



The Battles of Rhode Island & Newport

EXCLUSIVE RULEBOOK

目 次

Vol.9 のカウンター・シートの注釈.....	2
Rhode Island	
I. プレイの準備	3
II. 勝利方法	3
III. シリーズ・ルールの変異	3
IV. 特別ルール	4
V. 特殊ユニット	5

Newport	
I. プレイの準備	7
II. 勝利方法	7
III. シリーズ・ルールの変異	8
IV. 特別ルール	9
V. 特殊ユニット	12
歴史的サマリー	14
Credits	19

GMT Games, LLC • P.O. Box 1308, Hanford, CA 93232-1308 • www.GMTGames.com

日本語解説書

Vol.9 のカウンター・シートの注釈

[Counter Sheets Notes for Vol.9]

ロード・アイランドの戦いとニューポートの戦い

[The Battle of Rhode Island and The Battle of Newport]

Battle of the American Revolution Series の第9巻には、二つの個別ゲーム：Battle of Rhode Island と Battle of Newport が含まれます。

カウンター・シートに関して最初に気づくのは、これら二つのゲームの戦闘ユニットと指揮官を識別するため、タイトル・ゲーム Battle of Rhode Island で使用するユニットを横切る水平な細線を描いたことです。これらのユニットは、カウンターの半シートに位置します。

マーカー（混乱状態、私の下へ集まれ、モウメンタム、ゲーム・ターン等）は、両ゲームで共有されます。スペースが限られるため、これらのマーカーは重複させませんでした。



一定のマーカーは、Newport のみのゲーム専用です。これらは、フランス軍の解決、イギリス軍の出撃、難

航状態、塹壕、突破のマーカー、臼砲状態を含みます。ゲームは、イギリス軍とアメリカ軍の戦力ポイント損失マーカーも含みます。両者は Battle of Rhode Island で使用されますが、Newport ではアメリカ軍の SP 損失マーカーのみが使用されます。専用ルールは、どのマーカーをどのゲームでどのように使用するかを明らかにします。

代替カウンター [Replacement Counters]

BoAR シリーズでは、旧作の新たな情報が使用可能になったとき、代替カウンターを出版するのが通例になっています。下記のごとく、第9巻には11個の代替カウンターを含みます。:

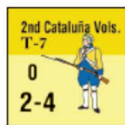
Pensacola :



El Tigre この戦闘ユニットは、Guadalajara 歩兵連隊と置き換えます。「El Tigre」は、戦闘時の綽名です。単に、このユニットをオリジナルの Guadalajara ユニットと置き換えます。



España このユニットの制服仕様は正されています。単に、このユニットをオリジナルと置き換えます。



第2カタルーニャ志願兵 [2nd Cataluña Volunteers] 「Vols」の表示がユニットの名称に加えられ、制服仕様は正されています。単に、このユニットを置き換えてください。



Don Bouigny これは、スペイン軍プレイヤーについての新たな指揮官です。Don は、Luisiana 連隊の司令官でした。彼は盤上でそのカウンター上に指定されたヘクス内で開始し、カウンター上に

示されたごとく Luisiana ユニットのみの指揮に制限されます。これには、竜騎兵を含む、その名称に「Luisiana」を持ついかなるユニットも含みます。

Savannah :



インディアン撤退 [Indian Withdrawal] このマーカーは Savannah のカウンター内容物に加えられ、シリーズ・ルールで特記されたごとく、自軍クリーク・インディアンに戦闘からの撤退を認める状況時にイギリス軍プレイヤーによって使用されます。



擲弾兵 [Bombardiers] このフランス軍ユニットのユニット士気は、+2に増加されています。擲弾兵は、フランス海軍のエリート海兵隊でした。単に、このユニットをオリジナルと置き換えます。



Pulaski レジオン [Pulaski's Legion] このアメリカ軍ユニットは、赤インクで示された (2) の追加戦力ポイント表示が加えられました。単独で攻撃しているとき、Pulaski の戦闘戦力は2とされています。他の全ての目的において、彼の戦力は1に留まります。スタッキングの目的においては、同様に「1」の価値が継続されます。単に、このユニットをオリジナルと置き換えます。

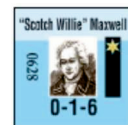
デザイン・ノート : Pulaski が単独で攻撃しているとき、ヨーロッパ式の騎兵用法に因んだ重騎兵衝撃方式で敵に突撃します。すでに Guilford Courthouse 又は Eutaw Springs のゲームで、William Washington の竜騎兵の代替ユニットを使用したプレイヤー諸氏は、この新しい戦力ポイントの指定に馴染むでしょう。

Germantown :



Scotch Willie Maxwell この指揮官は、ゲームでは Maxwell の肖像や彼の戦闘綽名を含みなかったオリジナルの Maxwell 指揮官ユニットと置き換えます。

Beandywine :

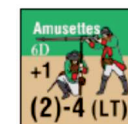


Scotch Willie Maxwell この指揮官は、ゲームのオリジナルの Maxwell 指揮官ユニットと置き換えます。Brandywine の第二版（トリプルバックからの）をすでに持つプレイヤー諸氏は、

Maxwell の肖像を持つ一方、前の代替ユニットでゲームを更新していない初版を持つプレイヤーは盾によって示された Maxwell のユニットを持つことになります。どちらの場合でも、単にオリジナルのカウンターを Maxwell の戦闘綽名も含むこのユニットと置き換えます。



Badlam このアメリカ軍砲兵ユニットの名称は、綴り間違いで Badlam でした。スペリングは正されています。単にこのユニットを置き換えます。



Amusettes ヘッセン兵 Amusette ユニットの名称は、2つの「m's」を持つ綴り間違いでした。スペリングは正されています。単にユニットを置き換えます。

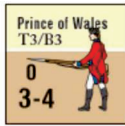
RHODE ISLAND

I. プレイの準備 [Prepare for Play]

イギリス軍ユニット



イギリス軍
正規兵



アメリカ人
王党派

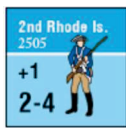


ドイツ人
ヘッセン兵

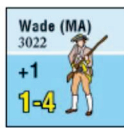


トーリー党
民兵

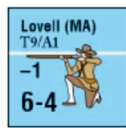
アメリカ軍ユニット



大陸軍
正規兵



州兵
部隊



愛国者
民兵

1.1 ゲームの長さ [Game Length]

ゲームは 7:00 AM (ターン 1) に開始して 7:00 PM (ターン 13) に終了します。ターン 13 の前に決定的又は実質的勝利が達成されれば、ゲームは直ちに終了します。

例外: 臨機カードのプレイにより、ゲームが追加の 1 ターン (ターン 14) 拡張される可能性があります。この追加ターンは「夜間」ターンと見なされ、カード上に記載された特別な制限を持ちます。

1.2 プレイヤーの順番 [Player Order]

イギリス軍プレイヤーは、ゲーム・ターン 1 に最初に移動します。以後、プレイヤーの順番はシリーズ・ルール 6.0 に従って無作為に判定されます。

1.3 開始時の軍士気 [At Start Army Morale]

アメリカ軍: 13、イギリス軍: 14

1.4 モウメンタム [Momentum]

アメリカ軍プレイヤーは、1 枚のモウメンタム・チップを持ってゲームを開始します。



1.5 配置 [Deployment]

両陣営は、自軍ユニットを開始ヘクス番号内又は登場ターンのどちらかに配置します (カウンター上に示されたごとく)。

注釈: ゲーム内のいくつかのユニットは、「臨機ユニット」として指定されます (そのカウンター上に「Opp」によって示されます)。これらのユニットは、臨機ユニット・ボックス [Opportunity Units Box] 内に置かれなければなりません。これらは、カード・プレイの結果としてプレイに登場します。

1.6 臨機カード [Opportunity Cards]

プレイヤー諸氏は、互いの臨機カード・デッキをシャッフルし、次いで自軍デッキから各 2 枚のカードを引かなければなりません。

II. 勝利方法 [How to Win]

2.1 イギリス軍の決定的勝利 [British Decisive Victory]

いずれかのゲーム・ターン終了時に Butt's Hill Fort (ヘクス 2802) を支配。支配の定義については、ルール 4.2 を参照してください。

2.2 アメリカ軍の決定的勝利 [American Decisive Victory]

アメリカ軍プレイヤーがイギリス軍、ヘッセン兵、王党派の戦闘ユニット (砲兵、民兵、竜騎兵を除く) の 16 SPs を除去又は捕獲したら、アメリカ軍プレイヤーは直ちに決定的勝利で勝ちます。

重要: 失われた SPs は、マップ上で裏返されたユニットについてさえ記録されます。

2.3 実質的勝利 [Substantial Victory]

どちらの陣営も、シリーズ・ルール 16.3 内に示されたごとく、実質的勝利を達成できます。

2.4 限定的勝利 [Marginal Victory]

もしもどちらのプレイヤーもゲームの終了までに決定的又は実質的勝利を達成できなければ、最も多くの勝利ポイントを持つプレイヤーが限定的勝利で勝ちます。

2.5 勝利ポイント・スケジュール [Victory Point Schedule]

2.5.1 戦闘ユニットと指揮官の死傷 [Combat Unit and Leader Casualties]: プレイヤー補助カード上の勝利ポイント・スケジュールと指揮官サマリー表を参照してください。

2.5.2 砲兵砦 [The Artillery Redoubt] (ヘクス 2306) は、ゲーム終了時にそれを支配するプレイヤーに 1 VP の価値があります。支配の定義については、ルール 4.2 を参照してください。

2.5.3 目標ヘクス 2512 & 2813 [Objective Hexes] (一緒) は、ゲーム・ターン 6 の終了時にアメリカ軍プレイヤーが両方を支配すると、1 VP の価値があります。支配の定義については、ルール 4.2 を参照してください。

注釈: プレイヤー諸氏は、全ての勝利ヘクスの支配状況を示すため、支配マーカーを使用すべきです。

III. シリーズ・ルールのヴァリエーション [Series Rules Variations]

3.1 指揮官 [Leaders]

3.1.1 イギリス軍の先任順位 [British Seniority] (#により表示される階級)



#1Baronet Pigot 少将と#2Prescott 少将 (後者はカード・プレイを通してのみ登場します) は、いずれかのイギリス軍プレイヤーのユニットを指揮できます。

Prescott の「1」の近接戦闘修正は、カッコ付です。—これはカード・プレイを通して発生する夜間ターンの攻撃を先導しているときにのみ使用されます。さもなければ、彼の数値は「0」です。



#3 von Lossberg 少将は、ドイツ人又は王党派のユニットのみを指揮できます。**例外: von Lossberg** は、もしも彼と Smith 将軍が同じヘクス内で一緒にスタックしていると、イギリス軍とトリー党民兵ユニットを指揮できます。

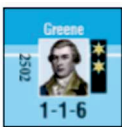


#4 Smith 准将は、イギリス軍、王党派、トリー党民兵のユニットのみを指揮できます。



von der Malsburg 大尉は、自身の戦術カードのプレイについてのみ、準指揮官です（そのカウンター上の黄色い星によって示されます）。

3.1.2 アメリカ軍の先任順位 [American Seniority] (#により表示される階級)



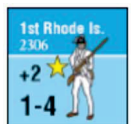
#1 Sullivan 少将、#2 Greene 少将、#3 Glover 准将は、いずれかのアメリカ軍ユニットを指揮できます。



#4 Livingston 大佐は、Livingston's 前衛に所属しているユニットのみを指揮できます。容易に識別できるよう、これらのユニットはその SPs と MPs が黄色で記載されます。



Laurens 大佐は、Laurens 前衛に所属しているユニットの戦術カード・プレイについてのみ準指揮官です（そのカウンター上の黄色い星によって示されます）。容易に識別できるよう、これらのユニットはその SPs と MPs が橙色で記載されます。



第 1 Rhode Island 連隊は、自身と第 2 Rhode Island 連隊のみの戦術カード・プレイについて準指揮官で（そのカウンター上の黄色い星で示されます）、しかも砲兵砦（ヘクス 2306）内にいるときのみです。

3.2 主導権の考慮 [Initiative Considerations]

- イギリス軍プレイヤーは、夜間ターンに先行します。
- プレイヤーの順番は、臨機カードのプレイによって判定され得ます。

3.3 退却の優先度 [Retreat Priorities]

イギリス軍プレイヤー: イギリス軍プレイヤーは、可能であればマップの南端、南東端、南西端に向かって退却します。マップ上の退却優先度イラストを参照してください。

アメリカ軍プレイヤー: アメリカ軍プレイヤーは、可能であればマップの北端、北東端、北西端に向かって退却します。マップ上の退却優先度イラストを参照してください。

3.4 限定されたイギリス軍の情報 [Limited British Intelligence]

イギリス軍プレイヤー（アメリカ軍プレイヤーではありません）は、限定された情報ルールを受けます。シリーズ・ルール 7.42 を参照してください。

3.5 アメリカ軍の出撃制限 [American Sortie Restriction]

Livingston's と Laurens の前衛に所属しているユニットは、移動で制限されません。残っているアメリカ軍ユニットは、以下のごとく出撃が認められるまで移動できません。

- ターン 5—その SPs と MPs が白色で記載されたアメリカ軍ユニットのみが移動できます。
- ターン 7—残っている全アメリカ軍ユニットが移動できます。

3.5.1 守備隊要件 [Garrison Requirements]: アメリカ軍プレイヤーは、ヘクス 2704、2904、3104（ヘクス内の双銃シンボルによって示されます）をヘクス毎に少なくとも 1 つの非砲兵戦闘ユニットで占めなければなりません。この守備隊要件は、各アメリカ軍プレイヤー移動フェイズの終了時のみチェックされます。

- アメリカ軍プレイヤーは、この守備隊要件を任意に破ることができますが、3 つの特定ヘクスのいずれかが非守備隊状態であるターン毎に 1 ポイントの軍士気を失います。
- 守備隊要件は、イギリス軍プレイヤーの戦闘ユニットによって 3 つの特定ヘクスのいずれかが近接戦闘で攻撃されたら、攻撃の結果にかかわらず直ちに解除されます。
- 要件が解除されていることをプレイヤー諸氏が忘れないよう、ゲーム・ターン記録欄の次のターンに守備隊要件解除 [Garrison Requirements Lifted] マーカーを置きます。



