

The Battle of Mollwitz, April 10, 1741

これはプロシア側が呼称する第一次シレジア戦争に於けるオーストリア軍とプロシア軍との最初の会戦である。オーストリア帝国は連続した危機の最中にあり、他の国々によって脅かされている間に、“フリードリヒ大王”(プロシアのフリードリヒ II 世)はオーストリアの州であったシレジアを占領した。オーストリア軍が反応した時、それらはフリードリヒとプロシアの間に軍を配置した。フリードリヒは吹雪の中でオーストリア軍に向きを変え接近した。彼は連絡線を再建するためにオーストリア軍を破らなければならなかった。

オーストリア軍は眠っていた。しかし、フリードリヒはオーストリア軍の指揮官であるナイペルクに、軍を目覚めさせ展開する時間を与えてしまった。開戦の直前に、オーストリアの軽騎兵はプロシア軍に突撃し蹂躪を行い彼らの後方に出た。フリードリヒは戦場から離脱した。戦闘は最も上級のプロシアの指揮者、シュヴェーリンによって行われた。プロシア軍が前進した時、左翼のオーストリア騎兵はプロシア軍右翼の周辺から打撃を加えた。突破口はプロシア歩兵によって何度も開けられたが、この時プロシア騎兵はオーストリア騎兵より明確に劣っていた。フリードリヒは右翼騎兵と点在した歩兵の事を知っていた。しかし、それはプロシアの右翼騎兵が戦場から逃亡するのを妨げなかった。プロシア歩兵は多数の方陣を形成してオーストリア騎兵を追出し、遂にオーストリア歩兵を打ち破った。

・スタック

各ヘクスに1ユニットだけしか配置できない。

・ヒストリカルセットアップ

ユニットは、それらの兵科(騎兵、歩兵、砲兵、軽歩兵、軽騎兵)と一致する文字上に置かれる。オーストリア軍ユニットは、中空の文字上に配置される(中空でない文字上にはプロシア軍ユニット)。オーストリア軍が最初に配置される。プロシア軍は最初に移動する。オーストリア軽騎兵ユニットは配置しない。擲弾兵ユニットは任意の「I」に置くことができる。

・フリーセットアップ

オーストリア軍から始めて、両陣営が順番に1ユニットずつ配置する。オーストリア軍ユニットは中空の文字上に置かれる。中空でない文字上にプロシア軍ユニット。ユニットの兵科と文字を一致させる必要はない。

・カウンターキー

シートにあるカウンターを参照。

・地形

もし、選択の道路移動を採用していなければ町、森あるいは湿地ヘクスに入る場合、ユニットは止まらなければならない。騎兵ユニットは町、森あるいは湿地ヘクスから敵ユニットを攻撃することができない。町および森は視線を遮断する。また、それらにいるユニットの防御力に2を加えることができる。町と森ヘクスにいるユニットは裏返されて退却する必要はない。

・ターンの手順

プロシア軍ターンから開始され両陣営が順番に行う。自軍ターンでプレイヤーは3ユニットまで最初に移動させることができる。その後、プレイヤーは2ユニットまでなら協同して攻撃が可能。1を超える射程値を備えた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できない。プレイヤーのターン終了時に、自軍の裏返されたユニットが敵の支配地域にいない場合、それらを活動的な面に戻すことができる。

・移動

ユニットは移動力まで移動することができる。ユニットは他のユニット上の移動を終了することはできない。自軍ユニットを通過して移動してもよい。但し、敵ユニットは不可。ユニットを囲む6つのヘクスは支配地域である。裏返されたユニットには支配地域は無い。ユニットは敵の支配地域に進入したら停止しなければならない。ユニットは、あるターンに支配地域ヘクスから他の支配地域ヘクスへ移動することはできない。

・攻撃

防御側ユニットは攻撃側の射程内のヘクスにいないといけない。他のユニットは視線を遮断する。攻撃側ユニットが敵の支配地域にいるなら、それは隣接した表側の敵ユニットだけを攻撃する。2つのユニットが同じユニットを同じターンに攻撃するのなら、それらは2戦闘力をダイス1個に加える。

