

ハプスブルグ家の黄昏

目次

スタンダードルール

[1.0] イントロダクション

[2.0] 内容物

2.1 ルール

2.2 マップ

2.3 図表類

2.4 カウンター

2.5 規模

2.6 用語の定義

[3.0] プレイの手順

[4.0] 指揮統制

4.1 指揮状態

4.2 効果

4.3 指揮範囲

4.4 司令部の指揮状態

[5.0] ランダムイベント

[6.0] 支配地域

6.1 浸透戦術

6.2 退却

6.3 指揮

[7.0] スタック

[8.0] 移動

8.1 手順

8.2 制限

8.3 第2インパルスの移動

8.4 鉄道移動

[9.0] 戦闘

9.1 戦闘の解決

9.2 戦闘結果

9.3 退却

9.4 攻撃ユニット

9.5 防御ユニット

9.6 戦闘結果表

9.7 0 戦力ユニット

9.8 戦闘後前進

[10.0] 増援と補充

10.1 増援

10.2 補充

[11.0] 要塞

11.1 要塞への攻撃

[12.0] 塹壕

12.1 手順

12.2 塹壕内のユニット

[13.0] 特別ルール

13.1 戦場の霧

13.2 アルプスヘクス

13.3 山岳歩兵

13.4 軽歩兵

13.5 艦砲射撃

13.6 ガルダ(Garda)湖

13.7 イタリア軍の崩壊

13.8 毒ガス攻撃

13.9 攻勢第1ターン

シナリオ

[14.0] カポレット

[15.0] ピアヴェ

[16.0] ヴィットリオ・ヴェネト

Game Credits

Designer:Mike Bennighof

Developer:William Sariego

Playtesting:John Herrington,Tim Owens,Lori Tolson,Joe Wilkie

Battleship and Submarine Graphics:Mike Bennighof

Counters:Beth Queman

Rules layout:Callie Cummins

[1.0] イントロダクション

ハプスブルグ家の黄昏は第1次大戦最終年にイタリア北部で発生した数度の戦いを元にした2プレイヤー用のゲームである。3つのシナリオがあり、カポレット、ピアヴェ、ヴィットリオ・ヴェネトの戦いを扱っている。片方のプレイヤーはオーストリア(奥)軍、もう片方のプレイヤーは連合軍である。オーストリアプレイヤーはオーストリア=ハンガリー帝国の正規軍、landwehr, honved, domobrana, 帝国海軍ユニット、及びドイツ、バイエルンユニットのすべてを支配する。連合軍プレイヤーはフランス、イギリス、亡命チェコ人、イタリアのユニットすべてを支配する。

[2.0] 内容物

ハプスブルグ家の黄昏には22"×34"のマッピングシート1枚、280の四角い厚紙製カウンター及びこのルールが含まれている。プレイヤーは6面体サイコロ2つを調達する必要がある。

2.1 ルール

ルールは数字を振った段落にまとめられている。他項の参照や関連部分はこのようにカッコ書きされて記される:(2.21)。

2.2 マップ

マップはヘクスと呼ばれる六角形のエリアに分割されており、これはチェス盤のスクエアと同様に移動や戦闘を調整しており、各ヘクスのさし渡し6kmの規模で戦役の戦われた地域をカバーしている。

2.3 図表類

図表はゲームプレイの助けとなるようにマップ上に印刷されている。これには下記のものが含まれる。

- ・ 戦闘結果表 (CRT と略される): 戦闘

の解決に用いる。

- ・ 地形効果表 (TEC と略される): 移動時の様々な地形の種類の効果を示している。
- ・ ターン記録チャート: その時点でのターンを示す。

2.4 カウンター

四角い厚紙のコマはカウンターと呼ばれ、その戦役で戦ったり、戦う可能性のあった表す。マーカーは様々なゲーム上の機能を表示するために用いられる。

ユニットの色分け

オーストリア=ハンガリーユニット

- 帝国正規軍 黄色
- landwehr 黄色地に赤い四角
- honved 黄色地に緑の四角
- domobrana 黄色地にグレーの四角
- 帝国海軍 黄色
- 独軍ユニット グレー
- バイエルンユニット 白地に青のマーキング
- 伊軍ユニット ライトグリーン
- 仏軍ユニット ライトブルー
- 英軍ユニット タン
- チェコ亡命人部隊 ブラウン

