

ジャーマンタウンの戦い 特別ルール

はじめに

1777年10月4日、ワシントンはジャーマンタウンに駐留する英軍に対し、自軍を4隊に編成し、攻撃を仕掛けました。歴史家の間では、この計画は野心的で複雑すぎるという意見が多いですが、ワシントンは明らかに、期待される利益が内在するリスクを上回ると考えていました。

「大きなリスクを冒さねば、偉大なことはなし得ない。」
フリードリヒ2世「大王」

歴史的背景

1777年9月11日のブランディワインでの敗北により、植民地軍の大陸軍とその毅然とした指揮官ジョージ・ワシントンは打ちのめされましたが、崩壊することはありませんでした。彼は進撃する英軍と植民軍の首都であるフィラデルフィアの間、自軍を置き続けましたが、最終的に9月26日、在米英軍総司令官ウィリアム・ハウ卿がフィラデルフィアを占領しました。しかし、デラウェア川の航行を可能にするために、ハウは軍の大部分を分離しなければなりませんでしたが、その結果、約9000人の英軍がジャーマンタウンの近くに陣取ることになりました。このとき、ワシントンは絶好の機会を得ました。彼の計画は大胆でした。

大陸軍の11,000人の兵士が4隊に分かれて集結しました。しかし、濃霧により予期せぬ遅れが生じてしまいました。サリバン隊とスターリング隊は午前5時30分頃に攻撃を開始し、ニュージャージーとペンシルベニアの民兵は午前6時までに英軍左翼と交戦を開始したのですが、グリーン隊は午前7時30分近くまで交戦しませんでした。左端にいたメリーランド民兵は午前8時近くまで交戦しませんでした。サリバン隊とスターリング隊は、石造の邸宅であるClivedenを守るイギリス軽騎兵

のためにさらに遅れることになりました。グリーン隊のある旅団はサリバン隊のある旅団と遭遇し、同士討ちをしてしまい、大陸軍に混乱をもたらしました。ハウは当初、敵の主力がどの方向から攻撃しているのかわからず躊躇していました。その後、フィラデルフィアに残っていた擲弾兵を呼び寄せつつ、Clivedenに向かって前進しました。グリーン隊は実際に進入に成功しましたが、反撃で追い出されてしまいました。英軍は大陸軍右翼の民兵を撃退し、その後、英軍の近衛兵と竜騎兵がグリーン隊の左翼を攻撃し、彼らを後退させました。サリバン隊も撤退を開始しました。午前9時には大陸軍全体が撤退しました。4週間で2度の敗北にもかかわらず、ワシントンと彼の大陸軍はまだ団結を失っておらず、気力もあり、再び戦う準備ができていました。一方、英軍はさらに1ヶ月間、デラウェア川の航行の自由を得るために戦い続けました。もし、どちらかの軍にもっと決定的な勝利があれば、1777年の戦役は終わっていたかもしれません！

部隊について

この戦闘に参加するすべての騎兵は竜騎兵です。彼らは戦闘において2個のダイスを振ります。

Abercromby

Abercrombyはこの戦いに参加しましたが、2個軽大隊しか持っていませんでした。このユニットは「1ステップの分遣隊」として扱われますが、エリートです。ゆえに最初の1ヒットを無視します。

Cliveden

Cliveden (Germantownの北の端にある赤印) は大きな石造りの建物で、攻撃するのは非常に難しく、一つの建物ですから、このゲームの

スケールでは多くのユニットが入るには小さすぎます。1つの分遣隊で支援を受けていないユニットのみがClivedenに入り、占領することができます。ここで防御をおこなっている間、この分遣隊ユニットはカバー下にあり、側面攻撃を受けることはありません。

川と小川

SchuylkillとWissahickonを川として扱います。Frankord Creekを小川として扱います。

濃霧

濃霧により、初日のみ視界が徒歩移動力1/3になります。この制限された範囲では砲兵は効果的に砲撃することができないことに注意してください。

霧による迷子

ゲームの最初のターン（このシナリオの特別ルールにより実施する特別な夜間ターン）のみ、プールから植民地軍のチットを無作為に2枚選択します。これらのチットのコマンドは霧の中で迷子となり、移動することができません。どの引いた2枚のチットは隠しておき、植民地軍プレイヤーは移動中にどのコマンドが迷子になっているのかイギリス軍にわからないようにしておきます。

