

# Dawn's Early Light *The War of 1812*



**Compass Games**  
*New Directions in Gaming*

日本語解説書

# Dawn's Early Light The War of 1812

A Card-Driven Grand Strategy Wargame  
Designed by David McDonough

## 目次 [Table of Contents]

1.0 はじめに&Credits [Introduction & Credits]	p.2
2.0 内容物 [Components]	p.2
3.0 セットアップ [Setup]	p.5
4.0 プレイのシークエンス [Sequence of Play]	p.6
5.0 カード・プレイ [Card Play]	p.7
6.0 オペレーション [Operations]	p.8
7.0 アメリカのオペレーション [American Operations]	p.9
8.0 イギリスのオペレーション [British Operations]	p.9
9.0 戦闘 [Battles]	p.10
10.0 インディアン [Indians]	p.12
11.0 砦&水路 [Forts & Waterways]	p.13
12.0 大規模紛争 [Greater Conflict]	p.14
13.0 政治抗争 [Political Contest]	p.14
14.0 海上戦域 [Naval Theater]	p.14
15.0 得点&勝利 [Scoring & Victory]	p.16
16.0 用語&解明 [Glossary & Clarifications]	p.17
17.0 プレイの見本 [Sample of Play]	p.17
18.0 カードの歴史 [Card Histories]	p.19

## 1.0 はじめに [Introduction]

アメリカ合衆国が大英帝国からの独立を勝ち取ってから 30 年足らず後、2つの国家は再び戦争状態となった。政治から始まった争いは、ケベックからフロリダまでに及ぶ海上覇権や経済にまで拡大された。1776年の前任者たちが対立した、有名な人物や出来事の特徴としている。戦争では、3人の未来の米国大統領が関わった。カリスマ的な先住民の指導者が領域の数千マイルを越えて部族と同盟を結び、アメリカの辺境に独立したインディアン州を設立することに尽力した。グレート・レイクスのマキノーからモンリオールまで軍艦が帆走し、イギリス海軍はこの時代で初めて艦船の一騎打ち戦闘で決定的に打ちのめされ、アメリカが今日の強大なパワーに上り詰める伏線となった。そして、その全ての背景として、ヨーロッパ大陸でナポレオン戦争が荒れ狂っていた。1812年戦争は手詰まりで終了したが、それは両国の運命が永久に変わった歴史的瞬間だった。

Dawn's Early Light : The War of 1812 は、2人プレイヤー用のカード・ドリヴン・グランド戦略ゲームです。プレイヤー諸氏は、4年間に及ぶ戦争期間で合衆国又は大英帝国の役割を演じます。それは、迅速なプレイと低難易度の高次レベルにおける紛争のシミュレーション、二つの陣営間の水上、政治、経済の競合であり、アメリカ大陸支配のための陸上戦争でもあります。

ルールは、番号付の項目と副次項目で構成されています。これを通して、あなたが読んでいる項目に関連したその他のルール項目（例えば、2.1 又は 3.2）を参照することになります。

## Credits

*Designed by* David McDonough

*Art and Graphic Design by* Nadir Elfarra

*Publishing Production by* Bill Thomas

Playtesters : Ed Beach, Steven Cole, Bryan Collars, Andrew Frederiksen, Carl Harrison, Dakota Lemaster, Andy Lewis, Peter McDonough, William Miller, Peter Murray, Anton Strenger, Brian Whooley

Special Thanks to Ananda Gupta, Sarah McDonough, And Mark Mahaffey

## 2.0 内容物 [Components]

Dawn's Early Light の完全なセットは、以下を含みます。:

- 1枚の 22" x 34" マップ
- 86枚のカード
- 1冊のルール小冊子
- 2枚のプレイヤー補助カード
- 4つの六面体サイコロ
- 154の型抜きカウンター

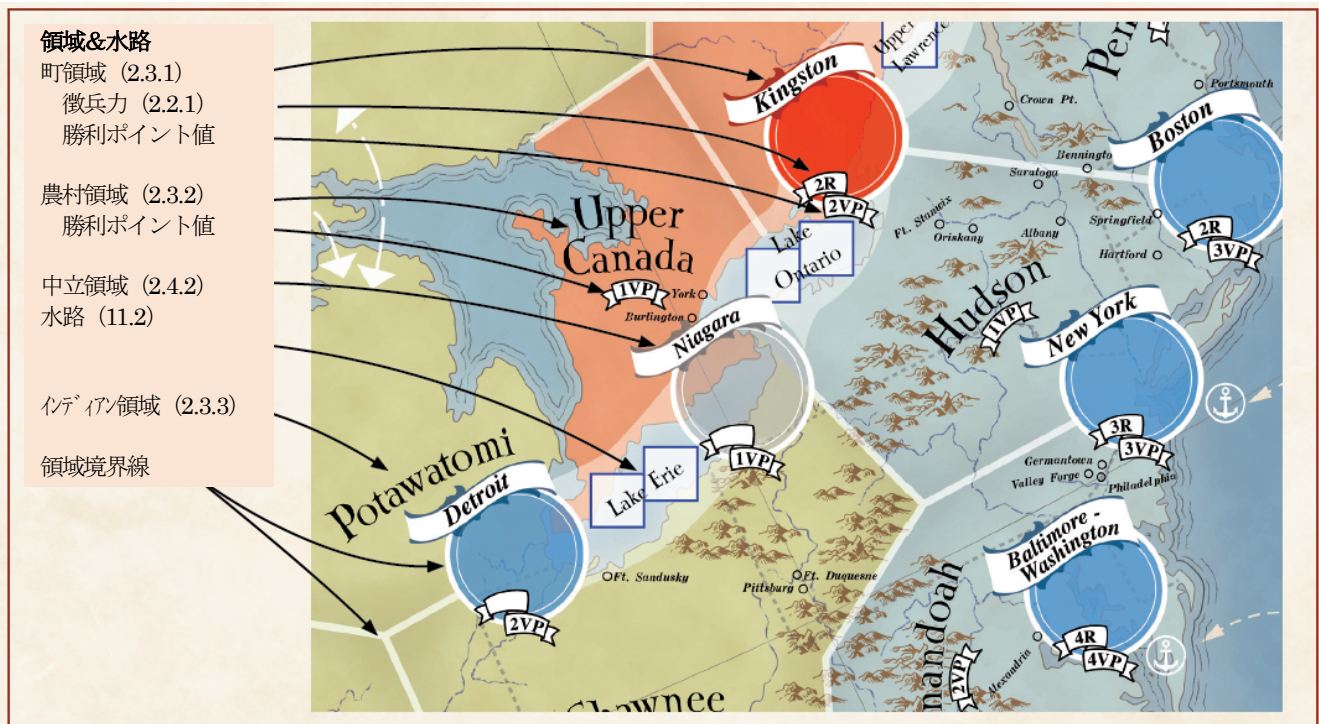
### 2.1 マップ [The Map]

ゲーム・マップは、北アメリカの東部分ケベックとノヴァ・スコシアからフロリダまで、並びに大西洋沿岸から概ねミシシッピまでを描写します。

### 2.2 領域 [Regions]

マップは、陸上部隊が配置と支配ができる 31 の領域に分割され





ます。他のそれと境界を成す領域は隣接し、それらの間で行われる戦役オペレーション (6.2) を認めます。全ての領域は、それらが町、農村、インディアン領域かどうか、同調性を基準に以下のどちらかのタイプです。；本国領域又は中立領域。

**2.2.1 徴兵力 [Recruit Power]**：大部分の町領域は、どれだけ多くの徴兵カウンター (2.6.1) を含むことができるのかを示す徴兵力値を持ちます。徴兵カウンターは、徴兵オペレーション中に使用されます。

**2.2.2 勝利ポイント [Victory Points]**：農村と町の本国領域は、もしも敵プレイヤーがターン得点 (15.0) 中に支配すると、勝利ポイントの価値を持ちます。プレイヤー諸氏は、決して自身の本国領域の支配についての VPs を得点しません。

灰色と黄色の領域—フォート・ディアボーン [Ft. Dearborn]、ナイアガラ [Niagara]、スペイン領フロリダ [Spanish Florida] —は、それらを支配するプレイヤーに VPs の価値があります。

インディアン領域—緑色付き—は、どちらのプレイヤーにも勝利ポイントの価値がありません。

## 2.3 領域のタイプ [Region Types]

**2.3.1 町領域 [Town Regions]**：町は合衆国、カナダ、辺境に沿った人口居住地です。町は、徴兵オペレーション (6.1) についての最も一般的なサイトで、襲撃オペレーション (8.1) と上陸攻撃 (14.3) の唯一の正当な目標です。大部分の町は、本国領域 (2.2.4) です。

**2.3.2 農村領域 [Rural Regions]**：農村領域は、人口がまばら又はかなりの大きさの町から離れた居住地エリアです。農村領域の8つは、本国領域 (2.4.1) です。

**2.3.3 インディアン領域 [Indian Regions]**：インディアン領域は、先住民部族の本国である遠隔地の荒野エリアです。これらは緑で色付けされ、そのエリアの一般的な部族集団に因んで命名されています。インディアン領域は、常に中立 (2.4.2) と同調します。

## 2.4 領域の同調性 [Region Alignment]

全ての領域は、そのタイプに加えて同調性を持ちます。この同調性は、領域内でプレイヤー諸氏が使用可能なオペレーションを限定し得ます。

**2.4.1 本国領域 [Home Regions]**：町と赤又は青で色付けされた農村領域は本国領域です。：赤い領域は大英帝国の本国領域で、青は合衆国の本国領域です。本国領域は、そこを占めている部隊がいないときにはいつでも、その本国陣営によって支配されていると見なされます。

**2.4.2 中立領域 [Neutral Regions]**：本国領域ではないいかなる領域も中立領域です。これらの領域は、緑、灰、黄で色付けされます。中立領域は、どちらの陣営についても本国ではありません。これらは、支配される部隊によって占められていなければなりません。

## 2.5 部隊 [Force]

部隊とは、陸上に基地を置く軍事ユニットです。これらは、プレイヤー諸氏が徴兵し (6.1)、戦役に使用し (6.2)、戦闘を行います (9.0)。複数の部隊タイプがあり、陸軍部隊—民兵と正規兵—並びにインディアン部隊を含みます。



**2.5.1 民兵 [Militia]** : 民兵は、最弱で最安価な陸軍部隊です。



**2.5.2 正規兵 [Regulars]** : 正規兵は、強力な陸軍部隊ですが、徴兵するのがより高価です。



**2.5.3 インディアン [Indians]** : インディアンは、部隊の特殊タイプです。これらは、英軍プレイヤーによって指揮されますが、これらを使用できるときと方法に特殊ルールを持ちます (10.0)。

## 2.6 マーカー [Markers]

領域や部隊によって扱わない紛争の異なる面をあらわすために使用される複数タイプのマーカーがあります。



### 2.6.1 徴兵カウンター [Recruit Counters]

徴兵カウンターは、徴兵オペレーション (6.1) を介して一定領域内で新たな部隊へ編制できる用意ができた志願者の数を示します。これらは、ターン維持 (4.3) 中その付随したマップ上の領域内に置かれます。



**2.6.2 戦隊 [Squadrons]** : イギリス海軍の戦力は、戦隊カウンターであらわされます。これらは、任務がないときはマップ上のイギリス海軍ボックス内に、又はイギリス軍プレイヤーが配備オペレーション (8.2) を行うときに封鎖スペース又は沿岸町領域に置かれます。



**2.6.3 砦 [Forts]** : 砦マーカーは、農村とインディアン領域についての強力な防御を示します。これらは、プレイヤーが建設オペレーション (6.3) を行うときに置かれ、戦闘で破壊される可能性があります。



**2.6.4 水路支配マーカー [Waterway Control markers]** : これらは、プレイヤーが建設オペレーションを実行するとき、グレート・レイクス [Great Lakes] とセント・ローレンス [St. Lawrence]

水路の支配を主張するために使用されます。



### 2.6.5 休戦マーカー [Armistice Markers]

休戦マーカーは、プレイヤーがそれらを要求するカード・イベントをプレイするとき、隣接する領域間の境界線上に置かれます。休戦マーカーは、それがイン・プレイにある間に、これら2つの領域間でどちらかのプレイヤーも戦役 (6.2) オペレーションを行うことを妨げます。休戦マーカーは、ターン維持中に取り去られます。