ユニットの表面は、そのユニットが機動戦状態にあることを示している。裏面はそのユニットが塹壕戦状態にあることを示す。

ユニットの規模:

- XXXX = 軍 (司令部のみ)
- XXX = 軍団 (伊騎兵のみ)
- XX = 師団
- X = 旅団 (または臨時編成部隊)

ユニット名の略号

オーストリア
Edel : Edelweiss
Kjr : Kaiserjaeger
バイエルン
Alpen : Alpenkorps
イタリア
Aq : Aquila
Ard : Arditi
Ave : Avellino
Bol : Bologna
Cas : Caserta
Cav : Cavalleria
Fir : Firenze
Mil : Milano
Nap : Napoli
Ses : Sesia
Ter : Teramo
Ven : Venezia
Val Cost : Val Costeana

カウンターのエラッタ

仏軍カウンターの記載事項が漏れている。
3-4-3 の全ユニットが師団で 2 ステップを持ち、1-2-3 の全ユニットは 1 ステップの減少戦力カウンターである。師団 ID は 23,23,46,47,64,65 である。

2.5 規模

各ターンは実際の 3 日間を表し、各師団は 1 万~2 万人を表している。

2.6 用語の定義

- **攻撃力** 攻撃時のユニットの戦力。数字が大きいほど強い。
- **指揮範囲** ユニットから司令部まで設定されるヘクスのつながり。味方司令部の指揮範囲内にいるユニットだけ

が、ターンの第 2 インパルスで活動できる。

- **防御力** 防御時のユニットの戦力。数字が大きいほど強い。
- **サイの目修正** ゲームの図表の中にはサイの目修正が必要なものがある。これはサイコロを振った出目に加えられる。例えば、「2」のサイの目修正が「3」の出目に加えられると、最終的な結果は「5」となる。
- **許容移動力** ユニットの移動能力の相対的な度合で、移動力ポイントで表される (MP と略される)。
- **ステップ** 大半のユニットは、いくつかの戦力段階で表現されている。それぞれの増分は「ステップ」と呼ばれ、ステップはいくつかの理由で失われる可能性があるが、通常は戦闘の結果によるものである。ユニットがステップロスの形で損害を被ったら、カウンターを 1 つ下の適切なステップ数を表すカウンターに交換すること。シナリオの解説で特記されていない限り、ユニットは最大戦力で配置される。
- **戦力ポイント** ユニットの戦闘力の相対的な度合。
- **ユニットの名称** ユニットの史実上の名称、数字、師団名のこと。

[3.0] プレイの手順

ハプスブルグ家の黄昏は一連のゲームターンでプレイされ、各ターンは 2 つのプレイヤーターンで構成されている。各プレイヤーターンは一連のフェイズとセグメントに分かれており、これは後述の順に厳密に従って実行されなければならない。自分の

ターンを実行するプレイヤーはフェイジングプレイヤーと呼ばれ、その相手は非フェイジングプレイヤーと呼ばれる。次のフェイズを始める前には、そのフェイズのすべての行動を実行していなければならない。

A. イベントフェイズ 連合軍プレイヤーはイベント表(5.0)を参照すること。

B. 塙軍プレイヤーターン

(1) **増援フェイズ** 塙軍プレイヤーは使用可能な任意の増援(10.0)をマップ上に配置したり、損害回復のために補充ポイント(10.2)を使用したりできる。

