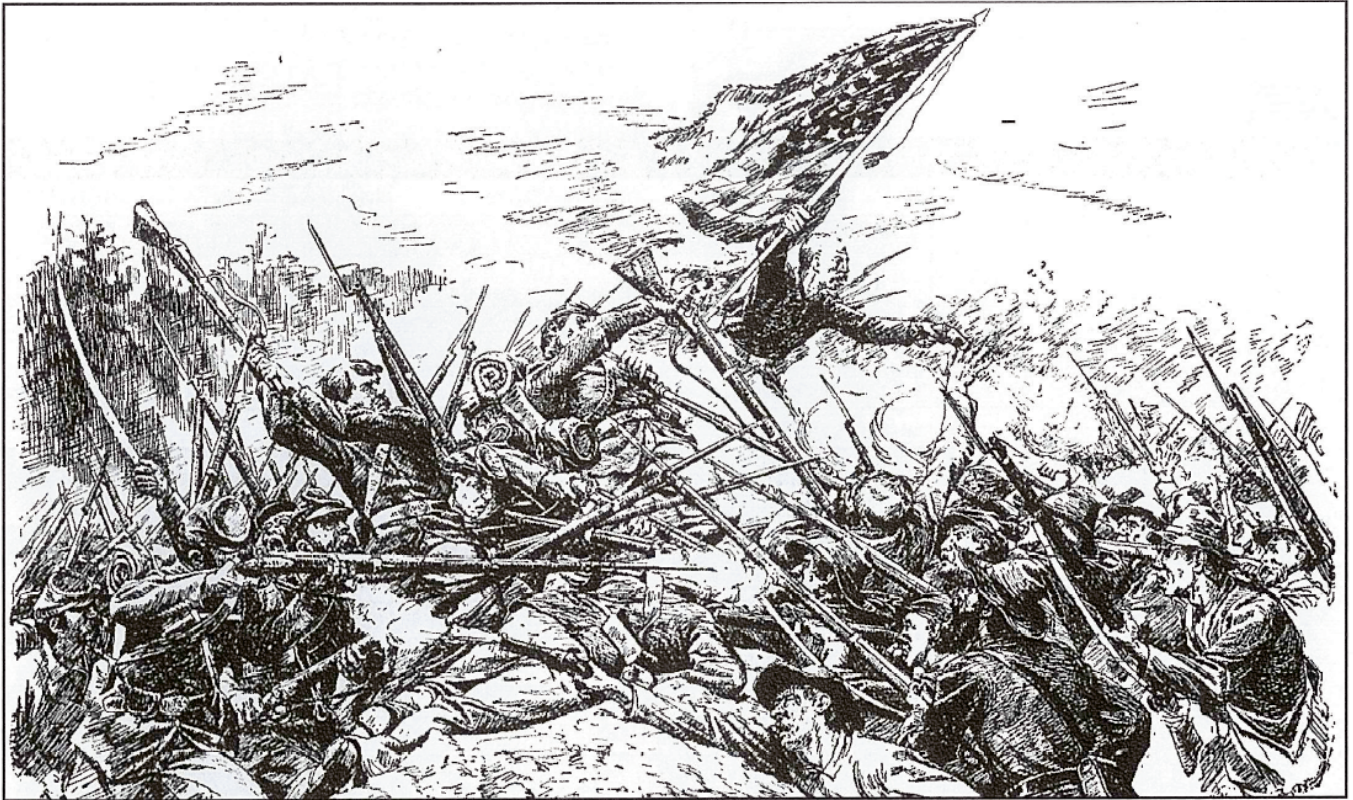


CSA

| Organization | Unit | Name | Quality | Special Setup | Setup |
|--------------|----------|------------|------------|---------------|-------------|
| AoNVa | HQ | Lee | None | Maneuver Mode | 2006M |
| I Corps | Infantry | Kershaw a | ★ | | 3-1000/1600 |
| I Corps | Infantry | Kershaw b | ★ | | 3-1000/1600 |
| I Corps | Infantry | Kershaw c | ★ | | 3-1000/1600 |
| I Corps | Infantry | Field a | ★★ | | 3-1000/1600 |
| I Corps | Infantry | Field b | ★★ | | 3-1000/1600 |
| I Corps | Infantry | Field c | ★ | | 3-1000/1600 |
| II Corps | Infantry | Early a | ★ | | 2103 |
| II Corps | Infantry | Early b | ★ | | 2003 |
| II Corps | Infantry | Rodes a | None | | 1801 |
| II Corps | Infantry | Rodes b | None | | 1802 |
| II Corps | Infantry | Johnson a | ★ | | 1700 |
| II Corps | Infantry | Johnson b | None | | 1600 |
| III Corps | Infantry | Heth a | None | | 1100 |
| III Corps | Infantry | Heth b | None | | 1101 |
| III Corps | Infantry | Wilcox a | None | | 1000 |
| III Corps | Infantry | Wilcox b | None | | 1000 |
| III Corps | Infantry | Anderson a | ★ | | 3-1000/1600 |
| III Corps | Infantry | Anderson b | ★ | | 3-1000/1600 |
| Cavalry | Cavalry | Hampton | ★ | | 2301 |
| Cavalry | Cavalry | F Lee | ★ | | 3025 |