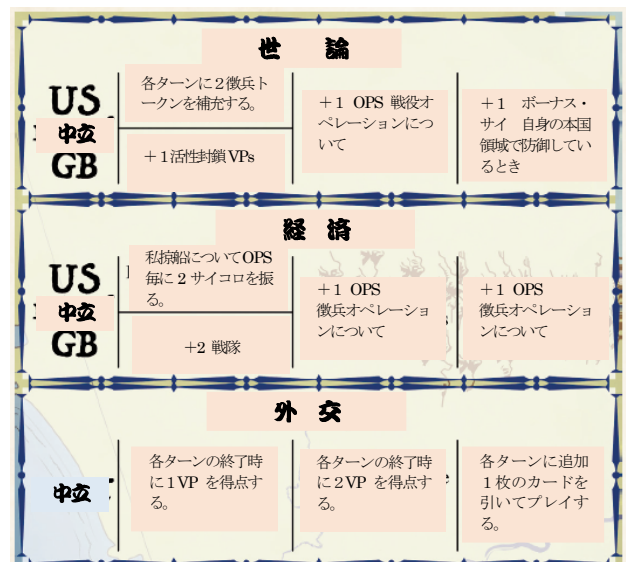


### 2.6.6 大規模紛争マーカー [Greater Conflict Markers]

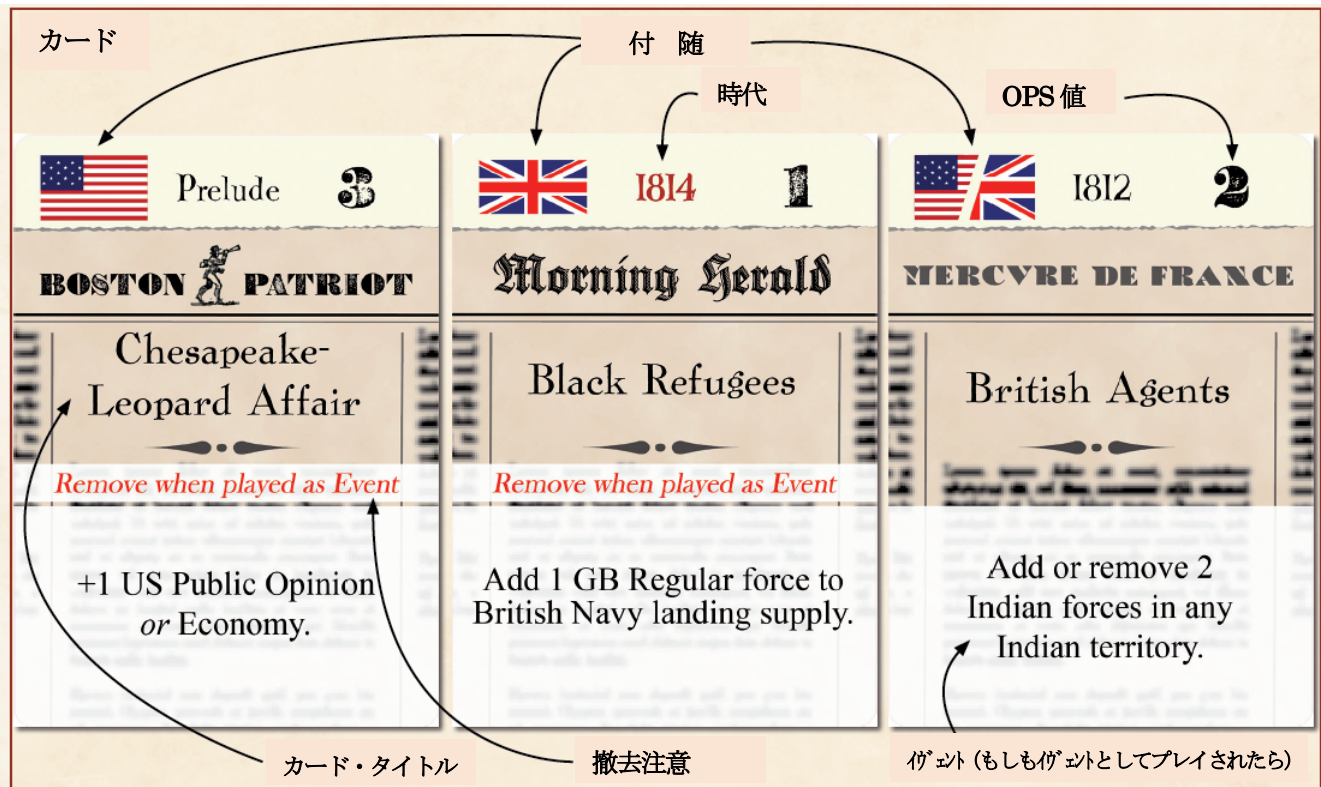
これらのマーカーは、大規模紛争の影響が活性状態 (12.0) のときを示すために使用されます。これらは、非活性化又は解決されたときにボードから脇に、活性状態のときはマップ上の大規模紛争ボックス [Greater Conflict box] 内にセットされます。

## 2.7 政治抗争記録欄 [Political Contest Tracks]

政治抗争記録欄は、世論、経済、外交の優越を巡る闘争をあらわします。各陣営は、3つの記録欄上でそれら自体の進捗を持ち、中立位置から開始して右へ移動させることでレベルを獲得します。全ての影響は蓄積します。:プレイヤー諸氏は、その現行レベルと全ての低いレベルの特典を獲得します (政治抗争 13.0 を参照)。







## 2.8 カード [Cards]

ゲームには、86 枚のカードがあります。各カードは、オペレーション (OPS) 値、デッキ・カテゴリー、タイトル、効果、付随を含みます。

**2.8.1 付随 [Association]**：各カードは、大英帝国 (イギリス国旗で示されます)、合衆国 (合衆国国旗で示されます)、どちらも (両国旗によって示されます) のいずれかに付随します。カードの付随は、各プレイヤーがカードをどのようにプレイできるかの選択肢に影響します (5.1-5.2)。

**2.8.2 イベント後の撤去 [Remove After Event]**：何枚かのカードは、タイトルの下にイベント後に取り去るルールを含みます。これは、そのイベントが起きた後で、カードがゲームから取り去られることを意味します。もしもカードがイベントの起きない方法でプレイされたら、カードはイン・プレイに留まり、使用後は通常に捨て札されます。

**2.8.3 イベント後の撤去がマークされていないカードは、使用後に引きデッキ横の捨て札パイル内に捨て札されます。引きデッキが枯渇したいかなるときにも、これらの捨て札は新たな引きデッキにリシャッフルされます。**

## 3.0 セットアップ [Setup]

**3.1.** カードを時代毎に 3 つのデッキへ導入、1812 年、1814 年に分割し、各デッキをシャッフルします。1812 年デッキを引きデッキの位置に置き、1814 年デッキを脇に置きます。1814 年デッキは、1814 年時代が開始されるとき (4.3) に使用します。次いで、導入デッキの全て：各プレイヤーに 6 枚のカードを配ります。

**3.2.** 合衆国について、以下の開始時部隊を置きます。：

- 2 民兵と 1 砦マーカーをペノブスコット [Penobscot]。
- 2 正規兵、1 民兵をボルティモア/ワシントン [Baltimore/Washington]。
- 各 1 民兵をデトロイト [Detroit]、ナッシュヴィル [Nashville]、ニュー・オーリンズ [New Orleans]、シェナンドー [Shenandoah]、ハドソン [Hudson]。

**3.3.** 大英帝国について、以下の開始時部隊を置きます。：

- 1 正規兵、2 民兵をハリファックス [Halifax]
- 2 民兵をモントリオール [Montreal]
- 1 民兵をキングストン [Kingston]

**3.4.** インディアン部隊について、以下の開始時部隊を置きます。：

## Dawn's Early Light

- ・各2インディアンをショーニー [Shawnee]、マイアミ [Miami]、クリーク [Creek]
- ・各1インディアンをボタワトミ [Potawatomi]、チェロキー [Cherokee]、チペワ [Chippewa]

**3.5.** 開始時部隊を配置した後、各陣営の残りの部隊を自軍のグローバル補給プール内にセットします。徴兵オペレーション (6.1) は、このプールから部隊を引きます。

**3.6.** アッパーとローワーのセント・ローレンス・スペース内に、大英帝国水路支配マーカーを置きます。

**3.7.** 4戦隊をイギリス海軍ボックス内に置きます。

**3.8.** 徴兵カウンターを、徴兵力を持つ各町領域内に町の徴兵力 (2.1.6) 値の半分 (端数切り上げ) 相当を置きます。

**3.9.** 各プレイヤーは、各政治抗争記録欄の中立位置に適切な記録欄マーカーを置きます。海軍戦域私掠船と封鎖マーカーを、その記録欄左のゼロ位置に置きます。得点ボード・マーカーをゼロ位置に置きます。

## 4.0 プレイのシーケンス [Sequence of Play]

Dawn's Early Light は、特別な導入ターン (4.2) に続く8ターンで行われます。ゲームは、どちらかのプレイヤーが即時勝利を達成するか、又は8番目の最終ターンが完了して得点するまで続きます (15.5)。

### 4.1. ターン [Turns]

各通常ターンは、以下のフェイズから構成されます。: 公政策 [Public Policy]、アクション [Actions]、得点 [Scoring]、維持 [Upkeep]。

**4.1.1 公政策フェイズ [Public Policy Phase]** このフェイズは、ターン1から開始して、奇数ターンにのみ発生します。そのターンの自身の手札を見た後、各プレイヤーは自身が選択する政治抗争記録欄上で1レベル前進させることができます。

**4.1.2 アクション・フェイズ [Action Phase]** プレイヤー諸氏は、その手札から1枚のカードをプレイすることでターンを行います (カード・プレイ 5.0 を参照)。合衆国プレイヤーは、常に最初にプレイします。このフェイズは、両プレイヤーがその手札を完全に消費するまで続きます。

**4.1.3 得点フェイズ [Scoring Phase]** 両プレイヤーについてポイントを計算し、差を得点ボードに適用します (15.0)。全てのポイン

トは、どちらかのプレイヤーが即時勝利についてチェックする前に得点されます。

例外: 得点フェイズは、導入ターン (4.2) 中には発生しません。

**4.1.4 維持フェイズ [Upkeep Phase]** このフェイズは、新たなターンが開始される前の最後に発生します。以下のタスクを完了します。:

1. 適用可能な全ての町に徴兵カウンターを加えます (徴兵の維持 4.3 を参照)。
2. 私掠船記録欄をゼロ位置へリセットします。
3. もしもいずれかの戦隊が封鎖ゾーン (14.2) に配備されたら、大英帝国プレイヤーは1つをイギリス海軍ボックスへ戻すために選択します。
4. 上陸攻撃 (14.3) に配備されたいかなる戦隊もイギリス海軍ボックスへ戻します。
5. マップ上のいかなる休戦マーカーも取り去ります。
6. 各プレイヤーが7枚の手札を持つまでカードを配ります。もしも引きデッキ内に十分なカードがなければ、捨て札パイルを新たな引きデッキにリシャッフルする前に残りのカードを全て配り、継続します。**注釈:** ターン5のみ: 手札を配る前に 1814 年デッキを現行引きパイル内にリシャッフルします。

### 4.2 導入ターン [Prelude Turn]

導入ターンは、ターン1の前にゲームを開始する特殊なターンです。このターンに、以下を行います。:

1. 各プレイヤーに6枚のカード、全ての導入デッキを配ります。
2. 各プレイヤーが手札に2枚のカードを残すまで、通常のごとくアクション・フェイズを実行します。
3. 導入ターン中は、得点フェイズをスキップします。
4. 最初の引きデッキを形成するため、導入ターンの捨て札パイルと一緒に1812年デッキをシャッフルします。
5. 通常のごとく維持フェイズを実行し、各プレイヤーに手札が7枚になるまで5枚のカードを配ります。

このシーケンスが完了したとき導入ターンは終わり、ターン1を開始します。

### 4.3 徴兵の維持 [Recruit Upkeep]

維持フェイズの最初のステップで、徴兵カウンターが加えられます。領域の徴兵力は、その領域が含むことができるカウンターの最大数を決めます。維持中、カウンターの最大数をまだ持たない徴兵力を持つ各領域は、新たな1徴兵トークンを獲得します。



徴兵力を持つ町領域は、たとえその町が敵支配下であっても、維持中にそれらを生み出すことを継続します（その最大数まで）。徴兵オペレーション (6.1) は、敵支配下の領域内では認められませんが、カウンターは留まり、領域の本国プレイヤーが支配を奪回するとき使用可能となります。

#### 4.4 時代 [Eras]

ゲームは、8 ターンの 4 つを扱う 2 つの時代を持ちます。導入ターンの後、ゲームはターン 1 ～ 4 を持つ 1812 年時代で開始します。1814 年時代はターン 5 に開始し、ターン 8 のゲーム終了になるまで継続します。

**4.4.1 1814 年時代 [1814 Era]** 1814 年時代が開始されると、ターン 5 の開始前に以下を行います。:

- ・イギリス海軍ボックスへ 2 戦隊を加えます。
- ・全ての 1814 年カードを現行引きデッキ内へシャッフルします。

## 5.0 カードのプレイ [Card Play]

カードは、2 つの方法の 1 つでプレイできます。: イベント又はオペレーションとして。

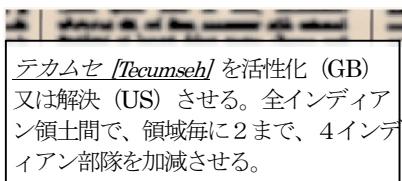
**5.0.1. 付随制限 [Association Restriction]:** カードの付随 (2.8.1) に一致する陣営のみが、イベントとしてカードをプレイできます。どちらの陣営も、カードをオペレーションのためにプレイできます (5.2)。



#### 5.1 イベントとしてのカードのプレイ

##### [Playing Cards as Events]

イベントとしてカードをプレイするため、大声で読んでカードの影響を実行します。カードの OPS は、イベントによって特に要求されない限り無視されます。



**5.1.1.** もしもイベントの影響が書かれたルールと矛盾すると、イベントが優先されます。これは、もしもプレイされるイベントが以前にプレイされたイベントと矛盾してもカウントします。

**5.1.2.** もしもカードがイベント後に撤去するとマークされていると (2.8.2)、それが解決された後にゲームから除外されます。そうでなければ、通常に捨て札されます。

#### 5.2 オペレーションとしてのカード・プレイ

##### [Playing Cards as Operations]

プレイヤーは、カードのイベント又は付随にかかわらず、いかなるカードもオペレーションのためにプレイすることを選択できます。**プレイヤーは、オペレーションの 1 タイプのみを選択し、それを実行するためにカードの全 OPS 値を使用します。**



**5.2.1. 他方陣営のイベント誘発 [Triggering the Other Side's Events]:** プレイヤーが相手側の付随を持つカードでオペレーションのためにプレイするとき、そのカードのイベントも発生します。カードをプレイしたプレイヤーは、そのオペレーション又はカードのイベントが最初に発生するの否かを決定します。ただし、イベントが発生するとき、カードが付随する陣営は、あたかもそれを自身がプレイしたごとくイベントを履行します。

**例:** GB プレイヤーは、イギリス付随カードである「フォート・マキノの奇襲」[“Surprise at Fort Mackinac”] を持ちます。この付随は自陣営に一致するため、GB プレイヤーはカードをそのイベント又は 2 OPS ポイントのためにプレイすることを選択できます。アメリカ付随カードである 2 Ops のカード「ケンタッキーのライフルメン」[“Kentucky Riflemen”] も持ちます。もしも GB プレイヤーがこのカードのプレイを望むと、その OPS ポイントのためのみを行うことができます。その選択で 2 OPS を獲得しますが、アメリカ軍プレイヤーは同じターンに「ケンタッキー・ライフルメン」の履行も獲得します。GB プレイヤーは、最初に発生することに決めます。

**5.2.3.** もしもカード・プレイが相手側のイベントを誘発するものの、イベントが影響を持たなければ、そのイベントは発生したものと見なされ、もしも要求されたらプレイから取り去られます (2.8.2)。

**5.2.4.** 「どちらか [“Either”]」に付随を持つカードのオペレーションのためのプレイは、イベントを誘発しません。これらのカードは、それらをプレイしている陣営に付属すると見なされます。

## 6.0 オペレーション [Operations]

この項目のオペレーションは、両陣営が使用可能です。

### 6.1 徴兵 [Recruit]

徴兵は、プレイヤーに新たな部隊の創出を認めます (2.5)。徴兵オペレーションは、少なくとも存在する1徴兵トークンを持つ本国領域の支配を要求します。もしも領域が本国領域であるものの敵部隊によって現在支配下であると、たとえカウンターが存在してもそこでの徴兵は認められません。プレイヤー諸氏は、自身の領域を占めているときに徴兵するため、相手側の徴兵カウンターを使用できません。

