

WAR *for* AMERICA

THE AMERICAN REVOLUTION, 1775-1782

Playbook

Compass Games
New Directions in Gaming

日本語解説書

目次 [TABLE OF CONTENTS]

1.0 プレイの例 [Example of Play]	2
2.0 シナリオ [Scenarios]	7
3.0 カード・チェック・リスト [Card Check List]	8
4.0 地名一覧 [Gazetteer of Place Names]	8
デザイナー・ノート [Designer Notes]	10
参考文献 [Bibliography]	12

プレイ・ブック

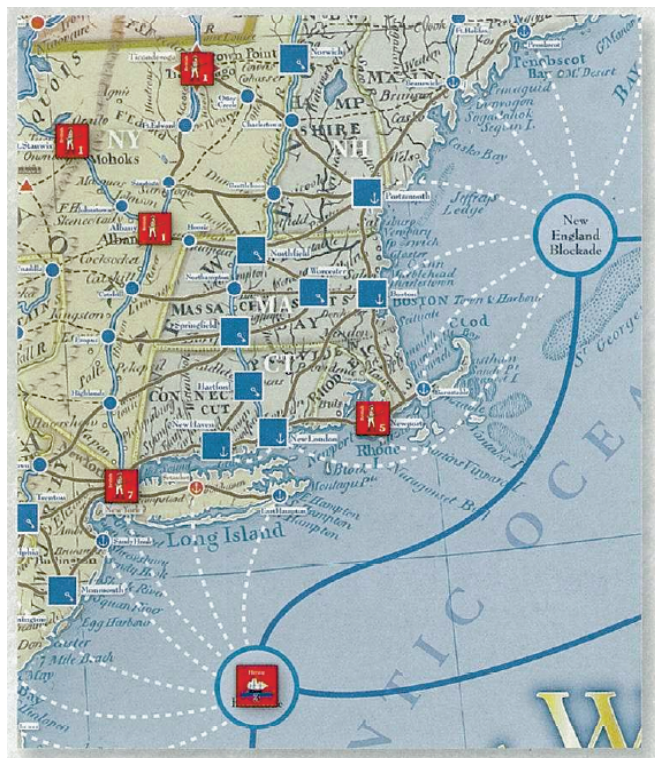
このプレイ・ブックはルールブックの補填としてデザインされ、ゲームをプレイするために読む必要はありません。ルール・ブック内に見られる正方形のボックス情報はここの例に一致し、ゲーム概念の理解を手助けします。

1.0 プレイの例 [Example of Play]

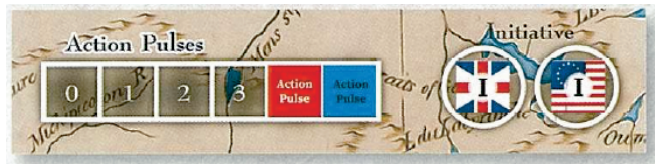
PB1 : 支配の例 [Control Example]

イギリス軍は、Newport を支配して New England OBZ がフランス軍艦隊を含まないため、Rhode Island を支配します。New York の植民地を支配するためには、以下のスペースが支配されなければなりません。: Albany, Ticonderoga, Ft. Stanwix, New York City。加えて、これら各スペースは LOC を持たなければなりません。

注釈: イギリス軍艦隊は、New England OBZ 内に存在する必要がありません。フランス軍艦隊の不在のみが求められます。

PB2 : アクション・サイクルとアクション・パルス
[Action Cycle and Action Pulse]

アクション・サイクルは4アクション・パルスから構成され、冬季ターンは2アクション・パルスのみから構成されます。プレイのシークセンスのステップ2で、プレイヤー諸氏が「同数」を振ると、カードを1枚引いて各1アクション・パルスのみを行います。これでターンが終了します。この例では、イギリス軍プレイヤーが主導権に勝利して最初にプレイします。イギリス軍プレイヤーは、最初の自軍アクション・パルスに消費することの備忘として、自軍アクション・パルス・マーカーを4から3へ1スペース落とします。



PB3 : 大陸軍ユニットの創出 [Raising Continental Units]

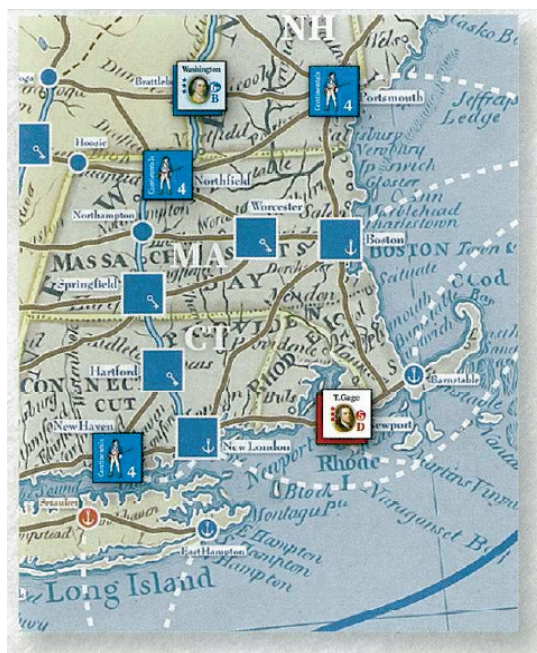
植民地プレイヤーは、新年の春季ターンに大陸軍徴兵表でサイを振ります。最初にニュー・イングランド地域について振ります。8を振り、Rhode Island がイギリス軍によって支配されているため7に修正されます。7～12のコラムを調べて各横列を下へ見ていくと、New Hampshire/Massachusetts について8 SP (各4 SP)、Connecticut について4 SP ですが、Rhode Island についての1 SP は受け取りません。

大陸軍徴兵表

(春季ターン毎に各地域についてサイを振る)

いずれかの植民地がイギリス軍支配下であると、サイの目-1。(最大-1)

		サイの目	
		サイの目	
		2～6	7～12
ニュー・イングランド	配置位置		
	New Hampshire & Mass	4	8
	Rhode Island	0	1
	Connecticut	2	4



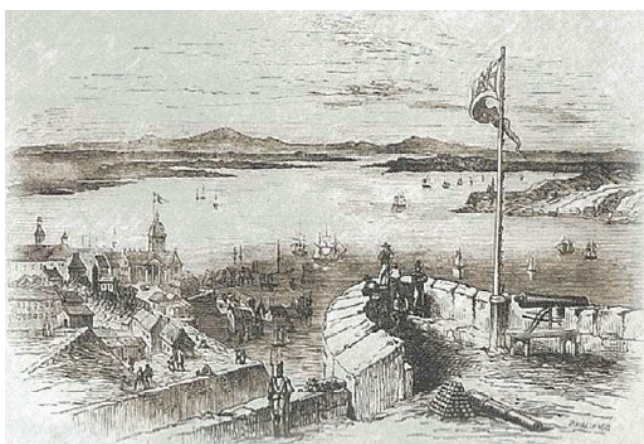
戦力ポイント (SP) は、植民地間で可能な限り等分しなければなりません。Portsmouth, NH に4 SP を置きます。Massachusetts の4 SP 徴兵について、それらを Northfield、Worcester、Boston、Springfield に置く選択肢を持ちます。Northfield に決めます、大陸軍ユニットは、主要スペースが使用不能である場合にのみ、非主要スペース上に置くことができます。4 SP は、New Haven, CT に置かれます。自軍アクション・パルスに、Washington は招集アクションを実行して、Northfield と Portsmouth から自身のスペースへユニットを集めることができます。