3.6 可変増援 [Variable Reinforcements]

ヘッセン兵の Dittfurth Fusilier（軽歩兵）と Landgraf 連隊は、サイの目に依存して可変する登場ターンを持ちます。ゲーム・ターン 8 の友軍移動フェイズの開始時、イギリス軍プレイヤーはサイを 1 つ振り、ゲーム・ターン記録欄上に記載された範囲と結果を比較します。正しいサイの目が振られたら、両ユニットは登場ヘクス B-1 上でプレイに登場します。これらのユニットは、未だイン・プレイになればターン 10 に自動的に登場します。

3.7 戦略移動の制限 [Strategic Movement Restriction]

- von Huyn 連隊、King's American 連隊、Royal 砲兵分遣隊は、ゲーム・ターン 1 に戦略移動を使用できません。この制限をプレイヤー諸氏が忘れぬよう、カウンター上でその MPs は白いボックス内で強調されます。
- ゲーム・ターン 3 にヘクス B-3 に登場するイギリス軍プレイヤーの増援は、その到着ターンに戦略移動を使用できません。

IV. 特別ルール [Special Rules]

4.1 臨機カード [Opportunity Cards]

4.1.1 セット・アップ [Setting Up]

各プレイヤーは、26 枚の臨機カードのデッキを所持します。相手側があなたのデッキをシャッフルした後、プレイの開始前にあなたは 2 枚のカードを引きます。

4.1.2 追加カードの獲得 [Obtaining Additional Cards]

プレイの過程にプレイヤー諸氏が追加の臨機カードを受け取れるいくつかの方法があります。:

方法 1: 両プレイヤーは、ゲーム・ターン 10 の開始時に臨機カードを 1 枚引きます。もしも夜間がイン・プレイであると、プレイヤー諸氏は夜間ターンの開始時にもカードを引きます。（イギリス軍の臨機カード #18 を参照。）

方法2：各友軍回復フェイズ中、回復のサイ振りを行う前に、プレイヤー諸氏は自軍デッキから新たなカードを引くために1枚のモウメンタム・チットを消費できます。これは、シリーズ・ルール 12.62 内で示されたごとく、モウメンタムの追加使用です。

方法3：両プレイヤーは、マップ・ボード上に記載された臨機カード死傷記録欄に従って、追加の臨機カードを獲得できます。プレイヤー諸氏は、*非民兵歩兵 SPs* が失われるとき毎に（未だイン・プレイにあるユニットのステップ損失を含みます）、この記録欄に沿って自軍戦力ポイント損失マーカーを前進させ、指定されたスペース上の臨機カードを引きます。

注釈：アメリカ軍第1 Rhode Island 連隊と Wade's Massachusetts 州兵部隊は、裏返すときに戦力ポイントを損失しません。一ユニットが除去されるまで臨機カード死傷記録欄上でマーカーを前進させないでください。専用ルール 5.5 を参照してください。

方法4：イギリス軍プレイヤーのみ。イギリス軍プレイヤーは、もしもヘクス 2512 又はヘクス 2813 のどちらかを支配すると、ゲーム・ターン7の終了時に1枚の臨機カードを引きます。両ヘクスを支配したら、2枚の臨機カードを引きます。支配の定義については、ルール 4.2 を参照してください。

方法5：アメリカ軍プレイヤーのみ。アメリカ軍プレイヤーは、いずれかのイギリス軍プレイヤーの砲兵ユニットが捕獲又は除去された最初のときに1枚の臨機カードを引きます。

デザイン・ノート：

方法1：史実では、戦闘はほぼ 3:30 PM（ターン9の下半分）に終了しました。プレイヤー諸氏は、ゲームの最後の三分の一について結束するため、ゲーム・ターン 10 にカード引くことが認められます。

方法3：史実では、交戦した部隊のイギリス軍が 11% をアメリカ軍は 7.8% を失いました。イギリス軍プレイヤーは、戦闘に参加しなかったターン8の自軍増援又は臨機ユニットを含みず 37 歩兵 SPs を持ちます。アメリカ軍プレイヤーは、やはり戦闘に参加しなかったターン9 & 10 の自軍増援又は臨機ユニットを含みず 39 歩兵 SPs を持ちます。史実の死傷率に一致させるための基本的な計算は、使用可能な SPs にパーセントの損失を掛けることで、イギリス軍については4でアメリカ軍については3に相当します。私はこれらの数字をカード引きの誘発時点と設定し、以下のごとくプレイヤー諸氏に追加の引きを与えました。イギリス軍は実際の戦いでは更に部隊を失ったので、アメリカ軍プレイヤーが報われるよう望みました。彼はイギリス軍の歩兵 SP 損失が誘発時点の半ばに到達したときに引き、誘発ポイントが半分だけ超過したとき、それぞれ2、4、6イギリス軍 SPs の損失に再び引きます。イギリス軍プレイヤーは、アメリカ軍歩兵 SPs の損失がその史実のパーセントである3に相当するときに引き、史実で失われたアメリカ軍 SPs の二倍になったときに再び引きます。

4.1.3 カードの使用法 [Card Usage]

カードは自明の理です。一示されたごとく指示に従います。

- プレイヤーが手札に保持できるカードの枚数に限度はありませんが、カード上に示されたごとく何枚かのカードは保持できません。
- カードは、そのテキストによって特に禁じられない限り、どちらかのプレイヤーによって、いずれかのフェイズ中のいかなる瞬間にもプレイできます。

- いったんあるカードがプレイされたら、永久に捨て札されます。

4.2 勝利位置の支配 [Control of Victory Locations]

- ルール 2.1、2.5、4.1.2（方法4）の目的において、アメリカ軍はゲームの開始時に全ての勝利ヘクスを支配します。
- これらのヘクスのいずれかを支配するためには、イギリス軍プレイヤーは砲兵以外の戦闘ユニットで当該ヘクスを占有又は通過しなければなりません。この場合、イギリス軍の支配マーカーを置きます。
- 以下のときに、支配の影響がチェックされます。：
 - ◇いずれかのゲーム・ターンの終了時（ルール 2.1）。
 - ◇ゲーム・ターン6の終了時（ルール 2.5.3）。
 - ◇ゲーム・ターン7の終了時（ルール 4.1.2 方法4）。
 - ◇ゲームの終了時（ルール 2.5.2）。
- もしも敵戦闘ユニットが当該ヘクス（たち）の隣接にあると、これら全4つの状況について支配は一時的に無効となります。VPs 又はカードは、所有しているプレイヤーによって獲得されません。

注釈：隣接は、カラの敵支配下ヘクスの支配を認めません。もしも友軍戦闘ユニットが実際に当該ヘクスへ進入しなければ、隣接が適用されなくなっても、支配は敵プレイヤーに留まります。

V. 特殊ユニット [Special Units]

5.1 Graeme's 戦隊 [Graeme's Squadron]



ゲーム・ターン5から開始して、イギリス軍プレイヤーはアメリカ軍戦闘ユニットに対して2つまでの沿岸砲撃を試みることができます。ただし、ゲーム・ターン毎に1つのみの砲撃を試みることができます。

5.1.1 目標の選択 [Target Selection]

- 友軍又は敵の近接戦闘中、Graeme's 戦隊マーカーの1枚を中央航路 [Middle Channel] 内の航行可能ヘクス内に置きます。
- 戦隊マーカーから4ヘクス以内の敵占有ヘクスを選択します。

デザイン・ノート：グレアム戦隊は5隻の船舶から構成されます。20 門フリゲート艦 HMS Sphynx、20 門武装船 Vigilant、10 ロード・アイランド海軍 10 門ガレー船 Spitfire、王党派ブリッグ艦、船名不詳の武装船舶です。Sphynx と Vigilant は何門かの 24 ポンド砲を積み、他の船舶は軽武装でした。砲列群の射程を5ヘクスから4ヘクスに減らしたのは、8 月 29 日のグレアム戦隊の作戦が効果的ではなかったからです。また、洋上砲撃表の修正を獲得する確率が低い理由です。

- 目標ヘクス内の敵ユニットが射撃されるためには、現行近接戦闘フェイズに攻撃又は防御をしていなければなりません。
- 標準の視認ルールを適用します。

5.1.2 沿岸砲撃表 [Offshore Bombardment Table]

イギリス軍プレイヤーは、マップとプレイヤー補助カードに位置する沿岸砲撃表上でサイを1つ振り、結果を近接戦闘に適用します。もしも修正があれば、この近接戦闘の他の近接戦闘修正と蓄積します。

5.1.3 二撃のみ [Two Shots Only]

近接戦闘の完了時、それが射撃してもは使用不能であることを示すため、ゲーム・ターン記録欄の現行ターンに戦隊マーカーを置きます。いったん二番目の戦隊マーカーがゲーム・ターン記録欄へ移されたら、イギリス軍プレイヤーはゲームの残りについて沿岸砲撃を実施できません。

5.1.4 夜間 [Night]

沿岸砲撃は、夜間ターン中は実施できません。

5.2 竜騎兵 [Dragons]



Langdon's NH 軽騎馬隊 [Light Horse] とイギリス軍第 17 軽竜騎兵 [Light Dragons] は、たとえ複数ヘクスの戦闘に参加していても、あるヘクス内に単独のときに攻撃できないことを示すため、その SP 値がカッコ付で表示されます。
例外: これらは、たとえ単独のときでも、常に敵の竜騎兵を攻撃できます。

- このルールは、攻撃するためにユニットが要求される他のいかなるルールにも優先します。
- 竜騎兵は、他の戦闘隊形のユニットが戦闘に存在すると先導ユニットになれません。
- さもなければ、これらは他のユニットと共にスタックしたときに、他の戦闘ユニットと同様に振舞います。

注釈: NH 軽騎馬隊は、カード・プレイを通してのみ登場します。

5.3 Butt's Hill Fort 砲兵中隊 [Butt's Hill Fort Battery]

5.3.1 移動 [Movement]

この砲兵中隊は移動できません。「据砲状態」[dug in] と見なされます。



5.3.2 不利な戦闘結果 [Adverse Combat Results]

- 砲兵中隊は、退却の結果を無視します。
- もしも混乱状態の結果を被ると、その場で混乱します。
- ヘクス内の他のユニットは、戦闘の結果から除外されず通常の手順に従います。

5.3.3 射撃戦闘 [Fire Combat]

- この砲兵中隊は、4ヘクスの射程を持つ重砲兵です。
- 「事前照準」のため、射程射撃命中表上で射撃しているときに自動的な+1 DRMを受け取ります。
- 損害のサイの目は、修正されません。

5.3.4 砲の破壊 [Spiking]

友軍回復フェイズ中、アメリカ軍プレイヤーは Butt's Hill Fort 砲兵中隊の砲を使用不能にできます。砲を使用不能にするため、ヘクス内に追加の友軍ユニットは要求されません。

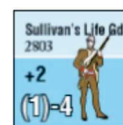
- 単に、回復フェイズ中にユニットを取り去ります。
- 砲の破壊は、たとえ敵戦闘ユニットが隣接していても発生できます。
- 通常に捕獲又は除去されたユニットと混同しないよう、この砲兵中隊を脇に置きます。

影響:

- 砲が破壊されたとき、アメリカ軍プレイヤーは-1 軍士気を被ります。
- イギリス軍プレイヤーは軍士気を獲得せず、受け取る VPS はありません。

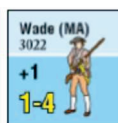
5.4 Sullivan's 近衛連隊 [Sullivan's Life Guards]

サリヴァン近衛連隊ユニットは、たとえ複数ヘクスの戦闘に参加していても、あるヘクス内に単独のときに攻撃できないことを示すため、その SP 値がカッコ付で表示されます。



- このルールは、攻撃するためにユニットが要求される他のいかなるルールにも優先します。
- さもなければ、これらは他のユニットと共にスタックしたときに、他の戦闘ユニットと同様に振舞います。

5.5 第 1 Rhode Island と Wade [1st Rhode Island and Wade]



アメリカ軍の第 1 ロード・アイランド連隊とウェイドのマサチューセッツ州兵部隊は、その裏面に戦闘値を持つ特殊な 1 ステップ・ユニットです。これらのユニットがその最初のステップ損失を受けるとき、通常に裏返されます。ただし、以下の場合が適用されます。:

- 軍士気の調整はありません。
- 勝利ポイントの得点ははありません。
- 臨機カード死傷記録欄の変更はありません。

5.6 Webb's 連隊 [Webb's Regiment]

ウェブが 1 ステップ損失を受けるとき、ユニットはハンディントン [Huntington] として知られるようになります。



The Battle of Rhode Island & The Battle of Newport の一式は以下を含みます。:

- この専用ルールブック
- 1 冊のシリーズ。ルールブック
- 1 枚の両面 22"x34"厚紙マップ
- 1 シートの型抜きカウンター
- 半シートの型抜きカウンター
- 2 枚の同一プレイヤー補助カード
- 16 枚の戦術カード (8 枚のイギリス軍、8 枚のアメリカ軍)
- 52 枚の臨機カード (26 枚のイギリス軍、26 枚のアメリカ軍)
- 2 個の十面体サイコロ

NEWPORT

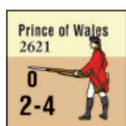
デザイン・ノート : *The Battle of Newport* は、仮想シナリオです。根拠については 18 頁の「Newport の解説」を参照し、完全なコンテキストについて 14 頁から始まる「*The Battle of Rhode Island*」を読んでください。

