

The Battle of Manila Bay

概要

これはマニラ湾の戦いに関するゲームである。ゲームをする為に必要とされるカウンターおよび地図が全て含まれている。これは、Paperworlds.com のヒストリカルシリーズウォーゲームの一部である。最終的な目標は個人が歴史上の行動および what if をシミュレートすることができるよう一連の歴史上有名なゲームを作成することである。

歴史上の戦い

歴史上に於けるマニラ湾の戦いは合衆国にとってのターニングポイントであった。これは、キューバでの抗議の為に行われた宣戦への道筋において予想されていた。戦いは 1898 年 5 月 1 日に起こった。アメリカ艦隊のゴールはキューバへの如何なる潜在的な増援をも破るために合衆国西岸を脅かすことができないように、スペイン太平洋艦隊を撃破することであった。全体として戦いは合衆国的一方的な勝利であった。合衆国の兵士は生命をほとんど失わなかった。また、彼らは任務を達成した。

合衆国艦隊の指揮官はデューイ提督であった。スペイン艦隊の指揮官はモントーホ提督であった。

この戦いの最初の砲撃はデューイがスペイン艦隊を発見できなかった為、マニラから航海した後にキャビテへ出航した午前 5 時 40 分であった。最初に砲撃を行った艦は U.S.S. Olympia であった。

アメリカ艦隊の当日に於ける主要な戦術は、できるだけ多くの武器を発射する為に敵艦の前を 1 列に通過することであった。これは、約 7 ノットの速度での戦闘が約 5 回行われた。

戦闘中、スペイン艦隊は個々に敵の戦列に突撃を試みたが、繰り返し制圧下に置かれ退却した。戦闘の顕著な例は De Austria が行った Olympia への突撃であった。

朝の 7 時 30 分から 2 時間後に戦闘の大勢は明らかになった。デューイは Olympia の主砲が僅か 8 回の射撃しか左翼に対して行っていない事を知った。よって、デューイは朝食の為に敵艦の射程内で停止するよう艦隊に命じた。旗艦が破壊され損害を受けた為、この一瞬の静寂の間に (Isla) De Cuba が新しい旗艦となった。その間、スペイン艦隊の他の艦は停止していた。Don Antonio De Ulloa は故障していたので総員退艦の後に沈められた。Castilla は炎上しており放棄された。 (Isla) De Luzon は砲を取り外した。そして、Marques Del Duero は酷い損害を受けていた。スペイン艦隊の提督は湾内へ退くように命じた。

その間に、デューイは損害の報告を受けた。その報告ではアメリカ軍の死者は無く、9 人だけが負傷したとされていた。午前 11 時 16 分に合衆国軍は Olympia に代わり Baltimore で攻撃を再開した。Baltimore は海岸砲台に発砲し始め、それらを素早く沈黙させた。その間に、合衆国軍は敵艦を追撃し続け最終的にスペイン艦隊を破った。結局、スペイン軍は殆どの艦隊と 381 名の人員を失った。

ルール

・カウンター

カウンターは 5 つの概念を持っている。最も大きなものは艦艇の描写である。これらはシルエットで描かれており、あなたにとって艦船に見えるようにする目的がある。最初の数字は装甲値である。二番目は砲撃力。最後の数字は速力である。最後のものは艦名である。いくつかの艦名はカウンター上で短縮されていることに注意。

・ターンの順序

各ターンは下記の表の通り:

1. アメリカ艦隊の移動/射撃
2. スペイン艦隊の移動/射撃

移動-

各艦艇は 1 ターンあたり最大値まで移動できる。数値の範囲内で遅くしたり速くしたりして移動ができる。またはスペイン艦隊の例のように全く移動しなくてもよい。艦艇は緑色の各ヘクスに進入できない。もし、それらが進入したら海岸に座礁したことになり、ゲーム中は移動できなくなる。しかしながら、それらは今まで通り射撃はできる。3 損害を受けている艦船を通過して移動することができる。

選択上級ルール:

2 ユニットが 1 ユニットの射程内にある場合、他の艦船を攻撃する際に 2 ユニットはダイスロールを組合わせることができる。従って、1 ユニットが 9 個のダイスを持っており、別の中のものは 6 個である場合、それらが 15 個に組合せられる。しかしながら、攻撃が行なわれるユニットから 2 ヘクス離れる毎に 1 個のダイスを取り去る。従って、もし 2 ユニットが 4 ヘクス遠方なら 13 個でダイスロールを行なうことになる。

