

Battle at Bull Run

"Look out for your left! You are turned!"

ソリテア、又は対戦用ミニゲーム

ゲームデザイン、マップ: Michael W. Kennedy

カウンター: Thomas Cundiff

Copyright White Dog Games 2009

内容

- [1.0] イン트로ダクション
- [2.0] コンポーネント
- [3.0] 勝利条件
- [4.0] セットアップ
- [5.0] プレイの手順
- [6.0] イニシアチブチェック
- [7.0] 増援登場
- [8.0] 移動
- [9.0] ソリテア
- [10.0] 戦闘
- [11.0] 後退チェック
- [12.0] 勝利テーブル

[1.0] イン트로ダクション

南北戦争初期、最初の主要な戦いであるブルランの戦い(第一次マナッサスの戦いとして知られる)は、機会が失われた戦術的な争いでした。特筆すべきはアービン・マクドウエル将軍に率いられた北軍による、ボーリガード将軍の南軍にとって弱い東側側面を捕らえた目覚ましい進撃でしたが、"ストーンウォール"と呼ばれる事となるバージニア旅団のトーマス・ジャクソン将軍の適切な処置により撃破に失敗しました。逆に、ブルラン川を渡り西方からセンタービルに向い北軍の補給、連絡線を切断するというボーリガード将軍の計画も失敗しました。

ブルランの戦いは 1861 年 7 月 21 日の歴史的な事件に於いて、二つの軍の司令官が下した決断を追体験するシミュレーションです。

[2.0] コンポーネント

[2.1]

ブルランの戦いには、ルール、地図、25 個のカウンター(ユニット、又はユニットカウンター)、そしてゲームプレイシートが含まれています。

[2.2]

ゲームの地図には 1861 年の第一次ブルランの戦い(第一次マナッサスとも呼ばれる)が行われた軍事上重要な地形であるサドリー浅瀬、O&A 鉄道の踏切が表されています。

地図は約 800 ヤードを表すヘクスに分けられており、それらはユニットの移動を規定する為に使われます。

ヘクスの色とシンボルは地形を表し、ユニットの移動と戦闘に影響を与えます。

ゲームの地図は 2 枚のレターサイズのシートから成っています。一旦、白紙に印刷し半分の地形が合うように調整し合わせて下さい。

[2.3]

ゲームのカウンターは戦いに参加した旅団を表します。それらの旅団は指揮官により区別されています。白紙に印刷してからハサミ、万能ナイフでカウンターを切取って下さい。

[2.4]

ゲームプレイシートはユニットテーブルとゲームターントラックから成っています。ユニットテーブルにはユニットがゲームを開始するヘクスと登場するターンが一覧になっています。そこには同じく各ユニットの開始時の戦力が一覧となっており、ユニットの損失を記録するようになっています。

[3.0] 勝利条件

もし、北軍側がマナッサス中継駅へ至る O&A 鉄道ヘクス(“マナッサス中継駅へ(To Manassas)”)と記された矢印を参照)を 1 ターンの間、占領し保持すれば北軍側が勝利します。南軍側はセンタービル(Centerville)を 1 ターンの間、占領し保持すれば勝利します。もちろん、相手側を壊滅させるか、相手側に大きな損害を与えた側が勝利する事ができます。

[4.0] セットアップ

ゲームプレイシートを参照して、ターン 1 と書かれたユニットを登場ヘクスに配置して下さい(例: 南軍のエバンスユニットは番号 1 のヘクスに配置されます)。

[5.0] プレイの手順

[5.1] ターン/移動フェイズ

それぞれ約 30 分を表す 15 回のターンから成ります。ゲームは午前 8 時 30 分から開始されます。各ターンは次のフェイズで成り立っています。

イニシアチブチェック

増援登場

移動

戦闘

後退チェック

[6.0] イニシアチブチェック

各ターン開始時にイニシアチブを決定する為、1個の6面体ダイス(d6)を振って下さい。もし、結果が1-3であれば北軍が、そのターンのイニシアチブを得ます; それ以外では南軍がイニシアチブを得ます。或いは又、ゲーム開始前に15回ダイスを振り、ゲームプレイシートのターントラック上に記入しておいても構いません。

[7.0] 増援登場

各ターン開始時にゲームプレイシートを見て、そのターンに登場するユニットが有るかどうかを確認して下さい。登場するユニットがあれば数字か文字のヘクスにユニットを配置します。

[8.0] 移動**[8.1] イニシアチブ/移動コスト**

イニシアチブを持っている側は最初に移動します。ユニットはヘクスに入る毎に移動力を消費しなければなりません。ヘクスに入る際のコストはヘクスの地形によります(参照: 移動コストテーブル)。もし、ユニットがヘクスに入るのに十分な移動力を持っていない場合、そのヘクスに入る事はできません。