I. プレイの準備 [Prepare for Play]

イギリス軍ユニット



イギリス軍
正規兵



アメリカ人
王党派



ドイツ人
ヘッセン兵

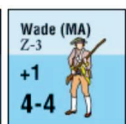


トーリー党
民兵

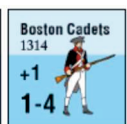
アメリカ軍ユニット



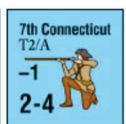
大陸軍
正規兵



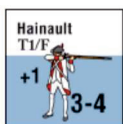
州兵
部隊



志願兵
部隊



愛国者
民兵



フランス軍
部隊

1.1 ゲームの長さ [Game Length]

ゲームは 8 月 10 日 11:00 AM (ターン 1) に開始して 8 月 11 日 6:00 PM (ターン 20) に終了します。ターン 20 の前に決定的又は実質的勝利が達成されたら、ゲームは直ちに終了します。

例外 : もしも特別な勝利条件が満たされていたら、ゲーム・ターン 8 の終了時にゲームが終了するかもしれません。

1.2 プレイヤーの順番 [Player Order]

アメリカ軍プレイヤーは、ゲーム・ターン 1 に最初に移動します。以後、プレイヤーの順番はシリーズ・ルール 6.0 に従って無作為に判定されます。

例外 : もしもゲームが二日目に継続したら、ターン 9 の主導権を判定するためルール 4.5 (最後の 2 つのドット) を参照してください。

1.3 開始時の軍士気 [At Start Army Morale]

アメリカ軍 : 20、イギリス軍 : 19

1.4 モウメンタム [Momentum]

アメリカ軍プレイヤーは、1 枚のモウメンタム・チップを持ってゲームを開始します。



1.5 配置 [Deployment]

1.5.1 イギリス軍の配置 [British Deployment]



イギリス軍プレイヤーは、そのカウンター上に記載された開始時位置に従って自軍ユニットをセット・アップします。二人のイギリス軍プレイヤーの指揮官は、開始位置の代わりに四つのアスタリスクを持ちます。彼らは以下のごとくセット・アップします。:

- von Lossberg 少将は、第 1 Ansbach、第 2 Ansbach 又は von Huyn 連隊へ。
- Smith 准将は、第 22 Foot、第 43 Foot、又はイギリス軍野戦司令部 (ヘクス 2617) へ。

1.5.2 アメリカ軍の配置 [American Deployment]

アメリカ軍プレイヤーは、以下の三つの方法の一つで配置します。:

- いくつかのユニットは、そのカウンター上に記載された開始時位置を持ち、それらのヘクス内にセット・アップしなければなりません。
 - いくつかのユニットは、開始時ヘクスの代わりにそのカウンター上にゾーン指定 (Z-1、Z-2、Z-3、Z-4) を持ちます。これらのユニットは、その特定ゾーンに一致するいずれかのヘクス内に配置します。マップ上に位置するゾーンは、点線によって囲まれた明るい網掛けエリアです。
- 例外** : 歩兵は、ゾーン内に配置しているときに互いにスタックできません。このスタッキング制限は初期配置にのみ適用され、砲兵又は指揮官とのスタッキングに影響を持ちません。いったんゲームが開始されたら、このスタッキング制限は解除されます。
- いくつかのユニットは、そのカウンター上に登場ターンの表示を持ち、そのターンに増援としてカウンター上に指定されたヘクス内に到着します。これらは、それに応じてゲーム・ターン記録欄上に置かれます。

II. 勝利方法 [How to Win]

2.1 アメリカ軍の決定的勝利 [American Decisive Victory]

2.1.1 一日目 [Day 1]

ゲーム・ターン 8 の終了時に、イギリス軍の外側防衛 (マップ上に赤い点線によって表示) 内にある以下の三つの位置のいずれかを支配 : Tomimi Hill 砦、Irish's 砦、Bannister's 砦、Dudley's 砦、Cards 砦。支配は、隣接する敵ユニットの存在にかかわらず、砲兵以外の戦闘隊形戦闘ユニットで占めていることとして定義されます。もしもこの条件が満たされなければ、ゲームは夜間中間フェイズへ継続します (ルール 4.5 を参照)。

2.1.2 二日目 [Day 2]

二日目のいずれかのゲーム・ターンの終了時に、イギリス軍の内側防衛 (マップ上に赤い実線によって表示) 内にある以下の三つの位置のいずれかを支配 : Barrier 砦、Easton 砦、Batteries #1、#2、#3。支配は、隣接する敵ユニットの存在にかかわらず、砲兵以外の戦闘隊形戦闘ユニットで占めていることとして定義されます。

2.1.3 イギリス軍の降伏 [British Surrender]

いずれかのイギリス軍プレイヤー・ターンの終了時に、もしも Newport の都市の少なくとも 1 スペースが戦闘隊形のアメリカ軍プレイヤーの戦闘ユニットによって占有されていたら、イギリス軍プレイヤーは「降伏」のサイ振りを実行しなければなりません。以下の DRMs を適用します。:

- − 2 もしもイギリス軍が動揺状態であると
- − 1 もしもイギリス軍が疲労状態であると
- − 1 もしも Pigot 少将が死傷していると
- − 1 サイを振るときにアメリカ軍プレイヤーによって占められた各都市ヘクスについて
- − 1 上記ルール 2.1.2 で定義された、サイを振るときにアメリカ軍プレイヤーによって支配された各イギリス軍目標ヘクスについて

イギリス軍は、修正後の − 1 以下のサイの目で降伏します。

2.2 イギリス軍の決定的勝利 [British Decisive Victory]

イギリス軍プレイヤーがアメリカ軍と／又はフランス軍の戦闘ユニット（砲兵、民兵、工兵、竜騎兵を除外します）の 18 SPs を除去又は捕獲したら、イギリス軍プレイヤーは決定的勝利で即座に勝利します。

イギリス軍プレイヤーは、マップ上に位置するアメリカ軍／フランス軍歩兵戦力ポイント損失記録欄上で、アメリカ軍戦力ポイント損失マーカーを使用してアメリカ軍プレイヤーの SP 損失を記録できます。

重要: 失われた SPs は、たとえマップ上で裏返されたユニットでさえ記録されます。

2.3 実質的勝利 [Substantial Victory]

2.3.1 アメリカ軍プレイヤー

第一日目は、イギリス軍の士気が動揺状態になった瞬間に、アメリカ軍プレイヤーは実質的勝利で勝ちます。二日目は、アメリカ軍プレイヤーはシリーズ・ルール 16.3 に指定されたごとく実質的勝利を達成できます。

2.3.2 イギリス軍プレイヤー

イギリス軍プレイヤーは、どちらの日でも、シリーズ・ルール 16.3 に指定されたごとく実質的勝利を達成できます。

2.4 限定的勝利 [Marginal Victory]

もしもどちらのプレイヤーもゲーム・ターン 20 の終了までに決定的又は実質的勝利を達成できなければ、除去と捕獲ボックス内の両プレイヤーの数や数値にかかわらず、イギリス軍プレイヤーが限定的勝利を獲得します。

注釈: どちらの日の戦闘中でも、アメリカ軍プレイヤーは限定的勝利が不可能です。

2.5 勝利ポイント・スケジュール [Victory Point Schedule]

勝利ポイントは計算されませんが、トーナメント・プレイでのタイ・ブレイクとして利用できます。

III. シリーズ・ルールのヴァリエーション [Series Rules Variations]

3.1 指揮官 [Leaders]

3.1.1 イギリス軍の先任順位 [British Seniority] (#により表示される階級)



#1 Baronet Pigot 少将と #2 Prescott 少将は、いずれかのイギリス軍プレイヤーのユニットを指揮できます。



#3 von Lossberg 少将は、ドイツ人又は王党派のユニットのみを指揮できます。**例外:** von Lossberg は、もしも彼と Smith 将軍が同じヘクス内で一緒にスタックしていると、イギリス軍とトーリー党民兵ユニットを指揮できます。



#4 Smith 准将は、イギリス軍、王党派、トーリー党民兵のユニットのみを指揮できます。



#5 von Bose 少将は、ドイツ人ユニットのみとスタックと指揮ができます。



#6 Brisbane 大尉は、イギリス軍の海事ユニット（海軍と海兵隊）のみを指揮でき、小さな錨のシンボルによって示されます。

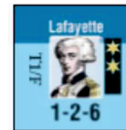


#7 von der Malsburg 大尉は、自身の戦術カードのプレイについてのみ、準指揮官です（そのカウンター上の黄色い星によって示されます）。

3.1.2 アメリカ軍の先任順位 [American Seniority] (#により表示される階級)



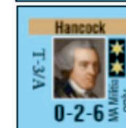
#1 Sullivan 少将と #2 Greene 少将は、いずれかのアメリカ軍ユニットを指揮できます。



#3 Marquis de Lafayette 少将は、いずれかのアメリカ軍とフランス軍のユニットを指揮できます。



#4 Glover 准将と #5 Varnum 准将は、いずれかのアメリカ軍ユニットを指揮できます。



#6 Hancock 少将は、Massachusetts 民兵ユニットのみを指揮できます。Hancock と彼が指揮できるユニットは、その名称上に細い茶色の帯によって識別されます。

3.1.3 フランス軍の先任順位 [French Seniority] (#により表示される階級)



#1 伯爵 d'Estaing 中將は、いずれかのフランス軍ユニットを指揮できます。



#2 Bougainville 大尉は、フランス軍の海事ユニット（海軍と海兵隊）のみを指揮でき、小さな錨のシンボルによって示されます。

3.2 退却の優先度 [Retreat Priorities]

3.2.1 イギリス軍プレイヤー

イギリス軍プレイヤーは、可能であればどちらかの HQ ヘクス (2617 又は 3513) に向かって退却します。マップ上の退却優先度イラストを参照してください。

3.2.2 アメリカ軍プレイヤー

アメリカ軍ユニットは、可能であればマップの北東端又は北端に向かって退却します。フランス軍ユニットは、可能であればマップ北端に向かって退却します。マップ上の退却優先度イラストを参照してください。

3.3 イギリス軍の出撃制限 [British Sortie Restriction]



内側防衛線（マップ上に赤い実線によって表示）上又はその背後に位置するイギリス軍プレイヤーのユニットは、敵戦闘ユニットによって近接戦闘で外側防衛線に沿った少なくとも 1 ヘクスが攻撃される（又はもしもカウである占められる）まで、その北又は東へ移動できません。外側防衛線は、マップ上で赤色点線によって示されます。

・このルールによって影響を受けるユニットは、容易に識別できるよう白いボックス内に強調された MPs を持ちます。

注釈：直接連結していませんが、*Card's* 砦（ヘクス 2220）と *Little Tomini Hill*（ヘクス 3427）は、外側防衛線の一部と見なされます。

- ・イギリス軍の内側線ユニットが自由に移動できることをプレイヤー諸氏が忘れぬよう、ゲーム・ターン記録欄（次のイギリス軍プレイヤー・ターンに一致する）上にイギリス軍出撃マーカーを置きます。
- ・出撃制限が解除される前に、内側防衛線上又は背後に位置するイギリス軍ユニットは、制限なしでその線に沿って又は背後のどこでも自由に移動できます。

3.3.1 守備隊要件 [Garrison Requirements]：イギリス軍プレイヤーは、ヘクス 3113、3115、3118、3420（ヘクス内の叉銃シンボルによって示されます）をヘクス毎に少なくとも1つの砲兵並びに1つの非砲兵戦闘ユニットで占めなければなりません。この守備隊要件は、各イギリス軍プレイヤー移動フェイズの終了時にのみチェックされます。

- ・イギリス軍プレイヤーは、この守備隊要件を任意に破ることができますが、4つの特定ヘクスのいずれかが非守備隊状態であるターン毎に1ポイントの軍士気を失います。
- ・守備隊要件は、アメリカ軍又はフランス軍の戦闘ユニットによって4つの特定ヘクスのいずれかが近接戦闘で攻撃されたら、攻撃の成果にかかわらず直ちに解除されます。
- ・要件が解除されていることをプレイヤー諸氏が忘れないよう、ゲーム・ターン記録欄の次のターンに守備隊要件解除 [Garrison Requirements Lifted] マーカーを置きます。



3.4 戦略移動の制限 [Strategic Movement Restriction]

ゲーム・ターン1 & 2に到着するフランス軍&アメリカ軍の増援並びにゲーム・ターン3に到着するアメリカ軍の増援は、その登場ターンに戦略移動を使用できません。

3.5 可変増援 [Variable Reinforcements]

ゲーム・ターン6 & 15に到着することが計画されたアメリカ軍の増援は、そのターンにゲームに登場するかどうか判定するため、サイを1つ振らなければなりません。登場するために必要なサイの目を判定するため、ゲーム・ターン記録欄を調べます。もしもユニットが到着しなければ、それをゲーム・ターン記録欄上で次のターンに前進させ、次いで再びサイを振ります。

例外：夜間中間フェイズ中にゲームに登場できるユニットはありませんが、翌日に再びゲームへの登場を試みることができます。

注釈：*New Hampshire* 志願兵の第2旅団は、ゲーム・ターン11にまだプレイに登場していなければ自動的に登場します。

注釈：*New Hampshire* 志願兵の第1旅団は、決してプレイに登場できるわけではなく、サイの目に依存します。

3.6 フランス軍の考慮 [French Considerations]

3.6.1 スタッキングと移動 [Stacking and Movement]

- ・フランス軍とアメリカ軍の戦闘ユニットは、*Lafayette* がそれらと共にスタックしていない限り、決して任意にスタックして移動フェイズを終了できません。
- ・*Lafayette* とスタックすることなしで移動フェイズを開始したフランス軍とアメリカ軍のユニットは、可能であればスタック解消のために機動しなければなりません。

3.6.2 戦闘 [Combat]

- ・近接戦闘に参加した *Lafayette* なしのフランス-アメリカ軍のスタックは、攻撃又は防御にかかわらず（+/-）1 DRM によって罰則を受けます。

- ・フランス軍とアメリカ軍の戦闘ユニットは、*Lafayette* が攻撃を指揮していない限り、通常の敵ヘクスに対して異なるヘクスから生じる攻撃に連携できません。*Lafayette* が攻撃を指揮していたら、これらはスタッキング限度に従って同じヘクス内へ一緒に前進できます。