(2) **第1インパルス**

(a) **再編セグメント** 塙軍プレイヤーはユニットの状態を機動戦状態から塙壕戦状態に、もしくはその逆に変更することができる(12.0)。

(b) **移動セグメント** 塙軍プレイヤーは自分のユニットを移動させることができる(8.0)。

(c) **戦闘セグメント** 塙軍プレイヤーは敵ユニットを攻撃(9.0)することができる。

(3) **第2インパルス** 塙軍プレイヤーは自ユニットのどれが指揮下(4.1)にあるかを判定する。次に、再編、移動、戦闘を繰り返すが、状態変更や移動、攻撃が行えるのは指揮下にあるユニットだけである。

C. 連合軍プレイヤーターン 今度は、連合軍プレイヤーが自ユニットを用いて上記の手順を繰り返す。第2インパルスの戦闘セグメントを完了したら、そのターンは終了し、ターン記録トラック上のゲームターンマーカーが1スペース進められる。

ヴィットリオ・ヴェネトシナリオ(16.0)では、連合軍プレイヤーターンが先であることに注意。

[4.0] 指揮統制

第1インパルス中には、そのプレイヤーのユニットすべてが移動と攻撃を行える。第2インパルスでは、「指揮下」にあるユニットだけが移動や戦闘が可能である。

4.1 指揮状態

自分の指揮フェイズには、フェイジングプレイヤーは自ユニットが指揮下にあるかどうかを判定する。ユニットが指揮下となるのは、味方司令部の指揮範囲内にいる場合(後述の4.3参照)、もしくは単独で指揮下でいられる場合(後述の4.4参照)である。指揮下に無いユニットを表すには、「非指揮下」マーカーを使用すること。ターン終了時には、非指揮下マーカーはすべて取り除かれる。

4.2 効果

指揮下にあるユニットだけが、ゲームターン中の第2インパルスで移動と攻撃(及びその他のゲーム上の機能)を実行できる。

4.3 指揮範囲

司令部の指揮範囲は、カウンター上の4番目(括弧付き)の数字である。これは、そのHQの指揮範囲の及ぶヘクス数のことである。

4.31 ユニットから司令部までの指揮範囲を判定する際は、司令部の存在するヘクスは含めるが、ユニットの存在するヘクスは含めない。

4.32 指揮は、敵のユニットや支配地域を通過して及ぼすことができない。敵支配地域内に存在する司令部は、自ヘクス内に存在するユニットしか指揮下

にすることができなくなる。敵支配地域内に存在するユニットは、味方司令部へと指揮ラインを引くことができる。

4.33 独、バイエルン、墺のユニットは、任意の独軍もしくは墺軍HQに指揮ラインを引いてかまわない。連合軍ユニットは任意の伊、英、仏のHQに指揮ラインを引くことができる。

4.4 司令部の指揮状態

味方集積所ヘクス、もしくは味方集積所に鉄道でつながっているヘクスが指揮範囲内であれば、その司令部は指揮下にある。

4.41 集積所につながっている鉄道線は、長さを問われることはないが、敵ユニットの存在するヘクスや敵ZOC、中立国を通過してはならない。

4.42 集積所は敵ユニットに占領されることも、敵ZOC内に存在することもできない。

4.43 司令部は別の司令部に指揮ラインを引くことはできない。

4.44 敵ユニットに占領された集積所は、敵ユニットの占領状態が無くなったら、指揮ラインの設定に使用することができる。味方ユニットが再占領する必要はない。要塞が破壊された場合、そのヘクスにあった集積所は今後使用できない。

4.45 マップの北端もしくは東端（墺軍ユニット）、またはマップの南端もしくは西端（連合軍ユニット）も、集積所として使用することができる。

[5.0] ランダムイベント

イベントフェイズには、連合軍プレイヤーがサイコロを2つ振ってイベント

表を参照する。特記されていない限り、1つのイベントがゲーム中に複数回発生する可能性もある。表上で該当の数字を探し、結果を適用すること。（ゲームの第1ターンにはランダムイベントセグメントが無いことに注意。）