PB4 : 民兵の創出 [Raising Militia]

10 SP のイギリス軍/ドイツ人正規兵を有す Burgoyne 将軍が活性化し、Ticonderoga スペースへ移動します。中央州内にイギリス軍正規兵はおらず、これはこの地域に侵攻した最初のときです。Oswego の王党派ユニットは、イギリス軍正規兵ではないためカウントしません。Burgoyne の移動は一時的に中断され、植民地プレイヤーは自軍民兵についてサイを振ります。中央州地域内の各植民地 New York、Pennsylvania、New Jersey について、単一の D6 を振ります。New York について2を振り、New York の最大民兵の1/2 を置くことを認めるため、3 SP を獲得します。



Ward は Ticonderoga で大陸軍1 SP のみを持ち、Albany に3 SP の民兵を配備することに決めます。ここで New Jersey 民兵についてサイを振り、不幸にも1の目で民兵が配備されないことを意味します。Pennsylvania 民兵について5を振り、最大の6を生み出します。単一のスペース上に4 SP のみを配備できるため、4 SP を Wyoming と2 SP を Wyalusing へ置きます。植民地プレイヤーは、ここで全ての自軍民兵を置き、イギリス軍は移動を再開できます。Burgoyne は、Ward がスペースを防御することに決めたら「蹂躪」状況を持ちません。なぜならば、要塞は蹂躪できないからです。植民地プレイヤーは Ward をその場に留めることに決め、Burgoyne は少なくとも1アクション・パルスについて遅滞されます。



PB5 : 民兵の再出現 [Militia Reappearance]

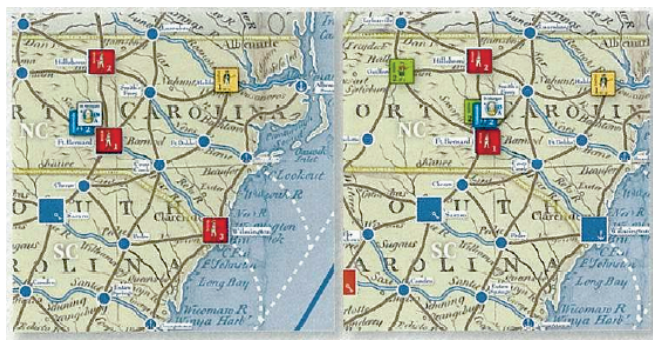
前のターンに、イギリス軍プレイヤーは、Hillsborn の2 SP、Ft. Bernard の1 SP、Wilmington の3 SP で North Carolina 内植民地を完全支配し、全ての民兵を何とか撃破しています。非主要スペース上の王党派1 SP は、支配に無関係です。Morgan は Guilford, NC にあって植民地の奪回を望みます。



Morgan は、活性化に成功して Ft. Bernard へ移動します。これは、イギリス軍の North Carolina 支配の喪失をもたらす (4.7)、ここで Morgan は NC 民兵についてサイを振ります。5の目を振り、最大量の4 SP を Morgan に与えます。

様々な配置の可能性があります、2 SP を自軍部隊に、2 SP を Guilford スペース上に置きます。(おそらく、最良の選択は Cross Creek スペースだったでしょう。なぜならば、これは Ft. Bernard からのイギリス軍 SP の潜在的な退却に影響するからです。

注釈: ターンは、これで終わりません。Morgan はいまだにイギリス軍 SP に攻撃を宣言でき、イギリス軍 SP は「戦闘前退却」についてサイを振ることができます。戦闘が発生したら、民兵に支援された Morgan は3~7表上でサイを振り、自身の+3指揮率修正を有します。イギリス軍プレイヤーは、1表でサイを振ります。全ての民兵が Morgan と共に置かれていても。そのサイ振りについて表コラムが変化しなかったことにも注意してください。民兵の配置は重要です。



この例は、イベントが起こり得る一例を表示するに過ぎません。民兵は Morgan のアクション・パルス中のいかなる時にも創出され得るため、このアクションが進む複数の方法があります。4番目のパラグラフで、Morgan が攻撃したら、イギリス軍に対して2対1の比であるため+1が加えられることになります。

PB 6 : 民兵の再出現 [Militia Reappearance]

イギリス軍プレイヤーは、中央州の Fort Edward に 4SP の正規兵を持ち、自軍王党派チップの 1 枚を消費します。LMMT 上で 5 を振り、最大数の 10SP を置くことを認めます。SP を可能な限り New York, Pennsylvania, New Jersey の間で均等に分配しなければならぬため、Mpristown, NJ に 2SP, Wyoming, PA に 4SP, FT. Stanwix, NY に 4SP を置きます。王党派 SP を置くためには、スペースに敵 SP、砦、貯蔵庫が存在してはなりません。



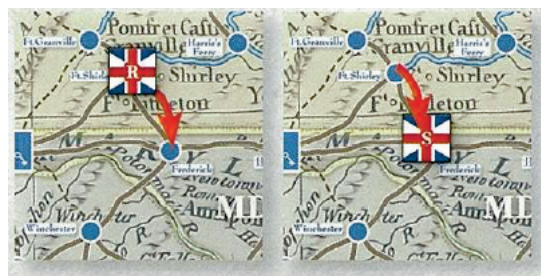
PB 7 : 統率能力の超過 [Exceeding Command Ability]

Morgan は一つ星指揮官で、2SP まで統率できます。彼は 6SP と共にスタックし、4SP がその統率能力を超えます。彼は Clinton の攻撃に対して超過分の半分のみの 2 で防御できます。それ故、その合計防御は 4SP (2 + 2) です。3~7 表でサイを振り、Clinton も同様です。Morgan は、それでも自身のサイの目に +3 を加え、Clinton は +2 を加えます。

PB 8 : その機能地域を離れる軍
[Armies Leaving Their Operational Region]

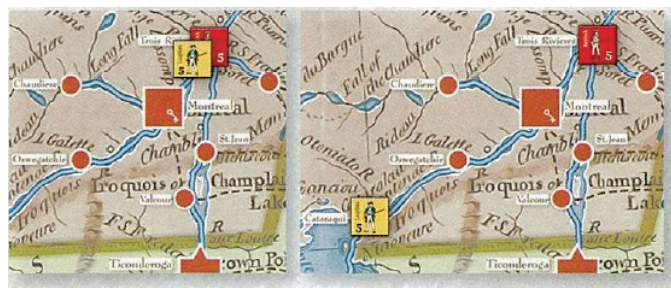
例 # 1 : イギリス王室軍が中央州地域からタイドウォーター地域へ移動します。プレイヤーは王室軍カウンターを取り去り、それを南部軍カウンターに置き換えます。

例 # 2 :すでに南部軍カウンターが盤上にあると、SP がその軍カードから取り去られ、南部軍が位置する場所に置かれます。南部軍は、王室軍が移動したスペース上に置かれます。王室軍内の SP は、「新」南部軍カード上に置かれます。



