

ゲティスバーグの戦い 特別ルール

はじめに

ゲティスバーグは、アメリカ南北戦争の極めて重要な転機として知られています。この重要な戦いは、リー将軍にとって戦争に勝利するための最後にして最高のチャンスでした。リー将軍がここで大勝すれば、リンカーン大統領を退陣に追い込み、北部は南部の独立を認めることになったかもしれません。ほぼ互角の2つの軍隊による会戦は、緊張感のある古典的なボードゲームになるでしょう。

歴史的背景

1863年、チャンゼラーズヴィルの会戦での見事な逆転勝利の後、リー将軍は北部への侵攻を開始し、主導権を握りました。残念なことに、石壁ジャクソンはこの新しい戦役に参加することはありませんでした。彼はチャンゼラーズヴィルの会戦で負傷し、死亡しました。石壁ジャクソンを失って、リー将軍は自軍を3個軍団に再編成しました。これにより、リー将軍の軍隊の3分の2が新しい軍団長の指揮下に置かれることになりました。

ブランディ・ステーションでの北軍騎兵隊の奇襲に困惑したスチュアート将軍は、ポトマック軍の周りを一周して復讐しようとしていました。そのためスチュアートの騎兵隊がゲティスバーグに到着したのは、戦いがかなり進んだ後だった。

この影響は大きいものでした。リー将軍は敵地での作戦においてスチュアートの騎兵隊という目を失って動きが鈍ってしまったからです。ビューフォード将軍率いる北軍騎兵隊はスチュアートの騎兵隊に妨害されることなく、リー将軍の軍隊の急速な集中を妨げる重要な遅延行動をとることができました。

これによる遅れは初日以降ひどくなっていき、これを受けて北軍のミード将軍はパイブクリークにあら

かじめ準備していた陣地に後退してリー将軍の軍隊を迎え撃つのではなく、全軍をもってゲティスバーグでリー将軍と対決することを決断しました。「ここで戦うのもいいかもしれない」と。

クリーク

地図上にあるすべてのクリークは小川として扱います。このシナリオの地図に川はありません。

司令部のレーティング

両軍とも3です。

戦闘の順番は北軍プレイヤーが決定します。

道路移動隊形

道路移動隊形で移動している間、歩兵と補給段列の隊列はのびます。ユニットの後方に空白のユニットを配置し、道路移動隊形によって隊列がのびていることを表します。



両軍ともユニットあたり1個の空白ユニットを配置します。

これらの数値は小道路に適用されます。

主要道路は小道よりも大きな能力を持っています。主要道路の場合、両軍とも道路移動隊形になっても隊列は延びません。

道路移動隊形のユニットの後ろに続く空白のユニットを攻撃することは、その駒を攻撃することと同じです。

勝敗の決定

このシナリオは通常の最大2日間とは異なり、3日間となっています。

プレイヤーは3日間を通してプレイすることもできますし、1日ごと

のシナリオをプレイすることもできます。

このシナリオは第1ターンから開始します。

このシナリオにおいて、攻撃の責任は南軍にあります。戦役の、そして戦争の勝利のためにはここで決定的な勝利を収めなければなりません：北軍を潰走させるか、撃破するか、撤退させるかさせなければなりません。

北軍は南軍の攻勢を止めなければなりません。リー将軍の軍隊をここで食い止め、ボルチモアとワシントンを守らなくてはなりません。そのため、北軍は夜間の撤退を選択することはできません。

増援のオプション

石壁ジャクソン

もし石壁ジャクソンがチャンゼラーズヴィルの会戦で死んでなかったら？ もし彼がゲティスバーグの会戦に参加していたら？ 戦いはどうなったでしょうか。最も短く、最もシンプルな答えは、ゲティスバーグの会戦は起きなかっただろうというのですが、ここでは2つの可能性を示します。

可能性1 ジャクソンがチャンゼラーズヴィルで撃たれたり怪我をしたりしなかった場合：石壁ジャクソンはこの戦役に対して、史実とは非常に異なった考えを持っていました。彼はリー将軍と密接に働いていましたので、彼の影響力は、作戦全体を大きく変えた可能性が高いと考えられます。石壁ジャクソンは、北部のペンシルバニア州の石炭生産をターゲットにしたゲリラ作戦を推進していました。彼はこれを焼き払うか爆破して、北部の経済を麻痺させる計画を持っていました。これは魅力的な作戦で、もしこれが採られていれ