3.6.3 士気チェック [Morale Check]

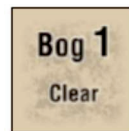
アメリカ軍プレイヤーの軍士気が8以下に落ちた最初るとき、彼らはサイを1つ振ってマップ上に位置するフランス軍士気影響表を調べ、結果を直ちに適用します。

- ・これは一度のみのイベントで、アメリカ軍の軍士気が8を越えて上昇し、後に8へ戻っても繰り返されません。
- ・この一度のみの要件が満たされたことをプレイヤー諸氏が忘れぬよう、軍士気記録欄上にフランス軍士気チェック・マーカーを置きます。

IV. 特別ルール [Special Rules]

4.1 沼地移送の手順 [Bog Transit procedure]

デザイン・ノート：*Pigot* 少将は、*Bailey's Brook* が *Easton Pond* へ注ぐ場所にダムを建設するよう命じました。その目的は、*Honeyman Hill* の下にある溪谷を沼地に変え、彼の右翼に対する直接攻撃を阻止することにあります。ニューポートの戦いは実際には起こらなかったため沼地が試されることはなく、効果の程を確かめることはできません。一方、*Pigot* の参謀 *Frederick Mackenzie* 少佐は、沼地の潜在的効果について懐疑的に書いています。私は不確実性を考慮して、完全に通過可能か又は完全に通過不能かの極端な効果をあらわすよう沼地通過表を設計しました。その他の結果は均等に分布し、沼地がどの程度効果的であるかは完全に偶然に委ねられるため、ゲームによって結果が異なることを保証します。



ゲーム中に一度、アメリカ軍プレイヤーのみが沼地の移送状態の確認を試みることができます。以下の手順を使用します。:

ステップ1：自軍移動フェイズを沼地ヘクスに隣接して開始する、砲兵以外の単一の戦闘隊形戦闘ユニットは、沼地に進入するためにその全移動を消費できます。これは、夜間には発生できません。

シリーズ・ルール 9.3 例外：この場合、禁じられた地形への進入が認められます。

ステップ2：もしもアメリカ軍の戦闘ユニットがいまだに沼地ヘクスを占めていると、イギリス軍の防御砲兵射撃の直後に沼地の移動状態をチェックします。イギリス軍の防御砲兵射撃中に退却することを強制されたアメリカ軍ユニットは、他の沼地ヘクス内へそれを行うことができません。

ステップ3：アメリカ軍プレイヤーはサイを1つ振り、沼地が通過可能でヘクスに進入するためにユニット・タイプ毎の移動ポイント・コストを判定するため、マップ上の沼地移送表を調べます。

注釈：この目的において、工兵は歩兵として扱われます。

ステップ4：沼地移送状態が判定され、認められたらどちらのプレイヤーも沼地の移送を開始できるターンであることを忘れぬよう、ゲーム・ターン記録欄の次のターン上に、サイの結果に一致する沼地状態マーカーを置きます。

シリーズ・ルール 92 例外：ユニットは、沼地内の地形に進入するため、常にコストを消費できなければなりません。

注釈：もしも沼地移送チェックの結果が「通過不能」だったら、チェックを実行しているアメリカ軍ユニットは、沼地状態マーカーによって示されたターンの友軍移動フェイズ中に沼地を退出しなければなりません。

沼地状態チェックの成果は、プレイの期間中は恒久的です。

4.2 ZOCs & 野戦施設 [ZOCs & Fieldworks]

4.2.1 移動 [Movement]

自軍移動フェイズをイギリス軍の野戦施設ヘクスサイドに隣接して開始するフランス軍又はアメリカ軍のユニットは、もしも1つのイギリス軍 ZOC から他のそれへ直接的に移動することで行っていると、これらのヘクスサイドを越えることができません。これは、シリーズ・ルール 8.32 の例外です。

注釈：野戦施設には、以下を含みます。：障害物 [obstacles]、砲台 [batteries]、突角堡 [batteries]、砦 [redoubts]、攻囲施設 [siege works]、石壁 [stone wall]、塹壕 [trench] ヘクスサイド。

4.2.2 戦闘 [Combat]

イギリス軍の先導ユニットは、以下の二つの条件が存在すると、決して戦闘後前進を要求されません。：

- ・攻撃しているイギリス軍プレイヤーの全ユニットが、外側又は内側の防衛線（ルール 3.3 で定義したごとく）背後に位置し、しかも
- ・防御しているアメリカ軍プレイヤーの全ユニットが、これらの同じ防衛線の外側にいると。

4.2.3 支配地域 [Zone of Control]

ZOC は、非突破口野戦施設ヘクスサイドの外へ伸びますが、内部へは伸びません。

4.3 アメリカ軍の攻囲施設 [American Siege Works]

攻囲施設 [Siege Works] とは、アメリカ軍プレイヤーによって構築可能な野戦施設です。完成した攻囲施設は、以下の属性を持ちます。：

- ・完成した攻囲施設を占めている友軍ユニットに対する敵の射撃戦闘と近接戦闘は、-1 DRM を被ります。
- ・アメリカ軍攻囲砲兵の射撃を可能にし、アメリカ軍臼砲の射程を6ヘクスに増加させます。
- ・完成した攻囲施設は、移動又は破壊ができません。
- ・構築中の攻囲施設は、それらを占めるアメリカ軍ユニットに防御優位性を提供せず、攻囲砲兵の射撃を可能にせず、臼砲の射程を増加させません。

4.3.1 構築の手順 [Construction Procedure]



友軍移動フェイズ中、アメリカ軍プレイヤーは以下の手順に従って、資格を持ついずれかのヘクス内に攻囲施設を構築できます。：

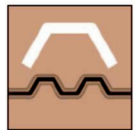
ステップ1：アメリカ軍プレイヤーは、ターン毎に1枚の構築マーカーを、敵戦闘ユニットに隣接していないいずれかの平地又は耕作地ヘクスに置くことができます。

例外：ターン1に、アメリカ軍プレイヤーは、ヘクス 1622 内に構築マーカーを置かなければなりません。そのヘクス内で開始する Boston 工作兵ユニットは、攻囲施設が完成するまで移動できません。これは、下記ステップ3注釈の例外です。

選択ルール：優秀なイギリス軍プレイヤーに対するプレイ・バランスのため、ゲーム開始時にヘクス 1622 が完成した攻囲施設（攻囲砲台 B）を持つと見なします。工作兵は、ターン1に移動できます。

ステップ2：構築マーカーを置くため、Boston 工作兵ユニットは構築中ヘクス内で、戦闘隊形で移動フェイズを開始しなければならず、そのターンに移動できません。

ステップ3：次のアメリカ軍プレイヤー移動フェイズの終了時、マーカーはその完成済面に裏返され、塹壕化されるヘクスサイドが白いシンボルで表示されるように整えます。



注釈：構築を完了させるために工作兵がヘクス内に留まる必要はありません。ステップ1の例外を参照してください。

ステップ4：攻囲施設を構築しているとき、アメリカ軍プレイヤーはカウンター内容物並びにアメリカ軍ユニットが構築を開始する能力によって制限を受けます。

ステップ5：攻囲施設ヘクスサイドは、連結させる必要がありません。

デザイン・ノート：

史実では、ヘクス 1620&1622 内の攻囲施設構築は、五日後の大規模な強襲とハウ提督と交戦するためにデスタンがフランス艦隊を出撃させた後の8月15日になるまで開始されませんでした。Honeyman Hill の西側斜面とその下 Green End のイギリス軍右翼から 700 ヤードの距離に、四つの砲台が徐々に掘られました。砲4門の2つ、各5門と7門の1つです。プレイ・バランスのため、開始時のヘクス 1620 内の攻囲施設並びにアメリカ軍プレイヤーが追加の自軍攻囲砲兵を設置するための能力がこの仮想シナリオに提供されました。

最も純粋な形での強襲を望むプレイヤー諸氏、又は優秀なアメリカ軍プレイヤーに対するプレイ・バランスのため、ルール 4.3 と 5.1.2 を選択として扱うことができます。このような場合、アメリカ軍の臼砲は使用可能ですが、その射程は5ヘクスのみで制限されます。敵占有下の野戦施設を攻撃しているときの Boston 工作兵とイギリス軍労役 [Labour] 大隊の能力は、同様に+1 DRM の提供に限定されます。

4.3.2 攻囲施設の妨害 [Siege Work Interdiction]

構築中の攻囲施設は、もしも戦闘隊形の敵戦闘ユニット（砲兵を含む）が隣接していると、完成面に裏返すことができません。

- ・構築中の攻囲施設は、もしも戦闘隊形の敵戦闘ユニットによって進入されたら自動的に取り去られます。

例外：構築中の攻囲施設は、敵砲兵のみによって進入されたら取り去られません。

4.4 砲の破壊 [Spiking]

友軍回復フェイズ中、手番プレイヤーは自軍砲兵ユニットのいずれかを使用不能にできます。砲を使用不能にするため、ヘクス内に追加の友軍ユニットは要求されません。

手順

- ・単に、回復フェイズ中に望む砲兵ユニット（たち）を取り去ります。
- ・砲は複数のゲーム・ターンに破壊でき、同時にいくつかの砲も破壊できます。
- ・砲の破壊は、たとえ敵戦闘ユニットが隣接していても発生できます。
- ・通常に捕獲又は除去されたユニットと混同しないよう、この砲兵ユニット（たち）を脇に置きます。

影響

- ・いずれかの砲が破壊されたターンに、手番軍プレイヤーは-1 軍士気を被ります。**注釈：**あるターンに何門の砲が破壊されたかは問題ではなく、いずれかの砲が破壊された各ターンに1 ポイントのみの軍士気が放棄されます。
- ・非手番プレイヤーは軍士気を獲得せず、受け取る VPS はありません。

4.5 夜間中間フェイズ [Night Interphase]

以下のプレイのシーケンスへの修正は、夜間中間フェイズに適用します。:

- ・主導権は、通常に判定されます。
- ・移動と ZOCs : ユニットの、敵 ZOC に進入できません。敵 ZOC 内で開始するユニットは、可能であれば離れなければなりません。
- ・MPs は、複数の要素によって判定されます。
◇敵戦闘ユニットに隣接して開始するユニット。

◇敵戦闘ユニットに隣接しておらず、しかも道路ヘクス上にいないユニット。

◇敵戦闘ユニットに隣接しておらず、しかも道路ヘクス上で開始するユニット。

- ・戦略移動は、シリーズ・ルールに従って認められます。
- ・ユニット・タイプ毎に使用可能な MPs のサマリーについては、マップ上に記載された夜間中間フェイズの移動表を参照してください（プレイヤー補助カード上にも表示）。
- ・釘付け状態のユニットは、夜間に軍士気ポイントのコストなしで釘付け状態を解除できます。これは、シリーズ・ルール 13.1 の例外です。
- ・Boston 工作兵は新たな構築マーカーを置けませんが、すでに盤上にある構築マーカーは、ルール 4.3.1、ステップ 3 に従ってその完成面に裏返すことができます。
- ・イギリス軍の労役 [Labor] 大隊は、ルール 5.1.2.5 に従って突破口を修理できます。
- ・標準の修正に加えて、全ての回復の試みは+1 DRM を加えます。
- ・ルール 4.4 に従って砲兵の破壊が認められます。
- ・射撃戦闘は認められません。
- ・近接戦闘は、隣接するユニット間でさえ認められません。これは、シリーズ・ルール 12.12 の例外です。
- ・両プレイヤーが自軍プレイヤー・ターンを完了した後、各プレイヤーは自軍の軍士気を以下のごとく調整します。:
◇もしも軍士気がすでに高揚状態であると、修正は行われません。
◇もしも軍士気が疲労状態であると、3 軍士気ポイントを加えます。
◇もしも指揮が動揺状態であると、1 軍士気ポイントを加えます。
- ・いずれかの軍士気の調整が行われた後、高い合計を持つプレイヤーがゲーム・ターン 9 の主導権を持ちます。もしも軍士気が同数であると、標準の方法で主導権を判定します。

シリーズ・ルール 12.62 例外：ゲーム・ターン 9 には、プレイヤーの順番を指定するための 3 枚のモウメンタム・チット消費が認められません。

砲兵特徴マトリクス

	特徴又は能力				
砲兵のタイプ	他の砲兵と共に射撃?	LOSが要求される?	目標	移動中にスタッキングが認められる?	射程
野戦砲兵 [Field Artillery]	Yes	Yes	ユニット	No	1 ~ 3
重砲兵 [Heavy Artillery]	Yes	Yes	ユニット	No	1 ~ 4
榴弾砲 [Howitzers]	No	No	ユニット	No	1 ~ 4
コホーン臼砲 (英) [Cohorn Mortar]	Yes****	Yes	ユニット	Yes****	1 ~ 4
海軍砲兵 (英) [Naval Guns]	Yes	Yes	ユニット	No	1 ~ 5
臼砲 (米) [Mortar]	No	No	ヘクス	Yes***	2 ~ 5 / 6 *
攻囲砲兵 (米) [Siege Artillery]	No	Yes**	ヘクス、ヘクスサイド	Yes***	1 ~ 7

*臼砲が攻囲施設ヘクス内にあるときの射程

**戦闘ユニットは LOS を妨害せず、地形 DOES は LOS を妨害する

***臼砲又は攻囲砲兵ユニットが攻囲施設ヘクス内にある時に認められる—移動している砲兵はヘクスを通過できる

****スタッキングは、野戦砲兵又は重砲兵とのみ認められる。もしもコホーン臼砲がいくつかのヘクス内に単独であると、他の砲兵ユニットはコホーン・ユニットのヘクスを通過できる。

*****野戦砲兵と重砲兵のみ。

V. 特殊ユニット [Special Units]

5.1 砲兵 [Artillery]

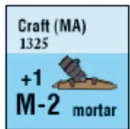
The Battle of Newport は、多くの特殊能力を持つ様々なタイプの野戦砲と重砲で特徴付けられます。これらの能力は、以下のルール内で概説されます。