PB 9 : 指揮官なしの陸上移動 [Land Movement Without a Leader]

イギリス軍プレイヤーは、Trois-Rivers に指揮官なしで 5SP の王党派と 5SP の正規兵を持ちます。王党派を Cataraqui へ移動させ、正規兵は移動させないことに決めます。D6 の目は 4 で、-2 修正で 2MP に変換されます。王党派は Oswegatchie へ移動させますが、移動全体が水上ルートなので、別に 1MP が与えられ、目的地として宣言した Cataraqui でターンを終了します。

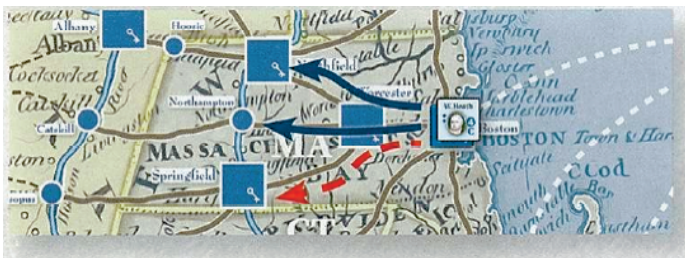


PB10：指揮官ありの陸上移動 [Land Movement With a Leader]

Heath は Boston に 8SP と共にあり、Albany, NY への移動を望みます。植民地の D6 は 6 の目です。6 は Heath の統率値の 4 よりも高いため、彼は活性化しません。活性化しない指揮官は、それでも最低 2MP を受け取るため、Heath とその部隊は Boston から 2 スペース移動できます。選択したルートは、宣言した目的地への最短ルートでなければなりません。この場合、以下の 2 つの選択肢があります。:

- ルート # 1 Worcester と Northfield を介して、又は
- ルート # 2 Worcester と Northampton を介して

他の 2 つよりも長くなるため、Worcester〜Springfield ルートは選択できません。



PB11：1 スペース上の複数指揮官 [Multiple Leaders on One Space]

Hwe と Clinton の両将軍が、20SP と共に同じスペース上にいます。イギリス軍プレイヤーは、Howe が全部隊と共に Baltimore (非表示) へ移動していることを宣言します。D6 が振られ、5 の目です。Howe の統率能力は 4 なので活性化に失敗し、その全部隊は 2 MP のみで Baltimore へのルートに向かって移動できます。

別の例として、イギリス軍プレイヤーは Clinton に 10SP と共に移動し、Howe は静止で留まるよう指定できました。これを行ったと仮定し、サイの目はそれでも 5 でした。Clinton はその全 4MP で 10SP を移動させることができました。

Clinton は Howe よりも高い統率値を持つため、プレイヤーは大規模部隊で失敗するよりも、むしろ小規模部隊 (Clinton は二つ星指揮官に過ぎないため) を移動する機会に成功して満足することができます。ただし、最初の選択が行われていたら、二番目の選択肢は使用不能です。



PB12：強襲上陸の例 [Example of Amphibious Attack]

Charlestown, SC は、砦と 2SP の大陸軍正規兵によって占められています。Clinton、5SP、1 艦隊から構成されるイギリス軍部隊が、上陸移動を介してスペース上に上陸します。これはイギリス軍が深南部へ侵攻している最初のときなので、植民地プレイヤーは South Carolina のみでなく深南部地域全体についてサイを振ります。この例では、植民地について 5 を振り、全 4SP を Charlestown スペース上に置くことに決めます。

Charlestown は支配/主要スペースなので、戦闘はイギリス軍の選択です。砦は 2SP を二倍にするため、攻撃したら比は 1 対 2 (5SP 対 8SP) です。サイの目修正は: +2 Clinton について、-2 艦隊支援を有す強襲上陸について、-1 1 対 2 の比についてで、合計で -1 です。植民地は、自軍のサイの目に「0」修正を持ちます。イギリス軍は 3〜7 表上で振り、植民地は 8〜14 で振ります。



イギリス軍プレイヤーが辞退したら、植民地プレイヤーは反撃できます。砦の防御がもはや適用されないため戦闘比は異なり、6 対 5 又は 1 対 1 になります。イギリス軍の修正は、それでも艦隊支援を有す強襲上陸と見なされるため -2 です。Clinton について +2 を持ち、合計の修正は 0 です。植民地は、0 修正を持ちます。

正規兵が存在するため、-1 民兵修正は適用されません。両プレイヤーは、3〜7 戦闘表でサイを振ることになります。

PB13：陸上戦闘の例 [Example of Land Combat]

Gates 将軍の軍は、Lincoln 将軍、9 大陸軍、1 貯蔵庫から構成され、Saratoga スペース上で塹壕化されています。Burgoyne の軍は、Fraser、Riedesel、10SP の正規兵 (6 イギリス軍と 4 ドイツ人)、1 王党派から構成され、Ticonderoga に位置します。軍は、Montreal (非表示) の貯蔵庫へ LOC を持ちます。

Burgoyne は活性化に成功し、自身の全部隊を直接 Gates のスペースへ移動させます。Gates は「戦闘前退却」のサイ振りを試みることができましたが、塹壕内に留まることで満足します。この場合、Gates が主要/支配スペース上にいないため、Burgoyne は攻撃しなればなりません。



戦闘は、ステップ1へ進みます。植民地プレイヤーは、New York 内の自軍民兵についてD6を振ります。5の目はNew York 植民地内に6SPの民兵を置くことを認めますが、単一スペース内に4SPのみを置くことが認められます。いまやGatesの軍は、13SPの防御を持ちます。GatesとBurgoyneの両者は、8～14表で振ることになります。

植民地のサイ振りへの修正は、軍が二人目の指揮官の修正を加えることを認めるため、指揮官のGates+1とLincoln+2です。イギリス軍は、Burgoyneの+1とFraser又はRiedeselのどちらかの+2です（両方は不可）。イギリス軍は、Gatesの塹壕のため、そのサイの目に適用される1を持ちます。植民地の実質修正は+3で、イギリス軍は+2です。

両陣営はD12を振り、CRT上でそれぞれのコラムを調べます。Burgoyneは6を振り、8に修正されます。Gatesに1*の結果を負わせます。Gatesは9を振り、12に修正され、Burgoyneに2**の結果を負わせます。各陣営は、自軍の損失を受けます。Burgoyneは、1正規兵SP（イギリス軍又はドイツ人）と二番目の損失として王党派SPを失わなければなりません。たとえGatesが正規兵SPを失わなければならないとしても、彼は勝者です。自身が受けたよりも高い結果を負わせており、BurgoyneはFort Edwardへ退却して「D」でマークされなければなりません。

PB14：要塞の特典 [Benefits of a Fortress]

イギリス軍プレイヤーは、Quebecの要塞内に1SPを持ちます。植民地/フランス軍プレイヤーは、スペース上にRochambeauの艦隊と6SPのフランス軍正規兵を持ちます。イギリス軍はSt. Lawrence OBZから切断されていますが、強襲されると要塞からの特典を受けます。要件が満たされたら、スペースは攻囲下に置かれ得ます。要塞は貯蔵庫を内包するため、LOCなしによる負の影響を被りません。フランス軍が要塞を強襲したら、以下の修正を持つことになります。：Rochambeauが「C」クラス指揮官であるため+1、比のため+3、存在する艦隊を持つため+1、ただし、要塞を強襲しているため-3です。これは、強襲に+2の実質サイの目修正を与えます。Rochambeauは前のアクション・パルス中に上陸したため、上陸強襲ではありません。フランス軍は3～7表を使用し、イギリス軍は1表を使用します。



