

The Battle of Lobositz, October 1, 1756

これは、オーストリアとプロシアの間で繰り広げられた7年戦争に於ける最初の野戦である。オーストリアの Marie Therese が、彼を攻撃するために諸国を糾合していることが、Frederick the Great(プロシアの Friedrich II)に明らかになったとき、彼は先手を打つことを決意した。彼は Saxony を襲い、その軍を畏にかけて、それを連合から奪った。ブラウン將軍の下、オーストリア軍は、プロシア軍を追い払って、ザクセン人を救い出すために Saxony に急行した。2つの軍は Lobositz で相対した。

・スタック

各ヘクスにはユニットを1つだけ持つことができる。

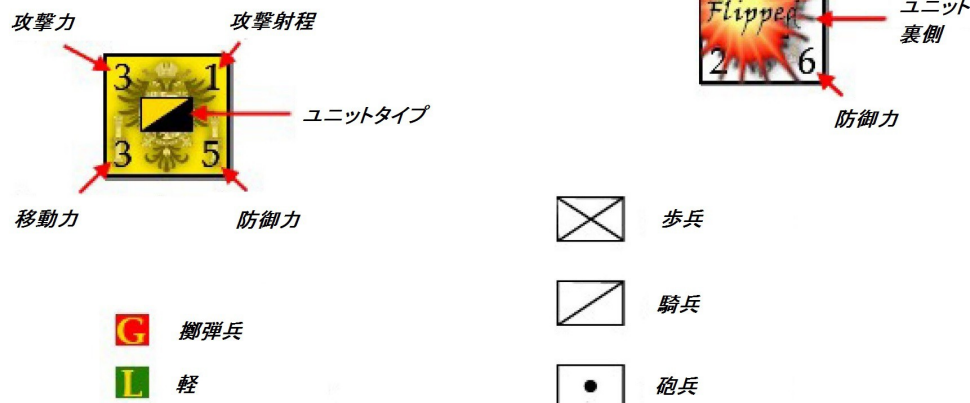
・ヒストリカルセットアップ

ユニットは、それらの部隊タイプ(騎兵、歩兵、砲兵、軽歩兵、軽騎兵)にマッチするシンボル上に置かれる。オーストリア軍ユニットは黄色のシンボル上、プロシア軍ユニットは黒色のシンボル上に置かれる。オーストリア軍を先に配置する。プロシア軍は先に移動する。擲弾兵ユニットは、どんな歩兵シンボルにでも置くことができる。

・フリーセットアップ

2つの陣営は、一度に1つのユニットを置くことを交替で行う。オーストリア軍から始める。オーストリア軍ユニットは黄色のシンボル上、プロシア軍ユニットは黒色のシンボル文字上に置かれる。ユニットのタイプをシンボルにマッチさせる必要はない。

カウンター解説



・地形

それらがオプションの道路移動を使わない限り、それらが町、森または沼地ヘクスに進入したなら、ユニットは停止しなければならない。騎兵ユニットは、町、森または沼地ヘクスから敵ユニットを攻撃することができない。町、丘と森ヘクスは、視線をブロックして、ユニットの防御値に2を加える。町と森ヘクスのユニットが裏返されても、退却する必要はない。野戦陣地は、移動または視線に影響を及ぼさない。但し、それらはユニットの防御値に1を加える。ユニットは、稜線を横切った後に、停止しなければならない(上る/下る)。低い高度から稜線を越えて攻撃されたユニットは、その防御値に1を加える。

・地形の解説とゲームマップ

(別紙参照)

・ターンの順番

両陣営は交互に行う。プロシア軍のターンから始める。プレイヤーは、自身のターンに関して、最高3つのユニットを最初に移動させることができる。それから、最高2つのユニットで攻撃することができる。1より大きい射程値を持つユニットは、移動の後に攻撃することができない。裏返されたユニットは、移動も攻撃もすることはできない。プレイヤーのターン終了後、裏返されていたユニットが敵の支配地域にいないければ、どれでも活発な側へ反すことができる。

・移動

ユニットはヘクスにより移動を進める。ユニットは、別のユニット上で自身の移動を終えることはできない。自陣営のユニットを通過して移動することができる。但し、敵ユニットは不可。ユニットの周りの6つのヘクスは、その支配地域である。裏返されたユニットは、支配地域を持たない。ユニットは、敵支配地域に進入するとき、停止しなければならない。ユニットは、1ターン中、支配地域ヘクスの1つから、もう1つへ移動することはできない。

・攻撃

防御側ユニットは、ヘクスで攻撃側の射程内になければならない。他のユニットは視線を遮断する。攻撃側ユニットが敵支配地域にあるなら、それは隣接した裏返されていない敵軍ユニットだけを攻撃することができる。2つのユニットが、同じターンに関して同じ目標を攻撃するなら、2つの戦闘力を1回のダイスロールに加えることができる。攻撃力と1d6のロールを合計して、それを防御側ユニットの防御力と比較する。攻撃力が防御力と同じか大きいなら、防御側ユニットは裏返される。そして可能なら、敵支配地域に入らないで敵から1ヘクス退却させる。防御側ユニットが、既に裏返されているなら除去される。攻撃力が防御力より2または大きいなら、防御側ユニットを除去する。敗れたユニットは、空のヘクスにだけ退却することができる。退却することができないユニットは除去される。防御側ユニットの退却または除去の後、放棄されたヘクスに隣接して、敵の支配地域がなく、射程1を超える1つの攻撃ユニットはヘクスに進入することができる。

・勝利条件

プロシア軍プレイヤーは、オーストリア軍プレイヤーターン終了時まで、裏返されていないユニットで Lobositz の両ヘクスを占めていたなら勝利する。オーストリア軍プレイヤーは、その状態を阻止することによって勝利する。