| Cavalry | Cavalry | WHF Lee | ★ | | 1012 |
| AoNVa | Cavalry | Rosser | Detachment | | Avail |



胸壁を構築している連邦軍部隊



「血まみれの視点」から描いた死闘。

スポットシルヴァニアの戦い

The Battle of Spotsylvania

May 8-12, 1864

マップ：Wilderness/Spotsylvania マップを使用します。

戦闘期間：10 ゲーム・ターン（5月8日から12日）

砲兵ポイント：連邦軍と CSA は、各 14 砲兵ポイントで開始します。

特別ルール：

1. ゲームは、移動フェイズで開始します（指揮と編成フェイズは飛ばします）。

プレイ・ノート：ターン1は移動フェイズで開始するため、HQs はそのセット・アップ・ヘクス内で開始します。

2. CSA は、ターン1の最初のプレイヤーです。

3. **ムルズドロー [Muleshoe]**：ゲーム毎に一度、自軍 HQ を置いた後で CSA は野戦施設を CSA HQ ヘクス又は CSA 師団から5ヘクス以内に置くことができます。

4. **5月7日 CSA の夜間行軍：**

a. ターン1に先立ち、CSA 第 I 軍団ユニット (Field と Kershaw) は、ユニット毎に移動のために各2回活性化できます。ユニットは、連邦軍の ZOC/ZOI 内に進入できません（退出はできます）。全 CSA 第 I 軍団ユニットは、その移動を道路を含んでいるヘクス内で終了しなければなりません。この夜間行軍では、拡張行軍は認められません。

b. Pendleton's 道路：夜間行軍を行っている第 I 軍団のユニットは機動隊形に留まり、全ての地形効果に免疫です。

歴史的注釈：Lee は、第 I 軍団のユニットが軍団の砲兵や段列によって使用するために敷かれた道路に戻ることなく Catharpin 道路へ到達するため、林の中を近道させました。

5. 連邦軍は、Ely's Ford に位置する1つの舟橋を持ち、破壊されたら再建できますが、この舟橋はこのシナリオで使用可能な唯一の舟橋で、Ely's Ford にのみ建設できます。

6. 全 CSA ユニットの機動隊形で開始し、一方で CSA の ZOIs 内の連邦軍ユニットは最初のターンを戦闘隊形で開始します。

7. **Sheridan の遠征、5月9日 AM ターン**：分遣隊回収フェイズ中、全ての連邦軍騎兵師団 (Greg, Meritt, Wilson) と1個 CSA 騎兵師団 (FLee, Hampton の順番が優先で、マップ上のそれが最初です) がマップから取り去られ、5月9日 AM ターンの前に達成されない限り、勝利条件に対してカウントしません。分遣隊は、この撤退によって影響を受けません。たとえ通常に分遣隊

スポットシルヴァニアのセット・アップ:



USA

| Organization | Unit | Name | Quality | Special Setup | Setup |
|---|----------|-------------|------------|---------------|-------|
| AoP | HQ | Grant | None | Maneuver Mode | 3011M |
| II Corps | Infantry | Barlow a | ★ | | 2516 |
| II Corps | Infantry | Barlow b | ★ | | 2517 |
| II Corps | Infantry | Gibbon a | None | | 2515 |
| II Corps | Infantry | Gibbon b | None | | 2514 |
| II Corps | Infantry | Birney a | ★ | | 2614 |
| II Corps | Infantry | Birney b | ★ | | 2613 |
| V Corps | Infantry | Griffin a | None | | 2607 |
| V Corps | Infantry | Griffin b | None | | 2507 |
| V Corps | Infantry | Cutler a | None | | 3009 |
| V Corps | Infantry | Cutler b | None | | 2909 |
| V Corps | Infantry | Crawford a | None | | 2609 |
| V Corps | Infantry | Crawford b | None | | 2709 |
| V Corps | Infantry | Robinson a | None | | 3112 |
| V Corps | Infantry | Robinson b | None | | 3013 |
| VI Corps | Infantry | Getty a | None | | 3107 |
| VI Corps | Infantry | Getty b | None | | 3007 |
| II Corps | Infantry | Mott a | None | | 2615 |
| II Corps | Infantry | Mott b | None | | 2616 |
| VI Corps | Infantry | Ricketts a | None | | 2808 |
| VI Corps | Infantry | Ricketts b | None | | 2907 |
| IX Corps | Infantry | Stevenson a | None | | 2812 |
| IX Corps | Infantry | Stevenson b | None | | 2813 |
| IX Corps | Infantry | Potter a | None | | 2612 |
| IX Corps | Infantry | Potter b | None | | 2710 |
| IX Corps | Infantry | Wilcox a | None | | 2611 |
| IX Corps | Infantry | Wilcox b | None | | 2610 |
| Sheridan | Cavalry | Merriitt | None | | 1920 |
| Sheridan | Cavalry | Wilson | None | | 3306 |
| Sheridan | Cavalry | Gregg | None | | 2119 |
| AoP | Cavalry | Devin | Detachment | | Avail |
| AoP | Cavalry | Custer | Detachment | | Avail |
| 舟橋 (指定されたヘクスサイドを越えて、1枚の橋梁マーカーをセット・アップする。) | | | | 3812/3712 | |

スポットシルヴァニアのセット・アップ



CSA

| Organization | Unit | Name | Quality | Special Setup | Setup |
|--------------|----------|-----------|------------|---------------|-------|
| AoNVa | HQ | Lee | None | Maneuver Mode | 2011M |
| I Corps | Infantry | Kershaw a | ★ | | 2313 |
| I Corps | Infantry | Kershaw b | ★ | | 2214 |
| I Corps | Infantry | Kershaw c | ★ | | 2114 |
| I Corps | Infantry | Field a | ★★ | | 2411 |
| I Corps | Infantry | Field b | ★★ | | 2412 |
| I Corps | Infantry | Field c | ★ | | 2413 |
| II Corps | Infantry | Early a | ★ | | 3005 |
| II Corps | Infantry | Early b | ★ | | 2905 |
| II Corps | Infantry | Rodes a | None | | 2406 |
| II Corps | Infantry | Rodes b | None | | 2307 |
| II Corps | Infantry | Johnson a | ★ | | 2705 |
| II Corps | Infantry | Johnson b | None | | 2605 |
| III Corps | Infantry | Heth a | None | | 2208 |
| III Corps | Infantry | Heth b | None | | 2108 |
| III Corps | Infantry | Wilcox a | None | | 2409 |
| III Corps | Infantry | Wilcox b | None | | 2308 |
| III Corps | Infantry | Mahone a | ★ | | 2009 |
| III Corps | Infantry | Mahone b | ★ | | 2010 |
| Cavalry | Cavalry | Hampton | ★ | | 1619 |
| Cavalry | Cavalry | F Lee | ★ | | 2224 |
| Cavalry | Cavalry | WHF Lee | ★ | | 1916 |
| AoNVa | Cavalry | Gordon | Detachment | | 3105 |
| AoNVa | Cavalry | Rosser | Detachment | | Avail |

ールに違反するとしても、撤退しようとしている騎兵師団がいる位置内に撤退前に分遣隊を置くことができます。全 CSA 騎兵師団が潰走したら、優先順位で1つを取り去り、全てが除去されたら撤去は無視します。