PB15：要塞の強襲 [Assaulting a Fortress]

Burgoyneは4SPのイギリス軍と3SPのドイツ人正規兵を有し、Ticonderogaの要塞スペース上へ移動します。イギリス軍プレイヤーは、攻囲を行うために待つ代わりに要塞を強襲することに決めます。彼は3～7表でサイを振り、以下の修正を持ちます。：Burgoyneの+1、7対1の比の+3、ただし、要塞を強襲しているため-3で、結果的に実質修正は+1です。植民地プレイヤーは1表でサイを振り、Wardの指揮統率で+1です。

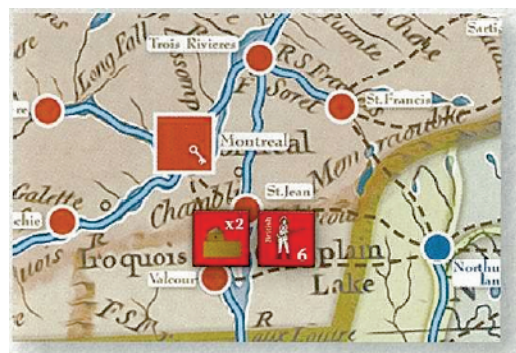
Burgoyneの結果は9で修正後に10となり、1*の結果を与えます。Wardの結果は5で修正後に6となり、*の結果です。Burgoyneは戦闘に勝利し、Wardの全部隊が撃破されたため、捕虜交換についてサイを振らなければなりません。彼は5を振り、Wardは交換されて直ちに植民地指揮官プール・ボックス内に置かれます。BurgoyneはTiconderogaを奪取しますが、戦闘が行われたためそれ以上移動できません。Wardが1*の結果を振っていたら、「同数」結果は攻撃側の「勝利」ではないため彼が勝者になっていました。（13.0、ステップ9）。Burgoyneは強襲で「勝利」しなかったので退却しなければならず、Wardは「0」SPを失います。



PB16：砦の防御 [Fort Defence]

6イギリス軍正規兵SPが、砦マーカーを持つSt. Jeanを防御しています。最大で2SPのみが二倍になります。それ故、スペースの防御戦力は「8」です（2の二倍で4SP+残りの4SP）。防御側は、8～14表でD12を振ります。

注釈：戦闘において、砦の「内部」又は「外部」の概念はありません。防御側が戦闘で敗北したら、全ユニットが暴撃を受けます。



2.0 シナリオ [Scenarios]

セット・アップ記号：

BR：イギリス軍正規兵

CR：大陸軍正規兵

FLT：艦隊

GER：ドイツ人正規兵

LOY：王党派

MI：民兵

SUC：スモール・ユニット司令官

#1 「キャンペーン・シナリオ 1775～1782 年」

これは戦争全体を扱い、プレイするために 15～20 時間かかると見積もられます。フランス軍が到着する前にイギリス軍が自軍勝利条件を達成すれば、遥かに短い時間で済みます。ただし、予め警告しておきますが、これは達成することが極めて困難です。植民地が 1778 年にフランス軍の参戦が遂行されるまで辛抱できたら、植民地の勝利はより強固になります。

セット・アップ：

使用するカード：以下の全てのカードを分割します。：

- ▶ 初期の引きデッキは、20 枚のカードにプラスして 3 枚の「1775 年」カードから構成されます（合計 23 枚）。
- ▶ 「1776 年」カード（4）
- ▶ 「1777 年」カード（10）
- ▶ 「1778 年」カード（8）
- ▶ 「1779 年」カード（3）
- ▶ 「1781 年」カード（1）
- ▶ 「1782 年」カード（1）
- ▶ Bernardo de Gálvez #28—脇にセットし、スペイン参戦後に使用可能。

各春季ターンに、その年のカードを引きデッキに加えてシャッフルします。

ターン記録：年記録欄、マップ上の 1775 年、季節記録欄を春季へ。

PW マーカー：イギリス軍 2，植民地 13。

勝利条件：標準ルール（4.0）

ユニットのセット・アップ：セット・アップ・カードに従う。

#2 「フランス軍の参戦 1778～1782 年」

これは 1775 年と完全に対照的で、いまや自らを「アメリカ人」と呼ぶ愛国者たちを、フランス軍が陸上と海上部隊で支援する後の状況をあらわします。イギリス軍については、政治的、軍事的状況が完全に様変わりしています。イギリス軍は、海上で自らの連絡線を切断する能力を持つフランス軍艦隊の存在と位置の両方を認識しなければなりません。同時に、カリブ海の領土を維持します。このシナリオの開始時、すでに 12SP のイギリス軍正規兵がカリブ海に再配備されています。このシナリオは、イギリス軍が勝利することは困難ですが、不可能ではありません。

セット・アップ：

以下の 18 枚のカードを取り去る：#17、18、20、22、24、27、29、31、32、33、34、36、39、41、42、45、47、48

カードを加える 1779—#26、28、44、51

1781—#40

1782—#43

残っているカードは、引きデッキを構成します。

政治意志：アメリカフランス軍 11

イギリス軍—4（Canada, West Indies, Delaware, Rhode Island）

使用可能王党派チット：2（Tidewater と Deep South）

1777 年秋季のアメリカ軍大勝利マーカー

アメリカフランス軍

セット・アップ：

ニュー・イングランド [New England]

Boston：Heath、1 CR

Portsmouth：Sullivan、2 CR

~~New London：Thomas、1 CR（彼は 1776 年に天然痘で死亡した。）~~

Battleboro：1 貯蔵庫

中央州 [Middle States]

Fort Stanwix：1

Albany：Gates+北部 [Northern] 軍、Schuyler☆☆、TC、Dearborn、4 CR、1 貯蔵庫

Ticonderoga：Ward、1 CR

Highlands：Putnam、2 CR、1 砦

Reading, PA：Washington+「W」軍、Lee、Greene、Arnold、TC Morgan、Anthony Wayne、14CR、塹壕

タイドウォーター [Tidewater]

Baltimore：1 CR

Norfolk：2 CR、塹壕

Richmond：1 CR、1 貯蔵庫

深南部 [Deep South]

Charleston：1 砦、1 CR

Savannah：Lincoln、2 CR、1 貯蔵庫

カリブ海 [Caribbean]

St. Lucia：2 フランス軍正規兵

Martinique：2 フランス軍正規兵

Port-au-Prince：2 フランス軍正規兵

カリブ海又は深南封鎖ゾーン [Caribbean or Deep South Blockade Zone]

6 SP のフランス軍季節正規兵を有す D'estaing 艦隊

イギリス軍

セット・アップ：

カナダ [Canada]

Quebec：Haldimand、Riedesel、3 BR、1 GER

Halifax：2 BR

Montreal：2 BR、塹壕

St. Jean：1 BR、1 砦、湖上海軍

Oswego：St. Leger、1 BR、1 LOY、1 砦

ニュー・イングランド [New England]

