



# 1812 - The Invasion of Canada

時に 1812 年。フランスの皇帝ナポレオンが征服によってヨーロッパを支配しようとしたことで、ヨーロッパとロシアの至るところで戦争が猛威を振っています。しかし、大英帝国が主導するフランスの敵国による連合は、彼の野望に必死に抵抗しています。財源がどうしても必要だった大英帝国は、フランスに補給を行なっているアメリカ船籍の船を捕獲し、その積み荷を押収し、その船員たちの一部に英国海軍で働くように圧力をかけています。

若き合衆国は異を唱えています。自分たちの主権をどうしても守り、北アメリカでの立場を強化したいと考え、1812 年 6 月 18 日、合衆国はイギリスに宣戦布告します。ヨーロッパでナポレオンに苦しめられるイギリスの軍隊の弱みにつけ込み、アメリカ軍は 1812 年 7 月 12 日にカナダを侵略します。目的は北アメリカの大地に最後に残っているイギリスの植民地から彼らを追い出すことにあります。不意打ちを受けたイギリスは攻撃に揺さぶられ、今や別の大陸で別の敵の脅威に直面しなくてはなりません。

『1812 - The Invasion of Canada』では、プレイヤーたちは米英戦争（1812 年戦争）に参加した主要な〈派閥〉の役割を担います。イギリス陣営には、イギリス正規軍（英国兵）、カナダ民兵隊、そしてアメリカ先住民があります。アメリカ陣営は、アメリカ正規軍、アメリカ民兵隊で構成されています。各陣営のプレイヤーたちは軍事行動の計画を立てて実行に移すため、一緒に戦略を練ります。各陣営はマップ上にある重要地点である都市と砦を確保しようとします。停戦となったとき、もっとも多く敵軍の重要地点を支配している陣営が勝利します。

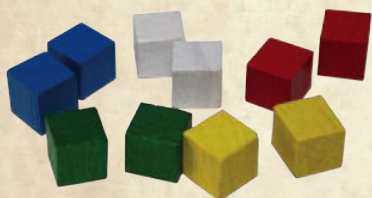
## ゲームの内容物



マップ 1 枚 - イギリス（赤色）とアメリカ（青色）の拠点エリアに分かれていて、一部には星印で示された重要地点があります。



カード 60 枚 - 赤色のイギリス正規軍 12 枚、黄色のカナダ民兵隊 12 枚、緑色のアメリカ先住民 12 枚、青色のアメリカ正規軍 12 枚、白色のアメリカ民兵隊 12 枚。



ユニット・キューブ 160 個 - 赤色のイギリス正規軍 25 個、黄色のカナダ民兵隊 35 個、緑色のアメリカ先住民 25 個、青色のアメリカ正規軍 35 個、白色のアメリカ民兵隊 45 個。



ラウンド・マーカー駒 1 個



両面刷りの支配マーカー 20 個

両面刷りのマーカー



会戦ダイス 13 個 - 赤色のイギリス正規軍 2 個、黄色のカナダ民兵隊 3 個、緑色のアメリカ先住民 3 個、青色のアメリカ正規軍 2 個、白色のアメリカ民兵隊 3 個。



ターン・キューブ 5 個 - 各派閥の色ごとに 1 個ずつ、さらに、絹製のドロー・バッグ 1 個（表示していません）。

## ゲームのセットアップ

**1.0 〈派閥〉の選択**—プレイヤーがプレイする〈派閥〉を各々1つ選び、対応するユニット、会戦ダイス、そしてその〈派閥〉の色のカードを取ります。

各〈派閥〉は以下のように色分けされています：

**アメリカ陣営：**

アメリカ正規軍—青色  
アメリカ民兵隊—白色

**イギリス陣営：**

イギリス正規軍—赤色  
カナダ民兵隊—黄色  
アメリカ先住民—緑色

5人未満でプレイするときは、1人または2人のプレイヤーが対立する一方の陣営の複数の〈派閥〉を担当します。すべての〈派閥〉をプレイしなくてはなりません。

**1.1. マップのセットアップ**—マップをテーブルの上に置き、アメリカ陣営がマップの南端に、イギリス陣営がマップの北端に座ります。

**拠点エリア**—マップは赤色と青色のエリアに分かれています。青色はアメリカ拠点エリアで、赤色がイギリス拠点エリアです。

**重要地点**は、星印で表されている都市や砦です。ゲーム終了時に敵軍の重要地点をもっとも多く支配している陣営が勝利します。



**シナリオ**—このゲームには3つのシナリオがあります。「1812 入門用シナリオ」、「1812 完全版キャンペーン・シナリオ」、そして「1813 キャンペーン・シナリオ」です。各シナリオのゲーム開始時のユニット配置場所は、7および8ページの個々のシナリオのセットアップの項で説明されています。

**1.2 「1812 シナリオ」の初期配置ユニット**—マップ上の一部のエリアには、色が塗られた四角が書き込まれています。この四角は

「1812 入門用シナリオ」と「1812 完全版キャンペーン・シナリオ」でのゲーム開始時のユニットの配置場所を表しています。対応する色のユニットをマップの上に置いてください。（「1813 キャンペーン・シナリオ」の初期配置ユニットのセットアップは8ページに書かれています。）

例：ナイアガラ砦(Fort Niagara)には、2個の□と2個の■が置かれます。

**1.3 追加ユニットの配置**—「1812 シナリオ」では、プレイヤーは追加のユニットを配置する必要があります。ユニットの数と配置場所は、7ページのシナリオのセットアップの項に書かれています。

**1.4 ユニット補充プール**—ゲームのセットアップ時にマップ上に配置されなかった残りのユニットを各〈派閥〉プレイヤーのそばに置いておきます。これらのユニットは、〈新兵〉(3.1)として、あるいは、〈イベント〉カードの指示に従い、今後のラウンド中にマップに配置されます。

**1.5 カードのドロー**—各〈派閥〉は12枚のカードからなる専用のデッキを持ち、そのうちの8枚は〈移動〉カードで、4枚は〈イベント〉カード(3.2.7)です。ゲーム開始時にプレイヤーのドロー・デッキに入れるカードは、シナリオごとに決められています。プレイヤーは自分のデッキをシャッフルし、その後、各自デッキからカードをドローして、手札として3枚のカードを取ります。

プレイヤーの手札に〈イベント〉カード(カードの上の場所に「イベント/Event」と記載)しかないときはいつでも、カードを公開し、それらのカードをドロー・デッキに戻して再度シャッフルし、新たに3枚のカードをドローします。

同じ陣営のプレイヤーは、今後の行動を計画するために、互いのカードを見せ合っても構いません。

**1.6 ラウンド・マーカーの配置**—ラウンド・マーカー駒をマップの左下に書かれたラウンド・トラックの1のマスに配置します。

**1.7—ドロー・バッグ**—ターン・キューブをすべてドロー・バッグの中に入れます。「完全版 1812 キャンペーン」をプレイしているなら、青色のアメリカ正規軍ターン・キューブをドローして、第1ターンのマスに置きます。

## ゲームのプレイ

**2.0 ラウンドとターン**—このゲームでは、プレイするラウンド数は変化します。毎ラウンド、5つのすべての〈派閥〉は各々1回のターンを実行し、〈移動〉カードを使用してユニットを動かします。

ターンの順番はランダムに決定されます。毎ラウンドの開始時に、5個すべてのターン・キューブをドロー・バッグに入れます。中を見ずにバッグから1個のターン・キューブをドローし、それをターン・トラックの「第1ターン」のマスに置きます。ドローされた色によって、ターンを実行する〈派閥〉が決まります。次のターン・キューブをバッグからドローする前に、この〈派閥〉のターンを終わらせます。

注：「完全版 1812 キャンペーン」では、アメリカ正規軍が第1ラウンドには必ず最初にターンを実行します。

**2.1 アクティブ・プレイヤー**—現在ターンを実行している〈派閥〉を担当しているプレイヤーのことで。

すべてのターン・キューブがドローされ、すべての〈派閥〉が各自のターンを実行し終わったなら、ラウンドは終了します。すべてのターン・キューブをドロー・バッグに戻し、ラウンド・マーカー駒を次のラウンドのマスに進めます。ドロー・バッグから新たなターン・キューブ1個をドローして、新たなラウンドを開始します。

**2.2 ゲーム終了の確認**—第3ラウンドの終了時、および、それ以降のラウンドの終了時のたびに、ゲームの終了条件を確認しなくてはなりません(4.0)。

**3.0 ターン手順**—ドローされたターン・キューブによって、次に

ターンを実行する〈派閥〉が指定されます。その後、アクティブ・プレイヤーは以下の行動をここで書かれた順番で実行します：

- ・〈新兵フェイズ〉(3.1)
- ・〈移動フェイズ〉(3.2)
- ・〈会戦フェイズ〉(3.3)
- ・〈ドロー・カード・フェイズ〉(3.4)