ノート：史実では、アームストロングとグリーンは霧のために戦場への到着が遅れた。スモールウッドは遅すぎたので、戦いにほとんど影響を与えられませんでした。

司令部による予備の隠匿：濃霧のシミュレーションには、司令部による予備の隠匿ルールが鍵になります。このルールについてはYoutubeの動画をご覧ください。

デザイナーズ・ノート：霧のために大陸軍で友軍同士の誤射が発生しま

したが、この規模での死傷者や影響はごくわずかでした。

道路移動隊形

このシナリオでは、ユニットが道路移動隊形になっても隊列は延びません。

司令部のレーティング

ユニットに示された通りです。戦闘の順番は植民地軍プレイヤーが決定します。

英軍の指揮

戦いはHoweが全英軍の指揮をとっている状態で開始されます。Howeのチットはなく、後に増援で登場するCornwallisのチットを最初から使用します。Knyphausenを含む全ての英軍はCornwallisのチットが引かれると移動します。Knyphausenが増援として登場すると、Knyphausenのチットをプールに投入し、そのターンからKnyphausenのコマンドはKnyphausenのチットが引かれた時に移動します。Cornwallisが増援として登場するターンにHoweは全軍の司令官に戻ります。Howeが全軍の司令官に戻ると、HoweはBrandywineの特別ルールと同様に、英軍の2つのコマンドのどちらかが移動するときに一緒に移動します。ハウが移動できるのは1ターンに1回だけです。ハウは攻撃を指揮することができますし、部隊を予備として保持することができます。

ゲームの開始

夜間行軍：ワシントンは大陸軍に夜通し行軍させ、夜明けに奇襲攻撃を仕掛けました。このシナリオではゲーム開始にあたり、通常の第1ターンの前に特別な夜間ターンを1回実施します。この特別な夜間ターンに移動できるのは植民地軍のみです。この時、霧による迷子のルールを適用してください。その後、通常の第1ターンを開始します。

目標

ジャーマンタウンの戦いは、フィラデルフィア戦役の最終的な集大成でした。この戦いにおける攻撃の重責は植民地軍が担います。戦場の南方にある首都フィラデルフィアはすでに英軍に奪われています。植民地軍は首都奪還のため、英軍を倒さなければなりません。一方の英軍はこの地を保持し、植民地軍を撃破し、退却させなければなりません。この戦いは、決定的な結果が出るまで、もう一日続けてください。

史実オプション

歴史的な戦闘序列を以下に記します。史実では、アームストロング隊はBarren Hill Rd、サリバン隊とワシントンはReading Rd、グリーン隊はIndian town Rd、スモールウッド隊はShoemaker's Mill Rdを使って戦場に入りました。

フリーゲーム

史実オプションをプレイして、何が起こったのかを確認するのも楽しいことですが、このシナリオはフリーセットアップでプレイすることを強くお勧めします。プレイヤーに多くの選択を委ねるこのオプションの方が多くの点でこの戦いをより正確にシミュレートしているといえるでしょう。

スタートのオプション

簡略化とスピードアップのため、「夜間行軍」と「霧による迷子」のルールを省略します。第1ターンでは通常のゲームをスタートするだけです。

デザイナーズノート

この時代の正確な地図を見つけるのは大きな挑戦です。当時の地図のほとんどは、非常に粗雑で不正確です。私たちが入手した詳細な地図は、100年後にこの戦いの記念のために作られた地図でした。そこに描かれている道路や地域で行われた開発のほとんどは、この戦いの当時に

は存在しなかったものです。本作の地図は、少しまばらで粗雑に見えるかもしれませんが、より正確です。当時はそういう時代だったのです。私たちは、この戦いのためのユニットを完全な形で提供したいと思いましたが、この戦いの戦闘序列を編集した結果、ブランディワインの戦いのそれとほとんど同じだったのです。ステッカーに記された部隊名称を変えただけのブロックを作る価値があるでしょうか？コストを抑え、ゲームをシンプルなものにとどめるために、ここでは歴史的な正確さを少し犠牲にしています。厳密には、Weedonのブロックはコンウェイを表しています。英国第16竜騎兵は、Queen's Rangersを表しています。彼らは馬を持ち、分遣隊として騎乗して戦いました。Von DonopはHessian grenadiersを表しています。MaxwellとNashはこの戦いに参加しましたが、兵員は大幅に減少していました。我々はこれらの部隊をStirlingに編入しましたが、Pulaskiもこの戦いに参加しましたが、ユニットにするほどの兵力ではありませんでした。