Newport：Grant、5 BR、4 GER、1 LOY、塹壕

中央州 [Middle States]

New York：Rawdon、7 BR、3 GER、2 LOY、Howe の艦隊、塹壕

Philadelphia：Clinton+王室陸軍、Cornwallis、Knyphausen、TC Simcoe、TC Ferguson、8 BR、6 GER、2 LOY、塹壕

Wilmington, DE：1 BR

シックス・ネイションズの村落 [Six Nations Villages]：非活性化

深南部 [Deep South]

Ninety Six：3 LOY、塹壕

フロリダ [Florida]

St. Augustine：Prevost、1 BR

カリブ海 [Caribbean]

Nassau : 4 BR

Jamaica : 4 BR

Windward Islands : 4 BR

指揮官プール: Butler と Brant

増援: 標準で、ヨーロッパ・ボックス内に Byron の艦隊を有して、初夏ターンに開始します。

3.0 カード・チェック・リスト [Card Check List]

カード 1 ~ 7 : 戦闘カード [Combat Card]

カード 8 ~ 14 : 強行軍 [Extended March]

カード 15 : シックス・ネイションズアメリカ軍
[Six Nations - American]

カード 16 : シックス・ネイションズイギリス軍
[Six Nations - British]

カード 23 : 海上輸送アメリカ軍 [Naval Transport - American]

カード 24 : 議会抑圧策 [Parliament Repressive Measures]

カード 25 : クリーク族とチカソー族がイギリス軍に与す
[Creek and Chickasaw Tribes Join the British]

カード 26 : クリントンサリヴァン戦役 [Clinton-Sullivan Campaign]

カード 27 : オリーブの枝請願 [Olive Branch Petition]

カード 28 : フロリダのベルナルド・デ・ガルベス
[Bernardo De Gálvez in Florida]

カード 29 : シャルル・グラヴィエ・ド・ヴェルジェンヌ
[Charles Gravier De Vergennes]

カード 30 : 同盟摩擦 [Frictional Alliance]

カード 31 : 独立宣言 [Declaration of Independence]

カード 32 : 王党派の徴兵 [Loyalist Recruits]

カード 33 : 大ピットが戦争反対を唱える
[Pitt the Elder Speaks Against the War]

カード 34 : ロング・アイランドからのイギリス軍の襲撃
[British Raids From Long Island]

カード 35 : 大陸会議のシックス・ネイションズへの呼びかけ
[Congress Appeals to the Six Nations]

カード 36 : バーゴインがモホーク族を手なずける
[Burgoyne Wins Over the Mohawks]

カード 37 : チェリー・ヴァレーの大虐殺 [Cherry Valley Massacre]

カード 38 : 深南部における奴隷の叛乱 [Slave Uprising in the Deep South]

カード 39 : カールトンのシックス・ネイションズ説得
[Carleton Woos the Six Nations]

カード 40 : 「世界はひっくり返った」 [The World Turned Upside Down]

カード 41 : 厳冬 [Severe Winter]

カード 42 : 冬営 [Winter Quarters]

カード 43 : イギリス海軍の大勝利 [British Naval Victory]

カード 44 : 戦争疲労 [War Weariness]

カード 45 : フォン・シュトイベン男爵 [Baron von Steuben]

カード 46 : 盗まれた秘密 [Stolen Secrets]

カード 47 : タデウス・コシチュエシコ [Thaddeus Kosciuszko]

カード 48 : ジェーン・マクリーの殺害 [Jane McCrea Massacre]

カード 49 : 海上の嵐 [Stoms At Sea]

カード 50 : ゲリラの活動 [Guerrilla Activity]

カード 51 : 大陸軍第一線兵の叛乱 [Continental Line Mutiny]

4.0 地名一覧 [Gazeteer of Place Names]

以下のリストは、植民地と地域を基準に、各スペース又は地名が位置する場所を示します。いくつかの場合、町又は植民地の場所は、20 世紀の位置に厳密には一致しません。例えば、「オスウィーゴ」[Oswego] はニューヨーク内ですが、革命時代はカナダとの関係に強い影響を受けており、王党派が良い足場を持ちました。

地名とスペースの色は、ゲームに関して王党派、民兵、大陸軍創出の配置に重要です。

(アルファベット順)

Aibany, NY (オールバニ)

Albemarle Sound, NC (アルベマール湾)

Alexandria, VA (アレクサンドリア)

Amelia, VA (アメリア)

Augusta, GA (オーガスタ)

Baltimore, MD (ボルティモア)

Barnstable, MA (バーンスタブル)

Beaufort, NC (ビューフォート)

Boston, MA (ボストン)

Brattleboro, NH (ブラトルボロ)

Brunswick, MA (ブランズウィック)

Cacophon, VA (カコフォン)

Camden, SC (カムデン)

Cataqui, CA (カタラク)

Catskill, NY (キャッツキル)

Cayuga, Six Nations (カユーガ)

Chadocoin, PA (チャドコイン)

Chaudiere, CA (ショーディエール)

Charlestown, NH (チャールズタウン)

Charlestown, SC (チャールズタウン)

Charlotte, NC (シャーロット)

Charlottesville, VA (シャーロットツビル)

Cheraw, SC (チェラウ)

Cowpens, SC (カウペンス)

Cross Creek, NC (クロス・クリーク)

Dobbs, NC (ダブス)

East Hampton, NY (イースト・ハンプトン)

Ediston, SC (エディストン)

Esopus, NY (エソパス)

Eutaw Springs, SC (ユートー・スプリングス)

Fort Augusta, PA (フォート・オーガスタ)

Fort Bernard, NC (フォート・バーナード)

Fort Charlotte, GA (フォート・シャーロット)

Fort Cumberland, CA (フォート・カンバーランド)

Fort Cumberland, MD (フォート・カンバーランド)

Fort Esward, NY (フォート・エドワード)

