

# 1776 シナリオ#1

## カナダ侵攻 1775年

**背景:** 1775年5月10日のタイコンデロガ要塞陥落は、アメリカ軍にカナダへの前進路を開いたが、臆病な議会は6月中旬になるまで、スカイラー将軍が示唆するいかなる作戦—もしも実行可能であれば、カナダを「第14の植民地」にすることも望めただろう—も許可しなかった。長すぎる準備期間を置いた9月、スカイラーの2回目の指揮の下、部隊と小艦隊による北方のシャンプレーン湖で作戦が開始された。最初の戦略目標は、イギリス軍正規兵とカナダ人民兵によって頑強に保持されたセント・ジョンズだった。この期間中の9月25日、イーサン・アレンはモントリオールを攻撃して失敗した。一方、ウェスタン要塞から開始したアーノルドの強行軍は、戦役における全く見当違いな戦略であることが明らかになった。

**開始時 1775年9月**

### イギリス軍

2BR、1/TM、1F : St Johns  
1BR、1/TM、1M、(1/B\*) : Montreal  
1/TM、1A、1/S、1/F : Quebec  
(3/D\*) : どこかに

### アメリカ軍

5/RM、1/A、1/S、1/F、(2/B\*) : Ticonderoga  
2/RM : Albany

### 増援/タイム記録欄

9月(1)～3月(7) ターンまで

### アメリカ軍 (最初に移動)

10月(2) : 2/RM、1/S : Ft. Western  
11月(3) : 2/RM、1/S : Albany  
12月(4) : 2/RM : Albany  
1月(5) : 1/RM、1/S : Albany

### イギリス軍

10月(2) : 1/TM : マップボードの北東端  
11月(3) : 1/TM : Montreal  
12月(4) : 1/TM : Quebec  
1月(5) : 2/TM、1/S : Quebec  
2月(6) : 1/TM : マップボードの北東端

### 勝利条件

**イギリス軍:** イギリス軍プレイヤーは、以下のいずれかにより勝利する。:

- 少なくとも1BR又はTM戦力ポイントで Quebec の港湾を占領している。又は
- 少なくとも1BR又はTM戦力ポイントで St. John の要塞を占領している。又は
- 1776年3月ターンの終了時に、少なくとも1BR又はTM戦力ポイントで Quebec 占領し、そこにアメリカ軍戦闘ユニットがいらない。

**アメリカ軍:** アメリカ軍プレイヤーは、1776年3月ターンの終了時に、Montreal、St. John の要塞、Quebec に敵戦闘ユニットがいなければ勝利する。

ゲーム終了時に発生している他のいかなる状況も引き分け。

### 推奨選択ルール

- 裏返し/デコイ・カウンター: イギリス軍戦闘ユニットは裏返して移動し、シナリオ開始時に3枚のデコイ・カウンターを受け取りどこかに置く。
- 平底舟: 「開始時」の指定に従ってボード上に置く。
- 強行軍: 両陣営は、強行軍選択ルールを使用できる。

### プレイのエリア

マップボードの北部セクションを使用する。加えて、全てのユニットは、Albany～Unadilla ヘクス列以内に留まらなければならない。

### 特別ルール

- 王党派民兵: 全てのイギリス軍増援は、St. Lawrence 川の北に登場しなければならない。もしも指定された町ヘクスがアメリカ軍戦闘ユニットによって占められていたら(要塞の内部又は外部)、増援は以下のマップボード端から登場しなければならない。:
  - Quebec への到着が予定されていたユニットは、マップボードの北東端から登場しなければならない。
  - Montreal への到着が予定されていたユニットは、マップボードの北端から登場しなければならない。
- Quebec 砲兵: Quebec 内で開始している砲兵ユニットは、決して移動できない。
- St Johns : St Johns で開始している全イギリス軍ユニットは、要塞の内部でゲームを開始しなければならない。
- 要塞: Ticonderoga、St Johns、Quebec の要塞は、ゲームの間には破壊できない。