ば、北部の1863年戦役の展開に大きな影響を与えたと考えられます。ゲティスバーグの近くで両軍が対決する可能性はほとんどありません。そのため、私たちが用意したマップでこの場合の戦いをゲームとして再現することはできません。しかし、この可能性は戦役規模や戦略的規模のゲームでは、非常に興味深いものと思われま

可能性2 ジャクソンはチャンゼラーズヴィルで撃たれて負傷したが、その後回復した場合：この場合、石壁ジャクソンは1863年戦役の途中でリー将軍の北ヴァージニア軍と合流することができたでしょう。この場合、戦役の戦略や作戦の全体を再構築する時間は残されていません。賽はすでに投げられているのです。北軍のポトマック軍が接近中で、接触は間近です。とは言え、リー将軍には、自身の北ヴァージニア軍を前年までのように洗練された2軍団体制に再編成する時間は残されていません。これによって、コミュニケーションと実行のスピードが向上します。彼は、カーライル、ハリスバーグ、ヨークに石壁ジャクソンを送り込めます。ロングストリート将軍はチェンバースバーグ周辺に留まり、東への移動を検討します。このシナリオでは、7月1日にゲティスバーグで両軍が衝突し、初日こそ史実と同じような状態ですが、会戦の勃発を聞いて、石壁ジャクソンは北方から史実よりもはるかに速く戦場に駆けつけます。この仮定を試してみる場合、石壁ジャクソンの戦闘序列と増援スケジュールを使用します。

スチュアート

もう1つの大きなWhat ifがあります。それはJEBスチュアート将軍についてです。スチュアート将軍の騎兵隊が史実よりも適切に機動したと仮定します。この場合、スチュアート将軍の騎兵隊がより早く先頭に参加し、北ヴァージニア郡全体の動きもより適切なものになるでしょう。この仮定を試してみる場合、ス

チュアートの戦闘序列と増援スケジュールを使用します。

デザイナーズノート

私はいつも、初期のウォーゲームの主な売りは「もしも」が試せることだったのに、多くのゲティスバーグのゲームには、歴史上の2つの大きな「もしも」が含まれてこなかったのはおかしいと思っていました。本当におかしいですね。

この戦役において、ミードはゲティスバーグでの決戦を意図していませんでした。この戦いがゲティスバーグで起きたのは偶然の産物だったのです。北軍はパイプクリーク沿いのもっと南方で防衛のため陣地を準備していました。レイノルズ将軍の軍団が、ゲティスバーグで遅滞防御を開始し、それが思った以上にうまくいったので、ポトマック軍を率いるミード将軍が決心を変更してゲティスバーグに全軍集結を命じたのです。「ここで戦った方がいい

(We might as well fight it out here.)」と。

What ifシナリオを作成するにあたり、石壁ジャクソンやスチュアート将軍を第1日目の最初から登場させることも考えられます。しかし、それではこのマップを用いたシナリオは成立しなくなると考えられました。おそらく南軍はCemeteryとCulp's Hillを活発に転戦することになるでしょうし、その後、北軍は防御を固めるのによい場所を得ることができないでしょう。このような状況であれば、ミード将軍は間違いなく第1日目の夜、パイプクリークまで後退したでしょう。そして、決戦はマップの外、もっと南で行われたことでしょう。

そのようなわけで、石壁ジャクソンやスチュアート将軍は、Pub BattlesのゲティスバーグにWhat ifシナリオで示されたような形で登場します。実にいいですね！北軍は彼らを含む北ヴァージニア軍をこの地で食い止めることは難しいかもしれませんが、それでもこれらのシナリオはプレイする上で魅力的です。古くから数々の名作を生んできたゲ

ティスバーグの戦いに新しい息吹と興奮を与えてくれます。What ifシナリオはゲティスバーグですが、非常に異なる戦いです。見慣れたものでありながら、同時に今までプレイしたことのないようなものでもあります。

史実シナリオとWhat ifシナリオでは、目標は同じですが、タイミングと順序がすべて変わってきます。マクファーソン・リッジに南軍よりも先に着き、防御を固めることはできないでしょう。ヘックはセミナリー・リッジでかるうじて防戦につとめたとしても、駆逐されてしまうでしょう。ハワードはゲティスバーグの街の北に防衛線を構築することはできないでしょう。彼は南軍より先にセメタリーヒルに着けるかもしれませんが、それにはラッキーが必要です。さて、この全てが異なる状況であなたはどうか決断し、行動しますか？