Fort Granville, PA (フォート・グランビル)
 Fort Halifax, MA (フォート・ハリファックス)
 Fort Niagara, CA (フォート・ナイアガラ)
 Fort Pitt, PA (フォート・ピット)
 Fort Prince George, SC (フォート・プリンス・ジョージ)
 Fort Shirley, PA (フォート・シャーリー)
 Fort Stanwix, NY (フォート・スタンウィックス)
 Frederick, MD (フレデリック)
 Fredericksburg, VA (フレデリックスバーグ)
 Georgetown, SC (ジョージタウン)
 Guilford, NC (ギルフォード)
 Halifax, CA (ハリファックス)
 Halifax, NC (ハリファックス)
 Harris's Ferry, PA (ハリスズ・フェリー)
 Hartford, CT (ハートフォード)
 Highlands, NY (ハイランズ)
 Hillsboro, NC (ヒルズボロ)
 Hoosic, MA (フージック)
 Johnstown, NY (ジョンズタウン)
 Lewis, DE (レイス)
 Lower Mattawaha, GA (ローワー・マタワハ)
 Lower Penobscot, MA (ローワー・ペノブスコット)
 Lunenburg, VA (ルーネンバーグ)
 Mohawk, Six Nations (モホーク)
 Monmouth, NJ (モンマス)
 Montreal, CA (モントリオール)
 Morristown, NJ (モリスタウン)
 New Haven, CT (ニュー・ヘイブン)
 New London, CT (ニュー・ロンドン)
 Newport, RI (ニューポート)
 New York, NY (ニューヨーク)
 Ninety Six, SC (ナインティ・シックス)
 Norfolk, VA (ノーフォーク)
 Northumberland, NH (ノーサンバーランド)
 Norwich, NH (ノリッジ)
 Norridgewock, MA (ノーリッジウオック)
 Northampton, MA (ノーザンプトン)
 Northfield, MA (ノースフィールド)
 Old Indian Fort, PA (オールド・インディアン・フォート)
 Oneida, Six Nations (オナイダ)
 Onondaga, Six Nations (オノンダガ)
 Oswegatchie, CA (オスウィーガッチー)
 Oswego, CA (オスウィーゴ)
 Otter Creek, NH (オッター・クリーク)
 Pee Dec, SC (ピー・デック)
 Penobscot, MA (ペノブスコット)
 Philadelphia, PA (フィラデルフィア)
 Portsmouth, NH (ポーツマス)
 Potato Hill, GA (ポテト・ヒル)
 Presque Isle, PA (プレスク・アイル)
 Quebec, CA (ケベック)
 Reading, PA (リーディング)
 Riceboro, GA (ライスボロ)
 Richmond, VA (リッチモンド)
 Saint Augustine, FL (セント・オーガスティン)
 Saint Jean, CA (サン・ジャン)
 Saint Johns, CA (セント・ジョンズ)
 Saint Mary, GA (セント・メリー)
 Sandusky, PA (サンダスキー)
 Sandy Hook, NJ (サンディ・フック)

Sararo, SC (サラロ)
 Saratoga, NY (サラトガ)
 Sartigan, CA (サルティガン)
 Savannah, GA (サヴァンナ)
 Seneca, Six Nations (セネカ)
 Setauket, NY (セタウキット)
 Shenango, PA (シェナngo)
 Skohegan, MA (スカウヒーガン)
 Smith's Ferry, NC (スミスズ・フェリー)
 Springfield, MA (スプリングフィールド)
 Stauton, VA (ストーントン)
 Tappahannock, VA (タッパハノック)
 Taylorsville, VA (タイラーズビル)
 Ticonderoga, CA (タイコンデロガ)
 Towanada, PA (トウオンダ)
 Trenton, NJ (トレントン)
 Trios-Rivière, CA (トロワ・リヴィエール)
 Tuscarora, Six Nations (タスカローラ)
 Unadila, PA (ユーナディラ)
 Upper Mattawaha, GA (アッパー・マタワハ)
 Upper Penobscot, MA (アッパー・ペノブスコット)
 Valcour, CA (バルカー)
 Venango, PA (ベナンゴ)
 Waxhaws, SC (ワクシャー)
 West Florida, FL (ウエスト・フロリダ)
 Wilmington, DE (ウィルミントン)
 Winchester, MA (ウィンチェスター)
 Worcester, MA (ウースター)
 Wyalusing, PA (ワイアールジング)
 Wyoming, PA (ワイオミング)
 York, PA (ヨーク)

艦上の 130 スペース

カリブ海 [CARIBBIAN]

Havana, Spain (ハバナ)
 Jamaica, Great Britain (ジャマイカ)
 Martinique, France (マルティニーク)
 Nassau, Great Britain (ナッソー)
 Port aux Prince – France (ポルトー・フランス)
 Puerto Rico, Spain (プエルト・リコ)
 Saint Eustasius, Netherlands (シント・ユースタティウス)
 Saint Lucia, France (セント・ルシア)
 Santiago, Spain (サンティアゴ)
 Santo Domingo, Spain (サント・ドミンゴ)
 Windward Islands, Great Britain (ウィンドワース・アイランズ)

デザイナーズ・ノート

アメリカ独立革命ゲームにおける自らの戦い

アメリカ独立革命テーマに取り組むゲーム・デザイナーは、重大な問題に直面します。どうやってイギリス軍を勝たせるのかです？ 植民地／アメリカ軍プレイヤーにとって、それは極めて単純です。挫けないでください。叛乱鎮圧は1つの事象で、革命に勝利するのとは全く別物です。イギリス軍が13植民地内の各都市を占領できたとします。それは勝利を意味するのでしょうか？ そうであるとしたら、どのような勝利だったのか、或いは13植民地は数十年にわたる植民地間の戦闘とゲリラ戦に陥することになったでしょう。

最初のこの時代のゲーム体験は、1972年のジム・ダニガンの *The American Revolution* でした。当時、これは革新的なデザインで、その洗練された単純化に大きな感銘を受けました。それは紛争の本質を正しい方法で大局的に描写したもので、楽しくプレイしました。2年後、二百年祭に合わせて Avalon Hill がランディ・リードの *1776* をリリースしました。このゲームは、詳細な地形分析、戦術戦闘システム、民兵とトリー党ユニットの創出方法の特徴とし、より「作戦的」なスケールでした。欠けていたものは、政治的な出来事でした。Mr. リード版のフランス軍介入は、Mr. ダニガンのそれとは鋭い対照でした。Mr. リードが1778年のフランス軍参戦を自動的とした一方、ダニガンはフランス軍の介入前に植民地の大勝利を要求しました。この違いにもかかわらず、両ゲームは植民地の完全な軍事的征服を要求する、類似した勝利条件を持ちました。歴史の後知恵で、イギリス軍がこれを達成するのはほぼ不可能だったことを知っていますが、両者は興味深くゲームを楽しくプレイできるものになりました。

1985年のリチャード・バーグの *13 Colonies in Revolt* と後のジョー・ミランダの *American Revolution: Decision in North America* はやはりこのテーマの優れた作品でしたが、「雑誌体裁」なので短期的な扱いを被りました。ジョーの版は、軍事と共に当時の政策を組み込んだ非常に稀なタイトルの1つでした。

1994年にマーク・ハーマンが *We the People* をデザインし、ウォー・ゲーム・ホビーを変革しました。それは、軍事戦略を変えた重要な政治的出来事を考慮したゲーム・システムでした。このデザインは成功し、2010年に *Washington's War* として再開発され、これまで何度も再版されています。

最近では、ハロルド・ブキャナンの *Liberty or Death* が「多様な文化」的出来事の紛争として見せることを試み、複数のプレイヤーがネイティブ・アメリカン、フランス軍、植民地、イギリス軍の部隊を操ります。見るからに美しいゲームですが、20世紀の紛争のためにデザインされた COIN シリーズから導かれたものなので、18世紀の状況に必ずしも適しているとは思えません。最後は、ボー・ベケットとジェフ・スタールによる *1775 Rebellion* です。これは WBC コンベンションで大変な人気ゲームであり、多くのファンの基盤を持ちます。

全てのデザイナーが、異なる方法でアメリカ独立革命の複雑な状況に全力で挑みました。いくつかは完全に戦争の政治面を無視し、その他は政策と軍事的出来事をバランスさせることを試み、ときには混合させる結果となりました。

なぜ、更なるアメリカ独立革命のゲームなのか？

私は *Washington's War* が大好きなので、より優れた軍の移動描写、大規模なフランス軍の参加、より詳細な海上手順、カリブ海戦域の追加を望みました。これを心に置いて、*War for America* のアイデアが生まれました。