# 1776 シナリオ#2

## サラトガ戦役 1777年

**背景:** 1777年のサラトガ戦役で最高潮に達したイギリス軍の三方  
向攻撃は、理論上はハドソン川〜シャンプレーン湖軸線の植民地を  
切断するはずだった。3つの独立した、しかし恐らくは同等の派遣  
軍がオスウィーゴ、セント・ジョンズ、ニューヨークシティからオ  
ルバニーに集中した。しかし、重大な情報伝達の支障がついに作戦  
を台無しにした。ニューヨーク派遣軍は一斉攻撃に失敗し、オスウ  
イーゴ派遣軍はスタンウィクス要塞で止められ、バーゴインの派遣  
軍は大陸軍部隊の集中攻撃を受けて屈服した。

**開始時** 1777年5月

### イギリス軍

14 BR、1/I、2/A、1/S、(2/B\*) : St Johns  
1/BR、1/F : Oswego  
36/BR (E)、1/A、2/S : New York

### アメリカ軍

4/CA、1/A、1/S、1/F、(1/B\*) : Ticonderoga  
1/RM (E) : Mt. Independence  
1/CA、1/RM、1/F : Ft. Stanwix  
1/S : Albany  
1/CA、1/F : West Point  
1/CA、1/RM、1/F : Ft. Constitution  
8/CA (E)、4/RM、1/A、1/S : Morristown  
2/RM : Philadelphia  
(3/D\*) : どこかに

### 増援/タイム記録欄

5月(1) ~ 11月(7) ターンまで

### イギリス軍 (最初に移動)

6月(2) : 1/S : Montreal  
7月(3) : 1/BR、1/I、1/S : Oswego  
10月(6) : 1/BR、1/S : New York

### アメリカ軍

6月(2) 2RM : Albany  
7月(3) 2/CA : Albany  
8月(4) 6/CA、4/RM、1/S : Albany  
9月(5) 6/CA、1/S : Albany  
10月(6) 4/RM : Albany

### 勝利条件

**イギリス軍:** イギリス軍プレイヤーは、1777年11月ターンの終了  
時に、以下の6箇所の5つを少なくとも1友軍戦力ポイントによっ  
て占めていることにより (敵のユニットの存在にかかわらず) 勝利  
する。:

PHIRADELPHIA	WEST POINT*	FORT STANWIX
NEW YORK*	ALBANY	TICONDEROGA*

注記: これらの5つの町は、New York、West Point、Ticonderoga  
に加えて、残っている3箇所の2つを含まなければならない。

**アメリカ軍:** アメリカ軍プレイヤーは、イギリス軍の勝利条件を妨  
げることで勝利する。

### 推奨選択ルール

- 1) 裏返し/デコイ・カウンター: アメリカ軍戦闘ユニットのみが  
裏返しで機能する。アメリカ軍プレイヤーは、3枚のデコイ・カウ  
ンターを使用でき、シナリオ開始時にどこにでも配置できる。
- 2) 平底舟: 「開始時」の指定に従ってボード上に置く。
- 3) 強行軍: 両陣営が強行軍選択ルールを使用できる。

### プレイのエリア

マップボードの北部セクションの全てが使用される。

### 特別ルール

- 1) イギリス軍の海上移動: イギリス軍プレイヤーは、以下の方法  
でゲーム毎に1「侵攻」を行うことが認められる。:  
a) イギリス軍プレイヤーは、30戦闘戦力ポイントと/又は非戦  
闘カウンターまでを、New York City からアメリカ軍戦闘ユニット  
が占めていないいずれかの沿岸ヘクス又は港湾ヘクスに移動できる。  
これらの30CSPと/又はユニット・カウンターは、全てが一緒に  
ターンを開始して New York を出港し、出港と同一のターンに同一  
ヘクスに上陸しなければならない。  
b) これらのユニットは、クラス1又は2の河川を遡れず、非沿岸、  
非港湾ヘクスには上陸できない。
- 2) 増援 (両陣営): 増援が登場することが予定されていた場所が、  
敵戦闘ユニットによって占められているか又は完全に包囲されてい  
たら、それらのヘクスに置くか又は敵ユニットによって占められて  
いない最寄の町ヘクスに置く選択肢を持つ。
- 3) 要塞: ゲームの開始時にボード上に存在する要塞は、破壊でき  
ない。