8. Uptonの強襲：シナリオ毎に一度、連邦軍は防御適性地形又は野戦施設内のいずれかの CSA ユニットの攻撃している師団によって行われる戦術位置判定のサイ振りに+5 DRM を適用できます。この決定は、サイを振る前に行われなければなりません。

勝利条件：

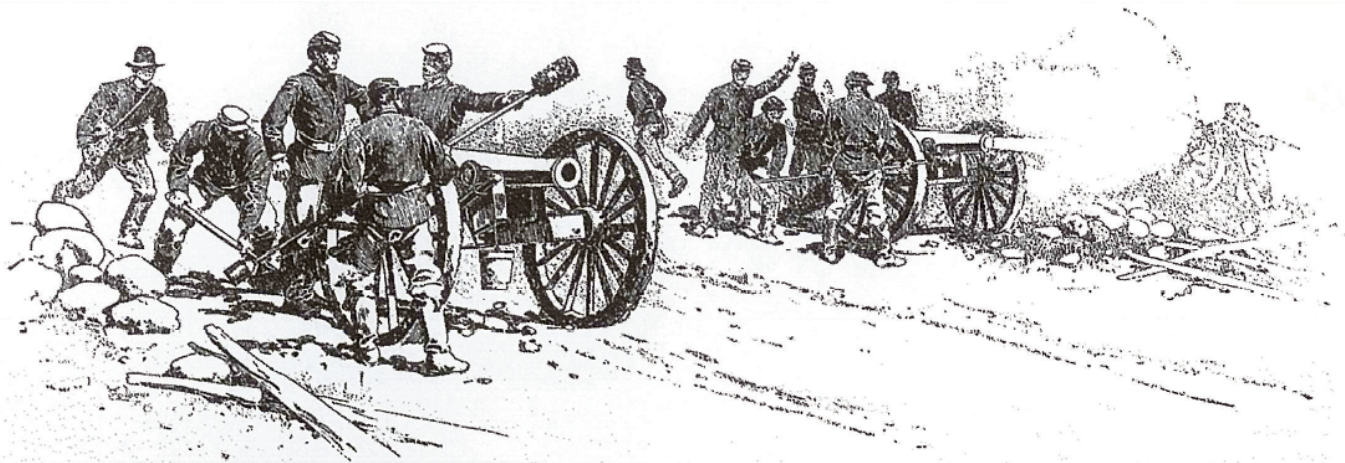
1. 統率力勝利 [Generalship Victory]：ルールに従います。
2. 戦略的勝利 [Strategic Victory]：
 - a. USA：Spotsylvania Courthouse（ヘクス 1834）並びにその位置から以下の CSA 登場ヘクスの1つまで25ヘクス未満の道路／鉄道ヘクスの道筋を支配する。：F（ヘクス 4040）、G（ヘクス 4041）、H（ヘクス 3841）、I（ヘクス 3340）。道筋は、CSA の ZOC/ZOI から解放されていなければなりません。
 - b. CSA：CSA が Spotsylvania Courthouse（ヘクス 1834）を支配するか、又は連邦軍が Todd's Tarvern（ヘクス 2022）から連邦軍の登場ヘクス C（ヘクス 4012、舟橋を介して）ま

で 30 ヘクス未満の道路／鉄道ヘクスの道筋をたどることができなければ。

- c. 両陣営がその戦略的勝利条件を達成したら、CSA の条件が優先されます。

歴史的な戦闘序列の注釈：カウンター上の名称は、ウィルダネスの戦い終了時の司令官を反映しています。多数の上級指揮官が死傷したため、部隊の将軍は何度も変えられました。例えば、Early 師団はすぐに Gordon 師団となり、Early は CSA 第III軍団指揮官に戦地昇進しました。Sedgewick 将軍は8日に戦死し、連邦軍陣営の名簿に類似の影響をもたらします。

ゲームでは見ることがない連邦軍の小師団は、第 IX 軍団の第4師団 (Ferrero) で、U.S.有色人種部隊 [U.S. Colored Troops]（歴史的な名称）から構成されました。この師団は、連邦軍の荷馬車団列の護衛に割り当てられ、直接的な戦闘への役割は小さかったので、単純化のため、特別なシナリオ・ルールを避けて機動ユニットに含めませんでした。