**3.1 〈新兵フェイズ〉**—各〈派閥〉には、マップ上に1つまたは2つの**召集エリア**があり、そこには、各〈派閥〉の色で〈新兵〉のキューブの絵が描かれています。

- ・イギリス正規軍—モントリオール(Montreal) (■3個)
- ・カナダ民兵隊—モントリオール(Montreal) (■1個)、ヨーク(York) (■1個)
- ・アメリカ先住民—六部族連邦(Six Nations) (■1個) +追加の■1個
- ・アメリカ正規軍—ピッツバーグ(Pittsburgh) (■2個)、オールバニ(Albany) (■3個)
- ・アメリカ民兵隊—ピッツバーグ(Pittsburgh) (□2個)、オールバニ(Albany) (□1個)

例：ここに示すのはオールバニ(Albany)エリアで、ここはアメリカ民兵隊とアメリカ正規軍ユニットの召集エリアとなっています。



ターンの開始時、アクティブ・プレイヤーはユニット補充プールから〈新兵〉ユニットを取り、自分の召集エリア(複数の場合あり)に配置します。自分の色のキューブの絵の下に書かれた数字が、配置される〈新兵〉ユニットの数を表しています。アクティブ・プレイヤーは、各々のカードで指示されたフェイズに、手札にある任意の〈イベント〉カードをプレイして構いません(3.2.7)。

各〈派閥〉のユニット補充プールから供給できるユニットの数には上限があります。〈派閥〉のユニット補充プールにユニットが残っていないなら、そのターンには〈新兵〉を配置できません。

**3.1.1 アメリカ先住民の〈新兵〉** - 六部族連邦(Six Nations)召集エリアに配置される1個の■に加え、アメリカ先住民プレイヤーは、すでにアメリカ先住民ユニットがいる任意のほかのエリアに、追加で■1個を配置しても構いません。この追加のユニットは、アメリカ拠点エリアにも、または、イギリス拠点エリアにも配置することができ、アメリカ先住民召集エリアがたとえ敵軍ユニットに占有されている場合であっても、この追加のユニットは配置できます。



**3.1.2 〈逃亡〉ユニットの配置** - 〈逃亡〉ユニット置き場に置かれているアクティブ・プレイヤーのすべてのユニットは、〈新兵〉の配置に加え、アクティブ・プレイヤーの**召集エリア**(複数可)に配置され、プレイに再登場します。

例：カナダ民兵隊のターンです。アクティブ・プレイヤーはユニット補充プールから黄色色の〈新兵〉を取り、■1個をモントリオール(Montreal)に、さらに■1個をヨーク(York)に配置します。

〈逃亡〉ユニット置き場には■が7個あり、これらのユニットをアクティブ・プレイヤーは好きな数だけモントリオール(Montreal)やヨーク(York)に配置します。

敵軍ユニットが召集エリアを占有している場合、そのエリアにユニットを配置することはできません。この結果、〈新兵〉や〈逃亡〉ユニットがマップに置かれなくなるターンが発生することもあります。そういった状況になったなら、アクティブ・プレイヤーはそのターンの〈新兵〉を失い、自分の〈逃亡〉ユニットは〈逃亡〉ユニット置き場にとどまります。

次に、アクティブ・プレイヤーは〈移動〉カードを1枚プレイします。

**3.2 〈移動フェイズ〉** - アクティブ・プレイヤーは、自分のターンに〈移動〉カードを1枚プレイしなくてはなりません。〈移動〉カードの許可する内容に従い、ユニットは陸上または海上を移動することができます。アクティブ・プレイヤーは、各々のカードで指示されたフェイズに、手札にある任意の〈イベント〉カードをプレイして構いません(3.2.7)。

〈停戦〉の〈移動〉カードを除き(3.2.3)、プレイされたすべてのカードはゲームから除去されます。

**3.2.1 〈陸上移動〉カード**により、ユニットは陸地エリアから隣の陸地エリアへと移動できます。プレイされた〈移動〉カードで許可されているとおりに、プレイされた〈イベント〉カードの修正を適用し、アクティブ・プレイヤーはユニットを移動させます。

**3.2.2 〈軍〉**は同じエリアにいるユニットの集まりです。同盟している異なる〈派閥〉のユニットから、〈軍〉を構成することができます。

例：あるエリアにいるイギリスの〈軍〉が、3個のイギリス正規軍■、5個のカナダ民兵隊■、そして3個のアメリカ先住民■から構成されることがあります。

〈移動〉カードに描かれている兵士の姿の数が、移動させてもよい〈軍〉の数を表しています。そのあとには、これらの〈軍〉が**それぞれ**いくつのエリアを移動することができるかが示されています。1個の〈軍〉は、そこに組み入れられているユニットを含め、1ターンに2回移動させることができません。



例：ここに示した〈移動〉カードの場合、アメリカ正規軍プレイヤーは最大4個の異なる〈軍〉をそれぞれ最大2つのエリアまで移動させることができます。これらの〈軍〉も、そこに組み込まれたユニットのいずれも、2回移動させることはできません。〈イベント〉カードの一部には、〈軍〉の移動できる距離を増やすものがあります。

〈軍〉にいる少なくとも1個のユニットは、アクティブ・プレイヤーに所属してはなりません。その後、アクティブ・プレイヤーは、同盟しているほかのユニットを含み、〈軍〉に組み込んだ**すべてのユニット**を移動させることができます。

例：アメリカ正規軍プレイヤーは、1個のアメリカ正規軍ユニットと6個のアメリカ民兵隊ユニットからなる〈軍〉を移動させることができます。

〈軍〉はエリアからエリアへと、エリアの境界線を横切って移動します。敵軍ユニットが占有するエリアへと入ったなら、〈軍〉は移動を終了しなくてはなりません。〈軍〉は移動の最中にユニットを離脱させたり、組み入れたりすることはできません。移動する前に、1つの〈軍〉を複数の〈軍〉へと分割しても構いません。こうすることで、プレイヤーは1個の〈軍〉を移動させながら、もう1個の〈軍〉をあとに残しておくことができます。〈移動〉カードで複数の〈軍〉を移動させることができるなら、プレイヤーはこの残しておいた〈軍〉を別のエリアへと移動させても構いません。複数の〈軍〉を同じエリアへと移動させることで、1個の大規模な〈軍〉を作っても構いません。

例：4個のアメリカ正規軍と5個のアメリカ民兵隊ユニットがナイアガラ砦(Fort Niagara)にいます。今はアメリカ正規軍のターンであり、アクティブ・プレイヤーは上に示した〈移動〉カードをプレイします。まず、1個目の〈軍〉の移動として、2個の正規軍と2個の民兵隊をジョージ砦(Fort George)へと移動させます。次に、2個目の〈軍〉の移動として、2個の正規軍と2個の民兵隊をクイーンズトン(Queenston)へと移動させます。1個の民兵隊ユニットは移動しておらず、ナイアガラ砦に残っています。まだ、アクティブ・プレイヤーはさらに2個の〈軍〉を移動させることができます。

アクティブ・プレイヤーは、〈移動〉カードに書かれた数の上限まで〈軍〉を移動させる必要もありませんし、〈軍〉1個あたりに許されている移動をすべて使用する必要もありません。

小さな川は黒い線で表されていて、マップ上のエリアの境界線と同じように、船を使用せずに渡ることができます。

**3.2.3 〈水上移動〉** - 水域を越えて移動するためには、「戦艦/Warship」、「漁船/Fishing Boat」、または、「カヌー/Canoe」〈移動〉カードをプレイしなくてはなりません。アクアマリン色でマップ上に描かれている湖と大河は、**大規模水域**とみなされます。大規模水域は川が「灰色に塗られて遮られている」場所で終了します。



〈水上移動〉カードをプレイされた〈軍〉は、大規模水域に隣接する陸地エリアから、同じ大規模水域に隣接するほかの陸地エリアへと、たとえその陸地エリアが敵軍に占有されていたとしても、移動できます。

例：プレスコット(Prescott)にいる1個のイギリス〈軍〉は、オンタリオ湖(Lake Ontario)を渡り、ナイアガラ砦(Fort Niagara)へと移動できます。この〈軍〉はエリー湖(Lake Erie)に接しているバッファロー(Buffalo)には移動できません。なぜなら、この2つの湖は灰色

に塗られた川で分断されているからです。

**3.2.4 「カヌー/Canoe」と「漁船/Fishing Boat」での〈軍〉のユニット上限**—一部の〈水上移動〉カードには、移動させることのできる〈軍〉の規模が制限されているものがあります。キューブの数とその色は、1個の〈軍〉につき移動させることができるユニットの最大数を示しています。



「カヌー」では、同じ水域に接する最大で5つの異なるエリアから、5個の青ユニットを同じ水域に接する1つの陸地エリアへと移動させることができます。

「漁船」では、それぞれ最大で3個のユニットからなる2個の〈軍〉を最大で2つの異なるエリアから同じ水域に接する1つの陸地エリアへと移動させることができます。



例：アメリカ民兵隊「漁船/Boat」カードは、2個の〈軍〉を移動させることができます。各々の〈軍〉には最大で3個のユニットを組み込むことが可能で、その〈軍〉は白と青のユニットで構成することができ、そのユニットのうち1個は白でなくてはなりません。