**6.1.1.** 創出される部隊のタイプに依存して、新たな部隊を創出するために OPS ポイントと徴兵カウンターの統合がかかります。:



・1 民兵部隊は、1 OPS ポイントと1 徴兵トークンがかかります。

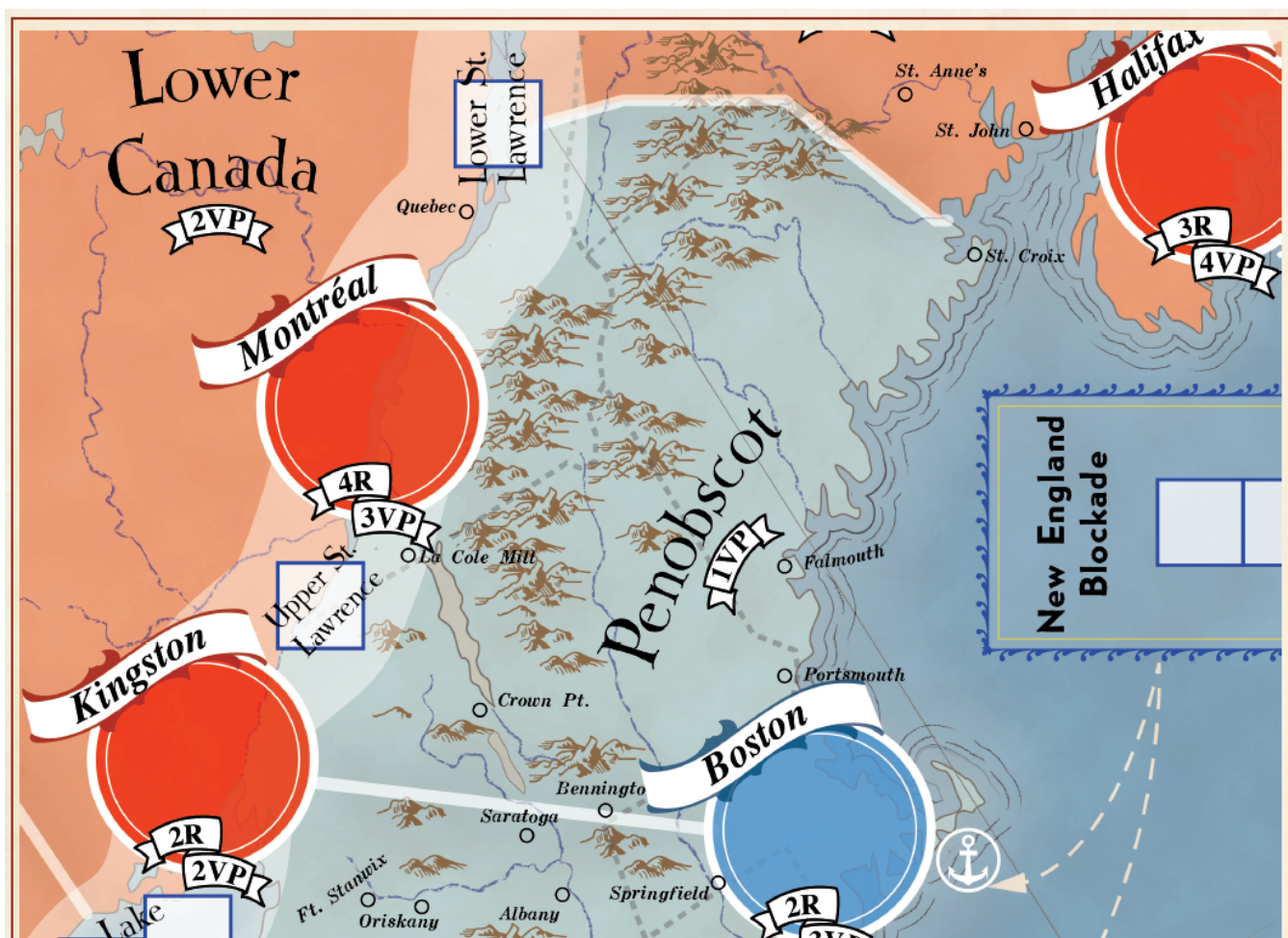


・1 正規兵部隊は、2 OPS ポイントと1 徴兵トークンがかかります。

消費した徴兵カウンターを取り去り、新たな部隊カウンターを同じ領域内に置きます。

**6.1.2.** プレイヤー諸氏は、徴兵カウンターを持つ複数の領域間で、そのポイントを自身が選択するいかなる供給にも分割できます。

**6.1.3** もしもあるプレイヤーがそのグローバル補給内に使用可能な望むタイプの部隊を持たなければ、その部隊タイプの徴兵は認められません。



戦役の例:

Penobscot 内の2つの US 正規兵部隊は、指定されたいずれかの方法で戦役を行うことができます。: (1) Penobscot と境界線を共有する隣接領域 (Maritimes, Monyreal, Kingston, Boston, Hudson) 内へ、又は (2) US 支配下の Upper St. Lawrence 水路を介して Lower Canada 内へ。



**6.1.4.** インディアン部隊は、このオペレーションを介して創出できません。

例外：クリーク族の内戦大規模紛争の影響がイン・プレイであるとき、大英帝国プレイヤーはインディアン部隊を創出するために徴兵オペレーションを使用できます(クリーク族の内戦 12.2.2 を参照)。

## 6.2 戦役 [Campaign]

戦役は、部隊のグループを1つの領域から他のそれへと移動させ、戦闘 (9.0) を誘発するために使用されます。

**6.2.1.** 1つの領域内のいずれかの数の部隊を、いずれか1つの連結した領域へ移動させるために、1 OPS ポイントがかかります。連結した領域は、隣接する全ての領域と隣接する支配下水路 (もしも使用可能であれば) によって連結する領域を含みます。プレイヤー諸氏は、異なる領域内の部隊を異なる目的地へ自身が選択するいずれかの組み合わせで移動させるため、その OPS ポイントを分割できますが、各個別部隊は単一の戦役オペレーションに一度のみ移動できます。

**6.2.2 戦闘の誘発 [Triggering Battles] :** もしも部隊が敵部隊を含んでいる領域内に移動したら、戦闘 (9.0) が発生します。戦闘は、戦役オペレーションを継続する前に直ちに解決されます。

**6.2.3.** プレイヤー諸氏は、オペレーションの開始時にその全ての戦役移動を宣言する必要はなく、戦闘の結果を基準にこれらの移動を自由に変更できます。

**6.2.4.** 大英帝国は、戦役移動を行っているとき、その陸軍部隊と共にインディアン部隊を含めることができます。

## 6.3 建設 [Construct]

建設オペレーションは、水路を支配すべく艦船を建造するため、農村又はインディアン領域内に砦を構築するために使用されます。このオペレーションを行っているとき、プレイヤー諸氏はその OPS を艦船と砦の間でいかなる組み合わせにも分割できます。



**6.3.1 艦船の建造 [Building Ships] :** 艦船 (戦隊ではない) は、水路-2つのグレート・レイクスとセント・ローレンス河の2つのセクション (11.2) の支配をあらわします。水路上に水路支配マーカーを加えるか又は取り去るために1 OPS がかかります。プレイヤー諸氏は、相手側に属している水路支配マーカーを取り去る前に、カラのスペースへ自身の水路支配マーカーを最初に加えないければなりません。

艦船 (戦隊ではない) は、水路-2つのグレート・レイクスとセント・ローレンス河の2つのセクション (11.2) の支配をあらわします。水路上に水路支配マーカーを加えるか又は取り去るために1 OPS がかかります。プレイヤー諸氏は、相手側に属している水路支配マーカーを取り去る前に、カラのスペースへ自身の水路支配マーカーを最初に加えないければなりません。



**6.3.2 砦の構築 [Building Forts] :** 砦は、農村とインディアン領域の防御を強化します (11.1)。砦を構築するために1 OPS がかかります。砦は、支配下の農村又はインディアン領域内に構築しなければなりません。領域毎に1つの砦のみが認められます。

# 7.0 アメリカのオペレーション

[American Operations]

この項目のオペレーションは、合衆国プレイヤーによってのみ使用可能です。

## 7.1 私掠船 [Privateer]



このオペレーションは、イギリスの海上交通を妨害し、その経済を混乱させるために使用された政府公認の略奪をあらわします。

**7.1.1.** 私掠船のサイ振りを行うため、1 OPS ポイントがかかります。US プレイヤーは、そのカードの OPS ポイント分だけサイ振りを行います。3+の各サイの目について、私掠船記録欄上で1 スペース進めます。

## 7.2 巡航 [Cruise]

巡航は、アメリカの沿岸町への圧力から解放するため、封鎖中のイギリス軍の増強戦隊と闘うために使用されます。

**7.2.1.** 巡航のサイ振りを行うため、1 OPS ポイントがかかります。US プレイヤーは、最初に目標にしている封鎖を宣言し、次いでそのカードの OPS 値の分だけサイ振りを行います。4+の各サイの目について、目標の封鎖から1イギリス軍戦隊を取り去ります。

**7.2.2.** もしも US プレイヤーが目標の封鎖内にあるよりも多くの戦隊に命中を与えたら、二番目の封鎖から戦隊を取り去るために超過分を使用できますが、目標の封鎖が完全にカラになった後のみです。US プレイヤーは、この方法で2つまでの封鎖から戦隊を取り去ることができます。

# 8.0 イギリスのオペレーション

[British Operations]

この項目のオペレーションは、大英帝国プレイヤーによってのみ使用可能です。

## 8.1 襲撃 [Raid]



襲撃は、開拓民を分散させて威嚇するための、インディアン部隊による US 居住地攻撃のために使用されます。



### 襲撃の例：

3つのインディアン部隊が Nashville 内を襲撃するために準備しています。襲撃はインディアン部隊のみを使用しなければならず、US 本国町に対して指向されなければなりません。1つの US 部隊が Nashville を防御しているため、インディアンは全てが撃破されるか退却するまで防御側に対して戦闘をしなければなりません。インディアンが US を打ち負かしたものの、それを行うために1部隊を失ったと仮定すると、次いでイギリス軍プレイヤーはサイを2つ振り残っている2つの自軍部隊のために各1つ各5のサイの目で1VPを得点します。襲撃に参加した残りの全インディアン部隊は、次いでプレイから取り去られます。

**8.1.1.** 襲撃は、戦役オペレーションと同じルールを使用しますが、2つの相違があります。：

1. オペレーションは、インディアン部隊のみに使用しなければなりません。
2. 部隊は、US によって支配された US 本国町を攻撃するために移動させなければなりません。

**8.1.2** もしも目標になった町が US 部隊の存在を持つと、最初に農村領域が攻撃されているごとく戦闘を解決しなければなりません。戦闘後（又は防御するための部隊が存在しなければ直ちに）、参加している各インディアン部隊についてサイを1つ振ります。各5+のサイの目で、直ちに1VPを得点します。次いで、参加している全インディアン部隊が取り去られます。

## 8.2 戦隊の配備 [Deploy Squadrons]



このオペレーションは、イギリス海軍をあらわす戦隊 (14.1) を指揮するために使用されます。これらは、6.3.1 で述べられる艦船と異なることに注意してください。

**8.2.1.** 戦隊トークンをその現行配備から他の配備へ移動させるため、1OPSがかかります。プレイヤー諸氏は、戦隊を異なる位置間で移動させるため、その OPS ポイントを選択するいくつかの組み合わせで分割できますが、各戦隊は配備オペレーション毎に一度のみ移

動させることができます。

例外：上陸攻撃に現在配備されている戦隊は、同じターンに再配備できません。

**8.2.2.** 戦隊は、以下のいずれかの位置内に置くことができます。：

- ・封鎖ゾーン内のカラのスペース (14.2)
- ・上陸攻撃が合法的な町領域 (14.3)
- ・マップ上のイギリス海軍ボックス (すなわち、供給下)

## 9.0 戦闘 [Battles]

戦闘は、領域の支配のために陸上部隊間で行われます。戦闘は、2つの陣営からの部隊が同じ領域内に置かれたときに誘発されます。これは、ほとんどの場合は戦役オペレーションの結果ですが、領域内に部隊を創出又は配置を要求するカード・イベントの戦闘を誘発する可能性があります。

### 9.1 戦闘ラウンド [Combat Rounds]

戦闘は、連続する戦闘ラウンドで行われます。あるラウンド中、両陣営は同時にその合計戦闘サイコロを振り (9.1.1)、命中の獲得



## 戦闘の例:



GB は、その2民兵と1正規兵で Montreal から Renobscot へ戦役を行い、戦闘を誘発します。

**ラウンド1** : GB はその部隊にプラスして、St.Lawrence 上の水路支配についての1ボーナスサイで、4つのサイコロを持ちます。



GBの目

US はその部隊にプラスして、砦で防御していることによる1ボーナスサイで、3つのサイを持ちます。



USの目

GB は、5で1民兵命中を獲得します。US は、5で



1民兵命中と6で1正規兵命中を獲得します。命中した部隊は取り去られます。

**ラウンド2** : GB は、その生き残っている民兵と水路支配からのボーナス・サイで、2つのサイコロを持ちます。US は、生き残っている部隊と砦からのボーナス・サイで、2つのサイコロを持ちます。



GBの目



USの目

GB は、5で1民兵命中を獲得します。US は、命中



を獲得しません。命中した部隊は取り去られます。

**解決:**

全US部隊が取り去られたため、戦闘は終了します！GB は勝利し、いまや Renobscot を支配します。

US プレイヤーが砦で防御している間に敗北したため、砦も破壊されて取り去られます。

を試みます。各命中は、プレイヤーが相手側の1部隊を取り去ることを認め、取り去ることができる部隊は、命中の戦力に依存します。戦闘ラウンドは、一方の陣営が退却するか(9.2) 又はその全部隊が除去されるまで続きます。

**9.1.1 戦闘サイコロ** ある戦闘ラウンドについての各陣営の合計サイコロは、その部隊サイコロとボーナス・サイコロの組み合わせです。:

・部隊サイコロ: 参加している部隊毎に1つのサイ。US プレイヤーについては、これは全ての民兵と正規兵です。GB プレイヤーについては、これは全ての民兵、正規兵、インディアンです。前のラウンドに失われた部隊について勘定するため、各戦闘ラウンドの開始時に部隊サイコロを再計算します。

・ボーナス・サイコロ: 攻撃側/防御側の特典、砦、水路の支配、カード・イベント、イン・プレイの大規模紛争の影響を含むボーナス・サイコロを与える全ての条件をチェックします。戦闘開始時に一度のみボーナス・サイコロを計算し、戦闘が終了するまでその数字を使用します。

**9.1.2. 命中サイの目**: 各部隊タイプは、命中させてそれを取り去るために必要な最低サイの目を持ちます。プレイヤー諸氏は、部隊を取り去るためにこの数以上のサイを振らなければなりません。各部隊タイプの命中値は、以下のとおりです。:

- ・正規兵部隊は、6のサイの目で命中する。
- ・民兵部隊は、5+のサイの目で命中する。
- ・インディアン部隊は、4+のサイの目で命中する
- ・いくつかの戦闘では、インディアン部隊は命中したときに回避するための機会を持ちます (10.3)。