Rebel Fury デザイナーズ・ノート

By Mark Herman

アメリカ南北戦争への道のり

私がアメリカ南北戦争に魅了されたのは、6歳だった1960年まで遡ります。大叛乱の百周年にあたり、孫が生活の必需品と見なす、カラー・テレビ、コンピューター、携帯電話、その他の電化製品がない白黒の世界でした。楽しみといえば、図書館から借りる書物でした。百周年で、この話題について新たな多数の書物が発刊され、私はBruce Cattonの*The Civil War (American Heritage)* (David Greenspanによる素晴らしい戦闘マップを持つ)に出会いました。この読書体験は、私に*Rebel Fury*第1巻への道筋をつけたのです。

旅の道のりは、1975年にウォーゲーマーとして最初のオリジンに行ったときに継続しました。夜中の3時頃(19歳のときは、睡眠は選択でした)、私は*La Bataille de la Moscowa*のオリジナル版をデザイナーのLarry Grovesと共にプレイし、彼はニュー・ヨークのRoichrd H. Bergを紹介しました。私たちはすぐに意気投合して親友になりましたが、このときは彼が私の将来にどれほどの影響をもたらすことになるのか少しも分かりませんでした。次にRichardに会ったとき、友達Gonzと私は彼の偉大な作品*Terrible Swift Sword (TSS)*のPikettの突撃シナリオをプレイテストしました。この作品は、私たちの最初の出会ってから靈感を受けて二番目に出版された「モンスター」ゲームです。ニューヨークの狭いアパートに暮らしている住人として、成りが小さいハード・コア・ゲームをデザインするアイデアが浮かびました。これは*Strategy and Tactics*のフィードバックに導かれ、SPIは後にRichardのTSSシステムをベースにしてシンプルな勝利条件を持つ*Stonewall*を1978年に発行しました。

後に私は、2つの戦略級南北戦争ゲームをデザインすることになります。1つは*For the People*(AH 1998とGMTの4つの版)で、もう1つはRichardと一緒にデザインした*War is Hell*で、こちらは未出版です。私の興味が戦略級と作戦級にある一方、なぜか最初に好きになったのは南北戦争の戦術級ゲームです。私はゲティスバーグの戦いをデザインしたほぼ全てのゲームをプレイしています。Avalon Hillの*Gettysburg*から開始して、お気に入り、お察しのとおりRichard H Bergがデザインした*Three Days at Gettysburg*

です。一方で、私は70以上のゲームをデザインしたのに、南北戦争の戦術級ゲームに興味を持つことはなく、決してその道程には進まないと感じていました。ところが、映画タイトルのごとく「Never Say Never Again」となったのです。

システム・デザイン

2017年、親友のRodger MacGownが、*C3i*マガジンのために初級ゲームのデザインを私に依頼しました。私はゲティスバーグ博物館の元理事として情勢や状況をよく知っていたので、これに同意しました。理事会の会合では、Jim McPhersonとGary Gallagherの隣に座りました。因みに、初日はJim McPhersonと共に講義と自転車ツアーを行いました。Board-gamegeekによると、この戦いを含むタイトルは作戦的な内容を含めて75以上もあるため、真の挑戦は重たくないルールで19世紀中頃の戦いをシミュレートし、その本質を捉えることにありました。

はじめに、すべてのウォーゲームは代替史の表現であり、その現実性を高めるためには、オリジナルの物語を許容しなければなりません。いかなる時代や状況であれ、私のデザイン方法は歴史的に可能なアウトラインを導く要素を繰り返し試すことです。ゲーム・デザインを通じて芸術を表現する歴史家として、私は常に周知の事実で開始します。一般的に三種類の戦いがあり、全てがその開始時の状況によって段階的に分けられます。この観点から、遭遇戦(両陣営は、少なからず驚いています)、配置の戦い(驚きはありません)、情報の有無(一方の陣営が奇襲又は待ち伏せされます)です。*Gettysburg*は遭遇戦で、この三日間の戦いの性格と状況は、特に19世紀標準による長期間の戦いとして注目しなければなりません。

