

Battle of Sharpsburg

Wayne Wesenberg, 1975

「シャープスバーグの戦い」(北軍呼称「アンティータムの戦い」)は 1862 年 9 月 17 日にメリーランド州シャープスバーグ近郊で行われた南北戦争での会戦を、二人のプレイヤーで戦術的に再現するものです。

コンポーネント:

地図一枚

25 個のカウンター(15 個は南軍、10 個は北軍)一式

ルール一式

図表一式

ダイス一個(付属されていません)

カウンター:

北軍は軍団規模、南軍は師団規模です。加えて小規模な砲兵と騎兵ユニットがあります。シンボルはユニットの歴史的な編成を代表しています。下側に書かれた数値は戦力(最初)と移動力(二番目)です。

初期配置:

プレイヤーは初期配置表に従いユニットを配置します。初期配置表により各ユニットを盤上に配置します。ユニットにはゲーム中の特定のターンに登場するものがあります。

ターン:

ゲームは 10 ターンです。北軍プレイヤーが各ターンの先攻です。各プレイヤーは 2 つのフェイズを実施します。

(1.) 各プレイヤーは自軍ユニットを、動かさない、幾つか又は全てを動かす事ができます; そして

(2.) 各プレイヤーは隣接したヘクスの全ての敵ユニットを攻撃する事ができます。

両プレイヤーのターンが終了したらターン記録表のターンマーカーを次のマスに移動させます。

移動:

南軍プレイヤーの移動フェイズ中には全てのユニットを移動させる事ができます。何れのユニットも移動力を超えて移動する事はできません。南軍プレイヤーは 1 ターンあたり MC 又は AN ユニットの何れか 1 個しか移動させる事ができません。

北軍プレイヤーの移動フェイズ中には 3 個軍団(軍団は全て歩兵ユニット)と全ての騎兵と砲兵ユニットを移動させる事ができます。もし、彼がダイスを 1 個振って偶数が出れば 4 個軍団を移動させる事ができます。

ユニットは浅瀬か橋を通らない限り小川ヘクスサイドを越えたり、ヘクスを飛び越えたり、敵ユニットが占領しているヘクスに移動して入る事はできません。地形による移動コストは地形効果表(TEC)に羅列されています。

戦闘:

戦闘は隣接したヘクスにある相対する敵ユニット間で行う事ができます。移動した方を攻撃側、移動しなかった方を防御側とします。攻撃側プレイヤーは攻撃するユニットの戦力を合計し防御側ユニットの戦力と比較します。比べたものは比率に直します。ダイスを 1 個振ります。そして、戦闘結果表(CRT)の指示に従います。戦闘結果は直ちに適用されます。

砲兵:

他のユニットとは異なる砲兵は射程内にあるユニットを、あたかも隣接ヘクスのユニットを攻撃するのと同様に「砲撃」する事ができます。「砲撃」の結果は通常の攻撃と同様な方法で与えられます。

南軍砲兵は 2 ヘクス離れたユニットを「砲撃」できます。北軍砲兵は 4 ヘクス離れたユニットを「砲撃」できます。

南軍砲兵は他の南軍ユニットが移動した時と同様に行動します。北軍砲兵は地図上に配置された後で位置を変える場合、牽引状態にする為に 2 ターン、移動に 1 ターン、そして射撃する前に展開状態にする為に 2 ターンを必要とします(訳者注: 北軍砲兵 2 個は展開状態で初期配置されるものと解釈する)。

砲兵ユニットは隣接したユニットを攻撃しなければなりません。「砲撃」が可能であったとしても同じターンに両方を行うことはできません。砲兵ユニットは「砲撃」時に於いては戦闘結果を被る事はありません。全ての戦闘は何れのユニットにとっても任意です。砲兵ユニットは町又は森ヘクスを越えて「砲撃」する事はできません。砲兵ユニットは防御では「砲撃」ができません。しかしながら、防御側に対する他のユニットの攻撃と共同で「砲撃」をする事はできます。

支配地域:

支配地域(ZOC)は各ユニットを取り囲む 6 つのヘクスを言います。ZOC は橋を越える場合を除き、小川ヘクスサイドを越えて展開しません。ユニットが敵 ZOC に進入した場合は直ちに停止し、そのターンは移動できません。次のターンに ZOC から離れる事ができますが、その敵 ZOC から他の敵 ZOC へ直接移動する事ができません。ユニットが敵 ZOC へ進入したら、そのユニットを攻撃する事ができます。自軍ユニットの ZOC は何れかのユニットに影響を与えません。

後退:

ユニットが後退を強制された場合は地図外、敵 ZOC 内、橋や浅瀬を除き小川ヘクスサイドを越えて後退する事はできません。

スタッキング:

北軍プレイヤーは 1 個軍団と幾つかの騎兵、砲兵ユニットの両方が何れかを 1 ヘクス内にスタックする事ができます。南軍プレイヤーは 2 個師団と幾つかの騎兵、砲兵ユニットの両方が何れかになります。

勝利:

10 ターン終了時にシャープスバーグの両ヘクスを占領している陣営は 10 勝利ポイント(VP)を得ます(ゲーム開始時は南軍占領下にあるものとします)。各プレイヤーは除去した各敵ユニットの戦力につき 1VP を得ます。ゲーム終了時に、より多くの VP を得たプレイヤーが勝利します。

戦闘結果表(CRT):

AE 攻撃側除去

DE 防御側除去

AR 攻撃側 1 ヘクス後退; 可能な限り置き直す

DR 防御側 1 ヘクス後退; 可能な限り置き直す

EN 交戦中、攻撃側は次のターンで再度ダイスを振らなければならない

EX 防御側除去; 攻撃側は全て額面の値で防御側と等しい損失を適用される

地形効果表:

下記の地形効果表(TEC)には地形のタイプ、進入又は通過する際の移動コスト、防御側の戦闘倍数が示されている。オリジナルの表は描画テンプレートが一般的に六角形ではなく八角形を含んでいた為に、地形タイプ例では八角形を使いました。

地形タイプ	移動コスト	戦闘効果
平地	1	効果無し
尾根	越える際に MP に 1 を加える	尾根越しの場合、防御側 2 倍
町	1	防御側 2 倍
森	1、進入に 1 ターンを費やす	防御側 2 倍
小川	通過禁止	
橋	1(越える際に MP に加える)	防御側 2 倍
浅瀬	越える際に MP に 1 を加える	防御側 2 倍
道路	1、他の地形を無視	効果無し

カウンター:

合計で 26 個のカウンターがあります。15 個は南軍です。10 個は北軍です。1 個のゲームターンマーカーがあります。南軍の歩兵ユニットは全て師団です。北軍の歩兵ユニットは全て軍団です。

(カウンター一覧省略)

初期配置:

下記の表にはユニットの初期配置が示されています。配置ヘクス、到着ターンが含まれています。

(表省略)

ターン記録表:

全 10 ターン

北軍増援: 2、5、7 ターン

南軍増援: 2、8 ターン

(表省略)