全ての砲兵射撃は、所有しているプレイヤーの防御砲兵射撃フェイズに実施されます。これは、攻囲ルールを特徴とするシリーズの他のゲームと異なります。

注釈：砲兵に関連する様々なチャートと脚注についてはプレイヤー補助カードに再掲され、重要なアイテムは下記で概説されます。

5.1.1 アメリカ軍の臼砲 [American Mortar]

5.1.1.1 移動 [Movement]



各ゲーム・ターンに、臼砲は移動又は射撃のどちらかができます。各ゲーム・ターン中に臼砲が実行した機能を記録するため、「移動済/射撃済」[「Moved/Fired」] マーカーを使用します。現行ゲーム（プレイヤーではない）ターンの終了時に、「移動済/射撃済」マーカーを取り去ります。

シリーズ・ルール 7.1 例外：友軍砲兵は、臼砲が完成された攻囲施設ヘクス内にあるときにのみ、移動フェイズ中にその臼砲によって占められたヘクスを通過して移動できます。

5.1.1.2 目標と射程 [Targeting and Range]

- 他の砲兵と異なり、臼砲は敵ユニットを目標にするのではなく、代わりにその射撃を（非隣接の）目標ヘクス内へ指向します。
- 臼砲は、他のタイプの砲兵と統合して射撃できません。
- 臼砲の射程は5ヘクスで、目標ヘクスまでの LOS を要求されません。これは、シリーズ・ルール 11.4 の例外です。

注釈：もしも完成された攻囲施設から射撃していると、臼砲の射程は6ヘクスに増加します。

5.1.1.3 偏差と偏流 [Scatter and Drift]

臼砲の射撃は、偏差&偏流を受けます（マップ上の偏差&偏流図を参照）。下記の手順概要に従います。:

ステップ 1：目標ヘクスを選択してサイを1つ振り、砲弾が実際に着弾した場所を判定するため結果と図を比較します。サイを振っているときに適用可能な修正については、プレイヤー補助カード上の臼砲射撃偏差と偏流表を参照してください。

ステップ 2：もしもユニットが影響下ヘクスを占めていると、所有しているプレイヤーは潜在的に損害を受けるユニットを選択します。

ステップ 3：損害は、プレイヤー補助カード上の臼砲射撃損害表上でサイを振ることによって判定されます。

ステップ 4：もしも臼砲がステップ損失を被っていたら、臼砲射撃損害表上で-1 DRM を適用します。もしも突破口の結果が達成されたら、突破口とその修理に関するルール 5.1.2.4 と 5.1.2.5 を参照してください。

5.1.2 アメリカ軍の攻囲砲兵 [American Siege Artillery]

5.1.2.1 移動 [Movement]

シリーズ・ルール 7.1 例外：友軍砲兵は、攻囲砲兵が完成された攻囲施設ヘクス内にあるときにのみ、移動フェイズ中にその攻囲砲兵によって占められたヘクスを通過して移動できます。



5.1.2.2 目標と射程 [Targeting and Range]

- アメリカ軍の攻囲砲兵は、突破口を穿つためにイギリス軍の野戦施設ヘクスサイドのみを射撃できます。
- アメリカ軍の攻囲砲兵は7ヘクスの射程を持ち、射撃する資格を持つために、アメリカ軍攻囲施設マーカーの下に位置していなければなりません。（攻囲施設の構築については、ルール 4.3.1 を参照）。ゲームの開始時にヘクス 1620 内に完成された攻囲施設があることに注意してください。
- 目標ヘクスを選択した後、アメリカ軍プレイヤーは解決のために射撃ヘクスが面しているヘクスサイドを選択します。

シリーズ・ルール 11.4 例外：戦闘ユニットは、この目的において LOS を妨害しません。地形は、通常に LOS を妨害します。

5.1.2.3 解決 [Resolution]：攻囲砲兵の射撃は、プレイヤー補助カード上に位置する攻囲砲撃「命中」表と攻囲射撃損害表を使用して解決されます。

5.1.2.4 突破口 [Breaches]



- もしも突破口が達成されたら、その矢印を突破口ヘクスサイドに向けて突破口マーカーを置きます。もしも臼砲の射撃によって突破口が生じたら、アメリカ軍プレイヤーは突破口を受け取るためにいずれかのヘクスサイドを選択する選択枝を持ちます。
- そのヘクスサイドが突破口であるヘクス内の戦闘ユニットは、非突破口野戦施設の背後で士気をチェックするためにユニットが使用可能な+1 DRM を適用させず、直ちに士気チェックを行わなければなりません。
- イギリス軍の砲兵は、非突破口野戦施設ヘクスサイドを越えてのみ射撃できます。この制限は、障害物 [Abatis] には適用しません。

5.1.2.5 突破口の修理 [Repairing Breaches]

- 攻囲砲兵又は臼砲の射撃によって生じた突破口は、イギリス軍の労役 [Labor] 大隊によってのみ修理できます。
- ターン毎に1ヘクスサイドのみを修理できます。
- 突破口ヘクスサイドを修理するため、戦闘隊形の労役大隊が自軍移動フェイズを突破口に隣接して開始しなければならず、そのターンに移動できません。
- 突破口は、たとえ敵戦闘ユニットが隣接していても修理できます。
- 移動フェイズの終了時に突破口マーカーを取り去ります。

5.1.3 榴弾砲 [Howitzers]

- 榴弾砲は、他のタイプの砲兵と統合して射撃できません。
- 榴弾砲は、その目標まで照準線を要求されません。これは、シリーズ・ルール 11.4 の例外です。
- 榴弾砲は4ヘクスの射程を持ち、射撃戦闘は通常に解決されます。
- 損害は、プレイヤー補助カード上の榴弾砲射撃損害表上で解決されます。



5.1.4 重砲兵&海軍砲兵 [Heavy Artillery & Naval Artillery]



両プレイヤーは、伝統的な 12 ポンド野戦砲の重砲兵を持ちます。加えて、イギリス軍プレイヤーはナラガンセット湾周辺で自軍艦隊が難破したときに沿岸へ移した、海軍砲兵の 4 個砲兵中隊を持ちました。これらの砲は、伝統的に 18 ポンド砲と 24 ポンド砲でした。重砲兵と海軍砲兵は、標準的な野砲と統合して射撃でき、以下の射程を持ちます。

重砲兵—4ヘクス

海軍砲兵—5ヘクス

デザイン・ノート：イギリス軍は、*Fort George* と *Brinton's Point* の北砲台にある固定要塞化建造物内に少数の巨大な 32 ポンド砲も配備してました。これらの砲の何門かは、歴史的情報のためマップ上に描かれていますが、敵の艦船のみに対する沿岸砲兵として配置されていたため、プレイに何ら影響を持ちません。

5.1.5 イギリス軍のコホーン臼砲 [British Cohorn Mortar]



イギリス軍のコホーン臼砲は、非砲兵目標に対する損害を増大させる特殊な増強砲兵ユニットです。

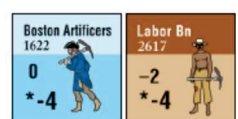
5.1.5.1 スタッキング [Stacking]：コホーンは、イギリス軍の重砲兵又は野戦砲兵ユニットと共にスタックしたときのみ、この特殊な増強を提供します。コホーン臼砲は、決してスタッキング限度に対してカウントしません。これは、シリーズ・ルール 7.1 の例外です。

5.1.5.2 戦闘の影響 [Combat Effect]：コホーン臼砲と共にスタックした砲兵ユニットは、もしも非砲兵目標に対して命中を獲得したら、損害のサイ振りにより +1 DRM を加えます。この修正は、たとえイギリス軍砲兵が同じ目標に統合して射撃していても、コホーンが射撃しているユニットの 1 つと共にスタックしていたら適用されます。

5.1.5.3 その他のコホーン・ユニットの特性 [Other Cohorn Unit Specifics]

- ・友軍砲兵ユニットは、もしもヘクス内にある唯一の砲兵ユニットがコホーン臼砲であると、そのヘクスを通過できます。
- ・コホーンは、ZOC を持ちます。
- ・イギリス軍砲兵と共にスタックしている間に移動していると、2 つのユニットは砲兵ユニットの移動率で移動します。
- ・コホーンは、敵の射撃戦闘による目標となり得ます。
- ・たとえコホーンが近接戦闘値を持たなくても、近接戦闘フェイズ中に攻撃されなければならず、ヘクス内に単独でいるときには捕獲されます。

5.2 工兵 [Engineers]



各プレイヤーは、工兵を持ちます。Boston 工作兵とイギリス軍の労役 [Labor] 大隊です。これらのユニットは、スタッキング限度に対してカウントせず、シリーズ・ルール 7.1 の例外ですが、ZOC を及ぼします。

5.2.1 戦闘 [Combat]

- ・2 つの工兵ユニットは、その SP 値の代わりにアスタリスクを持ちます。工兵単独のときは、1 SP の仮戦力で防御します。

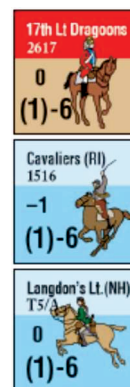
- ・近接戦闘で友軍ユニットと共にスタックした工兵は、先導ユニットとして選択できません。
- ・敵の野戦施設を攻撃しているときに友軍ユニットと共にスタックしていたら、これらのユニットは攻撃に +1 DRM を提供します。

5.2.2 使用法のサマリー [Usage Summary]

- ・Boston 工作兵は、攻囲施設を構築するために使用されます。ルール 4.3.1 を参照。
- ・イギリス軍の労役大隊は、敵の攻囲砲撃によって生じた突破口を修理するために使用されます。ルール 5.1.2.5 を参照。
- ・どちらのユニットも、敵占有下の野戦施設の攻撃に参加しているときに +1 DRM を提供するために使用できます。上記 (ルール 5.2.1、3 番目のドット) を参照。

5.3 竜騎兵 [Dragoons]

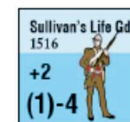
第 17 軽竜騎兵、Captain-General's Cavaliers、Langdon's NH 軽騎馬隊は、道路を除く非突破口障害物 [abatis] ヘクスサイドを越えて移動又は攻撃ができません。これらは、たとえ複数ヘクス戦闘に参加していても、あるヘクス内に単独でいるときに攻撃できないことを示すため、カッコ付で表示された SP 値を持ちます。**例外：**これらは、たとえ単独のときでも、常に敵の竜騎兵を攻撃できます。



- ・このルールは、攻撃するためにユニットが要求される他のいかなるルールにも優先します。
- ・竜騎兵は、他の戦闘隊形のユニットが戦闘に存在すると先導ユニットになれません。
- ・さもなければ、これらは他のユニットと共にスタックしたときに、他の戦闘ユニットと同様に振舞います。

5.4 Sullivan's 近衛連隊 [Sullivan's Life Guards]

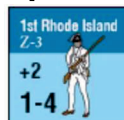
サリヴァン近衛連隊ユニットは、たとえ複数ヘクスの戦闘に参加していても、あるヘクス内に単独のときに攻撃できないことを示すため、その SP 値がカッコ付で表示されます。



- ・このルールは、攻撃するためにユニットが要求される他のいかなるルールにも優先します。
- ・さもなければ、これらは他のユニットと共にスタックしたときに、他の戦闘ユニットと同様に振舞います。

5.5 第 1 Rhode Island 大陸連隊

[*Rhode Island Continental Regiment]



アメリカ軍の第 1 ロード・アイランドは、その裏面に戦闘値を持つ特殊な 1 ステップ・ユニットです。このユニットがその最初のステップ損失を受けるとき、通常に裏返されます。ただし、以下の場合は適用されます。:

- ・軍士気の調整はありません。
- ・勝利ポイントの得点ははありません。
- ・臨機カード死傷記録欄の変更はありません (*Newport* では、トーナメントのタイ・ブレイクについてのみ使用します)。
- ・アメリカ軍/フランス軍歩兵戦力ポイント損失記録欄上に記録される SP はありません。

The Battle of Rhode Island

August 29, 1778

By Mark S. Miklos

序文

戦争はもう5年早く終わっていたかもしれない。1777年のサラトガでのイギリス軍の敗北はフランスが介入するきっかけとなり、アメリカ独立のターニングポイントであったと誰もが認めている。その1年後、イギリス軍が二度目の降伏を余儀なくされていたとしたら？

集結した米仏軍には、勝利を収める可能性があった。この軍の基幹は、ヴァレー・フォージで訓練され、その年の夏にモンマス・コートハウスの戦いで試練を受けた2,500人の大陸兵だった。これにロード・アイランド、マサチューセッツ、ニュー・ハンプシャーからの州兵連隊1,700人が加わった。これらの連隊は、戦闘経験はなかったものの十分な装備と規律を備えていた。アメリカ軍には、4,500人以上のニュー・イングランド民兵と1,700人の志願兵も含まれており、その一部は一級の兵士たちだった。

ロード・アイランド戦役は、フランスが新しい同盟国であるアメリカと連携した最初の試みであったという点で重要である。フランス遠征軍には、1,000人の正規兵、1,500人の海兵隊員、さらにマスケット銃と槍で武装し海軍歩兵大隊に編成された1,500人の海軍兵が含まれた。統合軍の規模は16,000人に近づき、ニューポートのイギリス軍守備隊の三倍近い兵力だった。

防御側のイギリスは、アメリカにおけるイギリス軍の例に漏れず、様々な人種が混在していた。6,000人足らずのイギリス軍正規兵、ヘッセン人傭兵、アメリカ人王党派の歩兵、トーリー党員の民兵、それに水兵と海兵が防衛にあたった。各陣営には、標準的な野砲からイギリス軍が町の防衛のために上陸させた24ポンド艦砲まで、さまざまな大砲があった。野戦砲の総数は112門を超え、当時としては驚異的な数だった。