もしも命中を受ける部隊間に競合があると、命中を獲得するプレイヤーが取り去る部隊を決定します。

**9.2 退却 [Retreat]**

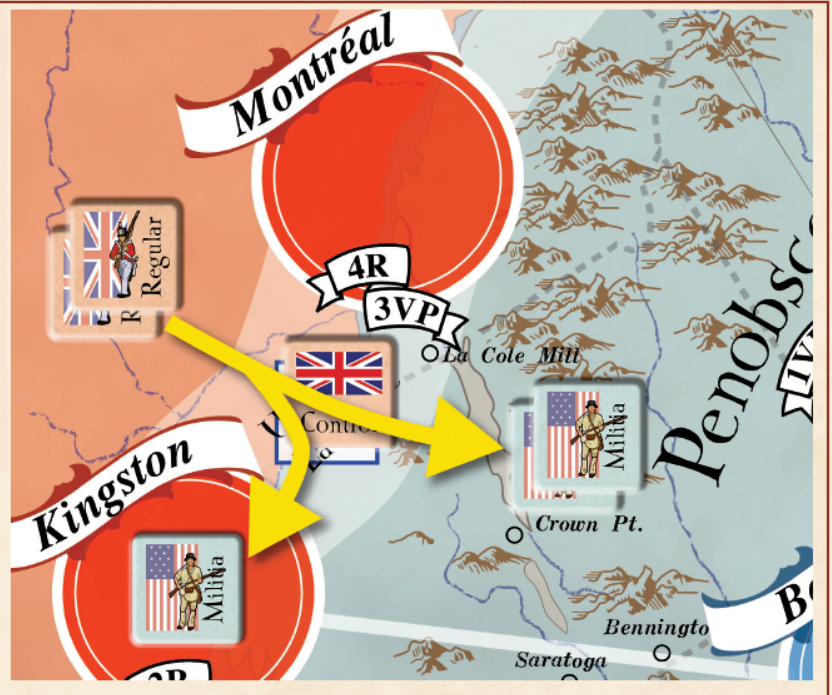
いずれかの戦闘ターン後、どちらの陣営も退却して残っている部隊を救うことを選択できます。もしも防御側が退却すると、その部隊は自軍陣営によって支配された隣接領域へ移動しなければなりません。もしも攻撃側が退却すると、その部隊はそれらが攻撃した領域へ退却します。防御側は、攻撃側が宣言する前に退却するか否かを宣言しなければなりません。

**9.2.1** もしも攻撃側について元の個別領域がなければ例えば直ちに戦闘を生じさせたカード・イベントの結果として部隊が追加された場合攻撃側は退却するための選択肢を持たず、勝利するか又は撃破されるまで闘わなければなりません。

**9.2.2.** 同様に、もしも防御部隊が合法的に退却できる、自軍陣営によって支配された隣接領域を持たなければ、やはりこの選択肢を持

**水路の例：**

この例では、大英帝国がアップパー・セント・ローレンス河を支配します。この支配は、ローワー・カナダ内の2正規兵部隊をもしも望めば Penobscot 内へ直接移動で導く連結として機能します。加えて、もしも大英帝国がアップパー・セント・ローレンス水路と境界を接するいずれかの領域—この場合は Kingston 又は Penobscot—を攻撃したら、水路支配のためその戦闘で1つのボーナス・サイを獲得することになります。



たず、勝利するか又は撃破されるまで闘わなければなりません。

### 9.2.3. 上陸攻撃を行っている部隊は、退却できません (14.3)。

## 9.3 ボーナス・サイコロ [Bonus Dice]

ボーナス・サイコロは、ある陣営が戦闘において一定の条件下で振ることができる追加のサイコロです。各戦闘は、特定の条件を基準に自身のボーナス・サイコロを持ち、これらのサイコロは戦闘が継続する限り使用可能です。

以下の条件は、常にボーナス・サイコロを与えます。：

もしも防御側であると：

- ・本国町領域で防御しているとき、1つのボーナス・サイ (2.4.1)。
- ・砦を持つ領域で防御しているとき、1つのボーナス・サイ (11.1.1)。

もしも攻撃側であると：

- ・支配下水路に隣接する領域を攻撃しているとき、1つのボーナス・サイ (11.2.3 の制限で)。
- ・(大英帝国のみ) 完全封鎖下の US 町を攻撃しているとき、1つのボーナス・サイ。これは、陸上又は海上からの攻撃に適用します。

## 9.4 町の占領 [Capturing Towns]

### 9.4.1 徴兵カウンターを持つ町の占領 [Capturing Towns with Recruit Counters]：

攻撃しているプレイヤーが町を占領したとき、その町内のいかな

る徴兵カウンターもその場に留まります。占領しているプレイヤーは、それらを自軍陣営が徴兵するために使用できません。徴兵オペレーションは、プレイヤー自身の本国町内でのみ行うことができます (6.1)。ただし、町の同調プレイヤーも、再び町の支配を奪回するまでそれらを使用できないことになります。

**9.4.2 インディアンを持つ町の占領 [Capturing Towns with Indians]：**インディアン部隊は、町を攻撃するために GB 軍部隊と連携できますが、インディアン部隊は決して町領域を占めることが認められません (10.2)。もしも GB プレイヤーが混成部隊で敵の町に対する戦闘で勝利したら、陸軍部隊のみが町を占めることを継続でき、全インディアン部隊は戦闘後にその開始領域へ退却しなければなりません。

同様に、もしもどちらかの陣営が残された陸軍部隊がなくなるまで町の戦闘が進むと、残っている全インディアン部隊は直ちに退却しなければなりません。

## 10.0 インディアン [Indians]



インディアンは大英帝国の同盟一派で、特別ルールと特典を持ち、大英帝国プレイヤーによって指揮されます。

### 10.1 インディアン部隊 [Indian Forces]

インディアン部隊は、それ自体の部隊カウンターによってあらわされます。これらは、大英帝国プレイヤーによって単独又は戦役オ



ペレーションの陸軍部隊と組み合わせて使用可能で、これらのみが実行できる特別な襲撃オペレーションを持ちます。

インディアン部隊は、以下の特殊な条件を持ちます。:

1. インディアン部隊は、イギリス陸軍部隊ではありません (2.3.4)。これらは、少なくとも1つの付随している民兵又は正規兵部隊を持たない領域の支配についてカウントしません。同様に、インディアンは、もしも陸軍部隊を随伴しない戦役では、水路支配についてのボーナス・サイコロを獲得しません。

2. インディアン部隊は、徴兵オペレーションによって創出できません (6.1)。

a. 例外: クリーク族内戦大規模紛争の影響 12.2.2.を参照してください。

## 10.2 インディアンの町除外 [Indian Town Exclusion]

インディアン部隊は、決して町領域を占めることができません。これらは、友軍町内へ防御のために移動できず、中立又は敵の町の支配を取れません。インディアン部隊は、敵支配下町を攻撃するために戦役オペレーションでGB陸軍部隊と統合できますが、戦闘後にその開始領域へ退却しなければなりません (9.2)。

## 10.3 インディアン回避 [Indian Evasion]

インディアン領域内における戦闘で防御しているとき、インディアン部隊は回避するための能力を獲得します。この状況でインディアン部隊が取り去られるいかなるときにも、イギリス軍プレイヤーはサイを1つ振ります。4+の結果で、部隊は隣接する中立又は支配下のインディアン領域へ再配置されます。もしもそのような領域が使用不能であると、部隊は通常に取り去られます。

# 11.0 砦&水路 [Forts & Waterways]

## 11.1 砦 [Forts]



砦は、農村又はインディアンの領域で防御している部隊を支援できる構築可能な改善です。これらは、建設オペレーションを使用して創出されません (6.3)。

11.1.1. 砦を防御しているプレイヤーは、戦闘で1つのボーナス・サイを獲得します (9.3)。

11.1.2. もしも砦を防御している全ての部隊が戦闘で退却又は撃破されたら、砦は破壊されてプレイから取り去られます。ただし、も

しもこれらの部隊が単に移動で離れ、砦が未防御で残されたら、砦はイン・プレイに留まり、どちらの陣営からの部隊も再利用できません。

## 11.2 水路 [Waterways]

この用語は、陸上地域の戦争を支援できる支配可能な内陸水路について述べています。2つのグレート・レイクスと2つのセント・ローレンス河の部分です。

11.2.1 支配 [Control]: 各水路は、建設オペレーション (6.3) によってどちらの陣営も支配マーカーを置くことができる、1つ以上のスペースを持ちます。水路上に過半数の支配マーカーを持つプレイヤーは、その支配を持ちます。もしも両プレイヤーが同数の支配マーカーを持つか、又は支配マーカーが存在しなければ、どちらの陣営も水路を支配しません。



例: エリー湖は2つの支配スペースを持ち、USプレイヤーは現在そこに1枚のマーカーを持ちます。それ故、USプレイヤーは1枚の過半数で湖を支配します。次いで、GBプレイヤーは、エリー湖で2隻の艦船を建造するため2Opsを消費します。その最初のOpsは、湖にGBマーカーを加えてマーカーについてUSプレイヤーと同数とし、湖を非支配下にします。次いで、その二番目のOpsはUSマーカーを取り去り、スコアを0-1でGB有利にし、湖の支配をGBに与えます。

11.2.2 領域の連結 [Region Connection]: 水路エリアは領域ではなく、部隊はそれらの上に位置できません。代わりに、これらは支配しているプレイヤーにとって、それらが境界を持つ全ての領域間を支配するための連結として機能します。水路の支配を持つプレイヤーは、自軍部隊を水路に隣接する領域から、それに隣接する他のいずれかの領域へ戦役ができます。

11.2.3 水路のボーナス戦闘サイコロ [Waterway Bonus Battle Dice]: 支配下の水路は、目標領域が水路と境界を持つとき、以下の制限で、攻撃しているプレイヤーにボーナス・サイコロを提供します。:

1. プレイヤー諸氏は、たとえ目標領域と境界を持つ複数の水路を支配しても、支配下水路から最大で1つのボーナス・サイのみを獲得できます。

2. 参加しているGB陸軍部隊なしの単独で攻撃しているインディアン部隊は、水路支配についてのボーナスを獲得しません (10.1)。

## 12.0 大規模紛争 [Greater Conflict]

大規模紛争は、戦争に持続的な影響を及ぼす、どちらの陣営の制御も超えた局地的又は世界情勢を反映します。

### 12.1 活性化&除去 [Activation & Removal]

各大規模紛争 (GC) の影響は、3つの状況の1つである可能性があります。:非活性 [inactive]、活性 [active]、除去 [removed] です。

**12.1.1.** 全ての影響は、そのマーカーをゲーム・ボードの外脇にセットして非活性で開始します。非活性は、ゲームに何ら影響を持ちません。

**12.1.2.** いったん影響の「活性化」を要求するカード・イベントがプレイされたら、その影響のマーカーがゲーム・ボード上の活性ボックス内に置かれ、そのルールを直ちに適用します。活性の影響は、影響の「除去」を要求するカード・イベントがプレイされるまでイン・プレイで留まります。

**12.1.3.** 各大規模紛争の影響は一度のみ活性化と除去ができ、常にこの順番です。影響は活性化される前に除去できず、非活性の影響を除去するカード・イベントは無視されます。同様に、影響が除去された後は、決して再活性化してプレイに再登場できず、その影響を活性化する未来のカード・イベントは無視されます。

### 12.2 大規模紛争の影響 [Greater Conflict Effects]

これらは、以下の5つの大規模紛争の影響です。:



**12.2.1 テカムセ [Tecumseh]** : GB は、インディアン部隊を含んでいるいかなる戦闘でも、攻撃しているときに1つのボーナス・サイを獲得します。



**12.2.2 クリーク族の内戦 [Creek Civil War]** : 大英帝国プレイヤーは、クリーク領域内にインディアン部隊を創出するため、徴兵オペレーション (6.1) を使用できます。これらの部隊は各1 OPS がかかり、徴兵カウンターは要求されません。



**12.2.3 死闘 [Death Struggle]** : US は、私掠船と巡航のオペレーションで行う全てのサイの目に1を加えます。



**12.2.4 ボナパルトの退位 [Bonaparte Abdication]** : 大英帝国プレイヤーは、イギリス海軍上陸供給に正規兵部隊を加えるため、徴兵オペレーションを使用できます。これらの部隊は、各2 OPS がかかり、徴兵カウンターは要求されません。



**12.2.5 和平交渉 [Peace Negotiations]** : 外交記録欄から獲得される勝利ポイントが2倍になります。

## 13.0 政治抗争 [Political Contest]

政治抗争は、2つの陣営間の非軍事的競合をあらわします。:その経済、世論、外交です。

### 13.1 政治抗争記録欄 [Political Contest Tracks]

各政治抗争は、記録欄によって3つのレベルであらわされます。ある陣営が、この記録欄で中立 (左端) から最大レベルへ前進すると、これらのスペース上に記載された影響の特典を獲得します。これらの影響は蓄積します。:プレイヤー諸氏は、その現行レベルと全ての低いレベルの影響を獲得します。

**13.2.** プレイヤーのレベルは、カード・イベント又は奇数番号ターン開始時の公政策フェイズ中の選択結果として、変化する可能性があります (4.1.2)。

**13.3.** 当該記録欄上の各レベルは、1つ又は2つの影響を表示します。もしも1つであると、そのレベルに達するとき両陣営に認められる同じ影響です。もしも2つであると、各陣営はそれらに付随する影響を獲得します。US 付随の影響は各記録欄の上部に沿って表示され、GB 付随の影響は下部に沿っています。

## 14.0 海上戦域 [Naval Theater]

海上戦域は、イギリス海軍と合衆国を支援している様々な自主独立体との間の海上における抗争をあらわし、その海軍と私掠船を含みます。

### 14.1 戦隊 [Squadrons]

戦隊は、イギリス海軍のユニットです。これらは、配備オペレーション (8.2) で使用され、GB プレイヤーに封鎖 (14.2) の確立と上陸攻撃 (14.3) の実施を認めます。

**14.1.1.** イギリス海軍は、4つの戦隊を持ってゲームを開始し、ゲームが 1814 年時代に入るとき、ターン5の開始時に更に2つを獲得します (4.3.1)。追加の4つの戦隊は、カード・イベント又は政治抗争の影響からのみ獲得できます (13.0)