**3.2.5 盤外エリア**—ページ色の境界地域への移動はできません。大規模水域の中にある島は、エリアとはみなされません。

**3.2.6 〈停戦〉カード**—各〈派閥〉に1枚の〈停戦〉カードがあります。〈停戦〉カードは〈移動〉カードの一種で、同じようにプレイされます。プレイされたのち、そのカードは、捨て札にする代わりに、マップの西端沿いに表向きにして並べておきます。こうすることで、プレイヤーたちは〈停戦〉カードが何枚プレイされたかを確認することができます。ラウンドの終了時、同盟している一方の陣営のすべての〈派閥〉の〈停戦〉カードがすでにプレイされているなら、ゲームは終了します(4.0)。



**3.2.7 〈イベント〉カード**—各〈派閥〉は、カードの上の場所に「イベント/Event」と示された〈派閥〉固有の〈イベント〉カードを各自のデッキに有しています。これらの〈イベント〉カードは、移動や戦闘ルールを変更します(5.0)。アクティブ・プレイヤーが自分の〈移動〉カードをプレイするとき、手札にある〈イベント〉カードもあるだけプレイしても構いません。

アクティブ・プレイヤーがそのターンのすべての移動を終了したのち、会戦を解決します。

**3.2.8 重要地点**—重要な都市や砦があり、都市や砦の名前の横に星印が描かれています。

陣営が敵軍の重要地点の1つを支配したとき、そのエリアに支配している陣営の国旗のシンボルを上向きにして**支配マーカー**を1個置き、その支配状態を示します。

ターンの終了時に陣営のユニットが敵軍の重要地点があるエリアを支配しているなら、陣営は敵軍の重要地点を支配していることとなります。支配している陣営のユニットが敵軍の重要地点のあるエリアから自分から出て行ったり、離れることを強制されたりした場合、その支配マーカーは除去され、支配権は拠点の所有者に戻ります。

例：イギリス軍がカナダ民兵隊のターンの終了時にバッファロー(Buffalo)を占有しています。イギリスの支配マーカーがこのエリアに置かれます。

ゲームの終了時点で、もっとも多く敵軍の重要地点を支配している陣営が勝利します(4.0)。マップ上に置かれた各陣営の支配マーカーの数を数えることで、簡単に勝敗を判断できます。

エリー砦(Fort Erie)とクィーンストーン(Queenston)があるエリアには、2個の重要地点があります。アメリカがこのエリアを支配したなら、2個の支配マーカーをそこに置きます。

### 3.3 会戦

敵対する〈軍〉が同じエリアを占有しているとき、会戦が発生します。

複数回会戦が発生する場合、アクティブ・プレイヤーが会戦を解決する順番を選択します。アクティブ・プレイヤーは、このフェーズにプレイできる、手札にある任意の〈イベント〉カードをプレイして構いません(3.2.7)。

会戦が発生している場所を拠点エリア(1.1)としている陣営が先制攻撃権を有し、最初にロールします。どちらの〈軍〉が攻撃側か防御側かに関係なく、赤色のエリアでは、イギリス・プレイヤーが先制攻撃権を有し、青色のエリアでは、アメリカ・プレイヤーが先制攻撃権を持ちます。

最初に、先制攻撃権を持つ陣営のプレイヤーたちが同時に自分たちの会戦ダイスをロールし、その結果を適用します。結果を解決したあと、両陣営のユニットが会戦に残っているようなら、もう一方の陣営のプレイヤーたちが同時に自分たちの会戦ダイスをロールし、結果を適用します。一方の陣営だけがそのエリアに残っている状態になるまで、交互にこの手順を繰り返して会戦を継続します。

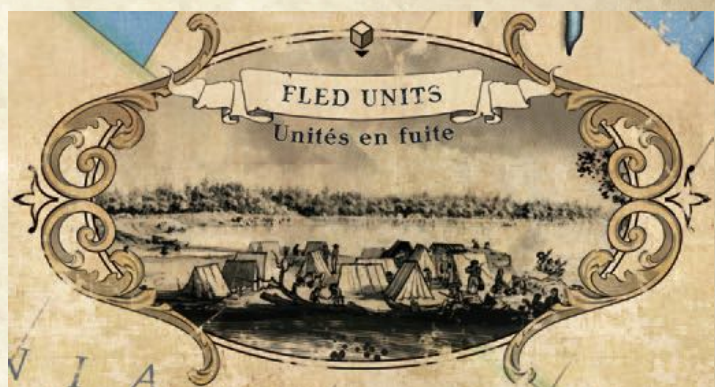
各〈派閥〉を担当するプレイヤーが自分の会戦ダイスをロールし、自分のユニットに関する判断を下します。プレイヤーは会戦に参加している自分のユニット数と同じ数の会戦ダイスをロールします。ロールできるダイスの最大数は、アメリカ正規軍とイギリス正規軍プレイヤーが2個で、アメリカ民兵隊、カナダ民兵隊、そしてアメリカ先住民プレイヤーが最大で3個となります。

**会戦ダイス結果**—各〈派閥〉の会戦ダイスの〈命中〉、〈逃亡〉、そしてブランクで示される〈指令〉面の数は、〈派閥〉ごとに異なります。

**3.3.1 〈命中〉結果**—ロールされた〈命中〉面1個ごとに、相手のユニット1個が会戦から除去され、自分のユニット補充プールへと戻されます。複数の〈派閥〉のユニットが会戦に参加している場合、相手側がどのユニットを除去するかを相談して決定します。



**3.3.2 〈逃亡〉結果**—ロールされた〈逃亡〉面1個ごとに、その色のダイスをロールした〈派閥〉自身のユニット1個が会戦から〈逃亡〉します。これらのユニットはマップ上の〈逃亡〉ユニット置き場に置かれます。〈逃亡〉ユニットは、所属する〈派閥〉の次のターンの開始時に、その〈派閥〉の召集エリア(複数の場合あり)に戻ってきます(3.1.2)。



**3.3.3 〈指令〉結果**—ダイスのブランク面が1個ロールされるごとに、ロールした〈派閥〉のプレイヤーは、自分のユニットの1個を現在の会戦から離脱させて移動させることにしても**構いません**。このユニットは隣接する任意の友軍エリアへと移動できます。



**友軍エリア**とは、ユニットがない、または、同盟しているユニッ

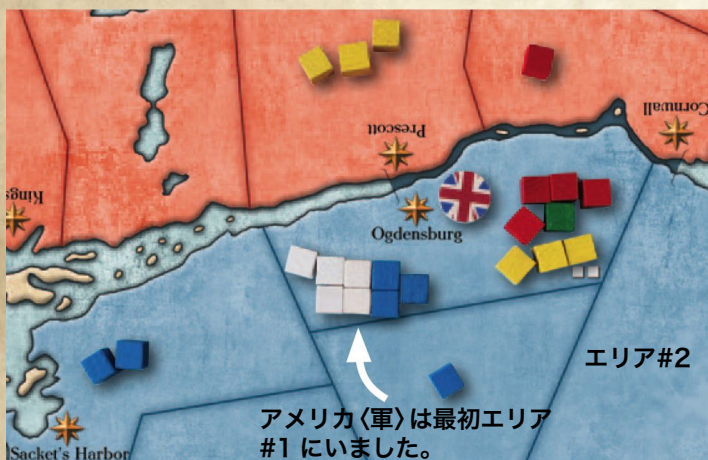
トがいる自陣営の拠点エリアを指します。また、同盟しているユニットが占有している敵軍の拠点エリアも、友軍エリアとみなされます。敵軍ユニットが単独で占有している自陣営の拠点エリアは、友軍エリアとはみなされません。友軍と敵軍の両方のユニットがいるエリア（このあとに会戦が発生します）は、友軍エリアとみなされ、そのエリアへと移動させることができます。これらのユニットは、その会戦に参加することができます。

〈指令〉を実行する順番は、会戦に参加する同盟軍プレイヤーたちが決めます。

会戦を行なっているエリアに隣接する友軍エリアがない場合、会戦から離脱する移動を行うという選択肢は存在しません。

水上を移動して会戦に参加した〈軍〉は、〈指令〉を使用して水上を移動して離脱することは**できません**。

**3.3.4 アメリカ先住民の〈指令〉**—アメリカ先住民■ユニットの有利な点として、〈指令〉を使用して、占有されていないアメリカ重要地点エリアを含む、占有されていない**敵軍**拠点エリアへと移動しても構いません。



ターンの例：イギリス・プレイヤーは前のラウンドにオグゼンズバーグ(Ogdensburg)のあるエリアを奪取しました。そこは相手の重要地点のある拠点エリアなので、自分の支配マーカーを置きました。アメリカ民兵隊のターン・キューブがドロー・バッグからドローされました。アメリカ民兵隊プレイヤーはオグゼンズバーグを取り戻したいと考え、2個の〈軍〉をそれぞれ最大3つのエリアを移動させることができる〈移動〉カードをプレイします。エリア#1には、最初、アメリカ〈軍〉の5個の□と4個の■ユニットがあります。1個の■を除く全ユニットがエリア1つ北へと移動して、オグゼンズバーグに入ります。その後、アメリカ民兵隊プレイヤーはマップの西端にいる別の〈軍〉1個を移動させます。移動が終わり、オグゼンズバーグで会戦が発生します。