# 1776 シナリオ#3

## グリーンズの南部戦役 1780年

**背景：**キャムデンにおけるゲーツ將軍の敗北後、壊滅した南部の大  
陸軍を再建するために、ワシントンはナサニエル・グリーン將軍を  
南部に送った。古典的な戦役の教科書の中では、グリーンはコーン  
ウォリスの優勢な部隊を避けて、イギリス軍をその補給基地から遠  
方に誘き出し、ノースカロライナとヴァージニアの境界にあるダン  
川近郊で消耗させたとある。後に、再補給と増援を得たグリーンは  
南部に移動し、ヒルズバラのコーンウォリスを「空振り」させた。  
結果的には、コーンウォリスの北部への移動は、ヨークタウンの敗  
北と南部全体のイギリス軍からの支配喪失を促すことになった。

**開始時** 1780年12月

### イギリス軍

6／BR、1／TM、1／TMd : Winnsboro  
3／BR、1／S、1／M : Camden  
1／BR : Wilmington  
1／TM : Georgetown  
1／BR、1 TMd、1／F : Ninety-six  
1／BR : Augusta  
2／BR : Charleston  
1／TM : Savannah

### アメリカ軍

4／CA、1／S : Cheraw の1ヘクス以内  
1／RM、1／RMd : Santee 川の北、Georgetown の2ヘクス以  
内  
1／CA、1／RM : Thickety Fort の2ヘクス以内  
1／RM : Fort Prince George の2ヘクス以内  
1／RM : Ramsey's Mill  
2／RM、(4／D\*) : どこかに  
3／RM : Charlotte, Va. (特別ルールを参照)  
(1／B\*) : Dan 川上で North Carolina-Virginia 境界の南のどこ  
かに

### 増援／タイム記録欄

12月(1)～4月(5) ターンまで

### イギリス軍 (最初に移動)

3月(4) : 1／S : Wilmington

### アメリカ軍

3月(4) 2／CA、1／S : NC-VA 境界

### 勝利条件

**イギリス軍：**イギリス軍プレイヤーは、1781 年4月ターンの終了  
時に、以下の全ての町をアメリカ軍戦闘ユニットから解放し、確保  
していることによって勝利する。:

SAVANNAH	AUGUSTA	CAMDEN
CHARLESTON	NINETY-SIX	HILLSBORO

**アメリカ軍：**アメリカ軍プレイヤーは、1781 年4月ターンの終了  
時に、少なくとも1戦闘ユニットで以下の町を1つ以上占領し、敵  
戦闘ユニットから解放することで勝利する。:

SAVANNAH	AUGUSTA	CAMDEN
CHARLESTON	NINETY-SIX	

ゲーム終了時に発生している他のいかなる状況も引き分け。

### 推奨選択ルール

- 1) 裏返し／デコイ・カウンター：アメリカ軍戦闘ユニットのみが  
裏返して機能する。アメリカ軍プレイヤーは、4枚のデコイ・カウ  
ンターを使用でき、シナリオ開始時にどこにでも配置できる。
- 2) 平底舟：「開始時」の指定に従ってボード上に置く。注記：アメ  
リカ軍の平底舟は、フェリーとしてのみ機能できる。：移動はできる  
が、ユニットを輸送できない。
- 3) 強行軍：両陣営が強行軍選択ルールを使用できる。

### プレイのエリア

マップボードの南部セクションの全てが使用される。

### 特別ルール

- 1) Charlotte Va. 部隊：Charlotte Va.のアメリカ軍民兵ユニット  
は、少なくとも1CA戦力ポイントがCharlotte Va.ヘクス内で移動  
フェイズを開始するまでは移動できない。Charlotte Va. 部隊は、  
同じ移動フェイズに通常に移動できる。
- 2) 降雨：12月、1月、2月の期間中には、平底舟フェリー又は恒  
久フェリーによらない限り、クラス2の河川を渡河できるユニット  
はない。
- 3) 塹壕：両陣営の全ユニットは、塹壕化状態でゲームを開始でき  
る。
- 4) 補給：1781年3月に到着するイギリス軍の補給は、アメリカ軍  
戦闘ユニットがその瞬間にWilmingtonを占領していたらゲームに  
登場できない。