1969年以来、私は独立革命の熱心な研究者で、この時代の大部分の戦略ゲームを購入し続けてきました。強いて言えば、アメリカ独立革命が南北戦争よりも遥かに複雑な事件だったことを学びました。紛争の現実的な表現は、大統領選挙における現代の選挙マップと同

様に、植民地内の各町や地方をゲーム盤に要求します。国王を支持するか、大陸会議を支持するか、一人ひとりが自分の意思で選択しなくてはならないレベルで革命の理想が関わりました。

このようなデザインは、ゲームをプレイアブルなものにします。各デザイナーは、ゲーム作品をつくるためにいくつかの要素を抽象化します。アメリカ独立革命は、どんなゲームでも程よく扱うことができるテーマではありません。かつて、ジョン・アダムズ大統領に勝るとも劣らない人物がこう書いています。「独立革命の真実の歴史は、決して語られることはないだろう。」これが本当であるとすれば、いかなるシミュレーション・ゲームも現実紛争の陰に過ぎないことになります。

戦争のスケール

戦争の主要な陸上戦闘は、13植民地内で関わりました。少なくとも1つの戦いは勝敗が決せられ、ずばり海上で発生しました（チェサピーク岬沖の戦い）。イギリス人の間で開始された「内戦」は、ヨーロッパ勢力が紛争に登場したときに「世界戦争」へ転じました。この状況で、大英帝国は危機的に孤立しました。その敵対者たちは、フランスだけでなくスペインやネーデルラントも同様でした。戦争は、13植民地〜インドから地球全体へ及びました。

アメリカ独立革命のゲーム・デザインは、その範囲を定義する必要があります。メルカトル図法の全体世界を使用すると、スケールが大きくなりすぎて、意味がある紛争描写ができなくなります。私は13植民地、カナダ、カリブ海の縮小図を表示することを選びました。

軍は実際にどのように移動したのか？

ダニガンの扱いのみが、軍の移動と連携を試みるための絶大なタスクを表示しました。彼は北米における部隊の移動が、流域によって大きな影響を受けると判断しました。したがって、彼の「エリア」は植民地の政治的境界線ではなく、大河川の動脈周辺に形成されました。これは完璧に思われ、軍が直面した限界を実演しました。不幸にも、ゲーム・マップは物理的に小さく、いくつかのエリアはその他よりも正確に描写されますが、基本的な前提は正しいものです。

ウォー・ゲーマーの願いにもかかわらず、当時の軍は望む場所に行くことが不可能でした。大規模な各戦役は大河川動脈又は沿岸近くで関わりました。ゲーマーは、自軍がアディロンダックを通してカナダへ移動できればと望みますが、当時の軍ができなかったことを如実に物語ります。1755年に僅か二個連隊から構成されたブラドックの軍は、ペンシルバニア・ウィルダネスへ移動するために数か月間を費やし、驚異的な兵站問題に悩まされました。結果は破滅的で、18世紀のアメリカで活動している兵士たちが手ごわいことを証明しました。

ゲームの進化

開始時から、ゲームはポイント・トゥ・ポイント移動システムによるカード・ドリヴンが相応しいと考えました。これは、二年間近く基本的なモデルでした。私は110枚の特異なカードを制作し、息子が美しいカラー・マップを制作しました。ただし、ゲームを制作する長い奮闘の後、私はプロジェクト全体を放棄してエリア・マップで再開しました。そう決めた後、プロジェクトのこの段階は約三カ月間続き、切り貼りから開始しました。私はカードを完全になくし、ポイント・トゥ・ポイント移動に戻りました。そのうちに、ゲームは私が望んでいたように機能し始めました。いったん基本鋳型ができたら、マップの美しいマップを蘇らせ、真剣なテスト・プレイを開始することができました。

例えば、セント・ローレンス川を移動で下ることは、メイン・ウィルダネスを通過するよりも効率的でなければなりません。異なる移送ルート間を移動するためにコストが変化することは、軍が実際に移動した道筋をより正確に描写します。

民兵と王党派

最も困難な仕事の1つは、民兵と王党派をどのように機能させるかでした。民兵と王党派の資料が希少なため、これは困難でした。大陸軍の適切な規模を測るための優れた記録は存在しますが、民兵と王党派には大雑把なものしかありませんでした。

以前に出版されたウォー・ゲームの教訓から、私は民兵と王党派の数は実際には特定のゲームを機能させる推測情報であったことを学びました。間もなく、私は自身のゲームの数字がプレイ・テスト内でのみ存在することを認識しました。私の息子は、イギリス軍が直面したことを現実的にシミュレートするため、王党派の数は不明にすべきだと提案しました。私は王党派と民兵の両方について無作為のサイ振りを思いつきました。レジオンは最大数で創出できますが、一定の時期に獲得できる正確な数は決して分かりません。

トーマス・ジェファソンを読んでいたら、今まで考えもしなかった方法を見つけました。：「力技」です。マサチューセッツの民兵が1775年に活躍したことは知られており、事実、イギリス軍は一兵も戻りませんでした。ヴァージニアも非常に有効な民兵システムを持ちました。それでは、タールトンやアーノルドのような小部隊は、どのようにして州を蹂躪し、好き勝手にできたのでしょうか？その答えは、ジェファソンが民兵を呼び出すことに失敗し、間に合わなかったことを自ら認めています。「サイ振りによって」民兵が到着することはゲームにいくらかの不確実性を与え、完璧に正当化されます。詰まるところ、あなたは「6」SPを獲得するか又は「1」SPのみを獲得できます。

アメリカ独立革命の死傷者

私が解決を望んだもう一つの課題は、ゲームで描かれる死傷者のレベルでした。以前の独立革命ゲームでは、軍が全滅したら50%以上の死傷率であることは当たり前でした。独立革命では、大規模な戦闘でさえこれは稀なケースで、後の戦争と比較して死傷者は低いものでした。第一次サラトガの戦いでは、約600名のイギリス兵が戦死、負傷、捕虜となり、約6~7%の損失でした。ゲームでは、1SP未満です。戦争で最大規模の戦いの1つだったモンマスでは、ワシントンが11,000名で交戦して約500名の死傷者を出し、約5%とゲームでは1/2戦力ポイントをあらわします。

独立革命の戦いは、南北戦争の凄まじい犠牲者数を伴いませんでした。それでも「ゲーム」では何らかの行わなければならないので、戦闘結果表は最高3SPと多数の退却状況の特徴とします。当時の軍は位置取りのために戦い、一方の陣営が不釣り合いな死傷を受けたら戦場を後にしました。

軍が孤立した場合にのみ、決定的な事象が起きました。戦争全体で3個軍のみが降伏したことは、偶発的な出来事ではなく（サラトガ、チャールストン、ヨークタウン）、最後のそれが起きたときに戦争が終わりました。これはゲームに反映され、少なくとも5SPの部隊を包囲して降伏を強要したら、あなたは大勝利を獲得します。