**封鎖ゾーン：**

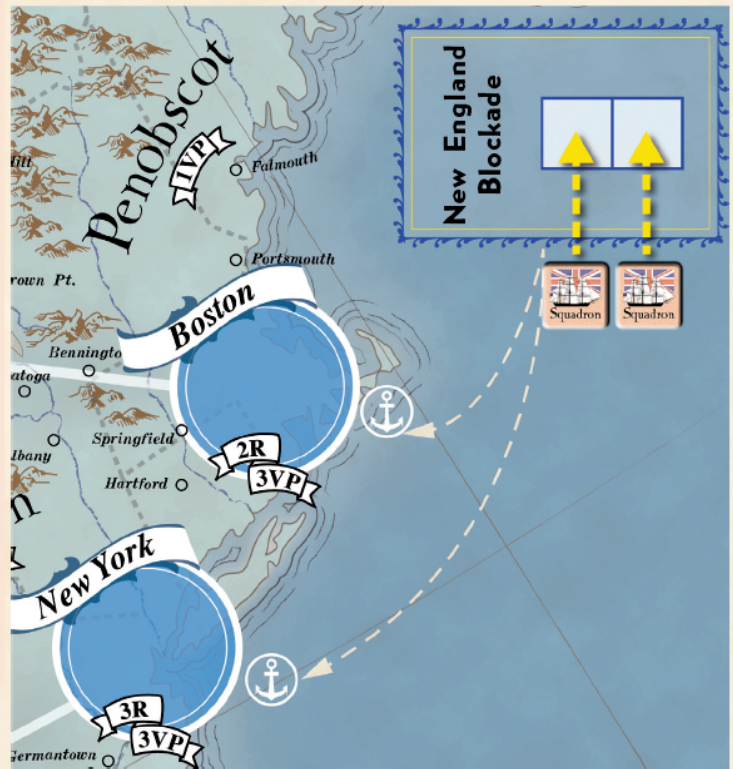
GB のニュー・イングランド封鎖ゾーン内への2つの戦隊の配置は、その封鎖を完全にします (14.2.3)。

ニュー・イングランドの封鎖を完了することは、以下の結果になります。：

(1) ターン得点フェイズ中に可能な勝利ポイントで海上戦域封鎖記録欄を直ちに更新します。

(2) 続く Boston 又は New York に対する GB の攻撃にボーナス・サイを提供提供します。

(3) Boston 又は New York に対する上陸攻撃 (14.3) が可能です。



**14.1.2 戦隊の追加と撤去 [Adding and Removing Squadrons] :** GB プレイヤーが戦隊を追加するとき、これらが配備可能であることを示しているイギリス海軍ボックス内に置かれます。もしも GB 陣営が戦隊を失うと、例えば、カード・イヴェントのために政治抗争記録欄上で位置を失った後、これらは最初にイギリス海軍ボックスから、次いでいずれかの活性封鎖から取り去られます。取り去られた戦隊を、それらが現在イン・プレイであることを示すため、ボードの脇にセットします。

**14.2 封鎖 [Blockades]**

大英帝国は、アメリカ沿岸を封鎖してその経済を窒息させ、沿岸町を攻囲する脅威を与えるために戦隊を投入できます。

**14.2.1 封鎖ゾーン [Blockade Zones] :** 3つの封鎖ゾーンがあります。：ニュー・イングランド、チェサピーク、南岸です。各ゾーンは、配備オペレーション中に戦隊を配置できる2つ又は3つの支配スペースを持ちます。各ゾーンは、1つ又は2つの合衆国の町領域にも連結し、ゾーンから町へ連結している点線を介して表示されます。連結した封鎖ゾーンが完全であるとき、GB プレイヤーはボーナス・サイコロ又は上陸攻撃の機会を獲得します。

**14.2.3 封鎖の完遂 [Completing Blockades] :** 封鎖は、その全ての支配

スペースが戦隊によって占められるときに完全と見なされます。完全な封鎖は、連結した US 町への GB の攻撃にボーナス・サイを提供し、GB プレイヤーがこれらの連結町へ上陸攻撃を行うために配備オペレーションを使用することを認めます。完全な封鎖は、GB プレイヤーに海上戦域ボックス内の封鎖記録欄上で適切なレベル前進もさせます。

**14.2.4 封鎖の勝利ポイント [Blockade Victory Points] :** 海上戦域封鎖



記録欄は、現在 GB が完了させている封鎖の数を反映します。封鎖が完了したか又は破られたとき、この記録欄は直ちに更新されます。ターンの終了時、この記録欄上の大英帝国の位置は、海上戦域勝利ポイントを計算するために使用されます (適用する政治記録欄ボーナスを加えます)。

**14.3 上陸攻撃 [Landing Attacks]**

上陸攻撃は、GB プレイヤーが沿岸町を攻撃するために部隊を運ぶ配備オペレーションを使用するときに発生します。これらは、戦役移動からに続く戦闘と同じ方法で、通常の配備移動によって誘発される可能性があります。

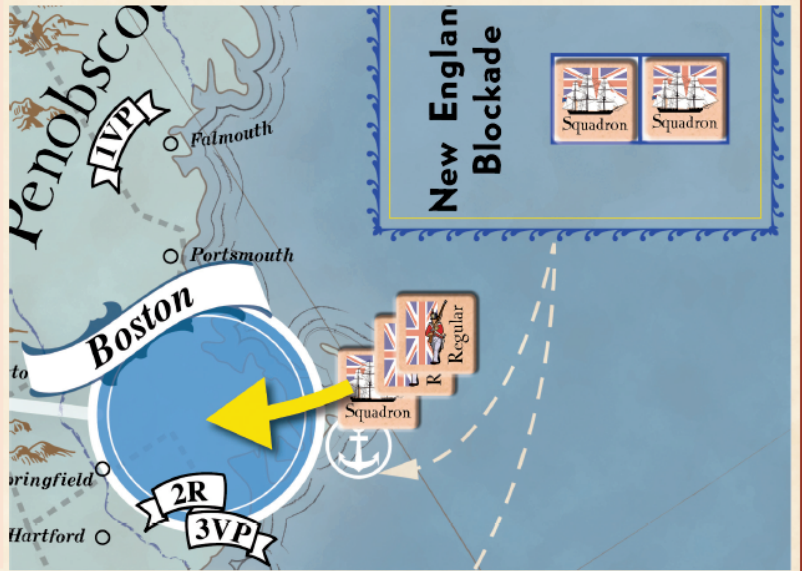
**14.3.1 封鎖の要件 [Blockade Requirement] :** 上陸攻撃は、完全封鎖下の沿岸町に対してのみ行うことができます。この封鎖は配備オペレーションの開始時に完了しており、しかも上陸攻撃中に完全で留



**上陸攻撃：**

この例で、GB プレイヤーは *New England* の封鎖を完了させています (14.2.3 このターン又は以前のターン中)。これは、配備オペレーションを使用して、連結した港を介して *Boston* を攻撃することを認めます (8.2)。

GB プレイヤーが *Boston* へ配備する各戦隊は、それと共に2正規兵部隊を持てることができます (14.3.3)。ニュー・イングランドの封鎖は、上陸攻撃が発生するために常時有効に留めなければならない、配備している GB 戦隊はイギリス海軍ボックス又は他の封鎖ゾーンから来なければなりません。



まらなければなりません。上陸攻撃の部隊を運ぶために使用した戦隊は、目標町の封鎖以外の配備から来なければなりません。

**14.3.2 上陸部隊 [Landing Forces]：**上陸攻撃は、マップ上のイギリス海軍上陸供給からの正規兵部隊を使用しなければなりません。部隊は、カード・イベントの結果又はボナパルトの退位大規模紛争がイン・プレイであるとき (12.2.4)、GB プレイヤーがそれらを創出するために徴兵オペレーション (6.1) を使用できる結果としてこの供給内に置かれます。

**14.3.3 上陸戦隊 [Landing Squadrons]：**上陸攻撃に使用された各戦隊は、イギリス軍上陸供給からの2つまでの部隊を運ぶことができます。これらの戦隊は、攻撃が行われるときに上陸部隊と共に町領域に沿って置かれます。もしも攻撃が成功すると、これらの戦隊はターンの終了まで町領域内に留まらなければなりません。もしも攻撃が失敗したら、戦隊は直ちにイギリス海軍ボックスへ戻されます。

**14.3.4 退却 [Retreats]：**もしも GB プレイヤーが上陸攻撃からの退却を望むと、戦隊に残っている全ての部隊はイギリス海軍ボックスへ戻されます。

**14.3.5 ハリファックスの例外 [Halifax Exception]：**大英帝国本国町の *Halifax* は、常に完全な封鎖なしで上陸の目標になり得ます。この方法で *Halifax* へ配備上陸している部隊は、イギリス軍の支配下である間に町を増強するためにも使用できます。

## 15.0 得点&勝利 [Scoring & Victory]

**15.0 得点板は、両プレイヤーについての得点を1つで記録し、US の20とGBの20との間の範囲を表示し、その間に0スペースを挟んで合計41の可能な得点位置があります。ゲームを開始するとき、得点マーカーが「0」スペース上に置かれ、どちらのプレイヤーも勝利していないことを示しています。プレイヤーが勝利ポイントを得点するときにはいつでも、得点マーカーを自軍に有利な数のスペースだけ移します。もしもマーカーが得点板の相手側にあると相手側を減少させ、又はマーカーが自軍側にあると得点を加えます。「0」のスペースは、得点を調整しているときにカウントしなければなりません。**

例：もしも得点マーカーが得点板の *GB* 側の5スペースにあると、*GB* プレイヤーが5ポイントだけ勝利していることを示します。もしも *US* プレイヤーが3VPsを得点したら、マーカーを自軍有利に3スペース移動させ、*GB* 側の2スペースになります。もしも *US* が別に3VPsを得点していたら、0のスペースを変更の一部としてカウントし、*US* 側の1スペースにマーカーが移動することになります。

**15.1 勝利ポイントの得点 [Earning Victory Points]：**プレイヤー諸氏は、カード・イベントの結果として直ちに、又は各ターン終了時の得点フェイズ中のどちらかで勝利ポイントを得点します (4.1.3)。このフェイズ中、以下のごとくVPsが得点されます。：

### 15.1.1 本国領域の勝利ポイント [Home Region Victory Points]

各陣営は、自身が支配する敵の本国領域についてVPsを得点します。各本国領域のVP値は、ゲーム・ボード上の領域内のバナーに

表示されます。

### 15.1.2 中立領域の勝利ポイント [Neutral Region Victory Points]

3つの灰色／黄色の領域—Ft. Dearborn、Niagara、Spanish Florida—は、それらを支配するどちらかのプレイヤーにVPsの価値を持ちます。

### 15.1.3 海上戦域の勝利ポイント [Naval Theater Victory Points]

合衆国の私掠船値が、大英帝国封鎖値と比較されます。VPsを多く得点しているプレイヤーは、その差に相当するVPsを得点します。政治抗争と大規模紛争の影響は、これらのVPsを修正する可能性があります。

### 15.1.4 政治抗争の勝利ポイント [Political Contest Victory Points]

両陣営は、もしも適用可能であれば、その外交記録欄の影響からVPsを得点します。

### 15.1.5 ゲームの勝利 [Winning the Game]

ゲームは、ターン8の得点后、自動的に終了します。そのとき、勝利ポイントを多く持つプレイヤーが勝者です。もしも2つの陣営が同点であると、合衆国プレイヤーが勝利します。

**15.1.6 即時勝利 [Instant Victory]** : Dawn's Early Light では、即時勝利を獲得するための3つの方法もあります。:

- ・もしもどちらかのプレイヤーが 20 ポイントに到達したら、その瞬間に勝利します。もしもターンの得点フェイズ中にこれが発生できたら、即時勝利についてチェックする前に、両プレイヤーによって得点された全てのVPsを適用しなければなりません。
- ・合衆国プレイヤーは、もしも Halifax と Montreal の両方を占領したら即座に勝利します。
- ・大英帝国プレイヤーは、もしも以下の4つの町の3つを占領したら即座に勝利します。: Boston、New York、Baltimore/Washington、New Orleans。

## 16.0 用語集&説明 [Glossary & Clarifications]

**GB** : 大英帝国 [Great Britain] 又は大英帝国プレイヤー／陣営。

**US** : 合衆国 [United States] 又は合衆国プレイヤー／陣営。

**部隊 [Force]** : 陸上基本軍事戦力のユニット。全ての民兵、正規兵、インディアン部隊を含む。「GB 部隊」又は「US 部隊」は、そのプレイヤーが指揮する全タイプの部隊について述べる。

**陸軍部隊 [Army Force]** : 民兵と正規兵の部隊のみ。インディアン部隊は、陸軍部隊と見なされない (2.5.4)。

**間 [Among]** : 複数領域「間」の部隊を加えるか又は取り去るよう指

定されたとき、プレイヤーは指定された領域間で全体数をいずれかの配分で分割する。これらは、各領域に一定数量を加えない。

**友軍 [Friendly]** : あなたの陣営に所属する部隊又は本国領域。インディアン部隊は、大英帝国についての友軍としてカウントする。

**支配下 [Controlled]** : ある陣営は、もしもそれを占めている部隊を持つか、又は自身の本国領域の1つで敵部隊が存在しなければ、その領域を支配する。

**隣接 [Adjacent]** : 2つの領域は、境界を分けるときに隣接する。

**連結状態 [Connected]** : 2つの領域は、もしも戦役オペレーション (6.2) がそれらの間で認められたら連結している。これには、全ての隣接領域と支配下水道を介して連結した領域を含む (11.0)。

**脅威下 [Threatended]** : ある領域は、敵部隊を含んでいる少なくとも1つの隣接領域を持つと脅威下である。領域は、互いに脅威下にするため、単に連結ではなく隣接していなければならない。

**沿岸 [Coastal]** : 錨のシンボルを持つ町領域で、封鎖ゾーンへ連結している。

**封鎖下 [Under Blockade]** : 町は、もしもそれに連結した封鎖ゾーンが完全 (その支配スペースの全てが、イギリス軍戦隊によって占められている) であれば封鎖下である。

### 16.1 説明 [Clarifications]

ルールの説明について質問に答えるため、これらのガイドを使用します。

- ・襲撃オペレーション 戦役オペレーションに類似しているが、異なるオペレーション・タイプである。襲撃オペレーションを行っているプレイヤー諸氏は、陸軍部隊を移動させることができず、戦役にボーナス OPS を認めるルールから恩恵を受けられない。
- ・カードのイベントが「VPsを得点する『Score VPs』」と述べるとき、カードに連携するプレイヤーがポイントを受け取るプレイヤーである。もしもカードが中立連携であると、そのカードをプレイしているプレイヤーがポイントを受け取る。

・「徴兵カウンターを要求されない」徴兵オペレーションを提供するカード・イベントは、カウンターが存在しないか又は徴兵力を持たない (例えば、Detroit) 町内で行うことができる。町が正当な徴兵位置であるためには、いまだに支配下の本国町でなければならない。

・大英帝国の世論レベル1の影響は、海上戦域ボックス内に表示された数値に1VPを加える。例えば、もしもGBプレイヤーが2つの完全な封鎖を持っていたら、海上戦域ボックスはそれらが3VPsを得点することを表示する。もしも世論レベル1も持つと、代わりに4VPsを得点することになる。

## 17.0 プレイの例 [Sample of Play]

この項目では、ゲームの開始からターン1の前までプレイの例を提供します。あなたは、プレイヤー諸氏が自身のカードを様々な方

## Dawn's Early Light

法で使用し、戦略の追求と相手側の動きに対応する様子を目の当たりにします。Let's begin!