・特別シナリオルール

プロシア軍ターンの開始時に、プロシア軍ユニットが敵ユニットの攻撃射程内にない場合、可能なら少なくとも1つのプロシア軍ユニットは攻撃射程内に移動しなければならない。でなければプロシア軍はゲームに敗北する。

・追加オプションルール

1. 騎兵は町または森ヘクスを攻撃できない。
2. 道路縦隊移動 - 敵の支配地域に入らないで、道路の1本の絶え間なく続く列を辿るユニットは、通常より更に1ヘクス移動できる。このように移動しているユニットは、どんなタイプの地形でも停止する必要はない。
3. 軽歩兵ユニットは、どんな地形タイプ、正に支配領域でも停止する必要はない。
4. 火災 - 町にいたユニットが除去された如何なる場合でも d6 を振る。1、2 または 3 で町は燃え出す。次ターン以降の全期間、そこに火災カウンターを置く。ユニットは、まだ町に進入できるが、防御ボーナス+2 は受け取れない。その後のターンに関して、ゲームの残りの間、町に火災カウンターを置く。ユニットは町に進入できなくなる。そして、町にいる如何なるユニットでも退去しなければならないか、除去しなければならない。Lobositz の各ヘクスは別々に扱うこと。勝利条件に於いて、プロシア軍に占められる Lobositz のヘクスでの火災は重要である。
5. 濃霧 - 濃霧で隠蔽されていることを表すため、全てのユニットは裏返されてゲームを開始する。“裏返される”(混乱)状態を表す場合、カウンターを90度回転させること。ユニットは距離を置いて攻撃されない。敵ユニットが、その隣に移動するまで、ユニットは明らかにされないか攻撃されない。全てのユニットは第3ターン開始時に見えるようになる。

・Lobositz デザインノート

私の最初のゴールは、できるだけ“Hohenfriedberg”で使われるシステムに近い形を留めることであった。プロシア軍ユニットは、より速く発砲することができる場合があった。しかしオーストリア軍部隊は1/3程度規模が大きかった。そのため、歩兵の価値は評価しなかった。軽歩兵ユニットは有名なクロアチア兵を表している。その部隊のより高い防御力は、どんな利用できる遮蔽でも利用して、必要に応じて戦闘を避ける軽快な部隊の能力を反映している。私の最初のデザインである“Mollwitz”と比較して、このゲームには野戦陣地と稜線を導入している(そして、町の火災の設定)。ユニットは各々およそ2個旅団を表している。

2つの大きな丘には、有名な名前(Homolka と Lobosch)があるが、私は煩雑になることと町名の混同を避けるために、地図にそれらの名前を与えないことにした。“森”は、ブドウ園と石壁ならびに樹木を表している。プロシア軍は Lobositz に火をつけるべきであったが、私はプロシア軍プレイヤーが勝利への方策を燃やしてしまうのを妨げるため無作為の可能性とした。

・プレイヤーへのアドバイス

オーストリア軍:

あなたは、右翼を支えるために左翼からユニットを移動させなければならない。あなたは、正に居座ることができて防御することができる。しかし、プロシア軍が Lobositz を制するまでは余りに弱いので、あなたはプロシア軍ユニットを除去

するために反撃すべきである。丘にいる、あなたの軽歩兵で掩護させること。

プロシア軍:

注意深く組織的に行動すること。あなたの集中を自身のために効果的に使うこと。一撃でオーストリア軍の一部を損耗させること。この戦いは容易ではない。

Copyright c 2011 Christopher Salander.



Austrians and Prussians Cuirassiers at Lobositz

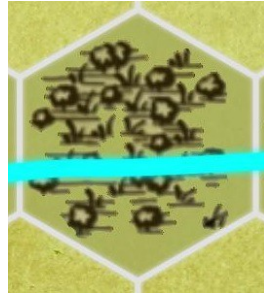
地形の解説



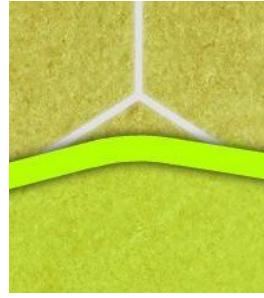
町



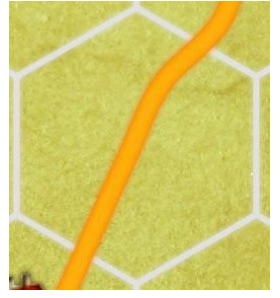
森



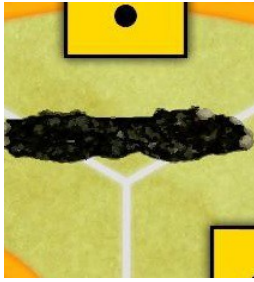
沼地



稜線



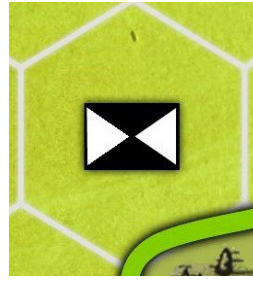
道路



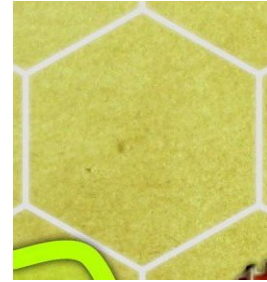
野戦陣地



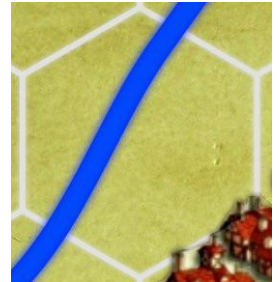
オーストリア軍
配置ヘクス



プロシア軍
配置ヘクス



(平地)



(Elbe 川)