私にとって、これこそがウォーゲームなのです。決断することです。立ち尽くすか？退却するか？攻撃的になって反撃に出るか？これがどれほど重要なことか言い尽くせません。あなたは、本物の将軍がするように、全く新しい戦いに直面しているのです。

ゲティスバーグをテーマとするさまざまなゲームをプレイすることで、あなたはこの戦いを「知る」ことができます。まずマクファーソン・リッジで防御し、それから、ここら辺りまで押し戻されるだろう。そして、ここから先は地獄のように戦い、一歩も譲らない。全ては予定された戦略だ。予定より遅れているときは、それがわかることでしょう。うまくいっているときも同様です。ゲティスバーグの戦いをテーマとするゲームを繰り返しプレイすれば、このような比較を行う基礎となるベンチマークを体得することができます。あるテーマのゲームにそうしたベンチマークを体得するのは快適なことです。

What ifシナリオでは、最初は誰もそうしたベンチマークを体得していません。何も知らず、何でも可能、

すべてが未知数なのです。勝っているのか負けているのか。遅れているのか、進んでいるのか？ 次はどこに行くべきなのか？ それは可能なのか、それとも愚かな行為で時間の無駄なのか？ すべてが、すべてのことが可能なのです。

Credits

Design: Marshall Barrington

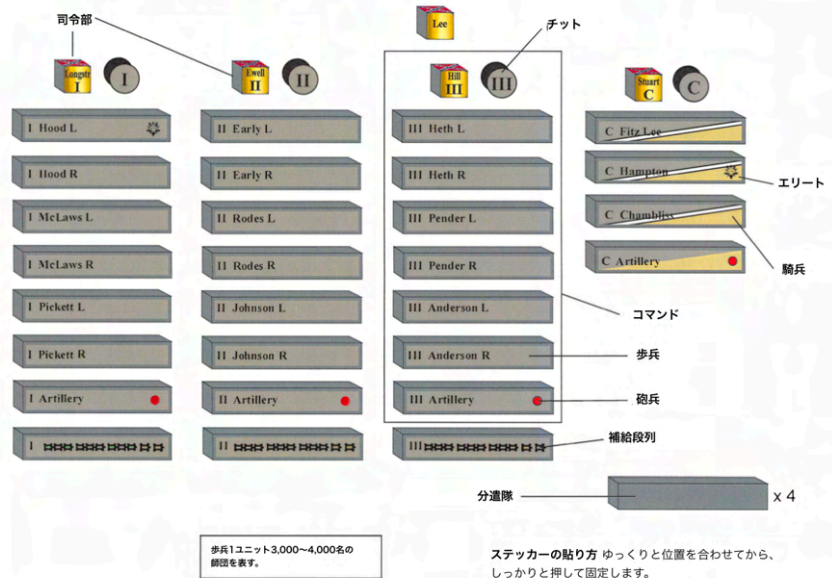
Development: Yvonne Sparrowsmith aka "god"

Graphics: Marshall Barrington

Play Testing and consulting: Mike Strand, Barry Kendall, Mark Kwasny, Mark Stice, Isaac Montgomery.

日本語訳：窪田好男

北ヴァージニア軍 戦闘序列



ポトマック軍 戦闘序列



第1日目 セットアップと増援

Turn 1

- III Herb L.
- III Herb R.
- III [REDACTED]

Turn 3

- III Pender L.
- III Pender R.
- III Artillery

Turn 4

- Lee

Turn 7

- II Johnson L.
- II Johnson R.
- II Artillery
- III Anderson L.
- III Anderson R.

Turn 8

- I Hood L.
- I Hood R.
- I McLaws L.
- I McLaws R.
- I [REDACTED]

Turn 3

- I Rowley

Turn 4

- Swell
- II Rodes L.
- II Rodes R.

Turn 5

- II Early L.
- II Early R.