例：連合軍プレイヤーがサイコロを2つ振り、出目は7だった。イベント表を参照すると、英仏緊急増援が使用可能となることがわかったが、これには「イタリア軍の崩壊」の条件が満たされている必要がある。

[6.0] 支配地域

どのユニットも、そのユニットが存在するヘクスに隣接する6つのヘクスに、そこに敵ユニットが存在する場合を含め、支配地域(ZOCと略称)を及ぼしている。ZOCは大半のユニットの活動を抑制するが、特殊能力を持つユニットもある(後述 6.4 を参照)。

6.1 ZOCは、中立国や海、無傷の敵要塞のヘクスを含め、ユニットが移動中の進入を禁止されているヘクス内に及ぶことはない。アルプスヘクスへは、山岳ユニットだけがZOCを及ぼす。

・ZOCは敵ユニットの存在するヘクスにも及ぶことに注意。

6.2 塹壕戦状態のユニットや司令部も含め、すべてのユニットにZOCがある。要塞はZOCを持たない。

6.3 移動時の影響

6.31 ユニットの移動は、敵ZOCに進入した時点で停止しなければならない。その際、そのインパルス中には

もはや移動は行えない。

6.32 ユニットは、ある敵 ZOC からべつの敵 ZOC に直接移動することはできない。

6.33 直接別の ZOC に移動するので無ければ、ユニットは敵の ZOC を離脱することができる。ある敵 ZOC のヘクスから別の敵 ZOC に直接移動するのでない限り、移動セグメント中に、敵 ZOC を離れた後、別の敵 ZOC のヘクスに進入することは可能である。

6.4 浸透戦術

突撃兵、軽歩兵及び山岳歩兵ユニットは、敵 ZOC ヘクスに進入しても移動を中止する必要はない。また、敵 ZOC ヘクスから別の敵 ZOC ヘクスに直接移動することもできる。ZOC は別のゲーム上の行動には適用される。

6.5 退却

ユニットは敵 ZOC 内への退却(9.4)は行えない。それ以外の選択肢がない場合、ユニットは除去される。突撃兵、軽歩兵及び山岳歩兵ユニットも、敵 ZOC 内への退却は行えない。

6.6 指揮

独軍司令部を除き、ZOC は指揮ラインの設定(4.3)を妨害する。中欧勢力ユニットは独軍HQまで ZOC を通って指揮ラインを引くことができる。これは様々な史実上の理由によるものである。

[7.0] スタック

1 つのヘクスに同一陣営の複数のユニッ

トが存在することができる。これを「スタック」と呼ぶ。

7.1 同一ヘクスには、2 個師団プラス 1 個旅団までが存在することができる。スタックの際には、2 個旅団を 1 個師団に等しいものとする。伊騎兵軍団は、スタック時には 1 個師団に数える。また、1 個 HQ をスタック制限に算入することなく加えることが可能である。

7.2 スタック制限は、移動セグメント終了時と戦闘セグメント終了時のみ適用される。移動セグメント中には、同じヘクスをユニットがいくつ通過してもかまわない。

7.3 移動セグメント終了時または戦闘セグメント終了時にスタック制限に違反しているユニットは、除去される（所有プレイヤーが選択）。

[8.0] 移動

フェイジングプレイヤーの移動セグメントには、自分のユニットの一部、またはすべてを移動させることも、全く移動させないこともできる。各ユニットは、許容移動力を越えない限り、多くても少なくとも、プレイヤーが望むだけのヘクスを移動できる。使われなかった移動力ポイントは、蓄積したり、ユニットからユニットに譲り渡したりすることはできない。

8.1 手順 個々のユニットをヘクスからヘクスに 1 つずつ移動させる。各ヘクスに進入するには、定められた数の移動力ポイント(MP)がかかる。移動中に河川ヘクスサイドを越えると、進入するヘクスの