攻撃力を合計しダイスを1個振る。それを敵の防御力と比べる。攻撃側合計が防御力以上なら、防御側ユニットは

裏返される。可能なら1ヘクス後退できるが、敵の支配地域内へは不可。既に防御側ユニットが裏返しなら除去される。攻撃側合計が2以上であれば防御側は除去される。敗北したユニットだけが満杯のヘクスに後退する場合がある。後退することができないユニットは除去される。防御側ユニットが後退あるいは除去された後に、1を超える射程を備えた1つの攻撃側ユニットを、隣接ヘクスから放棄されたヘクスへ前進させることができる。但し、敵支配地域は不可。

・勝利条件

地図上に相手陣営の裏返されていないユニットが2つだけになった場合、もう一方の陣営が勝利する。

・特別シナリオルール

もし、プロシア軍ターン開始時にプロシア軍ユニットが敵ユニットの攻撃範囲内にいない場合、少なくとも1つのプロシア軍ユニットを攻撃範囲内に移動させなければならない。そうしなければ、プロシア軍はゲームに敗北する。(プロシア軍は攻撃して分断し相手を苦しめなければならない)。

・追加選択ルール

1. 騎兵は町または森ヘクスを攻撃することができない。
2. 道路縦隊移動- ユニットが道路の実線に沿って敵支配地域に入らない場合、通常より1ヘクス余計に移動することができる。この方法で移動するユニットは何れかのタイプの地形で停止しなくともよい。
3. セットアップ中に既に配置されたオーストリア軍ユニットの隣りに、オーストリア軽騎兵ユニットを配置できる。
4. 軽歩兵ユニットは、どんな地形でも停止する必要はない。正に支配地域でも。
5. 吹雪- ゲーム開始時に全てのユニットは隠蔽状態を表す為に裏返される。「裏返す」(混乱)場合にはカウンターを90度の傾けること。ユニットは遠方からは攻撃されない。敵ユニットがその隣りに移動するまでユニットを明らかにし攻撃することはできない。全てのユニットは第3ターン開始時から見えるようになる。

・「Mollwitz」デザイナーノート

私の最初のゴールは可能なものとして Hohenfriedberg の中で使用されるシステムに近いものであった。プロシア軍ユニットは比較的速く射撃ができたが、オーストリア軍ユニットは1/3程度大きかった。従って、歩兵価値は変わらないものとした。ユニットは各々約1.5個旅団を表す。

軽歩兵ユニットは有名なクロアチア人部隊を表わしている。そのユニットの高い防御力は利用可能な遮蔽を利用し、かつ必要ならば戦闘を回避する軽快部隊の能力を反映している。プロシア軍騎兵の攻撃力は貧弱な実績を反映する為に2とした。

ハガキゲームに適合する値を見つけられなかったため、私はプレイすることをより簡単にする為のサイズにして地図を全1ページにした。私はカウンターに最も一般的な国籍色を採用した。私は地図とカウンターのために18世紀フォントを選んだ。私は図を描くことができなかった。従って、私はカウンターにNATOユニットシンボルを使用した。更に、私は灌木と農場で地図を飾るほどは熟練していない。しかし、私は戦いの間は地面が雪で覆われていたので白い地図が合理的であると思っている。

オーストリア軽騎兵は主な戦いに利用可能ではなかった。しかし、プレイヤーは軽騎兵が留まっていれば戦いが違った風に行われたかどうかを確かめたいと思うだろう。選択ルールは、私が合理的で面白かったと思ったが、オリジナルの「ハガキ」ルールになかったアイデアである。

・プレイヤーへのアドバイス

オーストリア: あなたの騎兵を歩兵で支援すること。さもないと、あなたの騎兵は歩兵と切り離されて各個撃破されてしまう。即ち、多くの打撃力ではない。フリーセットアップでは、あなたの砲兵を保護する為に処置をすること。

プロシア: あなたの異なる部隊を接近させ互いに支援できるよう混合すること。町または森を攻撃しないこと。

(カウンターキー)

attack factor: 攻撃力

attack range: 攻撃射程

movement factor: 移動力

defense factor: 防御力

unit type: ユニット兵科

G=grenadier: 擲弾兵

L=Light: 軽

(地形)

茶色の方形: 町

緑色の円・楕円: 森

川・草木の描写: 湿地

茶色の実線: 道路

中抜き文字: オーストリア軍配置ヘクス

中抜きで無い文字: プロシア軍配置ヘクス