開始時から使用するチット



北軍セットアップ
BufordとPleasantonha
ここに配置します。



Turn 1

- I Robinson
- I Wadsworth
- I [REDACTED]

Turn 3

- XI Barlow
- XI Schurz

Turn 4

- XI Steinwehr

Turn 7

- III Birney

Turn 8

- III Humphreys

Night

- II Gibbon
- II Hays
- II Caldwell

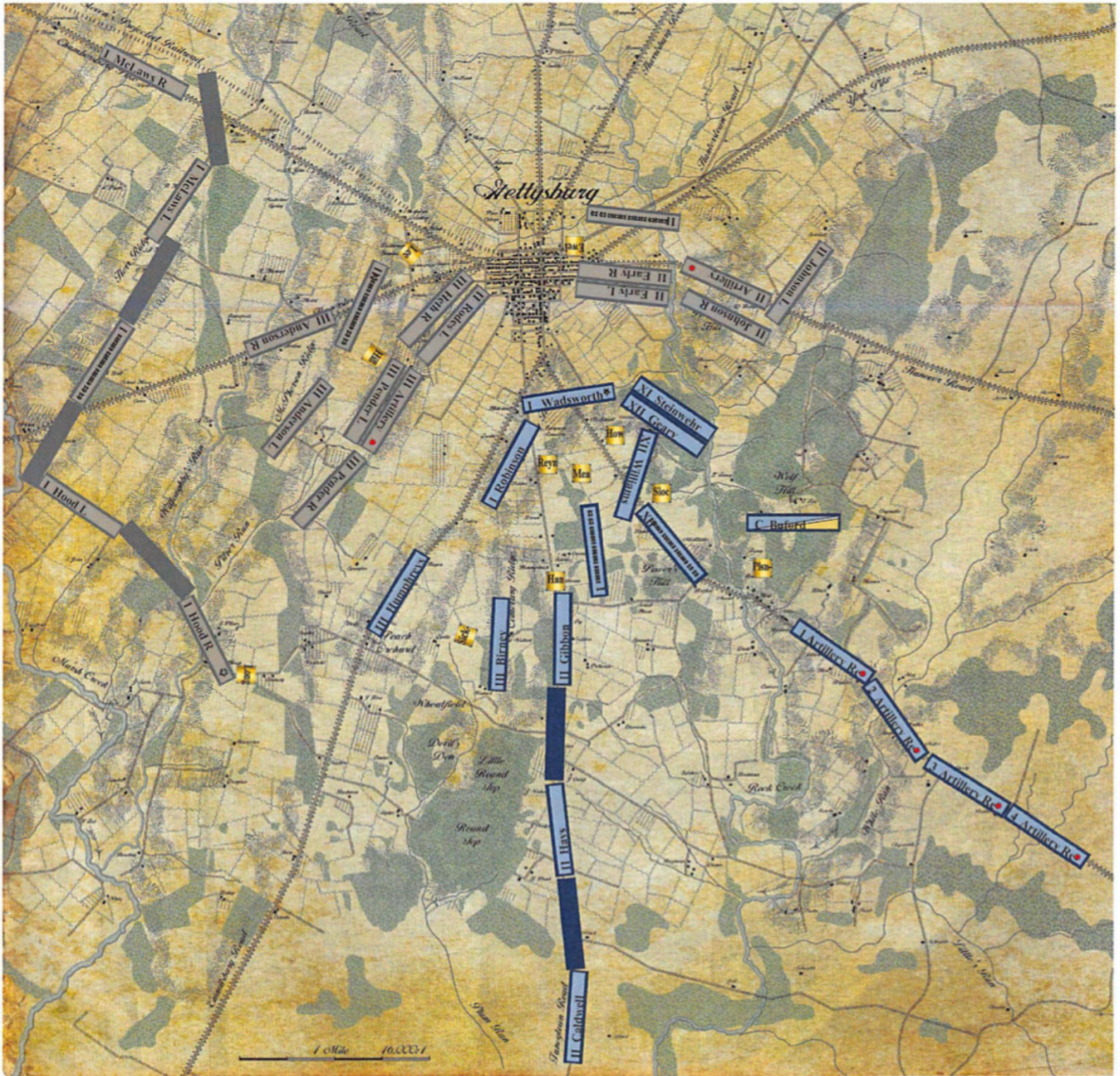
Turn 7

- XII Geary
- XII Williams
- XII [REDACTED]

Night

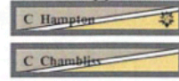
- Artillery Reserve 1
- Artillery Reserve 2
- Artillery Reserve 3
- Artillery Reserve 4