このエッセイで述べられる状況が重なり、連合軍による大規模強襲が実現しなかったため、何が起きたかは分からない。もちろん、歴史に記録されているようにロード・アイランドの戦いはあった。緒戦は、イギリス軍が撤退するアメリカ軍の後衛を蹂躪しようとした追撃戦だったが、その日の遅くに無人地帯で膠着状態に陥った。英雄的な戦いもあったが、後にアメリカ軍が部隊の一部のみを参加させ、ニューポートの攻囲を解いて本国へ安全に撤退することを決定したため、ロード・アイランドの戦いは歴史の片隅に追いやられた。

I

ニューポートのイギリス軍

「ニュー・イングランド人の名誉がかかっている。もしも彼らが立たないのであれば、私はニュー・イングランド人としての栄光を再び手にすることはしないだろう。」

—ジョン・アダムス

1776年12月8日、イギリス軍はアメリカ軍民兵を徹散らしてニューポートを占領した。海底が深い不凍港のニューポートは、奪う価値がある獲物だった。イギリス軍はここからアメリカの通商を迎撃し、ロング・アイランド海峡への接近を支配することができた。ニューポートはアメリカで4番目に大きな都市でもあり、占領している守備隊は快適に冬営することができた。

1777年1月7日にジョン・アダムスが「ニュー・イングランド人の名誉がかかっている。もしも彼らが立たないのであれば、私はニュー・イングランド人としての栄光を再び手にすることはしないだろう。」と書いたように、ニュー・イングランドの住民はこの占領に憤慨した。感情から行動に移し、1777年の初期にイギリス軍を撃退しようとしたが、主に全てが民兵部隊による戦役の難しさのため失敗した。当面の間、ニュー・イングランド人は小規模な襲撃やゲリラ戦で満足しなければならなかった。

一方、ニューポートのイギリス軍司令部は変化していた。1777年5月、ヒュー・パーシー中將に代わり、リチャード・プレスコット少將が任命された。プレスコットは7月10日の夜襲中に前進司令部で捕らえられ、後任に男爵ロバート・ピゴット少將が任命された。プレスコットは9ヶ月間捕虜として拘束され、1776年にワシントンのデラウェア川への退却で捕虜となったアメリカ軍のチャールズ・リー少將と後に交換された。この戦いの当時、プレスコットは副官としてニューポートへ戻ることになった。

フィラデルフィアの大連合会議では、ニュー・イングランド諸州に対してニューポートへの攻撃行動を支持するよう求める決議が採択された。一方、ボストンではサミュエル・アダムスが「ニュー・イングランド人は、このままではかつての軍事的誇りを失うことになる。」と述べた。喧々囂々の大合唱に促されて行動を開始したコネティカット、ロード・アイランド、マサチューセッツは、8,000人の部隊を集めることで遠征隊への支援を約束した。

指揮官のジョセフ・スペンサー少將に因んで「スペンサーの遠征」と呼ばれた第二次遠征は、何らかの成果を挙げることが期待されたが、民兵の兵役期限切れ、補給不足、悪天候という完璧な嵐により崩壊した。この事件には、コミック・オペレッタのような趣えもあった。10月16日、部隊の強襲ポートへの乗船を調整するための乗船簿を紛失していたため水際で混乱が生じた。日が暮れても乗船簿は提供されず、その日のうちに侵攻は中止された。ベンジャミン・フランクリンの有名な一節を思い出さずにはいられない「釘を1本失い、蹄鉄が駄目になった。蹄鉄を失い、馬がどうしようもなくなった。馬を失い、騎士はどうしようもなくなった。騎士を失い、戦いはどうしようもなくなった。戦いが失われ、王国は破れた。」

翌日は雨だった。天候が悪化したため、さらに三度延期された。奇襲はもはや不可能となり、疾病の蔓延と兵役期間の満了により脱走者が増大して士気が急落し、スペンサーと士官たちはニュー・イングランド軍を解散させることを決定した。前月の努力を振り返って、エズラ・スタイルズ大臣は「今、ロード・アイランドを占領することは、天の思召しではなかった。」と言った。

II

戦役

「彼らは共通の利益を追求する二つの大国の男たちではなく、ダンスで優先順位を争う田舎の女性のように話していた。」

—ジョン・ローレンス大佐

1778年2月6日にフランスは同盟条約に調印し、4月13日までにデスタン伯爵は16隻の軍艦と4,000人の兵士を率いて北アメリカに向かった。いくらか裁量の余地はあったものの、彼が命令された目的地はフィラデルフィア、ニューヨーク、ニューポートの順で、その後カリブ海に出航してフランスの権益を保護することになっていた。フランスが参戦したことで、イギリスは直ちに次の二つの重

要な措置をとった。「時化天候ジャック」パイロン提督は13隻の戦列艦を率いてハウ提督の増援を命じられ、フィラデルフィアのクリントン將軍は町から退去してニューヨークへ軍を集結するよう命じられた。この動きは6月18日に始まった。

フランス艦隊は、7月9日にデラウェア湾に到着した。同じ日、クリントン將軍は、最近釈放されたプレスコットの下で現在ニューヨークにいる1,850人の部隊をニューポートのピゴットに増援として送った。フィラデルフィアのイギリス軍に対抗する望みを絶たれたデスタンはニューヨークを目指したが、彼の最も重量が大きな船はニューヨーク郊外のサンディフック砂州を通過できないことに気づいた。デスタンはサンディフックにいる間に、ワシントン將軍はニューポートに対する共同作戦を提案した。ジョン・サリバン少将はすでにロード・アイランド州プロビデンスにいて部隊を興していた。まもなく、侯爵ラファイエット少将率いる2,500人の大陸兵が向かった。その一週間後、ワシントンはサリヴァンの部下としてナサニエル・グリーン少将を派遣した。

フランス艦隊は、7月29日にナラガンセット湾に到着した。ディートフルト軽歩兵隊のフリードリヒ・フォン・デア・マルスブルク大尉は、その光景を鮮明に記録している。「威風堂々とした戦隊が近づいてきたときに見せた高貴な光景。マスト頂頭には三つの百合の花をあしらった白旗が一斉に掲げられ、誰もが自分たちの前にいるのが誰であるのかを確信した。」艦隊が近づくと、サリヴァンはデスタんに手持ちの民兵が1,600人しかいないことを伝え、向かっている大陸軍が到着するまで待ち、ニュー・イングランド民兵を招集することを勧め、デスタンはこれに同意した。サリヴァンとデスタンの間で交わされたこの最初のやりとりには伏線があった。デスタンはサリヴァンの口調に腹を立て、「サリヴァンは指揮官が使用人に対するような態度で私に接した」と後に不満を漏らした。二人の連合軍司令官の間の険悪な関係は、同盟自体が破棄されるまでエスカレートした。唯一ワシントン自身による巧みな外交術と介入だけが、最終的な事態の収拾につながった。

フランス軍の登場で、ニューポートにいたイギリス軍と王党派の間に士気の低下が始まった。これは民間人と軍人の両方の日記がそれを証明しているが、7月30日から8月8日にかけてのイギリス艦隊の自沈がその証左として際立っている。フランス艦隊が到着した日、イギリス艦隊は11隻の艦船を配備していた。イギリス軍が劣勢に立たされたことは明らかで、全船舶はアキドネック島周辺のさまざまな地点で、砲や弾薬、貯蔵品を積み下ろすよう命じられた。次いで、フランス軍が島周辺の海域に侵入し始めると、イギリス軍の艦長たちは捕獲されるのを避けるため、7月30日に3隻、8月5日に5隻、8月8日にさらに3隻の船を燃やしたり自沈させたりし始めた。少なくとも12隻の輸送船が、ニューポートへの航路を塞ぐ船体のバリアーを形成するために自沈させられた。ピゴットの幕僚だったフレデリック・マッケンジー少佐はこう書いている。「これほど多くの立派なフリゲート艦が、敵に損害を与えることなく短時間に破壊されるのを見るとは。」クリスチャン・M・マクバーニーは、その著書『ロード・アイランド戦役：独立戦争におけるフランス軍とアメリカ軍の最初の作戦』の中で次のように述べている。「イギリス軍は艦船と艦内の有用なものを全て処分するのに忙しく、一発も発砲しなかった。」この9日間は、イギリス海軍の歴史における真に暗黒の一頁である。

一方、ピゴットは守備に重点を置いていた。彼は5,750人の部隊を2つの同心円状に配置した。最初の円弧は、町の外側2マイル、コディントン・コープからイーストン池まで広がっていた。この線は高地を利用し、5つの砲兵砦で固められていた。障害物は、全長にわたって設置された。町に近い第二線には、北砲台からイーストンビーチまで続く塹壕、砲台、砦があった。約400人の民間人が土塁で働いた。イギリス軍の右翼への接近路部分からの攻撃を阻止するため、小川を氾濫させて沼地に変えるべくダムが建設された。家畜、駐屯地追従者、荷物は、防衛境界線内に入れるよう命じられた。ミドルタウンの飲用井戸は、敵に使用させないために処置された。作業隊は道路を塞ぐために木を伐採した。国王のために武器を取れば自由を与えるという申し出に応じる奴隷が少なかったため、ピゴット將軍は奴隷たちを労役大隊に組織した。アキドネック島の北端に配置されたイギリス軍には、フランス艦隊が海峡の中程に出撃したら直ちにニューポートへ戻るようにという命令が出された。

ピゴットが準備している間、ニュー・イングランド人は行軍していた。マクバーニーは「デスタンの到着というスリリングな現実、ニュー・イングランドは蜂の巣のような活気に包まれた。」と書いた。8月8日までに、ティバートンの足場エリアに部隊、物資、弾薬の準備が整った。十分な数の平底ボートが徴用されるか建造され、トレントン戦役の活躍ですでに伝説となっていたジョン・グローヴァー准将の下に船頭の臨時旅団が組織された。何度か練り直された後、最終的な連合軍の計画は、ニューポートへの統合強襲の前に北部のイギリス軍部隊を孤立させるため、2日後の8月10日に島の両側に同時に上陸するというものだった。ラファイエットは1,200人の部隊の指揮を任せられ、連合軍の右翼でフランス軍と連携した。

8日後、デスタンは、ニューポート港の北約2マイルを上陸地点とするため艦隊に位置するよう命じた。徹底抗戦命令に従って、北部のイギリス軍は主要なイギリス軍戦線に戻った。次いで、ピゴット將軍は敵の援護を妨げるため、外側防衛線の正面で20軒の家屋を燃やすよう命じた。マッケンジー少佐は、この光景について次のように書いている。「燃えている家屋、唯一残ったフリゲート艦の沈没、泊地内の敵艦隊の姿、戦線内の部隊の退却、反乱軍が上陸して生命と財産が最大限の危険にさらされていると判断した住民の狼狽と苦悩の表情に強く印象づけられる異常な光景であった。」

翌日、ヘッセン兵の脱走者がサリヴァンにイギリス軍の南方への撤退を伝え、サリヴァンは放棄されたイギリス軍の施設を占領するため直ちに横断することを決定した。サリヴァンはデスタンに知らせ、フランス軍も上陸を開始するよう要請した。アメリカ軍が予定より一日早く上陸したという知らせは、デスタンやその幕僚たちを動揺させた。その様子を目撃したジョン・ローレンス大佐はこう書いている。「彼らは共通の利益を追求する二つの大国の男たちではなく、ダンスで優先順位を争う田舎の女性のように話していた。」フランス人が自国の名誉を傷つけられたと考えたにもかかわらず、デスタンは近国のコナニカット島まで足を伸ばしていた部隊に、直ちにアキドネック島に移動するか、又はまだ艦隊と一緒にあれば直接そこへ向かうように命じた。

この活動中の午後1時頃、デスタンの90門旗艦ラングドック号のマスト頂頭にいた見張りが、ハウ提督の救援部隊の帆を発見した。ハウ提督はニューヨークで援軍を待っていたが、7月30日までにさらに4隻の艦船を増派した。8月6日になるまで、逆風と潮の流れが彼を窮地に陥れた。数的には勝っていたが、もはや優勢ではなかった。

その夜、ハウの艦隊はニューポート泊地の5マイル西に停泊していた。デスタンには3つの選択肢があった。翌日の強襲に備えて封鎖や攻撃を受ける危険を冒すか、攻撃に連携するため遠征部隊を置き去りにして艦隊を出撃させるか、部隊を乗船させて再出撃するかであった。彼は後者を選択し、直ちに部隊を艦隊に呼び戻し、野砲6門をすべて置き去りにしたのである。デスタンはイギリス艦隊を撃破した後、計画された強襲のために戻ってくるとサリヴァンに通告した。

今にして思えば、このようなことは起こらなかったのだが、振り返ってみる必要がある。デスタンはトゥーロンを離れた瞬間から、貴重な時間が失われた。まず艦隊の目的地についてイギリスを欺くために、地中海で1週間が余計に費やされた。次に、ゆっくりとした航海は、敵船を追跡して拿捕することでさらに遅くなった。まずデラウェア湾へ、次いでニューヨークへ、そしてニューポートへ航行する時間が失われ、イギリス軍の援軍到着を防ぐには遅すぎた。結局、ニューヨークからニューポートへの最終的な航海でさえ、通常であれば3日で済むところを6日かかった。

アメリカ側にも罪はあった。ニュー・イングランド各州からの徴兵の遅れとそれに続く遅延だった。多くの民兵が到着してから物資を調達する必要があり、小型ボートの不足など、すべてが時間と潮の流れに著せられる。しかし、このような状況にもかかわらず、連合軍は24時間以内に攻撃を開始し、8月9日の午後1時にはイギリス軍の帆影が目撃された。それ以前の4ヶ月間により大きな危機感が示されていたら結果は決定的なものとなり、おそらく戦争を終らせることができただろう。

8月10日、フランス艦隊が出港した。ハウ提督は持てる限りの帆を張った。追跡するフランス艦隊は水平線の彼方に消え、午後3時半には岸から見えなくなった。日没までにフランス艦隊は4マイルの距離に縮めたが、イギリス艦隊はまだ6マイル先行していた。