コストに1MPが加えられる。MPコストは、すべて地形効果表に示されている。

8.2 ユニットがヘクスに進入する十分なMPを持っていない場合、例えその移動セグメントに全く移動していなくても、そのヘクスには進入できない。

8.3 制限

ユニットは、敵ユニットの存在するヘクスに進入したり、敵ZOC内から直接に別の敵ZOCに移動したり（突撃兵、軽歩兵及び山岳歩兵ユニットを除く）、進入禁止地形に進入したり、進入禁止ヘクスサイドを越えたりすることはできない（地形効果表参照）。

8.4 第2インパルスの移動

指揮下にあるユニットは、第2インパルスでも移動を行える。この移動は、鉄道移動（下記参照）を使用できないことを除き、第1インパルス中の移動と全く同様に実行される。

8.5 鉄道移動

各ターン中、プレイヤーはユニットを鉄道線沿いに移動させることができる。この鉄道移動は、第1インパルス中に限って使用できる。

8.51 ユニットは、味方鉄道ヘクス（塙軍はシナリオ初期配置ラインの東または北、連合軍はシナリオ初期配置ラインの西または南）内で移動セグメントを開始しなければならない。鉄道シンボルのあるヘクスに進入し、かつ鉄道シンボルのあるヘクスサイドを越える限り、ユニットは連続する鉄道ヘクス沿いに何ヘクスでも移動すること

ができる。

8.52 鉄道移動は他の形態の移動と組み合わせることはできない。

8.53 鉄道移動使用時、ユニットは敵ZOC内から移動を開始したり、敵ZOC内に進入したりすることはできない。

8.54 塙軍プレイヤーは毎ターン、鉄道で2個師団を移動させることができる。連合軍プレイヤーは毎ターン4個師団を移動させることができる。旅団または司令部は、2個で1個師団に等しいものとする。

8.55 プレイヤーは、敵味方両方の領域内で、自分のユニットを鉄道沿いに移動させることもできる。ユニットが、鉄道でつながっているヘクスをたどって行く限り、ヘクス内の他の地形に関わらず、進入するヘクス1つに1MPがかかる。これは鉄道移動ではなく、鉄道移動の数的制限には含まれない。ユニットは、*鉄道線沿いの道路やそのために障害の取り除かれた地域を移動しているもの*と考える。

[9.0] 戦闘

戦闘フェイズには、フェイジングプレイヤーのユニットは隣接する敵ユニットを攻撃することができる。フェイジングプレイヤー（攻撃側）は、自分のどのユニットが、どの敵ユニットを、どういう順に攻撃するかを決定する。攻撃は強制されるものではない。

9.1 戦闘の解決

フェイジングプレイヤーは戦闘結果表(9.7)から1つを選択する。次に敵存在ヘクス1つを攻撃する全ユニットの攻撃力を合計し、攻撃を受けるヘクスに存在する全防御ユニットの防御力の

総計と比較してからすべての地形修正（地形効果表参照）で修正を行う。比較の結果を攻撃側戦力対防御側戦力の比として宣言すること（2:1のように）。防御側に有利なように比を切り捨て、CRT上でその比を探す。攻撃力19対防御力7は2:1となる。フェイジングプレイヤーはサイコロを1つ振り、修正後の比のコラム上で出目に該当する横列を読み取ること。結果は即座に、別の攻撃の解決の前に適用される。