### セットアップ

**アメリカ軍の手札:**「フォート・ウェイン条約」、「予言者」、「禁輸法」、「ティピカヌー」、「フォート・マキナックの奇襲」、「ヘンリー書簡」。

**イギリス軍の手札:**「チェサピークレーオパード事件」、「フェデラリストリパブリカンの暴動」、「リトル・ベルト事件」、「強硬論者たち」、「リヴァプール卿が議会を率いる」、「自由貿易と水夫の権利」。

### アクション・ラウンド

**アメリカのアクション1:**「禁輸法」をイベントとして: +1 経済

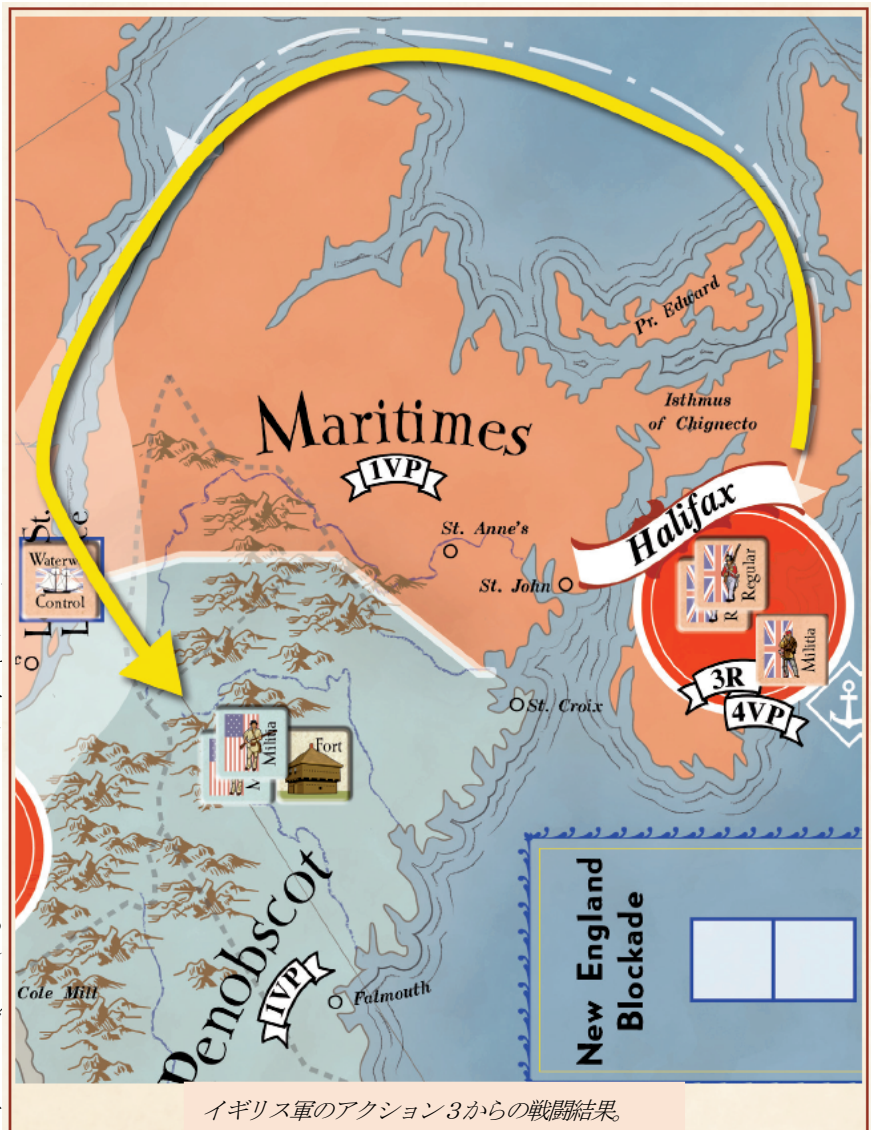
政治抗争は、序盤ターンは致命的になります。アメリカにとって、私掠船はVPsの得点源なので、早期の追加サイコロは助けになります。それは徴兵レベルについて強力な+1Opsに向けてのステップでもあります。アメリカは、その広大な領土をカバーするため数に依存し、その徴兵プールを動員できるようにすることが助けです。

**イギリスのアクション1:**「リヴァプール卿が議会を率いる」をイベントとして: +2 イギリス軍戦隊

外交記録欄の獲得は良いですが、戦隊を4個から6個にして門外に置くことは、アメリカ軍プレイヤーに大きな圧力を加えます。ターン1から、イギリス軍プレイヤーは望むいずれか2つの封鎖を完全に行うことができ、しかも上陸攻撃のために少なくとも1つの戦隊を保持します。この動きで、イギリス軍プレイヤーはアメリカ軍プレイヤーを怖がらせ、初期の立ち位置を攻勢ではなく防御に押しやります。

**アメリカのアクション2:**「フォート・マキナックの奇襲」を戦役へ(2OPS)。Hudson から1 民兵を Niagara へ移動させ、Baltimore / Washington から2 民兵と2 正規兵を Shenandoah へ移動させます。

アメリカ軍プレイヤーは、カナダ辺境の脆弱な中心部に対していくらか圧力をかけることで対応します。Niagara の占領は、各ターンに1 VP の価値があり、両グレート・レイクスへのアクセスと到



来する多数の反撃を観察するボーナスがあります。この重要な町に早期にスタッキングを要請することは、イギリス軍プレイヤーの視点を New England への自然な焦点から逸らし、その薄い部隊を更に薄く分散させます。: その一方で、Baltimore/Washington 外部での戦役は、大規模な陸軍を到来する戦いの範囲内に向かわせる良い肘鉄です。

イギリスのイベントは Potawatomi 領域に1 民兵を加えますが、現在アメリカ軍プレイヤーにとって戦闘から遠く離れているので容認できます。

**イギリス軍のアクション2:**「リトル・ベルト事件」を徴兵に(2OPS)。Kingston 内に1 民兵、Montreal 内に1 民兵を創出します。

Niagara の占領への対応にプラスして Penobscot と Boston へ圧力をかける両方のため、New England 境界へ2つの部隊を加えます。

**アメリカ軍のアクション3:**「予言者」を徴兵へ(4OPS)。Boston 内に1 正規兵、New York 内に1 正規兵を創出します。



GBは各1インディアンをShawnee、Miami、Creek、Cherokeeに加えます。

**New England**内の新たな2正規兵が、イギリスの最近の徴兵に対応します。ここでこのカードをプレイすることは、危険な「預言者」イベントを巧みに使用されるときにゲームから除外することにもなります。アメリカ軍プレイヤーは、2枚の強力な対インディアン・イベントを手札に残して持つため、その影響を鈍らすことができますと感じています。

**イギリス軍のアクション3**：「自由貿易と水夫の権利」を戦役に（1 OPS）。2民兵と1正規兵をHalifaxからPenobscotへ、ローワー・セント・ローレンス河水路経由で移動させ、戦闘を誘発します。USは、Boston、New York、Detroitへ徴兵カウンターを加えます。

**戦闘ラウンド1**：GBは3部隊と支配下水路（セント・ローレンス河）のために4つのサイコロを持ちます。USは2部隊と砦のために3つのサイコロを持ちます。

1. GBは1、2、4、5を振り、1民兵を取り去ります。
2. USは4、5、6を振り、1民兵と1正規兵を取り去ります。
3. 両陣営は継続することを選択します。

**戦闘ラウンド2**：GBは1部隊と支配下水路のため2つのサイコロを持ちます。USは1部隊と砦のために2つのサイコロを持ちます。

1. GBは3と5を振り、1民兵を取り去ります。
2. USは2と5を振り、1民兵を取り去ります。
3. 部隊が残らないため、戦闘は終了です。

**戦闘の解決**：両陣営の全部隊が撃破され、Penobscotはデフォルト（本国領域）によってUSの支配で残ります。防御部隊が撃破されたため、領域内の砦も破壊されます。

イギリスは、この血生臭い戦いで機会を獲得します。**Halifax**内の全自軍部隊を投入することで、彼らはその都市を無防備にしますが、いまや**Montreal**の部隊準備とセント・ローレンス河の支配で安全です。もしも彼らが何とか**Penobscot**を占領していたら、GBは**Boston**とその3VPsに厳しい脅威を与えていたでしょう。膠着状態への闘いは、USをやや安全にしましたが、**Penobscot**内の砦の損失は**New England**のアメリカ軍の防御を弱体化させ、それを支えるために多くのOPSを振り向けることになります。

**アメリカ軍のアクション4**：「フォート・ウェイン条約」を徴兵に（4 OPS）。1民兵をBoston、1民兵をDetroit、2民兵をNashvilleに創出します。

この強力なイベントをOPSに消費することで、アメリカ軍プレイヤーは同時に**Penobscot**の戦い後に再建し、インディアン

撃に対して**Detroit**と**Nashville**を強化し、デカムセの活性化を穴埋めします。このカードは戻ってきますが、アメリカ軍プレイヤーはそのインディアン強化の影響について、しばらく猶予を与えられることができます。

**イギリスのアクション4**：「チェサピーク・レオパード事件」を配備へ（3 OPS）。2戦隊を**New England**の封鎖に、1戦隊を**Southern Coast**の封鎖へ移動させます。USは、世論記録欄上で1前進させることを選択します。

導入ターンの最終アクションで、イギリス軍プレイヤーは安全に焦点を海上戦に移行させ、その封鎖を仕込むことを開始するための窓口を持ちます。これらは、ポイント獲得に必要なもので、沿岸で闘うための価値あるアセットです。**New England**を完全に封鎖することで、イギリス軍プレイヤーは**Boston**の部隊がカナダの一部を占領するために町を離れぬよう圧力をかけ続けます。しかも南部沿岸の封鎖を開始することで、イギリス軍プレイヤーは**Savannah**と**New Orleans**のより容易なVPsに向けて戦域を広げます。

アメリカ軍プレイヤーの政治抗争の選択は、抜かりなくその北部の防御不足を補い、これらは迅速に貴重な徴兵カウンターを2倍に回復させ、イギリス軍が現実的に**New England**の町を脅かすことをより困難にします。

### 導入の維持

**アメリカ軍手札の新たなカード**：「オリヴァー・ハザード・ペリー」、「大虐殺」、「辺境の陣地化」、「インディアナ・レインジャー」、「ケンタッキー・ライフルメン」

**イギリス軍手札の新たなカード**：「テンスクワタワ」、「インディアンの報復」、「ショーニー族」、「ウィリアム・ヘンリー・ハリソン」、「王党派と移民」

### 次のターンの分析

両陣営が奇襲を獲得しました！アメリカ軍プレイヤーは、豊富なUSイベントを手札に受け取りますが、比較的ポイントでは弱く、その重点を置いていなかった対インディアン・オペレーションに焦点が当たっています。もしもUSが主眼を置くと、その「ティピカヌー」カードで**Shawnee**領土のインディアン掃討を試み、次いで「辺境の陣地化」と「インディアナ・レインジャー」を始めることができるでしょう。一方で、イギリスは同様に親インディアンの手札を享受し、その何枚かは「テンスクワタワ」、「ショーニー」と非常に強力なカードで、US最良の対抗である「ウィリアム・ヘンリー・ハリソン」を保持します。導入中に編成された大量のインディアン部隊で、イギリス軍プレイヤーはやりたい放題襲撃を行って、多数のVPsを稼ぐことができるでしょう。ただし、**New England**からかなり離れており、前のターンにセット・アップされ

た海軍が移動するため、西部でこれらの機会を取り入れるか又はその大西洋計画を完遂するためにポイントの変換を試みるのかを決めなければなりません。困難な決定、勝利、転進が *Dawn's Early Light!* の両プレイヤーを待っています。

## 18.0 カードの歴史 [Card Histries]

**チェサピーク-レオパード事件 [Chesapeake-Leopard Affair]**—1807年、イギリスの軍艦レオパードは、ヴァージニア州ノーフォークの近くで *USS* チェサピークを砲撃して停船させ、4名の水夫を強制徴募した。この慣習はアメリカ国民の自尊心を何年間も辱めてきたが、レオパードの砲撃はアメリカ人に新たな嫌悪の火を点け、ジェファソン次期大統領を行動に駆り立てた。

**自由貿易と水夫の権利 [Free Trade and Sailor's Rights]**—脱走者を探しているという口実で、イギリス海軍はアメリカの船を停止させて水夫の強制徴募を何年間も行ってきた。侮辱され激怒したアメリカ人は、議会に働きかけて行動する関の声を上げるためにこれを利用した。

**強硬論者たち [War Hawks]**—最近議会に加わった一特に西部のテネシーとケンタッキーの新州からの議員たちは、若くカリスマ的な人気者で、イギリスからの侮辱を正すために年配の同僚よりも戦争を熱望した。ヘンリー・クレイやアンドリュー・ジャクソンのような者は、この派閥の中心的人物だった。

**フォート・ウェイン条約 [Treaty of Fort Wayne]**—1809年、インディアナ州知事ウィリアム・ヘンリー・ハリソンは、インディアナイリノイ州の部族集団から300万エーカーの土地を購入した。ショーニー族の酋長テカムセは条約の違法性を主張し、ハリソンに強制しないよう警告した。彼が拒否した後、開戦とティペカノーの戦いまで、辺境で緊張と暴力が最高潮に達した。

**ティペカノーの戦い [Battle of Tippecanoe]**—ウェイン条約でテカムセを激怒させた後、緊張はウィリアム・ヘンリー・ハリソンがショーニー族酋長テカムセと弟の予言者テンスクワタワの本国プロフェットタウンに対して軍を起こすまでに高まった。アメリカ軍はプロフェットタウンを燃やし、テンスクワタワの名誉は地に落ちたが、インディアン同盟はテカムセを酋長として存続させ、彼の大義のための南部から新たな部族を集結させた。

**ヘンリーの書簡 [The Henry Letters]**—かつての冒険家ジョン・ヘンリーとカナダ総督との間の往復書簡の束。マディソン大統領と議会にイギリスのシンパについての貴重な情報が提供され、US政府はこのセットを\$50,000で購入した。手紙が偽造であることが証明されたとき、アメリカ人は良きにつけ悪きにつけ無能で墮落して見えた。

**リヴァプール卿が議会を率いる [Lord Liverpool Leads Parliament]**—イギリス首相スペンサー・パーシヴァルが1812年に暗殺された後、リヴァプール卿は現実的なアプローチで政権に入った。彼は緊張を和らげる外交的議歩と同時に、英国海軍のアメリカ戦隊艦船で大西洋沿岸を封鎖した。

**フェデリスト-リパブリカンの暴動! [Federalist-Republican Riots!]**—フェデリスト-リパブリカンは、ボルティモアの反戦新聞だった。行政と強硬論者たちに対する社説に暴徒が集まり、新聞社事務所を攻撃して燃やした。業務が再開されたとき、暴徒が戻って二人の編集者を路上に引きずり出して撲殺した。その後の数ヶ月間に亘り、政治的混乱が都市を覆った。