この会戦はアメリカの拠点エリア (1.1) で発生しているので、アメリカ・プレイヤーが先制攻撃権を有し、最初にロールします。アメリカ民兵隊プレイヤーは3個の白色ダイスをロールし、1個の〈命中〉、1個の〈逃亡〉、そして1個の〈指令〉を出します。アメリカ正規軍プレイヤーは2個の青色ダイスをロールし、1個の〈命中〉と1個の〈指令〉を出します。イギリス陣



営は2個の〈命中〉を受け、プレイヤーたちは一緒にマップからどの2個のユニットを除去するかを決定しなくてはなりません。次のロールの際に最大限の会戦ダイスをロールできるように、2個の■を除去することにします。アメリカ民兵隊は1個の〈逃亡〉結果をロールしているので、1個の□を除去し、〈逃亡〉ユニット置き場に置きます(3.3.2)。アメリカ・プレイヤーが両方とも1個の〈指令〉をロールしていますが、二人ともユニットを会戦エリアから離脱する移動はさせないことにします。

注：いずれのアメリカ・プレイヤーも、ユニットを隣接する友軍エリアへと移動させることができました。そのエリアにはエリア#2も含まれ、ここに移動させれば、アメリカ先住民■に今後そのエリアへと撤退させないようにすることができたでしょう(3.3.4)。

次に、イギリス・プレイヤーたちがロールします。2個の■、3個の□、そして1個の■が残っています。彼らは以下の結果をロールします：



アメリカのプレイヤーたちは3個の〈命中〉を受け、1個の■と2個の□を取り除くことにします。次に、カナダ民兵隊■の1個が除去され、〈逃亡〉ユニット置き場に置かれます。アメリカ先住民とイギリス正規軍は各々1個の〈指令〉を出しています。アメリカ先住民■はエリア#2に移動できます。■がこのエリアを支配することになるので、その後、イギリス正規軍■もあとに続いてエリア#2へと移動できます。双方のプレイヤーはこのあとも続くこの会戦にとどまらせることにします。



アメリカがロールします：

イギリスのプレイヤーたちは3個のユニットを失い、イギリス正規軍がもっとも〈命中〉を出す確率が高いので、両方のイギリス正規軍■を残すことにします。アメリカ民兵隊は〈指令〉を1個ロールしましたが、この会戦にとどまることにします。



イギリスがロールします：

アメリカ・プレイヤーたちは1個の□を除去するを選択します。その後、イギリス・プレイヤーは、〈指令〉結果を使用して、イギリス正規軍■1個をコーンウォール(Cornwall)へと撤退させることにします。



アメリカは再び攻撃し、2個の〈命中〉を出し、イギリス正規軍■とアメリカ先住民■を除去します。この会戦では、アメリカが勝利し、イギリスの支配マーカーが取り除かれます。

### 3.4 カードのドロー

ターンの終了時に、アクティブ・プレイヤーは自分の手札のカードが3枚になるようにドローします。ドロー・デッキに3枚にできるだけのカードが残っていないようなら、残っているカードだけドローします。

ドローしたあとに、アクティブ・プレイヤーの手札に3枚の〈イベント〉カードしかなく、〈移動〉カードが1枚もない場合、カードを公開し、ドロー・デッキに戻して再度シャッフルし直し、新たなカードを3枚ドローしなくてはなりません。ドローしたあと、プレイヤーは必ず自分の手札に1枚の〈移動〉カードを持っていないなくてはなりません。

アクティブ・プレイヤーのターンは終了し、新たなターン・キューブをドロー・バッグからドローし、新たなターンを開始します。

## 4.0 ゲームの終了

第3ラウンドの終了時、および、それ以降のラウンドの終了時のたびに、ゲームの終了条件を確認します。

一方あるいは両方の陣営(1.0)に所属するすべての〈派閥〉の〈停戦〉カードがプレイされ終わっているなら、ゲームはラウンドの終了時点で終了します。

例：第1ラウンドに、イギリス正規軍が自分の〈停戦〉カードをプレイしました。第4ラウンドに、アメリカ民兵隊が自分の〈停戦〉カードをプレイしました。第5ラウンドに、アメリカ正規軍がターンを最初に実行し、自分の〈停戦〉カードをプレイします。ア

メリカ〈派閥〉の両方が〈停戦〉カードをプレイし終わったので、現在のラウンドの終了時、すべての〈派閥〉が各々のターンを実行し終わった時点で、ゲームは終了します。

マップ上にもっとも多く支配マーカーを置いている陣営が、ゲームに勝利します(3.2.8)。ゲームは引き分けに終わる場合もあります。

例：アメリカはイギリスの重要地点の3個を支配しているため、マップ上にアメリカの支配マーカーが3個あります。イギリスはアメリカの重要地点の2個を支配しているため、マップ上にイギリスの支配マーカーが2個あります。アメリカが1差で勝利します。

## カード説明

### 5.0 カードの説明と例

アクティブ・プレイヤーは、自分のターン開始時、手札には常にカードを3枚持っています。アクティブ・プレイヤーだけが、自分のターンにカードをプレイできます。〈停戦〉カードは、プレイしたなら、マップの右端沿いに表向きにして並べますが、それ以外のカードは、プレイしたなら捨て札にします。



#### タカ派#09

例：2個の〈軍〉それぞれにエリアを3つ移動させることができる〈移動〉カード01番がプレイされました。このカードで、アクティブ・プレイヤーは4個の〈軍〉それぞれにエリアを3つ移動させることができます。



#### ウィリアム・ハリソン#10

移動させる〈軍〉の少なくとも1つのユニットは■でなくてはなりません。ユニットをもともと会戦が起こったエリアに残しても構いません。



#### 出版禁止#11

このターンのあいだだけ、ローム(Rome)がアメリカ正規軍の召集エリアとして機能します(3.1)。オールバニ(Albany)が敵軍に占有されている場合であっても、ロームでユニットを召集できます。



#### 強行軍#12

例：2個の〈軍〉それぞれにエリアを3つ移動させることができる〈移動〉カード02番がプレイされました。このカードで、これらの〈軍〉の1個にエリアを5つ移動させることができます。



#### ケンタッキー民兵隊#09

白色の会戦ダイスが1個〈命中〉するごとに、イギリス同盟軍は2個のユニットを選んでは除去しなくてはなりません。



#### 故郷の町の支援#10

ユニット補充プールに十分な数のアメリカ民兵隊□がない場合、これらのユニットを〈逃亡〉ユニット置き場から取っても構いません。



#### エスキス大尉の狙撃部隊#11

アメリカの同盟している両方のプレイヤーが、アメリカ民兵隊プレイヤーのターンでの会戦で、このカードの恩恵を受けます。



#### 裏切り#12

あらゆる会戦を解決する前に、このカードの効果は発生します。



#### マキノーの増援#09

2個のイギリス正規軍■を敵軍が支配するエリアの1つに配置しても構いません。



#### 鼓笛隊#10

例：2個の〈軍〉それぞれにエリアを1つ移動させることができる〈移動〉カード03番がプレイされました。2個の〈軍〉両方がそれぞれ2つのエリアを移動できます。



#### ナポレオンの敗北#11

敵軍に占領されている場合、イギリス正規軍は召集を行えませんが、それでも、これら2個の■を配置できます。



#### ブロック將軍#12

黄色の会戦ダイスの〈逃亡〉結果☛はすべて無視します。



#### 待ち伏せ#09

あらゆる会戦を解決する前に、このカードの効果は発生します。



#### ビリー・グリーン#10

例：この会戦はイギリスの拠点エリアで発生します。すべてのイギリス同盟軍プレイヤーは1回ロールし、〈命中〉結果のみを適用します。その後、彼らはもう一度ロールして会戦を開始します。



#### 訓練#11

このカードをプレイする対象のエリアに、イギリス正規軍■がいる必要はありません。配置したあと、この2個の■を移動させても構いません。



#### ローラ・セコール#12

重要地点のあるイギリス拠点エリアに、これら2個の■を配置できますが、イギリスが支配する、重要地点のあるアメリカ拠点エリアには配置できません。



#### ジョン・ブラント#09

これら2個の■は、ユニット補充プールから取ります。プールにユニットがない場合、ユニットがあるなら、〈逃亡〉ユニット置き場から取っても構いません。配置したあと、これら2個の■を移動させても構いません。



#### テカムセ#10

アメリカ先住民プレイヤーは、解決する前に1個の会戦を選択します。アメリカ・プレイヤーは、自分たちのユニットに対してロールしなくてはならず、〈逃亡〉結果☛☛だけを適用します。