南北戦争の戦いにおける別の重要な要素は、戦術的指揮統制が曖昧だったことです。戦略的な指揮は、電信によって進歩してきました。戦術的な指揮統制は、ポエニ戦争中にローマ軍団が作戦を行った方法と比較しても進歩しておらず、基本的に視認(馬上の旗)や音(ラッパや太鼓)の指揮統率によって制限されました。時には、伝令の指示が遅れて届くこともありましたが、現状との関連性は千差万別でした。当時の火器によって巨大な煙が発生したため、視線の調整と通常の音の伝搬特性によって、ほとんどの戦闘はすぐに局地的な統制のカオスに陥ってしまいました。

SPI 発行の *Blue and Gray Quads* のような非常に成功した初級ゲームを振り返ると、Charles S. Roberts が使用してゲーム界に知らしめた、基本的な相互ターンで望むだけユニットを移動させるものでした。古くからの師である Redmond A. Simonsen は、初級ゲームのために汎用ルールを機能させ、これがゲーム・システムの理解に有効であることをよく理解していました。私はこの方法を用いて約 10 分間でゲティスバーグのゲームをデザインできましたが、それは完璧な連携と現実性の不一致を伴うため、そうしませんでした。これを補うため、*TSS* や他の大部分の戦術級ゲームは、連携を制限するために指揮否認の形態を用いますが、一歩下がってみれば、それはデザイン上の問題を軽減するために膏藥を使っていることになります。

私は移動と戦闘で、二つのひねりを加えた交互ユニット・シークエンスの使用を選択しました。敵の存在を前にしての交互移動は、南北戦争の多くの戦いで特徴的だった、一進一退の攻防で空いた側面をどう突くかという、大規模組織の連携をより困難にします。この最終目標に向かって、私は全てのユニットに機動又は戦闘のどちらかの隊形を持たせました。機動隊形は、敵の存在から外れる大きな移動を認める一方で、同様に側面攻撃を創出します。ただし、いったんあなたのユニットが敵の散兵や長射程砲兵に接近したら（影響地域）、戦闘に参加するため戦闘隊形の隊列を組むことになります。私が加えたひねりは、全てのユニットがゲーム・ターン毎に何度でも移動でき、敵の存在と軍の中核として定義される司令部による上級命令をシミュレートすることです。この要領で相対する軍は目標に向かって機動し、敵と遭遇したときに戦闘の隊形を整えます。

ゲームのスケールを考慮するとき、半マイルのヘクスと半日のターンは、マップ上を横切って物理的に移動するために極めて多くの方法があります。伝統的に、ユニットには様々な地形特徴に進入、退出、越えるために消費できる許容移動力が与えられます。私は伝統から外れた、機動隊形のユニットが移動できるヘクス数の率（歩兵が4／騎兵が6）、又は戦闘隊形のときに全ての地形特徴について1ヘクスのコストを選択しました。機動隊形の歩兵ユニットは、平地ヘクスを越えて4ヘクス、又は完全に道路に沿うと二倍（拡張行軍）移動できますが、敵の影響地域（以後 ZOI）又は他のほとんど全ての地形タイプに進入したら、直ちに移動を停止して戦闘隊形に変更します。敵の支配地域内（以後 ZOC）にない限り、戦闘隊形では常に1ヘクス移動できるため、敵の存在又は障害地形を通過する移動方法に議論の余地はありません。この移動メカニクは、真にプレイのスピード・アップに繋がることを発見しました。それを望まない人はいないでしょう？

その他の大きなひねりは、地理的な優位性とプレイヤーのスキルを考慮することです。ここは、経過するメカニクが時間を操作するところです。ゲティスバーグ・ゲームにおける挑戦の一つは、7月2日の Longstreet の攻撃のような、特別ルールなしに機動の遅延を考慮することでした。ところで、通常、特別なルールはデザイン

があるべき場所にないことを示すので、私はこれを制限するように努めています。戦闘記録からわかるのは、多かれ少なかれユニットは午前と午後の活動サイクルで運用されているということです。これは私を日毎に2ターン（AM と PM）と、必要な場所に軍隊を配置したら終わりであり、敵が必要とする時間はこの状況によって自然に制限されるだろうという考えを導きました。いったんある軍が防御の準備を整えたら、遠くから機動している攻撃側の軍はより展開に時間を要します。攻撃する準備ができる前に、2ターン以上の機動が発生する場合はこれです。前述した指揮統制の制限を考慮すると、Longstreet が展開のために必要とした時間は、午前中に攻撃せよとの Lee の命令に反して午後になるまで遅延したのも道理です。これは *Rebel Fury* の主要なシステム特性で、いかに相手側よりも効果的な移動によって戦場の優位性を獲得するかにあります。