# 1776 シナリオ#4

## ヴァージニア-ヨークタウン戦役

1781年

**背景:** 1780年に開始されたイギリス軍のヴァージニアへの侵略は、独立戦争の資金を調達するために使用される作物や貿易の源として重要な地域であるヴァージニア-メリーランドを排除することを意図していた。アーノルドやフィリップスたちによって実施された襲撃で、数百万ドルに相当するタバコ、穀物、軍事施設が破壊された。しかし、1781年3月にコーンウォリス将軍が傷ついた軍をカロライナから北部に行軍させたとき、グリーン将軍からカロライナを守る代わりに、期せずして彼はヨークタウンにおけるイギリス軍の崩壊で終わる戦役の舞台を整えたのだった。

**開始時** 1781年3月

### イギリス軍

2/BR、1/TM、1/S : Portsmouth

### アメリカ軍

3/CA、1/S : Baltimore

1/RM : Petersburg

4/COM : Petersburg, Richmond, Charlotte, Charlottesville

に各1

### 増援/タイム記録欄

3月(1) ~ 11月(9) ターンまで

### イギリス軍(最初に移動)

4月(2) : 5/BR、2/A : Portsmouth

5月(3) : 1/S : Portsmouth

6月(4) : 3/BR : Portsmouth、3/BR : NC-VA 境界

9月(7) : 1/S : Portsmouth

11月(9) : 10BR、1/S : いずれかの1港湾

### フランス-アメリカ軍

5月(3) : 2/RM : Charlotte の2ヘクス以内

6月(4) : 2/CA、1/S : PA-MD 境界、1/CA : Charlotte の2ヘクス以内

6月(5) : 2/RM : Charlotte の2ヘクス以内

9月(7) : 15/FR、2/A、1/S : いずれかの1港湾、6/CA : Baltimore、2/RM : Charlotte の2ヘクス以内

10月(8) : 1/S : York の東、PA-MD 境界

11月(9) : 撤退 : 6/FR、1/A

### 勝利条件

**イギリス軍:** イギリス軍プレイヤーは、以下により勝利する。:

a) 1781年11月ターンの終了までに全4枚の貿易カウンターを破壊し、しかも

b) 1781年11月ターンの終了時に、Chesapeake Bay (東側)、Pennsylvania-Maryland 国境 (北側)、Virginia-North Carolina 国境 (南側)、いずれかの港湾の5ヘクス以内 (西側) によって囲まれるエリア内に、フランス-アメリカ軍部隊と比較して、少なくとも2対3の戦力ポイントを維持していなければならない。

**アメリカ軍:** アメリカ軍プレイヤーは、イギリス軍の勝利条件を妨げることで勝利する。

### 推奨選択ルール

**強行軍:** 両陣営が強行軍選択ルールを使用できる。

**マップボードの南部セクション:** さらに両境界ヘクスを含む Maryland と Virginia に限定される。

### 特別ルール

1) 貿易 [Commerce] カウンター: 貿易カウンターは、イギリス軍の襲撃目標となった戦略物資をあらわす。イギリス軍プレイヤーは、単に自軍移動フェイズを貿易カウンターと同じヘクス内で開始し、アメリカ軍又はフランス軍の戦闘ユニットがそのヘクス内に存在しなければ、貿易カウンターを破壊する。貿易カウンターは、移動できない。

2) 増援: Portsmouth への到着が予定されたイギリス軍ユニットは、たとえ港湾がアメリカ軍又はフランス軍のユニットによって占領されていても上陸できる。

3) フランス軍の撤退: 1781年11月のアメリカ軍ターンの開始時、6フランス軍正規兵戦力ポイントと1フランス軍砲兵ユニットは、ゲームから取り去られなければならない。もしも6未満の戦力ポイントしか残っていないか、フランス軍の砲兵ユニットがなければ、使用可能なだけの数を取り去らねばならない。アメリカ軍ユニットは、決して取り去るユニットに含められない。

4) アメリカ軍とフランス軍の補給ユニットは、相互に使用できる。