#### ジョン・ノートン#11

このターンの〈移動〉カードを解決し終わる前でも、あつても、このカードの効果を使用して構いません。エリアは敵軍に占有されていて、結果として会戦が起こっても構いません。



#### 関の声#12

このターンの〈移動〉カードを解決し終わる前でも、あつても、このカードの効果を使用して構いません。エリアは敵軍に占有されていて、結果として会戦が起こっても構いません。

## 1812 完全版 キャンペーン・シナリオ・セットアップ

–これはこのゲームの完全版です。

**初期配置ユニット：**マップに印刷された指示に対応する色のユニットをマップ上のエリアに配置します(1.2)。

**追加ユニット：**マップ上に初期配置ユニットを配置したのち、イギリス正規軍■、カナダ民兵隊□、そしてアメリカ先住民■プレイヤーは、各々イギリスの**任意の**拠点エリアに自分の色のユニットを**追加で4個配置します**。次に、アメリカ民兵隊□とアメリカ正規軍■プレイヤーが、各々アメリカの**任意の**拠点エリアに自分の色のユニットを**追加で6個配置します**。

プレイヤーのユニットは1個以上のエリアに配置してもよく、空のエリアに配置しても構いません。

**使用カード：**各プレイヤーは自分のデッキのカードをシャッフルし、その後、上から3枚のカードをドローします。

**最初のラウンド：**第1ラウンドにラウンド・マーカー駒を置きます。

**最初のターン：**アメリカ正規軍のターン・キューブを第1ターンのマスに置きます。そのプレイヤーが最初にターンを実行します。残りのターン・キューブをドロー・バッグに入れます。以降のターンの開始時には、ターンの順番を決定するために、ランダムにドローすることになります。

**ゲームの終了：**第3ラウンドの終了時、および、それ以降のラウンドの終了時のたびに、ゲームの終了条件を確認します。一方あるいは両方の同盟軍のすべての〈停戦〉カードがプレイされたなら、ゲームは終了します。マップ上にもっとも多く支配マーカーを置いている陣営が勝利します(4.0)。

## 1812 入門シナリオ

–初めてこのゲームをプレイするプレイヤーにお勧め。

**初期配置ユニット：**マップに印刷された指示に対応する色のユニットをマップ上のエリアに配置します(1.2)。

**追加ユニット：**以下のエリアに追加のユニットを配置します。これらの追加ユニットは以下のマップにも描かれています。

<b>アメリカ陣営：</b>	デトロイト(Detroit)に■2個、□3個；	バッファロー(Buffalo)に■2個、□1個；
ナイアガラ砦(Ft. Niagara)に□1個；	ウィリアムズバーグ(Williamsburg)に■1個、□2個；	サケット・ハーバー(Sacket's Harbor)に■1個、□1個；
オグゼンズバーグ(Ogdensburg)に■2個、□1個；	プラッツバーグ(Plattsburg)に■2個、□2個；	
<b>イギリス陣営：</b>	ラコール(Lacolle)に■1個、■1個；	モンリオール(Montreal)に■1個；
コーンウォール(Cornwall)に■1個；	プレスコット(Prescott)に■1個；	アーマストバーグ(Amherstburg)に■1個、■1個、■1個；

**使用カード：**各プレイヤーは以下に挙げられたカードでデッキを作り、このデッキをシャッフルして、その後、上から3枚のカードをドローします。

アメリカ正規軍：01、03、05、06、09、11。	アメリカ民兵隊：01、03、04、05、09、12。	
イギリス正規軍：03、04、05、07、10、12。	カナダ民兵隊：03、04、05、07、10、12。	アメリカ先住民：02、04、05、07、09、10。

**最初のラウンド：**第1ラウンドにラウンド・マーカー駒を置きます。

**最初のターン：**すべてのターン・キューブをドロー・バッグに入れ、ランダムに1個をドローして、第1ターンのマスに置きます。この〈派閥〉が最初にプレイします。

**ゲームの終了：**第2ラウンドの終了時に、ゲームは終了し、マップ上にもっとも多く支配マーカーを置いている陣営が勝利します。「入門シナリオ」は〈停戦〉カードを使用せず、「完全キャンペーン・シナリオ」のゲームの終了条件を使用しません。



色を塗られた大きな四角は、マップに印刷されているユニットに加え、セットアップ時に配置する追加のユニットを表しています。

## 1813 シナリオ・セットアップ

このシナリオは第3ラウンドから始まり、〈派閥〉はすでに戦争の只中にいます。

**史実の説明：**1813年春に至るまで、激しい戦闘が国境の両側で行われ、この戦争はほぼ一年にわたり繰り返されてきました。アメリカ人たちはこれが簡単な侵略に終わらないことを理解しました。ウィリアム・ハル将軍の指揮のもと、アメリカの北西軍はデトロイト砦で敗戦を喫し、ミシガン準州全域をイギリスに明け渡しました。さらに、幾度かナイアガラへ侵攻しましたが、それも失敗しました。挫折することなく、アメリカ軍はカナダへの第二次侵攻のために結集しました。ウィリアム・ハリソンは西部に軍を集め、ミシガンを再奪取し、イギリス領へ進軍する準備を整えました。アッパー・カナダの首都であるヨーク（現在のトロント）は、サケツ・ハーバーから来た兵士の手で略奪され、燃やされました。ナイアガラ半島では、アメリカ兵はジョージ砦を最終的に攻略し、その後ストーン・クリークへ進軍しました。ローワー・カナダでのアメリカの計画はうまく進行し、モントリオールへの二方面攻撃に焦点を合わせました。戦争は山場に達し、両陣営とも是が非でも自分たちの領土を維持しようとしています。予想外の抵抗にあったアメリカ軍は、リソースを限界まで費やさなくてはならず、イギリスは北アメリカへの進出を維持しようと悪戦苦闘しています。「1813年シナリオ」が始まるのはこのような時期です…。

**初期配置ユニット：**以下に書かれた初期配置ユニットをマップ上のエリアに配置します。初期配置ユニットは、色を塗られた大きな四角でマップにも示されています。実際のマップに印刷されているユニットは配置しません。

### アメリカ陣営：

ヤングスタウン(Youngstown)に■1個、□1個；  
エリー(Erie)に■1個、□1個；  
バッファロー(Buffalo)に■2個、□2個；  
オスウェゴ(Oswego)に■2個、□2個；  
ユーティカ(Utica)に□2個；  
タイコンデロガ砦(Ft. Ticonderoga)に■3個、□2個；

メイグズ砦(Ft. Meigs)に■4個、□5個；  
ピッツバーグ(Pittsburgh)に■1個、□2個；  
ジョージ砦(Ft. George)に■2個、□2個；  
ヨーク(York)に■2個、□2個；  
サケツ・ハーバー(Sacket's Harbor)に■2個、□1個；  
オールバニ(Albany)に■1個、□1個；  
プラッツバーグ(Plattsburg)に□2個；

メイグズ砦(Ft. Meigs)の南に■3個、□2個；  
フランクリン(Franklin)に■1個、□1個；  
ナイアガラ砦(Ft. Niagara)に■1個、□2個；  
ウィリアムズバーグ(Williamsburg)に□2個；  
ローム(Rome)に■2個、□2個；  
コードウェル(Caldwell)に■1個、□1個；

### イギリス陣営

モントリオール(Montreal)に■1個、■1個；  
オグゼンズバーグ(Ogdensburg)に■2個、■1個；  
スミズ・クリーク(Smith's Creek)に■2個；  
ドーバー(Dover)に■2個；  
モレイビアンタウン(Moraviantown)に■1個、■1個；  
デトロイト(Detroit)に■1個、■2個；  
クィンストン(Queenston)/エリー砦(Ft. Erie)に■2個、■1個、■2個；

シャンブリ(Chambly)に■2個；  
モントリオール(Montreal)西に■1個、■1個；  
プレスコット(Prescott)に■1個、■1個；  
六部族連邦(Six Nations)に■2個、■4個；  
オクスフォード(Oxford)に■2個；  
モレイビアンタウン(Moraviantown)の北に■2個；  
ダundas(Dundas)に■1個、■2個、■1個；

ラコール(Lacolle)に■1個、■2個；  
コーンウォール(Cornwall)に■1個、■1個；  
キングストン(Kingston)に■1個、■1個；  
六部族連邦(Six Nations)の北に■2個；  
ロンドン(London)に■2個；  
アマストバーグ(Amherstburg)に■2個、■2個、■1個；  
フレンチタウン(Frenchtown)に■1個、■2個；

**使用カード：**各〈派閥〉は以下に書かれたカードを除く全カードを使用してデッキを作ります。その後、各デッキをシャッフルし、各プレイヤーは自分のデッキの上から3枚のカードをドローします。 **アメリカ正規軍：**-01、-03、-09。 **アメリカ民兵隊：**-01、-07、-11。