いまや戦闘は、あらゆるウォーゲームの防御特徴の1つであり、何がウォーゲームなのか又は何がそうではないのかという議論の中で埋もれてしまっているように思われます。紛争解決システムを持つ政治（例えば、Churchill）を含む「紛争」状況は数え切れないほどありますが、ウォーゲームでは大まかに言って、キネティック・エンゲージメント（運動論的交戦）、より簡単に言えば、戦闘を解決するために互いに鋭利な物や金属を投げ合うことが求められます。進歩した推進剤が広く使われるようになる前は、黒色火薬弾を使った攻撃は、部隊が火薬の煙に包まれ、命がけで戦う兵士たちの不協和音に包まれるとバラバラになりました。それ故、私は段階的移動システムを発展させ、両陣営が継続を諦めるまで攻撃を実施させることにしました。これは戦争中に新聞記者が観察して書いたごとく、押し合いへし合いする戦闘の特徴を捉えています。

オリジナルの *Gettysburg* デザインでは、非常にシンプルな差の戦闘システムを用い、状況的優位性（例えば防御地形）を考慮したサイの目修正を持ち、高い目を出した側が交戦で勝利します。結果は、ユニットが踏み止まる、整然と退却する、しばしば除去を伴う混乱した退却（潰走）でした。*Rebel Fury* の草稿ではこのシステムを使用していましたが、軍団（*Gettysburg*）から師団／旅団（*Rebel Fury*）へスケールを変更しました。私のパフォーマンス・アートの観点からすると、「より多くの本質」を必要とする場合、通常はターン毎の攻撃数は少なくなります。私は前述した未出版の *War is hell* システムに立ち戻り、双方の戦術的状況を評価してシンプルなマトリックスを使って攻撃を解決させました。実質的に、初期のシステムよりも機能する一方、ゲームの物語性を高めてくれます。

戦闘の重要な特徴は、戦いの過程で、死傷者がいかに達成可能なことを制限し始めるかです。*Rebel Fury* は、ユニットのレベル（潰走）と軍レベル（除去）から損失を検証します。南北戦争中、戦闘では戦術的な防御が唱えられました。通常、あなたは優位性を獲得する前に、低い可能性で良く防御された位置を数回叩く必要があります。ゲーマーたちは駒を失うルールを嫌うため、保守的になる傾向があります。この場合、あなたが攻撃側の役割であると、ゲーム

に敗北して史実どおりとなります。勝つために、あなたは敵部隊の開かれた側面や孤立した部分を見つける必要があります。思いがけない成功を活用し、サイコロが公平であることを覚えておいてください。これらは道程の娯楽性だけではなく、*Rebel Fury*の重要な教訓です。

*Rebel Fury*は、便宜的に半日ターン毎に2つまでしか潰走ユニットが復帰できないことで、軍の結末も検証します。それ故、攻撃を連続し過ぎると、2つを超える潰走ユニットを被り、続く三番目のユニットは除去されます。これは、離脱（パス）又は突撃をかける両方の能力をあらわします。潰走したユニットが複数になった時点で、又は退却によって危ういポジションになった時点で攻撃を中止していることに気づいたら、目標に向かってあまり前進できないことを理解してください。多数のユニットが潰走する前にあまりに多くの突撃を中止したら *MacClellan* になり、そうでなければ *Grant* になります。特別ルールはありません。あなたがそうあるべきと考えるほど戦いが流血でなければ、前述を参照してください。

砲兵について話したいと思います。このテーマで最もお気に入りの書物の1つは、若い頃に読んだ *Guns at Gettysburg* です。軍司令官としてのプレイヤーの役割を薄めるため、実際の砲兵ユニットが戦場周辺を機動することは選択しませんでした。この時代は全ての師団に砲兵が付属し、それは戦闘システムの中に組み込まれています。あなたが行うことは、軍団と軍のアセットをいどこに配備するかです。このより抽象的なシステムは、史実で配備されていた砲兵を集中乱用して攻撃又は防御の優位性を獲得するのを妨げます。私が見送ることができなかったメッキのひとつは、連邦軍が戦いを見渡せる高地に巨大な砲を設置しており（*Fredericksburg*、*Chattanooga*）、通常は効果がないそれらを使用することです。