射撃-

各ユニットは 1 ターンあたり一回射撃することができる。戦闘の際に艦艇上にある二番目の数値を参考する。あなたは、その値で D6 を行なう。Olympia の場合は 9d6 を行うことになる。1 がでたダイスの数を合計する。ロールの結果が 1, 1, 1, 3, 4, 5, 5, 4, 3 とする。あなたは 3 を得る。この数を敵艦の一番目の数値より高いかどうかを見る。この

状況では3である。敵艦が1であれば敵艦に打撃を与えたことになる。その艦船は損害を被る。ユニットは9ヘクスの範囲内の目標まで射撃できる。しかしながら、ユニットは陸地を挟んで別のユニットを射撃することはできない。ユニットは別のユニットを通過して射撃することができない。それは、射撃する1ユニットの射線上に何かがある場合、自軍艦隊の艦艇を通過して艦艇から他の艦艇に射撃をしないことを意味する。同じ様に、他の艦艇への命中は直接の射線により得られる。

使用不能-

艦艇が3回命中を受ると使用不能になる。この艦艇は沈みかけているか、戦闘の終わりに修理が必要となる。

沿岸-

沿岸に戦闘を開始する前にスペインの手で沿岸砲兵を配置する。それらは同じ射程で射撃できる。しかしながら、それらは移動力がXである。つまり、それらは移動できない。

戦闘序列

・合衆国

Olympia - 旗艦

Baltimore

Raleigh

Boston

Concord

Petrel

McCulloch

Nanshan - 輸送/補給船

Zafiro - 輸送/補給船

・スペイン

Reina Cristina - 旗艦

Castilla、Isla De Cuba

Isla De Luzon

Don Antonio De Ulloa

Don Juan De Austria

Marques Del Duero

El-Cano

Argos

General Lezo (カウンター上には Lezo と表記)

沿岸要塞 (3)

シナリオ

・歴史上の戦い

合衆国

Olympia - 旗艦 - 0095

Baltimore - 0105

Raleigh - 0104

Boston - 0103

Concord - 0102

Petrel - 0101

McCulloch - 0092

Nanshan - 輸送/補給船 - 使用しない

Zafiro - 輸送/補給船 - 使用しない

スペイン

Reina Cristina - 旗艦 - 0098

Castilla - 0088

Isla De Cuba - 0077

Isla De Luzon - 0067

Don Antonio De Ulloa - 0068

Don Juan De Austria - 0078

Marques Del Duero - 0089

El-Cano - 0049

Argos – 0040

General Lezo – 0079

沿岸要塞 (3 または 4) – 0057/0028/0070

目標:

合衆国艦隊は 15 ターンまでに敵艦隊を撃滅すること。スペイン艦隊は生き残ること。もし、スペイン艦隊がゲーム終了までに 4 隻を超えていた場合、合衆国艦隊の敗北とする(弾薬を使い果たした)。

・バリエント - 我等が輸送船!「仮想設定」

目標はキャビテの港から 0002 まで合衆国輸送船を移送させることである。船は何れも破壊されないこと!

合衆国

Olympia 0042

Petrel 0079

McCulloch 0069

Nanshan – 輸送/補給船 – 0070 (ドック内)

Zafiro – 輸送/補給船 – 0070 (ドック内)

スペイン

Reina Cristina – 旗艦 – 0091

Castilla – 0082

Isla De Cuba – 0122

Isla De Luzon – 0111

Don Antonio De Ulloa – 0071

もし、スペイン艦隊が全ての敵艦艇を沈めればスペイン艦隊の大勝利。もし、それらが商船を沈めただけならば単なる勝利である。

引用

<http://www.spanamwar.com/mbay.htm> Data for units, units pictures and the map is based off work on this site.

ユニット、ユニット画像および地図のデータは <http://www.spanamwar.com/mbay.htm> サイトの研究による。

ノート

これはフリーのウォーゲームである。公開と配布は自由である。それは課金の為に他のウェブサイトに置かれるべきではない。許可による出版。

私は完全な史的正確さを要求していない。代わりに、このゲームは現実に基づく。しかしながら、多くの位置、および軍隊の行動、兵力について史実に於ける周知の事実に基づいた決定しなければならなかつた。従つて、変更は歓迎する。また、新しいシナリオあるいは、より正確な数値は大変な助けとなる。

<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/2.0/>