**イギリス正規軍：**-03、-07、-09、-12。

**カナダ民兵隊：**-03、-07、-11。

**アメリカ先住民：**-02、-07、-11。

**最初のターン：**すべてのターン・キューブをドロー・バッグに入れ、ランダムに1個をドローして、第1ターンのマスに置きます。この〈派閥〉が最初にプレイします。

**最初のラウンド：**第3ラウンドにラウンド・マーカー駒を置きます。

**ゲームの終了：**第3ラウンドの終了時、および、それ以降のラウンドの終了時のたびに、ゲームの終了条件を確認します。一方あるいは両方の同盟軍のすべての〈停戦〉カードがプレイされたなら、ゲームは終了します。マップ上にもっとも多く支配マーカーを置いている陣営が勝利します(4.0)。





## 史実の概要：米英戦争 1812-1815

米英戦争（1812年戦争）は、アメリカの第二次独立戦争、忘れられた戦い、勝者なき戦争と呼ばれてきました。この戦争は、北アメリカの歴史の中でも複雑かつ大変面白い出来事であり、二つの国家の運命を定めました。2012年には、二百周年記念祭でカナダと合衆国間の200年の平和を祝うことでしょう。

### 戦争の原因

この戦争の原因は複雑だったため、今日に至っても議論を呼んでいます。当時のアメリカ人の全員が戦争を支持していたわけではなく、合衆国の一部の地域では、ほかの地域とは違うもっと重要な問題を抱えているところもありました。加えて、大衆の議論は、実際に起こっている事実よりも、むしろ関心を煽ることを目的とした新聞記事や怒りをかき立てようとする演説に左右されていました。最終的に、数多の要因が戦争へと向かう決断をある程度後押ししました。

**船員の権利**—1799年以來、イギリスはナポレオン・ボナパルトに対する戦争に巻き込まれてきました。戦争を行うため、イギリスは常に英国海軍に新兵を必要としていました。本人の意思に反して兵役を強いる強制徴募は、その解決策でした。イギリスの港にいる人を徴兵するとともに、イギリスは中立であるアメリカ船籍の船を停船させ、イギリス臣民や脱走兵と思われるものを全員捕らえました。数多くの暴挙が行われ、そのひとつが悪名高いチェサピーク事件でした。1807年6月、アメリカのフリーゲート艦がバージニア沖でHMレパードによる砲撃を受けました。イギリスの士官は乗船しての英国海軍の脱走兵の捜索を要求しました。チェサピークが拒否すると、レパードは射撃を開始し、3人を殺害し、16人を負傷させました。4人が連行され拘留されましたが、そのうちの3人は強制的に兵役につかされた英国海軍の脱走兵でした。4人目のイギリス臣民は脱走の罪で絞首刑に処せられ、アメリカ人の1人はハリファックスの刑務所で死亡しました。1811年11月には、賠償金の支払いと生存しているアメリカ人の返還が手配されることで、外交上は合意に達したのですが、それでも、激怒したアメリカ人たちはイギリスの行為に声高に抗議の声をあげ、イギリスの尊大さとアメリカ人の権利の侵害の象徴として、チェサピーク事件に関心を向けました。



**自由貿易**—経済問題も戦争を後押ししました。イギリスとフランスの両国が中立国籍の船舶に対してさまざまな制裁措置を加え、互いに相手が必要とする補給物資を奪おうとしていました。このせいで、アメリカ人のヨーロッパとの貿易は、より困難になり、費用もかさみました。フランスとその同盟国と貿易する中立国籍の船舶に制限を加えたり、それを足止めしたりすることが目的の一連の法令をイギリスが施行し、合衆国の実業家と政治家はそういったイギリスの枢密院令に異を唱えました。

イギリスとフランスのいずれの陣営もアメリカの船とその積荷を捕獲する言い訳に自国の法を利用したことで、両国が施行したそれ以外の制限もまた、アメリカの利益を削ぎました。戦争に至るまでの9年間で、約1,700隻の船舶が拿捕されました。およそ半数はフランスとその同盟国により奪われたのですが、もっとも関心を引き、戦争に賛同する意見をかき立てたのは、イギリスによる拿捕でした。皮肉なことに、イギリスが宣戦布告を耳にする前、1812年6月23日に枢密院令は撤回されました。その知らせは8月13日になるまでワシントンに届くことはありませんでした。

**先住民との関係**—特に旧北西部（オハイオ、イリノイ、ミシガン、インディアナ、そしてウィスコンシン）にあるさまざまなインディアンの部族が所有する地域へと、入植者が入っていったとき、入植者は当時結ばれていた協定を無視し、後先考えずに先住民を攻撃しました。それと同じくらい頻繁に、先住民たちも報復を行いました。

独立戦争とイギリスと同盟していた先住民の略奪行為を思い起こし、イギリスが武器と弾薬を提供して、先住民に白人の入植者たちを攻撃するようそそのかしていると、アメリカ人たちはイギリスを非難しました。事実、イギリスは先住民たちと緊密な関係を維持し、交易を行い、武器と弾薬を提供していました。しかし、彼らは合衆国との全面戦争を望んでおらず、可能なら争いを平和裡に解決するよう勧めていました。しかしながら、そのことで、イギリスの保有する領土に入植者が入ってくるのを阻止するために、イギリスが先住民の反合衆国感情をうまく操るのをやめるわけでもありませんでした。アメリカ独立戦争以来イギリスが抱えてきた目的のひとつは、カナダ南西の国境線に先住民の独立領を作り出すことでした。これが実現すれば、そこがアメリカ人に対する緩衝領域として働いてくれるはずでした。

両陣営ともによく忘れてしまっていたのは、たいていの先住民はいずれの国の国民とも自分たちのことを考えておらず、自分たちは独自の権利を有する国家であり、独自の文化、内部対立、そして政治指針を持っていると考えていた点です。この戦争が始まる何年前か前、何十年ものあいだ続く約束の不履行と白人の侵食に対応して、ショーニー族の予言者テンスクワタワと兄である戦士のテカムセは、さまざまな部族を統合し、伝統的な流儀に回帰するように説得する活動を始めました。その結果生じた不穏な状況は、辺境の入植者に対する先住民の襲撃へとつながり、その後、1811年11月のティッペカヌーの戦いを引き起こしました。未来の大統領ヘンリー・ハリソンがその戦いで勝利を収め、プロフェッツタウン [インディアナのラファイエット近郊] を破壊したことで、国境での支配力が蝕まれ、追い込まれたテカムセは米英戦争でイギリスとより密接な同盟関係を結ぶことになりました。



**土地所有欲**—アメリカの人口増加に伴い、土地の必要性が増大しました。先住民が所有する西部の土地に目を向けるのはさておき、アメリカ人は北に関心を持ちました。アメリカ独立戦争ののち、アッパー・カナダ [オンタリオ] の初代副総督ジョン・グレイブス・シムコーは、安くて豊かな土地を約束して、この州に多くのアメリカ人を呼び込みました。この結果として、独立戦争後の英国王党派の移住はもとより、1812年のアッパー・カナダの人口の30パーセントほどはアメリカ生まれでした。「明白なる使命（マニフェスト・デスティニー）」という用語はまだ使用されていませんでしたが、アメリカ人の多くは北アメリカ大陸全土を占有する使命を負っていると信じていました。歴史家たちは土地所有欲だけが戦争へと導いたのかどうか議論していますが、それは政治家とジャーナリストが大衆を焚きつけるのに利用した一因ではありました。

**政治**—政府を支配していた共和主義者は、連邦主義者はイギリスに好意的すぎるとしばしば非難していました。彼らは戦争を自分の政敵を攻撃する手段と考えていました。また、地元の利益も一翼を担っていました。たいていの共和主義者は南部と西部の出身であり、この地域には戦争のためにかなりの支援が行われました。逆

に、連邦主義者は北部と東部で強い影響力を持ち、たいてい戦争に反対していました。

議題が投票になったときには、政策方針に沿って決定が下され、共和主義者の86パーセントが戦争支持に投票し、連邦主義者の100パーセントが戦争反対に投票していました。共和主義者が過半数を占めていたので、下院と上院で61パーセントが投票しただけで、戦争支持の決定が下されました。

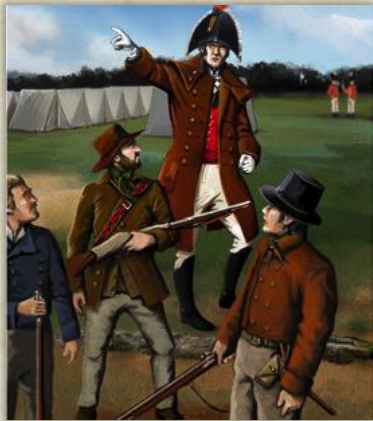
### 戦争の始まり

宣戦布告が行われたとき、イギリス陸軍と海軍の両方もが、ナポレオンとその同盟国と戦闘を行っていました。この点が有利に働く、とアメリカ人たちは信じていました。カナダを攻撃することで、さらなる領土を勝ち取るとともに、船員の権利や自由貿易といった問題について、イギリスとの交渉を有利に進める公算が高かったのです。前大統領トーマス・ジャファースンの有名な発言にあったように、カナダは「単に進軍するだけの問題」でした。そもそも、750万人いたアメリカの人口は、イギリスの北アメリカでの人口の15倍にも達していました。