第2日目 セットアップ

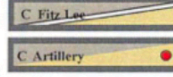


第2日目 増援

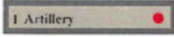
Night



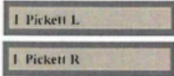
Night



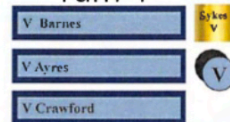
Turn 1



Turn 5



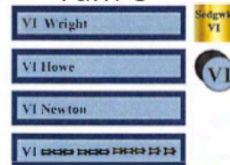
Turn 1



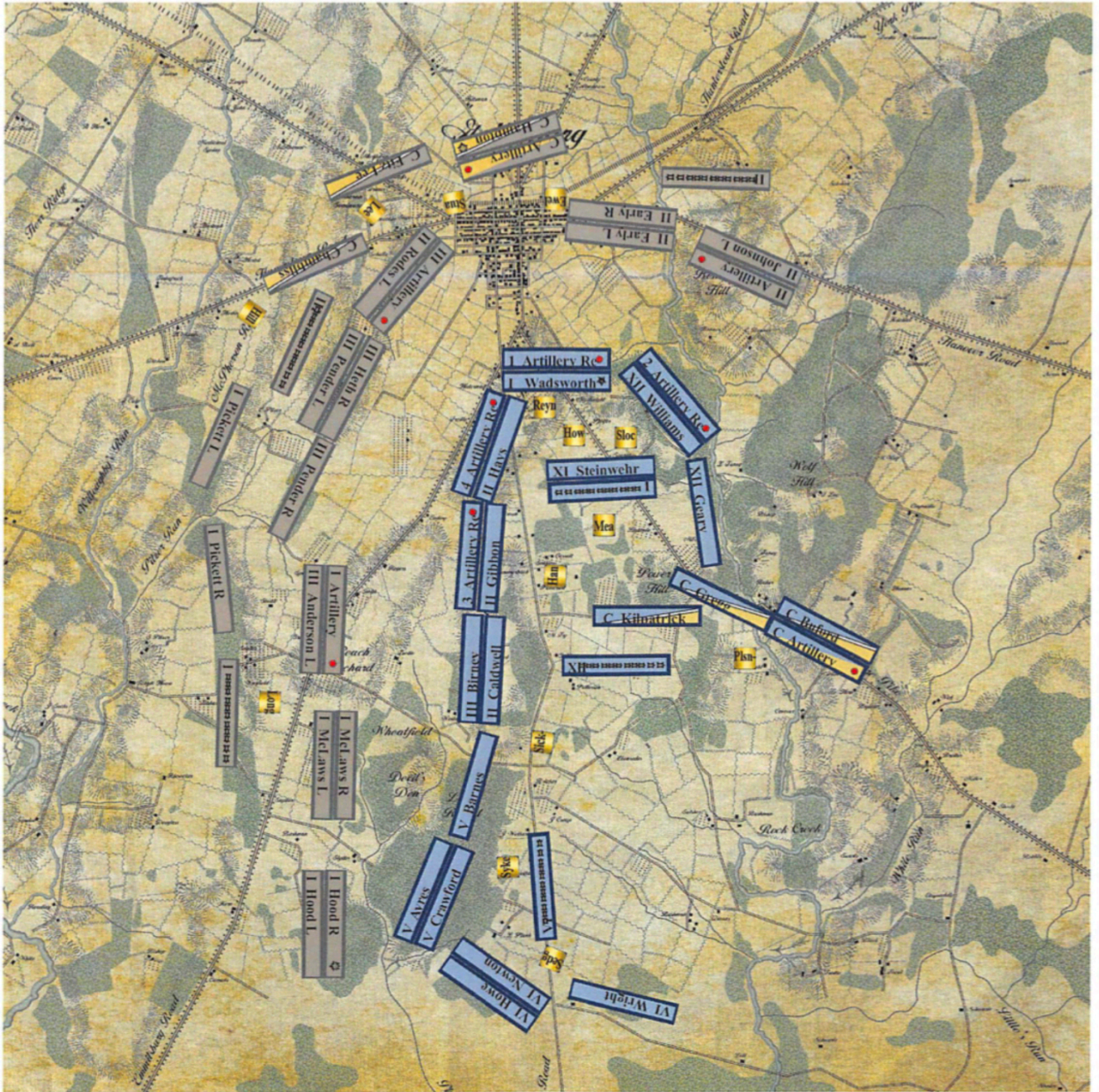
Night



Turn 6



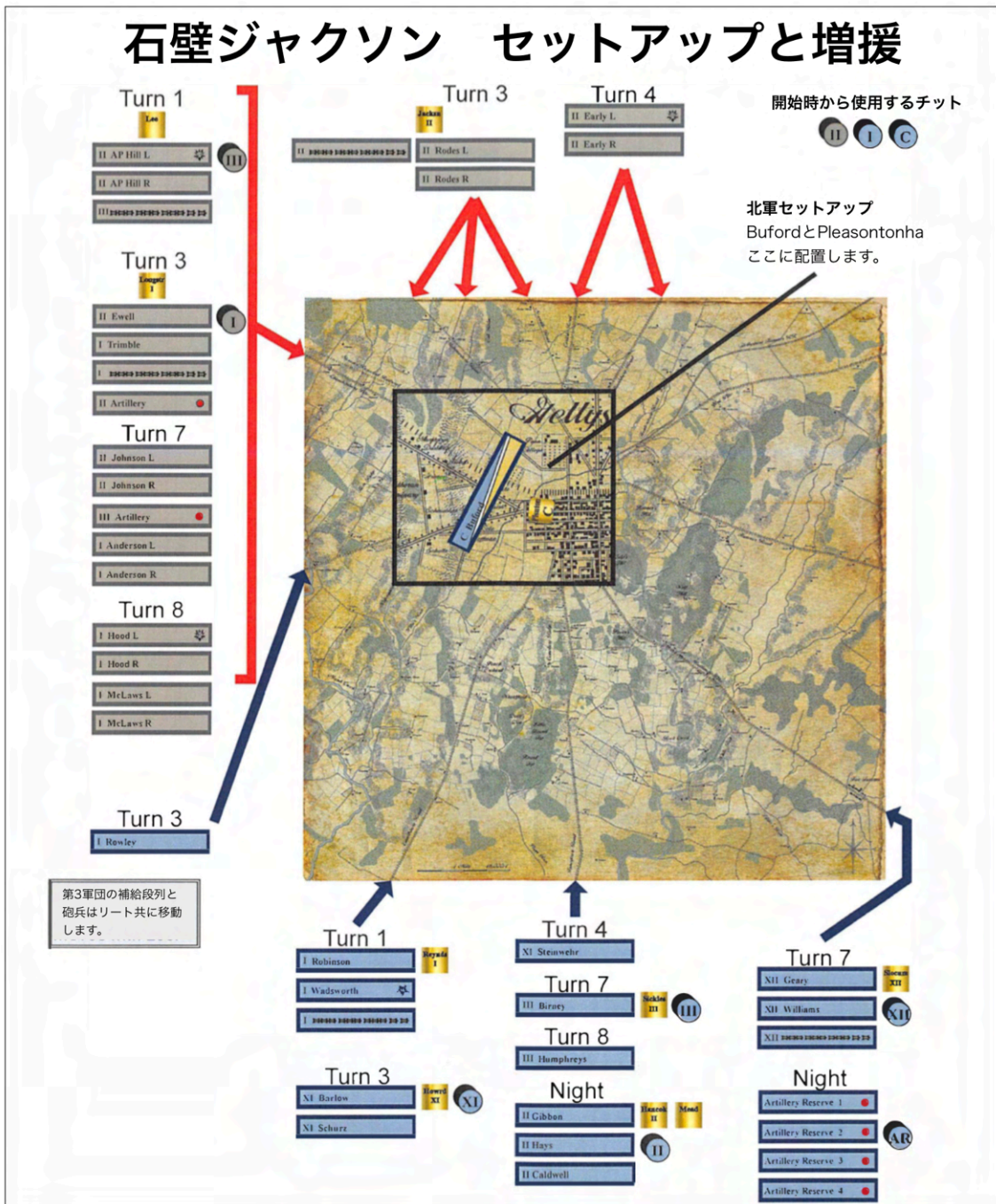
第3日目 セットアップ



北ヴァージニア軍 with 石壁ジャクソン 戦闘序列



石壁ジャクソン セットアップと増援



スケジュール セットアップと増援