移動許容量

各ユニットは1ターンあたり4移動力を与えられます。

地形移動コストテーブル

地形タイプ	移動コスト
平地(荒地)	2
道路	1
小川	進入不可
浅瀬	2
橋	2
町	1
丘	2
森	3

[8.2] スタック制限

ユニットは1ヘクスに2個までしか積み重ねる事ができません。ユニットは相手側ユニットの居るヘクスに入ったり、通過する事はできません。もし、ユニットが相手側ユニットの支配地域(6つの隣接ヘクス)に入ったら、そこで停止しなければなりません; ユニットの次のターンに自由に支配地域から離れる事ができます。

ユニットはスタックのままである必要はありません;それは独立して動くことができます。しかし、スタックの場合は一体となって戦闘をします。

[8.3] 南軍のブルラン渡河**ボーリガードの混乱**

ボーリガード指揮下の南軍ユニット(グレー地のカウンター)は、**d6=5-6** でブルラン川(Bull Run)の北側に渡ることができます。各ユニット個々にチェックしなければなりません。一旦、小川の向こう側に移動できれば、それらがこの条件の適用を受ける事はありません。そして、ダイス振り無しでブルラン川の南側に戻る事も含め自由に移動することができます。

(ヒストリカルノート: ボーリガード将軍は戦場では鼓舞的な指揮官でしたが、効果的に軍を調整する能力には欠けていました。後に、この弱点は彼がテネシー河の背後から北軍を脅かすのに失敗したシャイローの戦いで証明されました。)

[8.4] 南軍の自軍側面への認識

南軍ユニットは、ストーンブリッジ(Stone Bridge(橋))の西方で北軍が渡河をしているのに気付くまでストーンブリッジより西に移動する事はできません。

南軍の側面への認識はサドレー浅瀬(Sudlry Ford)或いはファーム浅瀬(Farm Ford)に関する 2 つの方法の何れか 1 つで達成されます: 北軍ユニットがブルラン川の南側に移動し南軍ユニットに隣接した場合、或いは南軍の偵察によって警告された事を示す **d6** ダイスを振って 5-6 の目が出た場合。

側面への認識チェックは、北軍ユニットがファーム或いはサドレーの浅瀬を渡った最初のターンの南軍移動フェイズ開始時から行われます。認識がされれば、それ以上のチェックは行われません。

ファーム浅瀬の発見

北軍移動フェイズ開始時に **d6** を振ります。5-6 の結果であれば北軍は、そのターン以降ファーム浅瀬を発見した事になりブルラン川を渡河することができます。発見されればダイス振りはもう行われません。発見されるまで北軍はファーム浅瀬をブルラン川渡河の為に使うことができません。

[9.0] ソリテア

もし、ソリテアを行う場合、南軍の戦略は南軍アクションテーブルにより決定されます。各南軍移動フェイズの前に **d6** を振りブルラン川の南側にいる北軍ユニットの数と交差させ指示を見てください。南軍アクションテーブルの結果がソリテアプレイヤーの一般的な指針となります。

ソリテアプレイ南軍アクションテーブル (ブルラン川の南側にいる北軍の数)			
ダイス目	無し*	1-3	4+
1	A	C	D
2	A	C	D
3	A	C	E
4	A	C	E
5	B	C	E
6	B	C	E

*もし、南軍がブルラン川の南側で北軍を認識していない場合、コラム A だけが適用されます。

南軍のアクション手段

A: センタービルへの攻撃

ボーハン(Bonham)、ジョーンズ(Jones)、イーウェル(Ewell)に対して、ブルラン川を渡りセンタービルを占領する事を命じてください。障害となる、どんな北軍スタックに対しても攻撃を行って下さい。

B: 現在地に留まる

南軍ユニットは現在地に留まります。ブルラン川を渡河した南軍ユニットは、それらの任務を継続します。

C: 増援による浅瀬への攻撃

センタービルへの攻撃(アクション A)の加え次の事を実行してください。増援であるビー(Bee)とバルトー(Bartow)で何れかの浅瀬を攻撃する事を命じて下さい。既にブルラン川を渡河した南軍ユニットは、それらの任務を継続します。