**フォート・マキナックの奇襲 [Surprise at Fort Mackinac]**—フォート・マキナックは、ミシガンのローワー半島上部にあった遠隔地のアメリカ軍前哨拠点だった。宣戦布告されたとき、この地域のイギリス軍はアメリカ軍の前にそれを承知しており、正規兵、民兵、毛皮捕獲者、インディアン部族を集めて無警戒の相手を捕獲した。このあつけない勝利は、他の地域のインディアンたちにイギリス軍と同盟して闘うことを促した。

**予言者 [The Prophet]**—戦争指導者テカムセの弟だったテンスクワタワは、敬虔な生活をしていたインディアンのための浄土の啓示を受けたと断言した後で、ショーニー族の精神的支柱としてこの称号を授かった。彼はその伝統的因習と根源的な社会へと回帰する浄化運動を指導し、「悪魔の子供たちの精神」—白人居住者—を追放して彼の兄と共に独立したインディアン州を創設することを望み、イギリス軍と同盟する先住民部族の連合を結成した。

**禁輸法 [Embargo Act]**—1807年に議会とジェファソンによって制定され、ナポレオン戦争中の大英帝国とフランスとの全ての貿易を禁じた。その意図は、USの中立性侵害に対する経済的報復だった。結果的に、続くUSの船主による密輸と亡命の増加により、アメリカの通商は窒息させられた。

**リトル・ベルト事件 [Little Belt Affair]**—1811年にノース・カロライナ沿岸で、フリゲート艦 *USS* プレジデントはスループ艦 *HMS* リトル・ベルトと遭遇した。二隻の遭遇戦は一連の曖昧な状況の中で行われ、より大型で強力なプレジデントが優勢だった。両艦の士官たちは、どちらが最初に発砲したのかを激しく争った。それぞれが本国の港に戻り、その後何ヶ月にも亘って互いの政府が反目した。

**テカムセ [Tecumseh]**—ショーニー族の戦争指導者。テカムセは象徴的存在で、ほとんど一人で歴史の過程を変えた先見の明ある指導者であり戦士だった。白人の浸食に激怒し、弟の考えに感化されたテカムセは、北米でかつて見られた最大の先住民同盟を結集させた。彼のインディアン同盟はイギリス軍と共に戦争を闘って多くの戦いで重要な役割を演じ、最も有名なものはデトロイトの攻囲だった。テカムセの影響力は南部のクリーク族にも及び、レッド・スティックスの叛乱開始も手助けした。1813年のテムズ川の戦いにおけるその早すぎる死は同盟の終焉をもたらし、カリスマ的指導者を失くした部族は戦争の主役ではなくなった。

**メイコンの第2法案 [Macon's Bill No.2]**—これは、マディソンの政府による政治的な策略で、イギリスとフランスにアメリカ船舶の略奪を止めさせることを意図し、攻撃しないことを誓った最初の国に貿易独占権を与えるものだったが、イギリスと合衆国との関係はナポレオンによって巧みに引き裂かれた。

**枢密院勅令の撤回 [Orders in Council Repealed]**—ナポレオンのフランスに対する貿易戦争についてのイギリスの枢密院勅令は、同盟国と中立国にも同様、特に合衆国に損害をもたらした。リヴァプールの政府は、戦争の回避を試みて土壇場でこれを廃止した。不幸にも、撤回は議会が宣戦布告する僅か6日前に届き、言葉が大西洋を行き来した数か月間について海上の遭遇を混乱させた。

**イギリスの工作員 [British Agents]**—イギリス政府は、インディアン部族に贈り物—特に武器を提供して同盟を構築するため、工作員を送る強硬な政策に出た。結果として、アメリカ人入植者はしばしば非常に短気だったので、イギリスがインディアンを扇動したと非難し、その猜疑心はインディアン居住地への先制攻撃を導いた。

**インディアン・レインジャー [Indiana Rangers]**—この不正規民兵は、元々インディアン居住地内のインディアンを襲撃して復讐するために組織された。レインジャーたちは、頑健かつ機知に富んだ戦士で、ティペカヌーの戦いで顕著な活躍を見せた。戦争中、レインジャーは、北西部で正規兵の補助として多数の交戦に従事した。

**ケンタッキー・ライフルメン [Kentucky Riflemen]**—おそらく、ケンタッキーの人々ほど多くが戦争に志願した集団はなかった。一資格を持つほぼ6人に5人が従事した。森林戦に習熟して非常に正確で長射程に因んで名づけられた武器を持ち、ケンタッキー人部隊はその勇気と狙撃兵としての技能で尊敬された。

**カナダ人ヴォルティジュール [Canadian Voltigeurs]**—1812年4月に民兵従事者と志願者から編成された軽歩兵である。本質的には民兵だったが、ヴォルティジュール・ユニットは正規兵部隊と同様に管理され、より高度な技能、規律、榮譽を受けた。彼らはシャトーグーの戦いにおける重要な役割を含む、多くの交戦で際立った活躍を見せた。

**インディアンの報復 [Indian Reprisals]**—入植者によって土地から追い出され、軍隊から攻撃された怒れるインディアンたちは、ときには偶然見かけた孤立集落に復讐の矛先を向けた。恐怖に陥った地域は、その家屋を守るため部隊から民兵を引き離した。

**休戦協定 [Armistice]**—仲間の兵士たちから遠く離れ、遠隔地の劣悪な条件下で活動している現地司令官は、しばしば闘いを続けることに苦勞した。何人かは、準備と回復の時間を稼ぐため、相手側と一時的に交戦を停止する交渉を行った。これらの非公式な講和は、常に有益だったわけではない。

**脱走兵 [Deserters]**—志願者や市民から編成された軍隊が直面する古くからの問題。両陣営の司令官たちは、兵役期間を終えてかなりの割合が消えてしまう前に、戦役を開始することに望みを抱いた。

**死闘 [Death Struggle]**—1812年戦争で合衆国が享受した最大の武器は、ナポレオン・ボナパルトだった。大英帝国は、1803年にフランスとの戦争を再開し、それ以来イギリス帝国が集めることができた兵士、水夫、シリングの全てが、ナポレオンのフランスを打ち負かすために投入された。1812年戦争は、大英帝国にとって無視できない動乱だったが、押し潰せるだけの余裕はなかった。カナダのイギリス軍司令官は、乏しいカナダ部隊を扱う一方で戦争の大半をより多くの艦船と人員を求めて費やし、アメリカが可能な限り突破を試みる機会を与えた。

**王党派と移民 [Loyalist and Immigrants]**—アメリカ軍とカナダ軍が互いの領土に侵攻したとき、彼らは国外移住者の間からの支援に期待したが、侵入者たちはしばしば現地の忠誠心が期待していたほど友好的ではないことに気づいた。

**軽甲板フリゲート艦 [Spar-Decked Frigates]**—ジョシュア・ハンフリーズによって設計されたアメリカ純国産の6隻のフリゲート艦で、多数の重砲を積むための最上甲板又は「軽」甲板の拡大と強化を含むいくつかの独創的な革新がなされた。戦争が始まるまでに、これらのフリゲート艦は32〜42門のカロネード砲を搭載していた。これら「超フリゲート艦」の片舷斉射弾丸量は、戦前のイギリス軍フリゲート艦を大幅に上回った。

**オールド・アイアンサイズ [Old Ironsides]**—USS コンステティューションは6隻の純国産フリゲート艦の一隻で、1812年8月のHMS グリエールに勝利を収めた後にこの綽名を授けられた。ハンフリーズのもう一つの革新は、約2フィート厚のオーク材による船体の極端に緊密な枠組みだった。水夫たちは、戦闘中にイギリス軍の砲丸が船外に跳ね返されるさまを目撃した。

**セント・ローレンスの密輸業者 [St. Lawrence Smugglers]**—戦前、メイン州北部の住民とローワー・カナダは、セント・ローレンス河沿いに交易を行っていた。戦争が勃発したとき、彼らにそれを停止する理由はほとんどなかった。両陣営の軍隊は、密輸業者によって彼らにもたらされた物資や情報から恩恵を受けた。

**セント・ローレンスの密輸業者 [St. Lawrence Smugglers]**—戦前、メイン州北部の住民とローワー・カナダは、セント・ローレンス河沿いに交易を行っていた。戦争が勃発したとき、彼らにそれを停止する理由はほとんどなかった。両陣営の軍隊は、密輸業者によって彼らにもたらされた物資や情報から恩恵を受けた。

**ハルの降伏 [Hull Surrenders]**—紛争全体で最も見事な大成功の一つだった。デトロイト都市のウィリアム・ハル将軍と守備隊は、陣地化された位置で倍の人数だったにもかかわらず、アイザック・ブロック少佐とショーニー族戦争指導者テカムセ指揮下の統合部隊に怯えて降伏した。ブロックは、ハルが圧倒的な数のインディアンとイギリス正規軍に直面していると信じさせるべく、一連の策略を含む計画を考案し、ハルはたった1日の攻囲の後で降伏した。この敗北は、両国に衝撃を与えた。

**造船 [Shipbuilding]**—グレイト・レイクスを支配するために建艦競争が生じた。海洋航行軍艦はセント・ローレンス河を遡れないため、両陣営は湖畔の造船所でそれらを建造しなければならなかった。一方の陣営が船舶を完成させたときには、一夜にして戦力のバランスが変化した。

**護送船団任務 [Convoy Duty]**—ナポレオンとの死闘に縛られた大英帝国は、私掠船からその補給航路を保護するため必死になった。護送船団の商船を護衛すべき英国海軍の船舶と戦隊は、アメリカ港湾の封鎖や巡航艦隊のような他の重要な任務に割り当てられていた。



**ニュー・イングランドの密輸業者 [New England Smugglers]**—ナポレオンに対するイギリスの半島戦役は、ニュー・イングランドの商船隊によって運ばれる重要な積荷にかなり依存していた。敵対が始まった後、イギリスには交易を維持する以外の選択肢はなく、ニュー・イングランド社会は市場への参加を禁じる自国政府を非難した。

**アイザック・ブロック [Isaac Brock]**—アッパー・カナダの防衛担当少将アイザック・ブロックは、今日カナダの偉大な軍事的英雄の一人として記憶されている。彼の迅速な決断力は、フォート・マキナックの奇襲占領を導き、彼のテカムセとの関係と優れた計略はデトロイトにおけるハル将軍の降伏とミシガン地域の完全なイギリス支配を導いた。クイーンストーン高地の戦いで早すぎる死は、彼の初期の成果を即座に終わらせたが、その勇気と規範は戦争の残りを通じて同国人を奮起させた。

**嘆かわしい状況 [Deplorable Conditions]**—両陣営の地方民兵たちは、典型的の志願兵だった辺境居住者にとってさえ真に厳しい冬季を通して従事した。多数の男が病氣と野ざらしで死ぬか、運命を逃れるために義務を放棄した。

**大虐殺 [Massacre]**—インディアンが多数の負傷者や捕虜を殺しているいくつかの例が報告され、中でもレーズン川の大虐殺では100人を超える民兵が虐殺された。イギリス軍の司令官たちは、「文化的戦争」のルールを破っている同盟インディアンに相反する感情を抱いたが、インディアンの大虐殺はしばしば多数のアメリカ人志願兵たちを復讐の念に駆り立てた。

**湾の封鎖 [Bay Blockades]**—チェサピーク湾は、アメリカ沿岸地帯周辺に網を張って搜索するイギリス海軍の主要目標だった。商船を拿捕することに加えて、封鎖隊の網はボルティモアその他の隠れ家から出航している私掠船を正当な分け前とした。

**クリーク族の内戦 [Creek Civil War]**—レッド・スティックスとして知られるクリーク族は、クリークの土地から白人の移民を追い出す目的で交戦的になり、同情的なクリーク族と衝突した。合衆国は攻撃と襲撃に対抗するため、伝統的にクリーク族の敵であるチョクトー族とチェロキー族と同盟を結び、その居住地を防護するために地方民兵を招集した。民兵大佐アンドリュー・ジャクソンは、テネシーから民兵を率いてきた。彼の凶暴性は伝説となり、その統合された民兵部隊はホースシュー・ベンドの戦いで叛乱を鎮王した。

**ユナイテッド・ステーツ対マセドニアン [United States vs Macedonian]**—1812年10月のUSSユナイテッド・ステーツとHMSマセドニアンとの単艦同士の戦闘。アメリカ軍フリゲート艦は、早期に打撃を与えて操船上の優位性を獲得し、三時間に亘って相手側を入念に破壊した。マセドニアンは100名の死傷者を被り—それは乗組員のほぼ三分の一だった—方ユナイテッド・ステーツは僅か12名だった。

**コンスティチューション対ジャヴァ [Constitution vs Java]**—1812年12月のUSSコンスティチューションとHMSジャヴァとの単艦同

士の戦闘。2隻の艦船は舷側を入れ替えて有利な位置を取り合い、重武装で正確性に勝るコンスティチューションが非常に小型の艦を圧倒するまでに二時間を費やした。死傷者はイギリスの乗組員に対しておよそ半分で、それには彼女の艦長も含まれた。

**シャノン対チェサピーク [Shannon vs Chesapeake]**—1813年6月のボストン港内におけるUSSチェサピークとHMSシャノンとの単艦同士の戦闘。非常に激しく短時間の戦い—15分間に過ぎない—において、合計250名を超える死傷者を被った。USの艦長ジェームス・ローレンスは致命傷を負い、イギリスのフリゲート艦が接舷して乗り移っていたにもかかわらず、「艦を見捨てるな!」という有名な死に際の言葉を口にした。

**ウィリアム・ヘンリー・ハリソン [William Henry Harrison]**—北西の軍を指揮しているハリソン少将は、フォート・ウェイン条約の交渉で地域のアメリカ軍優位をお膳立てし、ショーニー族の戦争指導者テカムセをイギリスの同盟者として戦争に駆り立てた。次いで、ハリソンはティペカヌーの戦いでデンスクワタワの影響力を終わらせた部隊を指揮し、デトロイトを占領して1813年にアッパー・カナダへ侵攻し、テカムセが殺されたアメリカ軍の大勝利であるテムズ川の戦いでその経歴は頂点に達した。

**辺境の陣地化 [Frontier Fortifications]**—ウィルダネス（荒野）で作戦を行っている軍は、補給品を蓄積し、増援とランデヴーして厳しい状況を克服するための安全な場所に依存した。

**ショーニー族 [Shawnee]**—アルゴンキン語を話す民族の一つ。ショーニー族は、主にオハイオ渓谷と隣接地域に生息した。テカムセの勃興とそのインディアン連立組織化は、戦争中に彼らを闘争の最前線に駆り立てた。ショーニー族の戦士は、1813年にテカムセが死ぬまで、単独で、イギリス同盟軍の傍らで、多数の交戦を闘った。