砲兵のもう一つの特徴は、不幸なことにウクライナで発生している、使用可能な砲兵弾薬量が攻勢のテンポを決めることを含みます。南北戦争の戦いの信用できるリサーチのため、*Official Records of the Rebellion*（以後 *OR*）を調べなければなりません。Gettysburg で Hunt 将軍（ポトマック軍砲兵司令官）と LTC Alexander（ノーザン・ヴァージニア軍臨時砲兵司令官）の両者は、戦闘後に弾薬消費をレポートしています。ようするに、南北戦争の軍は、攻勢作戦

のために三日分相当の弾薬を運ぶことができ、その後はあらゆる攻勢作戦が中止されました。もちろん、弾薬消費量はそれをどれだけ早期に使うかに依存しますが、これはプレイヤーに代行させるので変化します。プレイテストでは、両陣営が互いに同調することではなく、限られた弾薬をどのように使用するかはあなた次第です。

私は *Gettysburg* の出来には満足していますし、特にウォーゲーマーたちからは、私にしては珍しく良い評価を得ているようです。善い行いは罰せられないということで、私はその後、絶対にやらないだろうと思っていた二度目の戦い、*Waterloo* に挑みました。*Gettysburg* と同様、*Boardgamegeek* のデータベースによると、この戦いは 75 以上のゲームが出版されました。1980 年代後半、私は NATO の専門的な仕事のため *Brussels* におり、ナポレオン最後の戦役が行われた全域に車ですぐに行けました。自由時間にやるのがほとんどなかったのも、私は何度も各地を訪れました。このデザインのため、戦いではなく *Waterloo* の戦役に視野を広げることを選択しました。これは、より HQ を詳細に取り込む（機動と戦闘モード）ことと、機動スペースの先鋒である小分遣隊の包含を導きました。*Rebel Fury* はこれら 2 つの要素を借用し、このデザインでそれを完成させました。

最後に、このゲームに取り組んでいたときに経験したことを紹介しましょう。最後に制作した戦いは、*Spotsylvania* です。*Wilderness* への作戦的連結を与えるため、その終了（1864 年 5 月 6 日）と他方を開始する方法を探さなければならませんでした。私は、*Lee* の機動を 7 日に開始することを選択しました。その右翼から、第 I 軍団が接触を断って *Spotsylvania Courthouse* に向かって夜間行軍を実施して旋回することを避けるためです。私を困惑させたのは、2 つの CSA 師団が機動隊形に留まる間に林を抜けて移動することを認める特別ルールを書かなければならなかったことです。前述のとおり、私は問題を解決するために特別ルールを用いることを嫌い、必要であれば核となる概念に立ち戻ることになります。次いで、歴史的なリサーチがこの問題を解決しました。*Lee* は、自身の部隊が夜間行軍隊形で林を通して移動できないことを知っていたので、工兵に *Pendleton* 道路をつくらせました。視覚的単純化のため、私は特別ルールの道路を抽象的にしましたが、この道路は核ルールを正当化しました。私はウォーゲームをデザインした歴史家が好きです。

Rick Baber の思い出に

私は何十年間も Rick と顔馴染で、彼をこの趣味における最高のペンとインクの芸術家と見なしています。*Rebel Fury* を開始したとき、私はグラフィック・リサーチとプレイテスト・マップの制作で Rick に助けを求めました。彼は *Chickamauga* と *Chancellorsville* のマップを完成させ、*Wilderness* マップと同じマップで *North Anna* の戦いをプレイする可能性について議論しました。これは木曜日で、彼は翌日にはマップを用意すると言いました。次の土曜日、私は Rick が逝去したという知らせを聴きました。—彼は嘘をつかず、その日の午後に *Wilderness* と *North Anna* のマップが郵便で到着しました。このシンプルな行動が、リックのことを物語っていると思います。このシリーズを、旧友で才能豊かな芸術家に捧げます。Rick よ、安らかに眠れ！