陸軍の戦いの多くが行われたアッパー・カナダでは、人口は80,000人未満であり、そのうち27,000人はアメリカ生まれで、セントローレンス川と五大湖の北岸沿いに、村落は延々と連なって広がっていました。道は悪く、海軍による防衛も最適とは言いがたく、イギリス正規軍は限界まで展開し、民兵隊で十分な訓練を受けている者はほとんどいませんでした。開戦直後は、多くの必需品を輸入しなくてはならなかったため（顕著だったのは、肉を保存するために必要だった塩です）、食糧不足の懸念がありました。さらに、政府への不満が蔓延していて、喜んで武器を取って、昔の国とともに戦うと思われていた最近やってきたアメリカ人たちが存在していたので、ジェファースンの予測は正しいように思われました。

さらに問題を複雑にしたのは、有名なのはグランド川の六部族連邦ですが、一部のアメリカ先住民のグループはイギリス系カナダ人の言い分を支援することを躊躇していました。独立戦争中にイギリスとの同盟をしたせいで合衆国に土地を奪われたのち、彼らはオンタリオ南部に定住しました。土地をめぐる言い争いが継続しており、合衆国でまだ生活している親戚に対して戦うのも気が進まず、アメリカが勝利したら再び家を失うのではないかと恐れ、さらに政治派閥の問題もあり、彼らは最初戦争に干渉しませんでした。

イギリスのおもな焦点はヨーロッパでナポレオンを倒すことであったため、彼らの最初の戦略はアメリカ軍から自分たちの領土を守ることになりました。そのため、アメリカ人は攻撃的になる必要がありました。戦争の前には、包括的な戦略が明確に示されていませんでした。さらに、共和党主義者は、戦争へと至るまでの何年かのあいだに、国の借金を清算するため、かなり軍備を削減してしまっていました。多数の船が予備役に入っていました。海軍は妥当な規模を保っていて、経験豊富な水兵たちはアフリカ沖での海賊対策や1797年から1801年のあいだにフランスとの海戦を経験していました。陸軍の組織は貧弱で、たいてい、独立戦争で戦った年老いた士官や政治的な理由で任官された者たちが指揮をとっていました。多くのアメリカ人から勝利の望みを託されていた民兵隊は、訓練は不十分で、規律もあまり守られていませんでした。



### 1812年

第一期の軍事行動は海上においていくつか顕著な成功をもたらしました。アメリカの私掠船は継続的にイギリスの船舶を悩ませ、海

軍は多数の海戦で勝利を収めました。8月には、のちにオールド・アイアンサイズの愛称で呼ばれるようになったコンスティチューションが、ボストンの東750マイルでイギリス船ゲリエールを打ち倒しました。

陸上での軍事行動はそれほどうまくは運びませんでした。ウィリム・ハルは7月12日にアッパー・カナダの西端へと侵入し、入植者たちに家で大人しくしていることを勧める声明を発し、先住民の戦士とともに戦う者は誰であれ処刑すると脅しました。アッパー・カナダの軍の司令官であり、その州の副総督でもあったアイザック・ブロック少将は、独断で声明を出して返答し、ハルをカナダから追い出す計画を立てました。

ハルがカナダへと侵入した4日後、イギリス・カナダ連合軍の兵士、先住民の戦士、そして毛皮商人たちが、ミシガン湖とヒューロン湖の狭い海路にある戦略的に重要な駐屯地であったミシマキノ島へと、闇夜に隠れて大砲を移設しました。次の日には、彼らはマキノ一帯を降伏させました。砦の指揮官であったポーター・ハンクスはまだ合衆国が戦争に入ったとの報せを受けていませんでした。

ハルがこの降伏の報せを受け取り、北西部の部族がアメリカ人の入植者と自分の部隊を攻撃するだろうと結論を下しました。ハルは自分の部隊に国境線を越えて退却させ、ディアボーン砦[シカゴ]を放棄するよう命令しました。8月中旬、アイザック・ブロック麾下の部隊がデトロイト川の東岸に到達し、大砲を設置しました。



デトロイト砦に砲撃を加えたのち、攻撃の最中に、ブロックは、ハルがテカムセと六部族連邦のジョン・ノートンが率いる戦士たちを含む先住民の同盟軍を制御できないだろうと、ハルを説得しました。ハルは降伏しました。

ほとんど流血なしにこの2つの勝利を手にしたことで、アッパー・カナダでの士気は向上し、さらに多くの先住民の戦士たちの参戦を促しました。先住民たちは10月に行われたクィーンストン・ハイツの戦いで重要な役割を果たしました。前任士官の対立とカナダ地域への侵入のニューヨーク民兵隊の拒絶があったため、アメリカの侵略は瓦解していました。軍事行動の第一期が終了したとき、カナダへの侵略はアメリカ人が望んだほどには進んでおらず、戦争終結からは程遠い状況でした。

### 1813年

1813年1月には、恐ろしい出来事が起こりました。ハルが昨年明け渡したミシガン準州へと派遣されたアメリカの兵士たちは、フレンチタウン[モンロー]で敗北しました。この戦いのあと、60名以上のアメリカ軍の戦争捕虜がイギリスと同盟していた先住民に虐殺されました。死者の多くはケンタッキー出身者で、「レーズン川を忘れるな」が今後の戦いで召集のスローガンとなりました。2月初めには、イギリス海軍がチェサピーク湾とデラウェア湾を封鎖し、徐々にアメリカ沿岸全域での巡視を拡大していきました。



春が近づくとつれ、合衆国は五大湖におけるイギリスの主要な海軍基地であったキングストンへの攻撃準備を整えました。その地の海軍基地の戦力に関する報告が誇張されていたことに加え、舞台裏での政治的な論争のせいで、攻略目標はアップパー・カナダの首都であるヨーク〔トロント〕へと変更されました。主要な目的のひとつは、その地に係留されていたイギリスの二隻の船を奪取することでしたが、イギリス軍の撤退時に船は燃やされてしまいました。アメリカ軍は1週間のあいだこの町を占拠し、公共の建物を焼き討ちし、個人所有の住居を占有して、略奪しました。

この時点で、「造船戦争」が本格化しました。海軍力が戦争の帰結に及ぼす重要性を理解し、両陣営ともに新たなより大きな船舶を建造し、そのあいだにも、敵軍の船舶を捕獲し、破壊していました。五大湖における合衆国の海軍司令部があったサケッツ・ハーバーは5月にイギリスによる攻撃を受けましたが、アメリカ軍はその撃退に成功しました。

合衆国はオハイオのメイグズ砦における2回の包囲戦をうまくしのぎました。ですが、ここでもアメリカ人の捕虜の一部が先住民に虐殺されました。そして、ナイアガラ地域では、ジョージ砦の攻略とナイアガラ半島の占領がなされ、重要な進展を見せました。6月初めには、アメリカ兵は西部ではストーンリー・クリークまで進軍しましたが、混乱した夜戦ののち押し返されてしまいました。

その戦いの結果、イギリス軍に入隊していたアイルランド人であるジェームズ・フィッツギボン大尉は、ナイアガラ半島にいるアメリカ軍を悩ますためエリート部隊を作る許可を求め、承認されました。チャールズ・G・ポアストラ大佐麾下の500名の兵士にイギリス軍の司令部を根絶やしにするための任務が与えられましたが、フィッツギボンのグリーン・タイガー隊は彼らを完膚なきまで叩きのめしました。独立革命中アメリカ人の愛国派とともに戦った父を持つ37歳のローラ・セコールは、アメリカのこの計画を

耳にし、32キロメートルを歩いて、フィッツギボンに警告を伝えました。彼はすでにこの攻撃の計画を知っていたのかもしれませんが、ローラは最終的に米英戦争におけるもっとも有名なカナダ人のひとりとなりました。あとでわかったことですが、最初、ポアストラとその部下を倒したことで、フィッツギボンが賞賛されましたが、この戦闘を行ったのは実際にはアップパー・カナダとローワー・カナダの先住民の部隊でした。



1813年のアメリカ軍のもっとも際立った勝利として、オリバー・ハザード・ペリー准将がブット・イン・ベイでロバート・ヘリオット・パークレイ中佐が指揮するイギリス船に勝利しました。イギリスは六隻の艦船を失い、41名が死亡し、94人が負傷しました。結果、合衆国はアップパー・カナダの南西部を支配しました。エリー湖の湖上戦の結果、六部族連邦はグラント川沿いにある自分たちの土地へと逃亡し、現在のハミルトン近郊のバーリントン湾にあるイギリス軍司令部の近くに避難しました。一方で、イギリス軍はこの地域を放棄することを計画し、キングストンへと退却しました。