D: 反撃

もし、サドレー浅瀬を渡られたら、エバンズ(Evans)とクック(Cocke)をヘンリーヒル(Henry Hill)に移動させます。ブルラン川の南側への襲撃に対して全予備(バートン(Bartow)、ビー(Bee)、ジャクソン(Jackson)、スミス(Smith))を投入して下さい。センタービルへの攻撃が実行されており、それが阻止されていなければ、その任務を継続して下さい。しかしながら、他のユニットにはブルラン川を渡ってセンタービル攻撃を命ずる事はできません。防御拠点を占拠して保持して下さい。数的優位が達成されてから攻撃に移って下さい。

E: 総反撃

反撃(アクション D)に加えて次の事を実行して下さい。センタービルを攻撃しているユニットは反撃に加わる為、ブルラン川の南側に戻さなければなりません。ホームズ(Holmes)とイーウェル(Ewell)は西の浅瀬を守るように移動させます。そして、ロングストリート(Longstreet)の大規模旅団は反撃を支援する為に投入されます。

ソリテアに於いて、南軍がイニシアチブを持っている場合、南軍スタックは自動的に攻撃を命令されます。もし、南軍がイニシアチブを持っていない場合、南軍が攻撃の命令を受けていても、攻撃をしていない南軍スタックは「スタックとスタック」の原則を守らなくて構いません。

[10.0] 戦闘

[10.1] 戦闘の手順

戦闘は隣接するヘクスにいる相対するスタック同士で行われます。戦闘は、戦闘の開始時に於ける戦力ポイントを使って同時に行われます。スタックは 1 ターンに 1 スタックだけを攻撃しますが、どんなスタックでもターン中、1 個以上の隣接したスタックにより攻撃されます。スタックは 1 個以上のスタックから攻撃されたとしても、ターンあたり 1 回だけ防御(ヒットの為のダイス振り)する事ができます。もし、スタックが攻撃されるならスタックの全ユニットは防御側の一部としてカウントされます。

攻撃側/防御側の選択

攻撃側は目標スタックを選択し、どのスタックがどの目標を攻撃するのか明示します。一旦、防御スタックに対して全ての攻撃を行った後、次の防御スタックとの戦闘に移って下さい。

(ソリテア: もし、1 個以上の関連したスタックが隣接していたら、南軍スタックは最も弱い北軍スタックを最初に攻撃します。戦力が同じスタックの中では目標を阻んでいるか、地形効果の無いものから一つを選んで下さい)。

戦闘のイニシアチブ

イニシアチブを持っている側は、そのスタックが戦闘フェイズの間に攻撃をするかどうか決定します。イニシアチブを持たない側は、まだ攻撃していないユニットは攻撃をする事を選ぶ事ができます。もし、ユニットあるいはスタックが戦闘を始めるのなら、そのターン中では”攻撃側”とします。攻撃を受けているユニットは”防御側”とします(戦闘修整のセクションを参照)。

マクドウエルの遠巡
ブルラン川の南側にいる北軍ユニットは d6=5-6 で攻撃する事ができます。

(ヒストリカルノート: 直ぐに攻撃をしない理由は混乱した北軍増援の協調が旨くいかなかった事と、弱小な南軍に対しての砲撃を止めてしまったという疑わしい戦術を採った事によります)。

[10.3] ヒットの割り当て

ヒットの為にダイスを振る側は目標スタックのユニットの内、どのユニットが損害を受けるか決定します。もし、少ないヒットで目標ユニットが除去されても、全てのヒットは消費されます。どんな余剰のヒットも別のスタックに適用はされません。

(ソリテア: もし、可能であるなら北軍スタックに対するヒットは、このような敵ユニットを削除する様に割り当てて下さい。例えば、もし南軍スタックが戦闘のダイス振りで3つのヒットを得たなら、1、2または3つのSPが残された一個の北軍のユニット、又は目標スタックのユニットへ割り当てて下さい。さもなければ戦力ポイントが一番少ないユニットに対してヒットを割り当てて下さい)。

[10.4] ヒットの決定

相手に対するヒットは、戦闘するスタックの戦闘前に於ける戦力ポイント合計(両方の側)と、d6ダイスを振る事で決定されます。戦闘結果テーブルの射撃スタックのSP合計と、ダイス目を交差させて相手側に与えるヒットを参照して下さい。

明確化: 戦力ポイント

戦力ポイント(SP)はユニットの戦闘力を表します。付属している騎兵や砲兵を含みます。各ユニットのSPはゲームプレイシートに記載されています。ユニットに対するヒットは、ゲームプレイシートの最も高いSPを消す事により表示します。各戦闘の後に、新しいか、現在のSPを使います。例えば、スタックのユニットがターンで2度攻撃され、最初の戦闘でヒットが適用されると、それらのヒットは次の攻撃に於いてユニットに新しい現在の合計を与える為にSPの総数から引かれます。