**ヨークの焼き討ち [York Burned]**—1813年4月、アメリカの陸海合同作戦はアッパー・カナダのヨーク（今日のトロント）の町を攻撃して火を放った。この勝利は、イギリスの造船を遅らせて海上の準備を破壊し、9月のエリー湖の戦いにおけるアメリカ軍の勝利を確実にした。

**「行軍の問題に過ぎない」 [“A Mere Matter of Marching”]**—トーマス・ジェファーソンは、合衆国がカナダを征服するための説明として、有名なこのフレーズを述べた。ただし、カナダ人民兵は、その祖国で4年間の効果的な防衛を通して彼の顔に泥を塗って満足した。

**「艦を見捨てるな」 [“Don't Give Up the Ship”]**—USSチェサピークがHMSシャノンによって捕獲されるとき、ジェームス・ローレンス艦長が死に際に残した言葉。彼はそのときに失われたが、このフレーズは戦争中にアメリカ人船員のスローガンとなり、今日においてもそうである。

**フレンチタウン [Frenchtown]**—この戦いは、1813年にフォート・デトロイト近郊でイギリス軍とインディアン同盟の統合軍が勝利を収めた。砦を奪回するための初期の成功後、アメリカ軍は不意の反撃によって4日間後に潰走した。400人近くが殺され、500人以上が捕虜となり、続く何日間かの間にこれらの何十人もがインディアンによって虐殺された。最終的な犠牲者の数は、1812年戦争中のいかなる交戦よりも高かった。

**コックバーンの襲撃 [Cockburn's Raids]**—ジョージ・コックバーン少将は、1813～14 年にチェサピーク湾を巡航する大英帝国海軍戦隊を指揮していた。彼はアメリカの商船を捕獲し、メリーランドとヴァージニアの多くの町を襲撃し、1814 年 8 月にワシントン D.C. を占領して火を放った。

**スペイン領フロリダ [Spanish Florida]**—戦争中スペインは法的に中立だったが、そのフロリダ支配は脆弱で従順だった。イギリス軍はフロリダの港に艦船を停泊させ、それらを上陸強襲の基地として使用した。アンドリュー・ジャクソンがクリーク族をジョージアから追い出したとき、脱走した奴隷やセミノル族の間にクリーク族も発見され、侵攻の口実を与えて1814年にパンサコラの戦いを導いた。

**ローラ・セコール [Laura Secord]**—ナイアガラ地域のカナダ移民ローラ・セコールは、アメリカ軍の攻撃を警告するため、US 占領下の町からイギリス軍部隊に 20 マイルを歩いた。彼女の情報はビーバー・ダムズの戦いでイギリス軍を成功に導いた。その有名な踏破行は、今日まで彼女をカナダ人の英雄にした。

**インディアン襲撃 [Indian Raids]**—インディアンは、アメリカの辺境を越えて居住地、守備隊、砦すら攻撃して悪名を轟かせた。ときには大虐殺を伴う襲撃は、辺境地の居住者が恐れて分散することになり、兵士たちも同様だった。

**オリヴァー・ハザード・ペリー [Oliver Hazard Perry]**—アメリカ海軍准将ペリーはすばらしく攻撃的な指導者で、グレート・レイクスで合衆国を大勝利に導いた。彼はエリー湖で US 艦隊の建造を指示し、戦争の分岐点となるエリー湖の戦いを含む 9 度の戦役で勝利を導いた。ペリーは海軍の英雄ジェームス・ローレンスとの友情が有名で、その戦闘旗に「艦を見捨てな」と書いた。エリー湖の勝利を報告したときの彼自身のフレーズも有名になった。曰く「我々は敵に遭遇し、いまは我々のものだ」。

**バミューダのスループ艦 [Bermuda Sloops]**—イギリスが以前の戦争で拿捕技術に磨きをかけた後、1812 年戦争ではバミューダの私掠船がまた一つ栄光をもたらした。これら船舶の特異な設計と帆装は、浅い海における追跡に理想的なもので、バミューダの私掠船はイギリス連合部隊によって捕獲された全船舶の五分之一に近かった。

**ボルティモアの私掠船 [Baltimore Privateers]**—ボルティモアは歴史的に私掠船に人気の港で、ボルティモア造船所は戦争中に合衆国のために狩を行った多数の船舶を建造した。通常、私掠船は軍艦よりも軽快で速力が出て、イギリスの封鎖を回避してその海上輸送を破壊することができた。これら戦時私掠船は、US 海軍の 4 倍の敵船舶を捕獲した。

**ウォーレンの貿易許可証 [Warren's Trade Licenses]**—イギリスのウォーレン提督は、彼の北大西洋戦隊とヨーロッパでナポレオンと闘っているイギリス陸軍が、アメリカからの必需品に依存していることを認識していた。彼はニュー・イングランドの商人たちにイギリスの封鎖をすり抜ける秘密の許可証を発行し、供給が維持されるこの動きはアメリカ政府の禁輸を徐々に蝕んだ。

**軍法会議 [Court Martial]**—戦場で乗艦が敗北又は降伏したときに指揮している指揮官は、軍法会議によって敗北を調査されるのが日常的だった。これら士官の大多数は罪状を免れたが、有能な士官たちが長期間に亘って任務に就けないことを意味した。

**ブノブスコット遠征隊 [Penobscot Expedition]**—1814 年、イギリスのジョン・シャープブルック将軍は、今日のメイン州に 3,000 名で侵攻した。一ヵ月足らずの間に、彼は 3 つの町を襲撃して 17 隻の艦船を破壊した。イギリス軍部隊は、戦争の残りについてメイン東の大部分を占領し続けた。この地域は、平和的解決でのみ返還された。

**星条旗 [The Star Spangled Banner]**—ここで合衆国の国歌を紹介する必要はないだろう。ボルティモアの戦いの間にイギリス海軍がフォート・マクヘンリーを砲撃しているのを見て、弁護士フランシス・スコット・キーは「マクヘンリー砦の防衛」という歌詞を書いた。当時のイギリスの流行歌を現代風にアレンジしたものだった。

**ボナパルトの退位 [Bonaparte Abdication]**—1814 年 3 月にパリの戦いで最終的に連合軍に敗北した後、ナポレオン・ボナパルトが皇帝位を退位してヨーロッパの戦争は終結した。イギリスは突然「死闘」から解放され、合衆国との小競り合いにそのヴェテラン軍隊を振り向けられるようになった。この年の間に何万もの部隊と多数の艦船が北米に到着し、イギリス軍の司令官たちはようやく本格的な攻勢を開始できるようになった。

**ハートフォード条約 [Hartford Convention]**—1814 年 12 月、ニュー・イングランドの不满を持つ連邦主義者党员メンバーが、コネティカット州の戦争反対と終戦のための戦略を議論するためハートフォードに招集された。彼らには不幸なことに、ニュー・オリンズにおけるアンドリュー・ジャクソンの大勝利は、この会合の僅か数週間後に起こり、アメリカの政治において連邦党の信用を失墜させてその影響力を台無しにした。

**短期従軍 [Short Enlistments]**—志願者が豊富にいた一方、民兵の従軍期間はしばしば 1 年間だけだった。この期間のタイミングと冬季戦役の困難さは、彼らが消え去る前に司令官たちがその軍を使用するのが難しいことを意味した。

**テネシー志願兵 [Tennessee Volunteers]**—テネシー州の民兵は、地方インディアンに対する戦役でその勇敢さと勤勉さが証明されていた。戦争中、多数がこれに従事し、特にアンドリュー・ジャクソンの下にいた軽歩兵部隊は精悍だった。テネシーが「志願兵州」の綽名を冠した理由はこれだと主張する者もいる。

**バラタリアの海賊 [Baratarian Pirates]**—ニュー・オリンズ下部のバラタリア湾周辺の湿地と島々には、ジャン・ラフィットと海賊の一派が住んでいた。イギリス軍が都市への侵攻上陸を計画したとき、彼らは海賊の助けを借りて海軍作戦への参加するよう試みた。ラフィットは彼らの申し出を拒絶し、アンドリュー・ジャクソンからの代替案を受け入れ、合衆国の遅滞作戦を手助けして完全に打ち負かした。

**ガン・ボート [Gunboats]**—沿岸防衛のためにのみ設計された小型船で、

## Dawn's Early Light

戦前ガン・ボートは軍艦コスト削減のため、トーマス・ジェファースンの共和党によって支持された。理論的に、これらは長大なアメリカの沿岸線に、安価で融通がきく防護を提供することができた。ただし、実際には、これらは扱いが厄介な上に脆弱で、実用的でないことが判明した。

**狙撃手 [Snipers]**—アメリカ人シャープシューターは、当時の最高だった。特に、敵の士官を仕留めることに長け、これらの狙撃手は戦争を通じて重要な瞬間に重要なイギリス軍の指揮官を斃した。

**モホーク族 [Mohawk]**—オンタリオ湖とセント・ローレンス川の周辺からのイロコイ語を話す集団で、モホーク族はイギリス軍と同盟した強力な部族だった。彼らはいくつかの重要な交戦でカナダ人のヴォルティジュールや民兵と一緒に闘い、シャトーゲーの戦いで最も活躍した。

**チャールズ・デ・サラベリー [Charles de Salaberry]**—フランス系カナダ人デ・サラベリー中佐は、モンリオールとローワー・カナダの防衛で名を上げた。1810年、彼は新たなヴォルティジュール軍団を編成して訓練し、彼のプロ意識とカナダ人部隊への敬意は、彼に対する著しい忠誠心を部隊にもたらした。彼らを率いたデ・サラベリーは、クライスラー農園やシャトーゲーを含むいくつかの重要な戦いを勝利に導き、フランス系カナダ人の英雄となった。

**アンドリュー・ジャクソン [Andrew Jackson]**—テネシー民兵の将軍で後のUS陸軍少将ジャクソンは、おそらく両陣営からの最も有名な戦士である。彼はインディアンの攻撃からニュー・オリンズを防衛するために民兵を率いてナチュズ（ミシシッピ）河を下り、レッド・スティックスの叛乱とクリーク族の内戦を鎮王した。スペイン領フロリダに侵攻してペンサコーラを奪取するとニュー・オリンズへ行軍して戻り、イギリス軍の上陸侵攻を打ち破った。彼は永遠に続く名声、部下の愛情と献身、15年後には大統領の職を得たが、そのアメリカ先住民への深遠な敵対心はその後長く合衆国の遺産となった。

**レッド・スティックス [Red Sticks]**—因習を好み、ヨーロッパ人移民に抵抗した大規模なクリーク族インディアンの一派で、他のクリーク族や移民への敵愾心の高まりがクリーク族の内戦を招来した。フォート・ミムズの大虐殺の後、この領域内のアメリカ軍部隊は全てのクリーク族を厳しく取り締まり、ホースシュー・ベンドの戦いでレッド・スティックスを全滅させた。レッド・スティックスの名称は、赤に塗られた彼らの特徴的な戦闘用棍棒から来ている。

**クリーク族同盟 [Creek Allies]**—レッド・スティックス一派が出てきてクリーク族の内戦を扇動した後、残っているクリーク族の多くが合衆国に与した。積極的にアメリカ軍部隊を支援しなかった彼らは、少なくとも敵対することを辞退し、ジャクソンがイギリスに対する主要な事態に間に合うよう叛乱を鎮王することを認めた。

**ウィンフィールド・スコット&ジェイコブ・ブラウン [Winfield Scott & Jacob Brown]**—戦争が開始されたとき、これら二人の青年士官は軍歴の初期にあった。US陸軍省が年配の無能な将軍たちに失望した後、1814年に彼らは司令官に昇進した。両者は、活力、積極性、厳格な規律、アメリカ陸軍部隊の高い能力を迅速に向上させた訓練の才能によって特徴づけられた。

**シャンプレーン湖 [Lake Champlain]**—イギリス軍は、戦争最後の攻勢において、陸海統合部隊で湖とハドソン河の水路によってモンリオールから侵攻を試みた。陸軍と海軍との間の調整ミスに苦しめられたが、アメリカ軍のトーマス・マクドナー准将がブラッツバーグの戦いでイギリス艦隊を罠にかけて潰走させたときに戦役は停止した。後にセオドア・ルーズベルトは、マクドナーの勝利を「戦争で最も偉大な海戦」と呼んだ。

**ホースシュー・ベンド [Horseshoe Bend]**—クリーク族の内戦を終わらせたクライマックスの戦い。アンドリュー・ジャクソンの部隊は、レッド・スティックス最後の露営地を取り囲み、強襲して破壊した。何人かはフロリダのセミノール族領土へ脱出したが、ジャクソンはクリーク族にフォート・ジャクソン条約の調印を強要し、多くの領土を割譲させてこの地域における彼らの力を効果的に封じた。

**スループ型軍艦 [Sloops of War]**—スループ艦は最小クラスの軍艦だった。フリゲート艦よりも小型で軽かったが、それでも難敵だった。アメリカ軍のスループ艦は、相手側のイギリス軍のそれよりも優秀で任務に適しており、特に戦争中に建造されたものがそうだった。USスループ艦ホーネット、ワズプその他 Floric クラスの艦は、イギリス軍スループ艦に対する個艦戦闘で勝利し、護送船団から略奪した。

**ホワイトハウスのディナー [Dinner at the White House]**—チェサピーク湾を封鎖した後、1814年にイギリス海兵隊はワシントンを襲撃し、ブレードンズバーグの戦いに勝利してつかの間都市を支配した。首都を焼き討ちした後、ホワイトハウスに行軍したイギリス軍は、逃げたばかりの大統領夫人と家族のために夕食テーブルが用意されているのを発見した。イギリス軍部隊は、ディナーの後で住居に火を放った。

**黒人の避難民 [Black Refugees]**—大英帝国海軍の封鎖は、集団農場から逃亡して艦上に避難した数千のアメリカ人奴隷を助けた。彼らはカナダとカリブ海に移住し、多数が新たな植民地海兵隊の連隊に入隊した。これらの逃亡者たちは、ボルティモア、ブレードンズバーグ、ワシントンの焼き討ちを含む有名な戦いにおいてイギリス軍陣営で闘った。

**シャープ・ナイフ [Sharp Knife]**—レッド・スティックスの征服後、アンドリュー・ジャクソンは彼がクリーク族全体から得た懲罰的な条約条項のためこの綽名を奉られた。彼の行動はこの領域内におけるインディアンの更なる紛争を妨げたが、彼はこれらの部族や他の部族に犯すことになる大きな残虐の兆候を示した。

**和平交渉 [Peace Negotiations]**—1814年8月にガンで開始され、和平条件の交渉に数か月間、承認までに更に数か月間がかかった。和平条件の確立には、発生し得た新たな勝利や敗北が一現実的であれ象徴的であれ—その都度かなり影響し、両陣営はたとえ交渉が進行中であってもさえ侵攻を計画し続けた。