大陸軍—神話と真実

アメリカ独立革命の神話性はアメリカ人の精神に沁みこみ、正すことは困難です。ほぼ全てのアメリカ人は、ワシントンの軍がバレー・フォージで凍えて飢えたことを連想します。1780年のモリスタウンの冬は、遥かに酷いものでした。事実、それは18世紀中の最難関ともいえる冬でした！ワシントンの軍が被った真実は本当ですが、真の悲劇は豊かな土地にありました。周囲は全て豊饒でしたが、軍はそれらを受け取りませんでした。農民にとっては、無価値なデフレ大陸軍の通貨よりも、イギリス軍に現金で品物を売る方が遥かに有益だったのです。戦争の過程で50万人を超える男たちが大陸軍に従軍しましたが、大陸会議はいかなるときにも植民地を通じて48,000人を超えて動員することはできませんでした。

1780年 1781年：決戦の年

1777年は、サラトガのコンベンション軍とフランスの承認のため、通常は独立革命の決定的な年と理解されます。これは完全に事実ですが、必ずしも植民地の「自動的勝利」は意味しませんでした。イギリス軍を破り、結果的に全ての植民地を占領する機会は極僅かであり、革命の終わりには程遠いものでした。

革命を支える大陸軍は徐々に弱体化し、その維持を試みることはほぼ不可能です。「自由」運動全体が失敗し、「崩壊」することさえあり得ました。1780年と1781年は危機的な年で、なぜそうなったかにはいくつかの要因があります。1つには、植民地は完全に破産しており、課税権がないため、大陸会議は植民地に対して強制的に順守させる術がありませんでした。平均的な大陸軍兵士は戦争に幻滅し、特に彼の窮状に関心ないように見える大陸会議や国民から、自らの犠牲が何だったのかを自問しました。ワシントンの大陸軍一線兵はすでに二度の叛乱を起こしており、上官のコンウェイ将軍が中心となってワシントンを追放しようと画策していました。

War for Americaでは戦争疲労ルールで扱われ、これらの年は大陸軍徴兵表が修正され、大陸軍正規兵の総数低下をもたらします。この戦争疲労は、両陣営にとって危険なもので、プレイヤーのPWマーカーがゼロに落ちたら、早々に敗北してゲームを終了に導きます。

指揮統率

18世紀における戦争成果の大部分（全戦全敗とはいかなくても）は、「個人」によって決せられました。これら何人かの重要人物又はより劣る人物を抜いて、アメリカ独立革命のゲームをデザインすることはできませんでした。私は、ゲームの中で「出入り」する指揮官に対して、何の謝罪もしません。これはマーク・シモニッチのThe U.S. Civil Warで使用されて成功しました。類似したモデルがこのゲームに適していると考えました。

特に、独立革命当初に名声を博した指揮官で、もはや聞くこともないイーサン・アレンやイズラエル・パットナムのような指揮官たちを挙げておきます。

シー・パワー：勝利への鍵

独立革命について、ほぼ全ての著者が戦争に勝利した圧倒的要素がフランス軍のシー・パワーだったことを認識しています。ワシントンはこれを知っており、可及的速やかに海軍との連携を獲得すべく長く苦しい努力を続けました。もちろん、これはヨークタウン戦役でフランス軍のシー・パワーがチェサピーク湾の「裏口」を閉じたためにコーンウォリスが降伏を強制されたことで報われました。ヨークタウンの戦いは、アメリカ独立革命を完全に決定づけました。

他のゲームがフランス軍のシー・パワーについてある程度特徴づけられる一方で、私は更なるものを欲しました。この版では、名称付の艦隊が移動や戦闘について独自のルールを有します。これは完璧ではありません。このようなパラメータを組み込んだゲームはありませんが、これまでの作品をベースにして、戦争全般のシミュレーションとして、かなり良いものができたのではないかと自負しています。

Gilbert Collins

2020年8月

カバー・イラストレーション：

「バーゴインの軍」 Edward Lamson Henry による油絵

参考文献

何年にもわたり、私はアメリカ独立革命に関する、兵站、戦役、闘い、諜報戦、個人についての書籍を集めてきました。以下は、ゲームのデザインで参考にした主要な作品のいくつかです。

- Atkinson, Rick—*The British are Coming*, Henry Holt & Company (2019)
- Boatner, Mark Mayo—*Encyclopedia of the American Revolution*, Crown Publishing (1974)
- Buchanan, John—*The Road to Guilford Guilford Courthouse : The American Revolution in the Carolinas*, Wiley (1999)
- Burgoyne, John—*State of the Expedition from Canada*, Arno Press (1969)
- Cubbison, Douglas R—*The Artillery never gained more Honour*, Purple Mountain Press (2007)
- Cubbison, Douglas R—*Burgoyne and the Saratoga Campaign—His Papers*, Arthur Clarke Company (2012)
- Dohla, Johann Conrad—*A Hessian Diary of the American Revolution*, University of Oklahoma Press (1993)
- Gruber, Ira—*The Howe Bothers and the American Revolution*, University of North Carolina Press (2011)
- Hagist, Don N.—*British Soldiers : American War*, Westholme Publishing (2014)
- Higginbottom, Don—*Rand McNally Atlas of the American Revolution*, Galahad Publishing (2000)
- Howson, Gerald—*Burgoyne of Saratoga*, Times Book (1979)
- Jackson, John—*With the British Army in Philadelphia*, Presidio Press (1979)
- Kelsay, Isabel T.—*Joseph Brant : Man of Two Worlds*, Syracuse University Press (1984)
- Ketchum, Richard M.—*Saratoga : Turning point of America's Revolutionary War*, Henry Holt (2014)
- Fleming, Thomas—*Liberty, The American Revolution*, New World City (2014)
- Luzader, John F—*Saratoga*, Savas Beatie, (2010)
- Mackesy, Piers—*The War for America : 1775 - 1783*, Harvard University Press (1964)
- Morrissey, Brendon—*Boston 1775*, Osprey Military (1995)
- Morrissey, Brendon—*Saratoga 1777*, Osprey Military (2000)
- Nickerson, Hoffman—*The Turning Point of the Revolution*, Kessinger Legacy Reprints (2010)
- O'Shaughnessy Andrew J—*The Men Who Lost America*, Yale University Press (2013)
- Pancake, John S.—*1777 : The Year of the Handman*, University of Alabama (1977)
- Person, Michael—*Those Damned Rebels : The American Revolution through British Eyes*, De Capo (2009)
- Phillips, Kevin—*1775 : A Good Year for Revolution*, Penguin (2012)
- Schechter, Barnet—*The Battle for New York*, Penguin (2003)
- Schnitzer, E & Troiani, Don—*Campaign of Saratoga 1777*, Stackpole Books (2019)
- Spring, Matthew—*With Zeal and Bayonets Only : The British Army on Campaign in North America 1775-1783*, University of Oklahoma Press (2010)
- Symonds, Craig L—*A Battlefield Atlas of the American Revolution*, Nautical and Aviation Publishing (1986)
- Tarleton, Banastre—*Campaigns of 1780 and 1781 in the Southern Provinces*, Arno Press (1968)
- Willis, Sam—*The Struggle for Seapower : A Naval History of the American Revolution*, W.W.Norton (2016)
- Wood, W. J—*Battles of the Revolutionary War*, Algonquin Publishing (1999)
- Wright, Robert K.—*The Continental Army*, St. John's Press (2016)