キャンペーン・ゲーム ブランディワインの戦い

プレイヤーは、ブランディワインの戦い、ジャーマンタウンの戦い、モンマス戦いの順にプレイし、一連のキャンペーンを戦うことができます。ある戦いの結果は、次の戦いに影響を与えます。ブランディワインの戦いの結果は、ちょうど3週間後のジャーマンタウンの戦いに直接影響を与えたでしょう。

英軍が潰走または撃破になった場合：英軍は海に退却し、戦役は終了し、フィラデルフィアは救われます。これ以上の戦闘は起きませんし、この戦争自体がほとんど終わっていたかもしれません。
英軍が撤退の場合：大陸軍の士気は高揚し、植民地軍の民兵がより多く集まり、英軍がフィラデルフィアを陥落させた後のデラウェア川の防衛

をより困難なものにします。コーンウォリス、Grenadiers、および Von Donopはデラウェア川方面で必要とされ、ジャーマンタウンの戦いでは使用できません。Mathewの近衛兵はフィラデルフィアで予備となり、コーンウォリスを伴うことなく第4ターンに増援として到着します（ハウは全体指揮官と翼・1つのコマンドの司令官のままです）。

英軍が夜間に撤退した場合：英軍の士気が低下し、王党派民兵の募集状況が悪化し、デラウェア川方面の防衛がより困難になります。

Grenadiersはデラウェア川方面で必要とされるため、ジャーマンタウンの戦いでは使用できません。

Von Donopは夜間に増援として到着します。

植民地軍が潰走の場合：ワシントンの大陸軍は壊滅し、戦役も植民地軍の敗北です。フィラデルフィアはそれ以上の抵抗が不可能となり、英軍に占領されます。これ以上の戦闘は起きませんし、この戦争自体がほとんど終わっていたかもしれません。

植民地軍が撃破の場合：ワシントンの大陸軍は打ちのめされ、この地域の民兵は士気阻喪してしまいます。そのため、ジャーマンタウンの戦いでは植民地軍の2つの民兵部隊は戦闘序列から除かれ、使用することができません。デラウェア川方面の抵抗も少なくなるため、コーンウォリスとGrenadiersは残りの軍と合流し、最初から使用します。Von Donopは夜間ターンに増援として到着します。

植民地軍が撤退の場合：ワシントンの大陸軍は夕刻に急遽撤退を余儀なくされ、近隣の州の戦意を低下させ、デラウェア川沿いの抵抗も弱まってしまいます。SmallwoodのMD Militiaはジャーマンタウンの戦いでは使用できません。コーンウォリスとGrenadiersは第2ターンに増援として到着します。

植民地軍が夜間に撤退の場合：これが史実の結果です。ジャーマンタウンの戦いに変更はありません。

ジャーマンタウンの戦い

モンマスの戦いはジャーマンタウンの戦いの8ヶ月後ですから、ジャーマンタウンの戦いの結果がモンマスの戦いに直接影響を与えることはありませんでした。しかし、それでもこれらの2つの戦いのシナリオをリンクさせることは可能です。以下はその場合の変更点です。

英軍が潰走または撃破になった場合

英軍は壊滅的な打撃を受け、川を下って艦隊と合流し、ニューヨークへ避難します。アメリカにおける英国の戦争目的は失われそうになっています。

英軍が撤退の場合：フィラデルフィアの保持が危うくなり、デラウェア川方面から兵力が引き抜かれ、海軍の補給線が危険にさらされます。英軍は冬の間、デラウェア川方面で防衛戦を戦い、物資を調達し、植民地軍を遠ざけるためにさらに大きなリスクを負わなければならなりません。英軍の騎兵隊は壊滅的な打撃を受けてしまいました。モンマスの戦いでは、英軍はDragoonを使用することができず、Von Donopも撤退する補給段列の護衛に必要であったため、使用することができません。

英軍が夜間に撤退した場合：英軍の撤退により、この地域における反乱勢力の抵抗が高まり、デラウェア川方面でも小戦闘が頻発し、冬の間英軍の騎兵部隊はひどい状態になっています。モンマスの戦いでは、英軍はDragoonを使用することができません。