続いて10月には、テムズ川の戦いが起こり、アメリカが勝利し、その戦いでショーニー族の指導者であるテカムセは殺されました。さらに遠くの東部では、アメリカ軍がモンリオールと近郊の地域を奪取しようと二方面から攻撃を仕掛けましたが、ローワー・カナダのシャトーゲートとアップパー・カナダのクライスラー農園で撃退されました。

12月には、アメリカ兵がナイアガラ川を渡って撤退の準備を進めているとき、ニューアーク村〔ナイアガラオンザレイク〕が燃やされました。たいていの戦える者たちは戦争捕虜になっているか、現在も軍で働いていたため、村の住人は女子供と老人でした。この行為は国境の両側で非難され、その月の後半には、報復として、イギリス兵がレイストン、ヤングスタウン、マンチェスター、バッファロー、そして、ニューヨークのブラックロックを燃やしました。

## 1814年

1814年が始まる時には、ヨーロッパでの戦争は終結に向かっていました。エリー湖とアップパー・カナダの西部地域を支配しているという有利な状況を利用して、アメリカはマキノーを再奪取する計画を立てました。彼らは7月には島に到達しましたが、成功しませんでした。

3月には、アメリカ兵はモンリオールに進軍しましたが、アメリカの国境の少し北にあるラコールで足止めされました。その月に、ナポレオン・ボナパルトは退位し、イギリスは北アメリカでの戦争によりしっかりと集中できるようになりました。4月には、戦闘で鍛えられた兵士たちが海を渡ろうとしていました。



一方で、アップパー・カナダ西部では、軍事施設以外が攻撃されました。5月には、エリー湖の北岸からその奥にかけてあるいくつかの集落が燃やされました。

ナイアガラでは、アメリカがエリー砦を占領し、その後、7月5日にイギリスを相手にチップワの戦いを行いました。その後起こった血塗られた戦いの中で、ジャコブ・ブラウンとウィンフィールド・スコットの両将軍がフィニアス・リアル将軍指揮下の2,000人のイギリス人とカナダ人を倒しました。リアル将軍はアメリカ軍の一部がまだエリー砦の攻略を行なっていると思っていました。その月の後半には、2つの軍は暑い7月の夜にランディーズ・レーンで衝突しました。3500人のイギリス軍と2800人のアメリカ軍とのあいだの戦いは、激しく行われましたが、混乱が著しく、決着がつきませんでした。しかし、両陣営ともに勝利したと主張しました。

その夏、イギリス兵は合衆国首都へと進軍し、8月14日にはワシントン近くに上陸し、首都へと徐々に進軍していきました。8月25日に到着したときには、都市のほとんどが放棄されていて、イギリスはホワイトハウスを含め公共の建物を焼き討ちにしました。1813年4月のヨークの焼き討ちに対する正当な報復だと主張していましたが、その行為は広く非難されました。

続いて9月には、ボルチモアに対して攻撃が行われました。マクヘンリー砦への砲撃の際、フランシス・スコット・キーは砦で翻る特大のアメリカ国旗を目撃し、最終的に「星の煌く旗」となった言葉を書き留めました。深刻な損害を与えることができるほどには接近できず、イギリスは最終的にボルチモア港から撤退しました。

一方、カナダ総督兼将軍であったジョージ・プレボスト卿は、戦場での戦いよりも外交をはるかに好んでいましたが、シャンプレーン湖へと進軍しました。彼の計画はニューヨークのブラッツバーグを獲ることでしたが、シャンプレーン湖で行われたアメリカとイギリスの艦隊の戦いはアメリカ軍の勝利に終わり、プレボストは撤退しました。



その秋、エリー砦のアメリカ軍はさらに領土を獲得することを目的に北へと進軍しました。彼らはクックスミルズ〔ウェランド〕にいたイギリス兵と衝突しました。アメリカはイギリスを撤退させ、補給物資を奪いましたが、イギリスがオンタリオ湖を支配したとの報せを受け、勝利を強固なものとするのができませんでした。

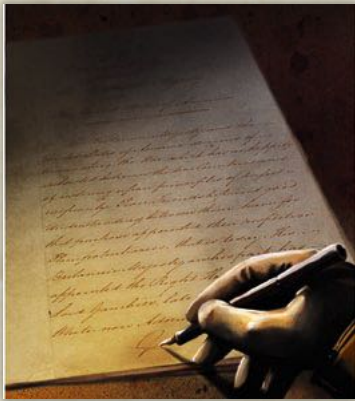
西部からは、1,500人のアメリカ兵がダンカン・マッカーサーに率いられアッ

パー・カナダを掃討し、火を放ち、略奪を行いました。彼らの目的はナイアガラ半島にいる部隊を強化することでしたが、グランド川に引き返していきました。続いて、マルコムズミルズ [オークランド] で短期間の小競り合いが起こり、そのとき、ノーフォーク民兵隊と正規軍は、カナダでの最後の地上戦となることが証明されることになるこの戦いで、マッカーサーの部隊にすぐに敗れてしまいました。

合衆国の南部では、この年の残りのあいだも戦闘が継続しましたが、ヨーロッパで和平交渉が進められ、この戦争は終結へと向かい出しました。

### 和平交渉

この戦争を終結させようとする最初の試みは、1812年8月に行われました。ジョージ・プレボスト卿とアメリカの司令官ヘンリー・ディアボーンはつかの間の停戦を取り決め、枢密院令の撤回を検討する時間を作り出しました。この停戦は8月9日から9月8日まで続きました。その月に、ロシア皇帝アレクサンドル一世が和平交渉の仲介をしましたが、真剣に検討されることはありませんでした。1814年1月になって、合衆国とイギリスは代表者を派遣し、直接会合を行うことに同意しました。和平交渉はその年の8月に当時はオランダの一部であったガンで始まり、両陣営ともさまざまな譲渡を試みましたが、クリスマスイブにガン条約が調印されたとき、その核心は、戦争前の状況 (Status quo ante bellum) への回復でした。



公式の報告書によれば、この戦争では、アメリカの損耗人員の数は11,300人であり、イギリスとカナダは8,600人が死亡、負傷、行方不明になったとされています。実際のところ、損害はしばしば少なめに報告され、さらに、一般人を含め、戦争中に被った病気や辛苦の結果として死亡したり、癒えることない障害を負ったりした人がどれだけいるかを正確に見積もることは不可能だったため、損耗人員数はおそらくもっと多いと思われる。

### ニューオリンズの戦い

ガン条約は1814年12月24日に調印されましたが、両陣営が条約を承認するまでは、効力を発揮しませんでした。条約の詳細が合衆国に届く前、イギリスとアメリカの部隊が1815年1月8日にニューオリンズの戦いで衝突しました。その戦いではアメリカ軍が大勝利を収め、これがこの戦争の最後の大きな戦いとなりました。

*Cheryl MacDonald* による史実の概要

より詳しく知るためにお勧めする書籍：

Benn, Carl; *The Iroquois in the War of 1812*, 1998.

Osprey Publishing; *The War of 1812*, 2002.

Hickey, Donald; *The War of 1812: A Forgotten Conflict*, 1989. University of Illinois Press; *Don't Give Up the Ship: Myths of the War of 1812*, 2006.

Sheppard, George; *Plunder, Profit, and Paroles: A Social History of the War of 1812 in Upper Canada*, 1994.

Taylor, Alan; *The Civil War of 1812: American Citizens, British Subjects, Irish Rebels and Indian Allies*, 2010

Zuehlke, Mark; *For Honour's Sake: The War of 1812 and the Brokering of an Uneasy Peace*, 2006.

Game Design: **Beau Beckett and Jeph Stahl**

Game Editor: **Uwe Eickert**

Artwork and Graphic Design: **Jarek Nocon**

Box Cover Art: **Steven Paschal** - [www.stephenpaschal.com](http://www.stephenpaschal.com)

Historical Overview: **Cheryl MacDonald** - [www.heronwoodent.ca](http://www.heronwoodent.ca)

Rules Review and Editing: **Kai von der Aa, Brian Bennett, Jacob Cassens, Steven Duke, Kirsten Eickert, Carlos Ferreira, Burkhard Hannig, Michael Koznarsky, Michael Marantette, Thierry Matray, Stasn Myszak, James Palmer, Wojciech Pawlus, Jack Stalica, Kevan Sumner, Michael Vinarcik.**

Play Testing: **Alice Beckett, Garner Beckett, Edith Bouchard, Dominic Crapuchettes, Greg Daigle, Mary Dunn, Micah Fuller, Mathew Gibson, Mark Goadrich, Brian Gasbarini, Kory Heath, James Kyle, Rob Leveille, Justin Love, Brett Myers, Nathan Radke, Steve Robinson, Trevor Sales, Brad Schott, Scott Tomlinson, Jeff Vienneau.**

1812 - The Invasion of Canada AYG 5318  
Copyright © 2011 Academy Games, Inc.  
Helena, Ohio USA 419-307-2115  
[www.Academy-Games.com](http://www.Academy-Games.com)