8月11日の夜が明けると、不吉な空と波立つ海が観測された。史実で「大嵐」として知られるこの天候は、敵対する艦隊に襲いかかり、歴史を変える力を持つことになる。丸二日間続いたノー・イースター（ハリケーンという説もある。）は、2つの艦隊を分散させただけでなく翻弄した。航海日誌は、強風が二日間続いたことを証明している。両艦隊の何隻かは、マストがマッチ棒のように折れた。ラングドック号はバウスプリットを失い、全てのマストと舵を失った。残骸の撤去にあたった何人かが海に流された。

艦隊を苦しめていた天候は、陸上にも現れていた。日誌によれば、冷たい雨が降り続いて宿営地がぬかるみ、民兵たちはテントや避難場所もないことが多かった。8月13日、天候はようやく穏やかになり、8月15日にはアメリカ軍はニューポートに向かって南進を開始した。

最近到着した兵士のおかげで、軍は12,000人近くになった。午後5時までには、主力部隊はハニーマン・ヒルからイギリス軍陣地への開けた照準線を確保した。サリヴァンは敵の前方4マイルに展

開して弧を描いて敵陣に向かったが、デスタンの帰還に望みを託して右翼を空けたままにした。8月15日の夕刻になると、彼はハニーマン・ヒルの西面に正規の攻囲施設を開設するよう命じた。8月17日の朝、イギリス軍はアメリカ軍の作業を妨害すべく発砲した。間もなく、アメリカ軍とイギリス軍の砲兵が砲火を交わしたが、射程距離がまだ極端であったため影響は最小限であった。それでもピゴット将軍は、前線の連隊に宿営地を後方へ移すよう命じた。

8月20日、損傷した12隻のフランス艦船が姿を現し、どの艦隊が最初に帰還するかという不安に終止符を打った。アメリカ軍の抑えきれない喜びとニューポートの打ち砕かれた希望はすぐに覆された。サリヴァン将軍は、艦隊が修理のためできるだけ早くボストンに向けて出発するため、アメリカ軍と連携するために留まることはないと知らされた。マクバーニーは次のように書いている。「デスタンのニューポート戦役からの撤退という驚くべき決断は、サリヴァンとその幕僚たちを打ちのめした。」8月21日、サリヴァンはデスタンを翻意させるためにナサニエル・グリーンとラファイエットを派遣したが効果はなかった。午後7時30分、フランス艦隊はボストンへ向けて出航した。

マクバーニーは次のように語っている。「デスタンの決断はアメリカ軍の士官たちを激怒させ、サリヴァン軍の隊列に衝撃を与えた。」同時代人は、フランス軍の出発を「無礼」、「不可解」、「不可解」と評した。そもそもフランスと同盟を結んだことに疑問を呈する者さえいた。サリヴァン将軍は怒り狂い、8月22日に「ロード・アイランドの将官の抗議」と題する文書をおこし、フランス軍の名誉を侮辱した。サリヴァンが書いたか又は承認した声明は他にもあり、それらを総合すると、まだ始まったばかりの同盟国の間に外交的な亀裂が生じる恐れがあった。アメリカ軍将校団内でも、フランス国家に対する抗議の声がラファイエットの機嫌を損ね、険悪な雰囲気が高まった。ラファイエットとサリヴァンが戦場の名誉のために決闘するという噂が流れた。議会は同盟に恒久的な損害がもたらされることを憂慮し、ワシントンに個人的な仲裁を指示した。ワシントンは、サリヴァン、グリーン、ラファイエット、デスタンに対して4通の書簡を書き送り、共通の敵を思い出させた。

攻囲作戦は続いていたが、サリヴァンは新たな現実と直面せざるを得なくなって作戦会議を招集した。その結果は、即時撤退、イギリス軍内線右後方への側面攻撃、現状維持が提案された。フランス軍が作戦から撤退したとの報を受け、民兵部隊と志願兵部隊が離脱していく率に誰もが危機感を抱いた。サリヴァンは包囲を続けることに決めたが、マサチューセッツ砲兵隊のポール・リビア大佐は、前線から6門の18ポンド砲を北方のバツ・ヒル要塞へ移すよう命じられた。

8月26日、イギリス軍の増援がロング・アイランドに集結しているという知らせが届き、サリヴァンはついに攻囲を解いて撤退することを決意した。8月28日午後9時までにアメリカ軍は北へ行軍し、グリーンが指揮する一翼はウェスト・ロードを、グローヴァーが指揮するもう一翼はイースト・ロードを移動していた。8月29日午前3時までに、わずか5,400人になったアメリカ軍は、アキノネック島北端の防御位置を再占領した。

Ⅲ 戦 闘

「ヘッセン兵を戦場から追い払う我々の仲間を見るのは、想像以上の喜びだった」

—ナサニエル・グリーン少将

8月29日の夜が明けると、ニューポート前のアメリカ軍宿営地は閑散としていた。驚いたピゴットは、ハウランズ・フェリーで本土に渡ろうとしているアメリカ軍の捕捉を望み、直ちに追跡を命じた。彼はフリードリヒ・ヴィルヘルム・フォン・ロスベルク少将率いるヘッセン兵1,000人と、フランシス・スミス准将率いる1,100人のイギリス軍正規兵をイースト・ロードに送り込んだ。

午前7時頃、ヘッセン兵前衛の150人の猟兵は、1ヶ月前にブレスコット将軍が捕らえられたオービング・ハウス付近でジョン・ローレンス大佐の後衛部隊と接触した。(ロード・アイランド・ヘクス2326を参照)フォン・デア・マルスバーグ大尉は、猟兵隊に一連の銃剣突撃を命じ、アメリカ軍のピケットを二度にわたって後退させ、最後にはターキー・ヒルの南約3マイルに位置するローレンスの本隊に到達した。ヘッセン軍の前衛が交戦する中、ローレンスの300人に対して、ピゴットはフォン・ヒューン連隊とファニング大佐のキングズ・アメリカン連隊の1,800人を増援として送り込んだ。

ローレンスは整然と後退した。彼は第1連隊と第2アンスバッハ連隊に対して敢然と立ち向かった。猟兵隊は常に戦闘の渦中にいた。フォン・デア・マルスブルク自身も手を負傷して帽子を撃ち抜かれたが、後退するアメリカ軍に圧力をかけ続けた。

サリヴァンはターキー・ヒルでローレンスを支援するため、ウェップの255名の大陸兵と2門の大砲を派遣した。主導権を失いたくないフォン・ロスベルクは、フォン・ヒューン連隊、ファニングの王党派、フォン・デア・マルスブルクとその優秀な猟兵でターキー・ヒルの陣地を攻撃した。ローレンスとウェップはこの圧力に屈し、バッツ・ヒル西方のグリーン本陣まで残り1.5マイルを撤退した。午前8時30分には、戦場は小康状態に入った。

一方、イースト・ロードでは、午前8時頃にスミス将軍の隊列がヘンリー・ピークマン・リビングストン大佐の後衛と遭遇した。アメリカ軍がイースト・ロードのさらに奥にあるクエーカー・ヒルに集結しているとの情報を得たピゴットは、イギリス軍第54連隊とプリンス・オブ・ウェールズ連隊でスミスの隊列を増援した。いまやスミスは1,800人の兵力を擁し、対するリビングストンは戦区内に接する950人を持っていた。

大部隊が後退する中、リビングストンは待ち伏せを仕掛けた。彼はナサニエル・ウェイド大佐の91人のピケット後衛を石垣の後ろに配置した。第22連隊が近づくと、ウェイドのピケット隊は飛び出して二回の迅速一斉射を側面に放って整然と撤退した。この待ち伏せで、第22連隊は死者13人、負傷者58人を出した。

めげないスミス将軍は、着剣して追撃を再開した。2つの砲台からの砲撃はイギリス軍の前進を遅らせることはできず、リビングストンはエドワード・ウィグルスワース大佐率いるマサチューセツ

大陸兵が陣取るクエーカー・ヒルまで後退した。午前9時までに、リビングストン、ウェイド、ウィグルスワースは、クエーカー・ヒルに集結した。サリヴァンはクエーカー・ヒルの陣地を増強する好機と考え、シェパード連隊とサリヴァン近衛連隊に命じた。これらのフレッシュな部隊はアメリカ軍に一時的な兵力優位を与え、彼らは反撃に転じた。イギリス軍の大砲2門を中心に激しい近接戦闘が繰り広げられ、所有者が三回入れ替わった。

しかし、サリヴァンは前方の部隊はやがてイギリス軍の兵力に圧倒されるだろうと考え、ウィグルスワースらに撤退を命じた。ウィグルスワースは聞く耳を持たず、「用件はわかったが、口を出すな。すぐに奴らを叩く」と言った。ターキー・ヒル方面から右翼に接近してきた青い服の部隊はヘッセン兵であり大陸兵ではないと指摘され、はじめてウィグルスワースは撤退に同意した。その部隊は実際にはフォン・ヒューン連隊で、クエーカー・ヒルで苦境に立たされたアメリカ軍を陥れるためにターキー・ヒルから送られていた。

フォン・ロスベルクがターキー・ヒルに停止していた西側の行動とは異なり、この戦区でイギリス軍はクエーカー・ヒルとバッツ・ヒルを隔てる1マイルの牧草地を横切って退却するアメリカ軍を猛追していた。バッツ・ヒル砦の6門の18ポンド砲が火を噴き、その砲撃はグローヴァーの毅然とした態度と相まって追撃を止めた。スミス将軍はアメリカ軍前線の戦力を目の当たりにし、部隊を呼び戻した。午前9時30分までに、ウェスト・ロードのヘッセン兵とイースト・ロードのイギリス軍は、それぞれターキー・ヒルとクエーカー・ヒルに到達し、遠く離れたアメリカ軍砲手と砲撃戦を開始した。

アメリカ軍の陣地は良好だった。サリヴァンは3,200人の部隊を、島を横切る海岸から海岸まで2マイル近い長さの隊列に配置した。重要な陣地は高さ200フィートのバッツ・ヒルで、頂上の堂々たる土塁の砦はもともとイギリス軍が築いたもので、高さ220フィートのダーフィーズ・ヒルにもイギリス軍の土塁があった。ダルフイーズ・ヒルは主前線から約半マイル前方にあり、45度の角度をなしていた。サミュエル・ウォード少佐の指揮下で自由人と元奴隷、インディアンからなるアメリカ軍初の有色人種連隊である、大陸軍ロード・アイランド第1連隊が守っていた。この日、第1ロード・アイランド連隊は大いなる運命の下にあった。前線全体は大砲で固められ、サリヴァンは民兵を予備に置いた。

午前10時、追加の歩兵支援を待つことなく、抑えのきかないフォン・デア・マルスブルクとその猟兵たちは、砲兵堡塁の第1ロード・アイランドに突撃した。第1連隊はこの突撃を一手に引き受け、ヘッセン兵を退却させた。フォン・デア・マルスブルクは会議でこう述べた。「主に野性的に見える男たちによる頑強な抵抗だった。」午前11時30分、フォン・ロスベルクは猟兵隊に堡塁への再挑戦を命じた。今度は、20門フリゲート艦HMSスフィンクスのアレクサンダー・グレアム大尉が指揮する5隻のイギリス艦船の小艦隊が支援した。この小艦隊は、攻撃を行う猟兵部隊との連携作戦で、アメリカ軍陣地の後方を包囲することになっていた。1隻の改造輸送艦ヴィジラントが14門の24ポンド砲を搭載していたにもかかわらず砲撃の効果はほとんどなかった。攻撃はロード・アイランド兵と終日支援した効果的なアメリカ軍の防御砲兵射撃によって妨げられ、猟兵部隊は再び後退した。

フォン・ロスベルクは、グリーン軍の戦線を破るために三度目の挑戦を決意した。午後2時、ヴィジラント号は岸に近づいて舷側を安定させるために錨を下ろしたが、驚かされることになった。その日、グリーン將軍は初めて小艦隊の砲火を経験し、沿岸の隠された砲台に何門かの18ポンド砲を設置した。これらは静止していたヴィジラント号に対して容易に狙いを定め、初弾の砲撃で3発を命中させて船体を破壊した。グレームは全小艦隊に砲兵の射程外へ離れるよう命じて戦場から離脱し、フォン・ロスベルクを悔しがらせた。それにもかかわらず、キングズ・アメリカン連隊とアンスバッハの二個連隊から各100名を加えて、彼は猟兵部隊を再び前方に送りこんだ。戦場はアメリカ軍が押し込まれ、第2ロード・アイランド連隊が戦線を増強するまで戦いは揺れ動いた。フォン・ロスベルクは、最後の手段としてターキー・ヒルでのウィグルスワースとの戦いから帰還したばかりのフォン・ヒューン連隊を投入した。全部で1,200人ほどの兵士が押し寄せた。フォン・ヒューン連隊は実際に砲兵砦の100ヤード先まで侵入し、ロード・アイランド第1連隊は前方の陣地で持ちこたえ続けた。

グリーンも増援部隊を投入して応戦し、約1,600人が交戦した。ジャクソン大陸兵は、最終的にフォン・ヒューン連隊のヘッセン兵の前進を銃剣突撃で阻止した。フォン・ヒューン連隊は、自らが前進位置で包囲されたことに気づいた。グリーンはマサチューセッツ民兵のラヴェル旅団を予備から招集し、その850名をヘッセン兵陣地の左翼に送り込んだ。そこが限界点だった。これらの民兵がフォン・ロスバークと完全に交戦する前に、ロスバークは総退却を命じた。午後3時30分までにこの正面の戦いは終了し、ヘッセン兵はターキー・ヒルまで退却した。グリーンは後世に相応しい言葉で戦いを要約した。「ヘッセン兵を戦場から追い払う我々の仲間を見るのは、想像以上の喜びだった」

一方、グローヴァー正面の戦場では、午後4時にマサチューセッツとコネティカットの民兵による牽制攻撃が失敗に終わり、イギリス軍をおびき寄せることはできなかった。イギリス軍は攻撃を再開し、スミスの部隊は高地に留まっていた。アメリカ軍士官はこう書いている。「敵はあれだけ鞭打たれた後では、もはや私たちと関わりたくないようだった」。