植民地軍が潰走の場合：ワシントンの大陸軍は粉々に粉碎され、直ちに冬営の根拠地に退却することを余儀なくされます。冬の間、食料の輸送はなく、英軍は1778年の春を史実よりはるかによい状態で迎えることとなります。モンマスの戦いにおいて、行軍中の軍隊と補給段列の周囲に敵の脅威は少なく、英軍はワシントンが攻撃してきたときに備えてより多くの部隊を近くに待機させることができるようになります。英軍は第3ターンの増援にGrenadiersとGrantを追加します。

植民地軍が撃破の場合：この戦いでボロボロになったワシントンの大陸軍は冬の間ほとんど支援を受けることができません。一方、英軍はより少ない損失しか受けず、軍をより強化することができ、撤退する補給段列を脅かす敵の民兵も少なくなります。モンマスの戦いでは、植民地軍はSmallwoodの民兵を使用することができず、英国は第3ターンの増援にGrenadiersを加えます。

植民地軍が撤退の場合：1778年6月、植民地側の民兵は史実のように大挙して出動することを望みません。植民地軍はSmallwoodの民兵を使用することはできません。

植民地軍が夜間に撤退の場合：これが史実の結果です。モンマスの戦いに変更はありません。

Credits

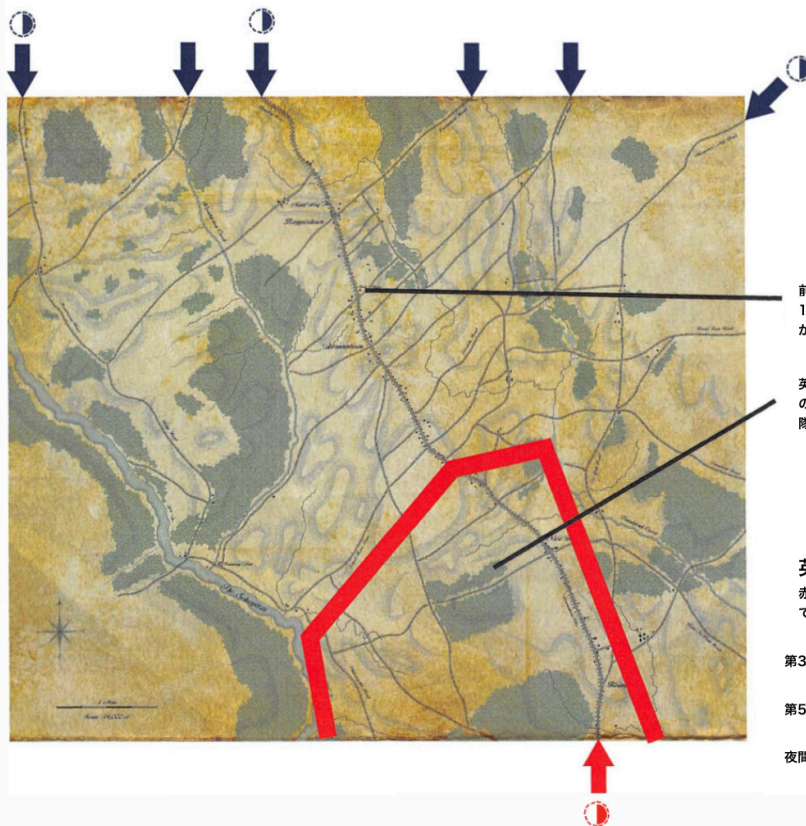
Credits Design: Mark Kwasny
Development: Yvonne Sparrowsmith aka "god"
Graphics: Laverina Herrera & Greg Horton
Play Testing and consulting: Barry Kendall, Marshall Barrington, Mike Strand.

日本語訳：窪田好男

戦闘序列



セットアップ



植民地軍は道路移動隊形で司令部の予備隊カードに配置されてゲームを開始する。青色の矢印のある道路のいずれからこのシナリオの特別ルールに規定された特別な夜間ターンに進入する。ただし、どの司令部がどの道路から侵入するかはゲーム開始前に決定しておかなければならない。

前方援護部隊：英軍はAbercrombyまたは1個の分遣隊はClivedenで開始させることができる。

英軍が先にセットアップする。下記の増援ユニット以外の全てのユニットを、このエリアに配置する。道路移動隊形で開始することはできない。

英軍の増援

赤色の矢印で示された道路から道路移動隊形で進入する。

- 第3ターン: Kayne (C), Chitt (K)
- 第5ターン: Grenadiers
- 夜間ターン: Von Donop