ノート: ユニットが幾つかのヒットを得るに関わらず、それはターン開始時に持っていたSPで「射撃」します。もし、ユニットのSP総数がゼロに達したならユニットはゲームから取り除かれます。

[10.5] 戦闘ダイスの修整

もし、状況に当てはまるなら、ダイスを振る側の戦闘ダイスの目に修整を適用して下さい。

1. -1

もし、スタックが防御地形(目標スタックが丘、森にいる)にいる防御スタックを攻撃する場合。

2. -2

もし、スタックがブルラン川の浅瀬を越えて攻撃する場合。

戦闘結果テーブル						
d6 の目	「射撃」スタックの SP 合計					
	1-2	3-4	5-6	7-8	9-10	11-12
<1	0	0	0	0	0	0
1	0	0	0	0	0	1
2	0	0	0	0	1	1
3	0	0	0	1	1	1
4	0	0	1	1	2	2
5	0	1	1	2	2	3
6	1	1	2	2	3	3

列=# 数字は射撃スタックの SP

マス n=# 目標スタックが受けるヒット

[11.0] 後退チェック

[11.1] 後退チェックの手順

戦闘で双方のスタックが受けたヒットを比較して下さい。ヒット(損害)の最も大きいスタックは、後退チェックを行わなければなりません。もし、双方のスタックが受けたのヒット数が同じならば、後退チェックは実行されません。スタックの全ユニットと一緒に後退します。

次の戦闘を解決する前に後退チェックは実行されます。

残余:ターン中 2 回目か 3 回目の攻撃をしたスタックが、2 回目、3 回目の攻撃をした相手側についてヒットがゼロであればダイス振りはターンあたり 1 度だけになります。

後退チェックは d6 を振り、結果が 4-6 であれば 1 ヘクス後退します。

原則的にスタックは戦線の反対側に後退させます。対戦ゲームでは、反対側に後退できるヘクスが幾つかある場合、プレイヤーは何処に後退するか決めます。地形移動コストは後退では適用されません。後退するスタックは、相手側ユニットが占めるヘクス、又は浅瀬以外でブルラン川を越えて後退する事はできません。もし、スタックが、そのようなヘクスにしか後退できないのなら除去されます。

[11.2] 後退後の前進

戦闘の後に相手側が後退したら、後退しなかったスタックは後退、除去されスタックが無くなったヘクスに前進する事ができます。但し、攻撃で勝利したスタックだけです。

(**デザインノート:** “前進”は防御側が有効な地形や、有効な戦術的位置に移動する事を妨げる攻撃ルールです)。もし、そのターンに未だ戦闘に参加していない相手側スタックに隣接した場合、前進したスタックは攻撃の目標になる可能性があります。スタックの全ユニットと一緒に前進します。

(**ソリテア:** もし、攻撃的な命令を受けていた場合、後退、除去の後に南軍スタックは前進します。このルールの例外があります。南軍スタックは、このターンに戦闘に参加していない、より強い相手側スタックに前進して隣接するという事です。後退する南軍スタックは南軍にとって有利になるように戦線の反対側に移動させます)。

(**ノート:** ヒットによる SP の損失は、死亡、負傷、多数の敗走、低い士気と疲労による戦闘損失、そして落伍者を表しています)。

[12.0] 勝利テーブル

勝利条件で示された勝利が満たされないなら、プレイヤーは以下のテーブルを参照し勝者を決定します。

勝利テーブル	
北軍 SP の損失-南軍 SP の損失	結果
10 以上	南軍勝利
5 から 9	南軍辛勝
-4 から 4	引き分け
-9 から-5	北軍辛勝
-10 以下	北軍勝利

参考文献

1. Battle at Bull Run,

William C. Davis, Stackpole Books, 1977

2. The First Battle of Bull Run,

American Civil War Notebook Series, Carto Graphics, Inc, 1991

(付表)

ゲームプレイシート

ユニットテーブル

ユニット 開始ヘクス /登場ターン	ユニット名称	サイド (CSA が活動したら 丸印)	戦力 (受けたヒットは 高い値から消す)
1/1	Evans' Brigade	CSA	3 2 1
#	#	CSA	#
#	#	CSA	#
#	#	CSA	#
A/3	Burnside's Brigade	UNION	4 3 2 1
#	#	UNION	#
#	#	UNION	#
#	#	UNION	#

ターン/イニシアチブトラック

(ターンが完了したら印をする/ターンのイニシアチブを「C」又は「U」で表示する)

1	2	3	4	#	#	#	#	#	#

Copyright White Dog Games 2009. All right reserved.

Not for distribution or sale without permission of Whit Dog Games.