結 末

その日は、両陣営が互いに睨み合う形で幕を閉じた。サリヴァンの目的は、イギリス軍の増援が到着する前にアキドネック島から脱出することだった。ピゴットは、3個連隊のみを残してきたニューポートを危険にさらすことができなかった。彼はアメリカ軍の兵力を常に過大評価しており、サリヴァンを見逃がすことで満足した。7時間後、ロード・アイランドの戦いは終わった。

島を攻め上る戦いに勝利したことでイギリス軍は陸地の大半を所有し、勝利を主張することができた。対照的に、グローヴァーとグリーンは、アメリカ軍がヘッセン兵の攻撃に対して特に砲兵砦の前で第1ロード・アイランド連隊が英雄的な活躍を見せたと主張できた。歴史では戦術的な引き分けと記録されている。死傷者総数はややアメリカ軍が優位で、イギリス軍が11%に当たる260名の死傷者を出したのに対し、アメリカ軍は7.8%に当たる211名の死傷者を出した。

戦略上、連合軍はニューポートの奪還に失敗し、イギリス軍は1779年10月に放棄するまで基地として使い続けることができた。より大きな意味で、米仏連合国間連携の最初の試みは、主役たちの意識的な決断の結果であったにせよ失敗であった。戦争は長引くかに見えた。

サリヴァンの本土への撤退は、8月31日の早朝に完了した。おそらく、ロード・アイランド戦役の全ての重要な要素がいかに短期間に起きたかを示す最後の例として、9月1日午前7時、クリントン將軍と4,300人の新たなイギリス軍部隊を乗せた艦隊が到着した。

Newportの解説

これは、フランス軍陸上部隊がアメリカ軍と共に計画された強襲に参加した場合を想定した仮想シナリオである。歴史的には、デスタン伯爵はハウ提督の艦隊に対する出撃に先立ち、部隊を再上陸させた。いわゆる「大嵐」が両艦隊を大破させ、デスタンはカリブ海のフランス権益を守るためボストンに向けて出航し、ニューポート遠征を断念した。

ニューポートに対する陸上攻撃の可能性は、確かに存在した。以下はその可能性のほんの一部である。フランス軍はニューポートに到着する速度を上げることができたかもしれない。アメリカ軍も同様に移動できたが、特にニュー・イングランドの議会は民兵の増援を承認する責任を負っていた。ハウ提督はニューヨークに到着するのがあと数時間遅れたかもしれない。しかし、ハウ提督がフランス軍の上陸作戦中に到着したことで、デスタンは自身が置かれた状況を見直すことになった。

そのような展開になったとしても、デスタンは遠征軍を再上陸させずに出撃することを選択し、8月10日に予定されていた強襲に参加することができたはずだ。彼は部隊を上陸させる間、艦隊と共にその場に留まることを選んだかもしれないが、この場合は艦隊がナラガンセット湾内で封鎖される危険があった。

ニューポートの戦いでは、イギリス軍の要塞化建造物の正確な位置とその配置が知られているので、プレイヤー諸氏はこうなっていたかもしれないというモデルを作ることができる。また、連合軍全体の攻撃計画とアメリカ軍の大まかな配置もわかっている。我々はフランス軍がどこで戦列に加わるか、そしてどのアメリカ軍部隊が彼らに連携するのかもわかっている。また、最終的なアメリカ軍の攻囲施設の位置もわかっている。

これは、フランス軍が新たな同盟のアメリカ軍と連携した最初の試みで、遅延したにもかかわらず大規模な強襲が24時間以内に発動された。サラトガでの大勝利からわずか1年後に訪れたこの勝利は、戦争を5年早く終結させる可能性を秘めていた。このような理由から、プレイヤーとして、また歴史家として、これをモデル化する価値は十分にある。

The Battle of Rhode Island

August 29, 1778

Order of Battle

American Army

Major General John Sullivan

Sullivan's Life Guard, Lieutenant Aaron Mann
 Captain-General's Rhode Island Cavaliers, Colonel Benjamin Slack
 3rd Continental Artillery, Colonel John Crane
 Massachusetts State Artillery Regiment, Colonel Thomas Craft
 Rhode Island State Artillery Regiment, Colonel Robert Elliot
 Providence Train of Artillery, Colonel Daniel Tillinghast
 Salem and Marblehead Volunteer Artillery, Captain Thomas Thomas

Major General Nathanael Greene (Right Wing)

Laurens' Advanced Guard, Colonel John Laurens
 Varnum's Continental Brigade: Brigadier General James Varnum
 2nd Rhode Island, Colonel Israel Angell
 Sherburne's Regiment, Colonel Henry Sherburne
 Webb's Regiment, Lt. Colonel William Livingston
 1st Canadian, Colonel James Livingston
 Cornell's Brigade
 1st Rhode Island State Regiment, Colonel John Topham
 2nd Rhode Island State Regiment, Colonel Archibald Crary
 Jacobs' Massachusetts State Regiment, Colonel John Jacobs
 Lovell's Massachusetts Militia Brigade, Brigadier General Solomon Lovell
 1st Bristol County, Colonel Thomas Carpenter
 3rd Worcester County, Colonel Benjamin Hawes
 Suffolk County, Colonel William McIntosh

Brigadier General John Glover (Left Wing)

Livingston's Advanced Guard, Colonel Henry Beekman Livingston
 Jackson's Continental Detachment, Colonel Henry Jackson
 Jackson's, Lee's & Henley's Regiments
 Picket Guard, Colonel Nathaniel Wade
 Glover's Continental Brigade: Brigadier General John Glover
 Shepard's Regiment, Colonel William Shepard
 Wigglesworth's Regiment, Colonel Edward Wigglesworth
 Vose's Regiment, Colonel Joseph Vose
 Bigelow's Regiment, Colonel Timothy Bigelow
 Greene's Brigade, Colonel-Commandant Christopher Greene
 1st Rhode Island Continental, Major Samuel Ward
 Wade's Massachusetts State Regiment, Colonel Nathaniel Wade
 New Hampshire State Regiment, Lt. Colonel Stephen Peabody
 Tyler's Connecticut Militia Brigade, Brigadier General John Tyler
 22nd Connecticut, Colonel Samuel Chapman
 7th Connecticut, Colonel William Worthington
 Titcomb's Massachusetts Militia Brigade, Brigadier General Jonathan Titcomb
 2nd Worcester County, Colonel Josiah Whitney
 Essex County, Colonel Peleg Wadsworth
 4th Bristol County, Colonel John Dagget

Rhode Island Militia Reserves, Militia Brigadier General William West

Bristol County, Colonel Nathan Miller
 2nd Newport, Colonel John Cooke
 1st Providence, Colonel John Matthewson
 2nd Providence, Colonel Chad Brown
 1st King's County, Colonel Joseph Noyes
 2nd King's County, Colonel Charles Dyer

British Army

Major General the Baronet Robert Pigot

Marines & Sailors, Captain John Brisbane
 17th Light Dragoons (Detachment)
 Royal Artillery, Lt. Colonel John Innes

Von Lossberg's Column, Major General Friedrich von Lossberg

—FIRST WAVE
 Chasseurs, Captain Friedrich von der Malsburg
 1st Ansbach-Bayreuth Regiment, Colonel Voit von Salzburg
 2nd Ansbach-Bayreuth Regiment, Colonel Christian von Seybothen
 —SECOND WAVE
 Garrison Regiment von Huyn, Lt. Colonel Franz Kurtz
 King's American Regiment, Colonel Edmund Fanning
 —THIRD WAVE
 Landgraf Regiment, Major Ludwig August von Hanstein
 Dittfurth Fusiliers, Colonel Max von Westerhagen

Smith's Column, Brigadier General Francis Smith

—FIRST WAVE
 Light Infantry & Grenadiers, Captain Thomas Coore
 22nd Regiment of Foot, Lt. Colonel John Campbell
 43rd Regiment of Foot, Lt. Colonel James Marsh
 —SECOND WAVE
 54th Regiment of Foot, Lt. Colonel Andrew Bruce
 Prince of Wales American Regiment, Colonel Montfort Brown

Reserves, Major General Robert Prescott

38th Regiment of Foot, Lt. Colonel William Butler
 Garrison Regiment von Bunau, Colonel Rudolph von Bunau
 Loyal New Englanders, Militia Colonel George Wightman

CREDITS

GAME DESIGN: Mark Miklos

DEVELOPER: Rob McCracken

RESEARCH, MAP CONSULTATION
 and VASSAL MODULE DESIGN: Rob Doane

ASSISTANCE WITH FRENCH ORDER OF BATTLE: Frederic Aubert

ART DIRECTOR AND PACKAGE DESIGN: Rodger B. MacGowan

MAPART: Charlie Kibler

COUNTERS: Rodger B. MacGowan, Mike Lemick and Mark Simonitch

PLAYTESTING: Walter Clayton (RI), Rob Doane (N), Don Hanle (N), Mike Joslyn (RI), Mike Krafick (RI), Rob McCracken (Both), Tommy Miklos (Both), Tim Miller (RI), Dave Stiffler (N), and Jim Tracy III (N)

PROOFREADING: Tim Miller, Danny Secary, Jonathan Squibb

PRODUCTION COORDINATION: Tony Curtis

PRODUCERS: Tony Curtis, Rodger B. MacGowan, Andy Lewis, Gene Billingsley and Mark Simonitch

プレイのシーケンス

Rhode Island

A. 主導権セグメント (シリーズ・ルール 6.0)

主導権に関しては、専用ルール 3.2 を参照。

正確なプレイヤー・ターンを表示するため、ゲーム・ターン・マーカーを裏返す。

B. 主導プレイヤー・ターン

1. 移動フェイズ (シリーズ・ルール 9.0)

- ・アメリカ軍の出撃制限 (3.5)
- ・戦略移動の制限 (3.7)
- ・Butt's Hill Fort 砲兵中隊の影響 (5.3.1)

2. 回復フェイズ (シリーズ・ルール 15.0)

- ・臨機カードの獲得 (4.1.2)
- ・砲の破壊 (5.3.4)

3. 防御砲兵射撃フェイズ (シリーズ・ルール 11.0)

4. ライフル射撃フェイズ (NA—ライフル銃ユニットなし)

5. 近接戦闘フェイズ (シリーズ・ルール 12.0)

- ・Graemes 戦隊の砲撃 (5.1)

ゲーム・ターン・マーカーをゲーム・ターンの下半分に移動させて裏返す。

C. 第2プレイヤー・ターン [Second Player Turn]

1. 移動フェイズ
2. 回復フェイズ
3. 防御砲兵射撃フェイズ
4. ライフル射撃フェイズ (NA)
5. 近接戦闘フェイズ

D. ターンの終了セグメント [End of Turn Segment]

- ・自動的勝利についてチェックする (専用ルール 2.1 と 2.2)。
- ・もしもシナリオの最終ゲーム・ターンであれば、勝者を決定する (専用ルール 2.3~2.5)。
- ・ゲーム・ターン・マーカーを次のゲーム・ターンの上半分に前進させる。

注釈：全てのアクション・ステップのリストについては、シリーズ・ルール裏表紙の発展したプレイのシーケンスを参照。

Newport

A. 主導権セグメント (シリーズ・ルール 6.0)

- ・アメリカ軍プレイヤーは、T1 に主導権を持つ (1.2)
- ・調整後に高い AM を持つプレイヤーは、T9 に主導権を持つ (4.5)

正確なプレイヤー・ターンを表示するため、ゲーム・ターン・マーカーを裏返す。

B. 主導プレイヤー・ターン

1. 移動フェイズ (シリーズ・ルール 9.0)

- ・イギリス軍の出撃制限 (3.5)
- ・フランス—アメリカ軍のスタッキング考慮
- ・戦略移動の制限 (3.4)
- ・ZOC と野戦施設 (4.2)
- ・攻囲施設の構築 (4.3.1)
- ・夜間ターン中間フェイズの影響 (4.5)
- ・アメリカ軍の臼砲 (5.1.1.1)

移動フェイズの終了：

- ・突破口の修理 (5.1.2.4)
- ・前のターンに置かれた攻囲施設の完成 (4.3.1)

2. 回復フェイズ (シリーズ・ルール 15.0)

- ・砲の破壊 (4.4)
- ・夜間中間フェイズの修正 (4.5)

3. 防御砲兵射撃フェイズ (シリーズ・ルール 11.0)

- ・様々な砲兵の影響 (5.1)
- ・非手番プレイヤーの全砲兵は、アメリカ軍の攻囲砲兵、臼砲、榴弾砲を含み、このフェイズ中に射撃する。
- ・沼地移送のチェック (アメリカ軍のみ、ゲームで一度)

4. ライフル射撃フェイズ (NA—ライフル銃ユニットなし)

- 5. 近接戦闘フェイズ (シリーズ・ルール 12.0)
- ・野戦施設の特典 (4.2.2)
- ・工兵の特典 (5.2.1)

ゲーム・ターン・マーカーをゲーム・ターンの下半分に移動させて裏返す。

C. 第2プレイヤー・ターン [Second Player Turn]

1. 移動フェイズ
2. 回復フェイズ
3. 防御砲兵射撃フェイズ
4. ライフル射撃フェイズ (NA)
5. 近接戦闘フェイズ

D. ターンの終了セグメント [End of Turn Segment]

- ・アメリカ軍の臼砲から移動済／射撃済マーカーを取り去る。
- ・ターン 8：アメリカ軍決定的勝利の可能性 (2.1.1)
- ・夜間中間フェイズ：プレイヤー諸氏は AM を調整する (4.5)
- ・いずれかのゲーム・ターン：イギリス軍の降伏チェック (2.1.3)
- ・もしもシナリオの最終ゲーム・ターンであれば、勝者を決定する (専用ルール 2.4 と 2.5)。
- ・ゲーム・ターン・マーカーを次のゲーム・ターンの上半分に前進させる。

注釈：全てのアクション・ステップのリストについては、シリーズ・ルール裏表紙の発展したプレイのシーケンスを参照。



GMT Games, LLC
P.O. Box 1308, Hanford, CA 93232-1308
www.GMTGames.com