9.2 1:3未満の比の攻撃は1:3のコラムで、7:1を上回る比の攻撃は7:1のコラムで解決する。

9.3 戦闘結果

AA: 攻撃側消耗 全攻撃ステップの半数を除去する。生き残った全攻撃ユニットは、1ヘクス退却しなければならない。

AR: 攻撃側退却 全攻撃ユニットは1ヘクス退却する。

AZ: 攻撃側壊滅 全攻撃ユニットを除去する。

BB: 死闘 両陣営は全ステップの半数づつを除去する。退却は発生しない。

DA: 防御側消耗 全防御ステップの半数を除去する。生き残った全防御ユニットは、1ヘクス退却しなければならない。

DH: 防御側半壊 全防御ステップの半数を除去する。退却は発生しない。

DR: 防御側退却 全防御ユニットは1ヘクス退却する。

DZ: 防御側壊滅 全防御ユニットを除去する。

NE: 効果なし 何も起こらない。

9.31 戦闘結果は即座に適用される。次の攻撃の前に、すべての退却も実行すること。

9.32 結果の中にはプレイヤーに全ステップ中の半数の除去を要求するものがある。ステップ数を合計し、2で割ること。端数を切り上げたその数を除去する。

9.33 損害を被るユニットを選択するのは所有プレイヤーである。

9.34 1以上のステップを失ったものの、完全に除去はされなかったユニットは、該当する戦力の減少戦力カウンターに置換えられる（戦力減少表参照）。減少戦力カウンターにはユニット名称がないことに注意。シート内の減少戦力カウンターの数は、上限ではない。プレイヤーは、必要ならシリーズ中の他ゲームから取ったり、自作してもかまわない。

9.35 司令部は、戦闘での損害適用時には1ステップユニット考える。

9.4 退却

退却を強制されるユニットは、所有者が1ヘクス移動させる。敵の存在するヘクス、敵ZOC、スタック制限上限まで部隊の存在するヘクス、もしくは移動セグメント中には進入を禁止されているヘクスに退却せざるをえない場合、そのユニットは除去される。

9.5 攻撃ユニット

9.51 ユニットの、味方戦闘セグメント1回につき1度しか攻撃を行うことができない。

9.52 ユニットの、複数の敵存在ヘクスに対してその攻撃力を「分ける」こ

とはできない。また、同時に複数の敵存在ヘクスに対して攻撃を行うこともできない。

9.53 ユニットの移動セグメント中には進入を禁じられているヘクスに攻撃を行うことはできない。山岳／荒地への進入を禁じられているユニットは、攻撃が鉄道沿いのものである場合に限り、そのようなヘクスから、もしくはそのようなヘクスに対して攻撃を行うことが許される。

9.54 攻撃ユニットが、1セグメント1回の攻撃を守っている限りにおいて、1つのヘクスが1回の戦闘セグメント中に複数の攻撃を受ける可能性もある。例えば、あるプレイヤーが敵存在ヘクス1つに隣接して2ユニットを保持している場合、両方のユニットを用いて1回の攻撃を行う事も、各1ユニットを用いて2つの別個の攻撃を行うことも、1ユニットを用いて攻撃を1回行うことも、全く攻撃を行わないこともありうる。

9.6 防御ユニット

9.61 あるヘクス内のすべての防御ユニットは、1つに合計された防御力で攻撃を受けなければならない。

9.62 防御側戦力は、ある種の地形では2倍になる。また、防御側が複数の防御ボーナスを享受する場合がある（例えば、川越しの都市で防御）。この場合、ユニットの防御力は3倍となる（4倍ではない）。ユニットの防御力はその3倍を越えることはない。

9.7 戦闘結果表

3つの個別の戦闘結果表がある－威

力偵察、強襲、機動戦である。攻撃側プレイヤーは、攻撃解決用の表を選択すること。

9.71 プレイヤーは、どんな攻撃であっても威力偵察と強襲の表を使用できる。

9.72 プレイヤーが機動戦表を使用できるのは、防御側のヘクスが攻撃ユニット、そのZOC及び進入禁止地形のいずれかで完全に囲まれている場合だけである。ただし、防御側ヘクスに無傷の要塞が存在する場合は、攻撃側は機動戦を使用できない。

9.8 0戦力ユニット

攻撃力が0のユニットは攻撃を行えない。また、AAやBB(攻撃時)の結果を満たすためには使用できない。攻撃によって、自分のヘクス内の他のすべてのユニットが除去されてしまった場合、0戦力ユニットも除去される。

9.9 戦闘後前進

他の多くのウォーゲームと異なり、「戦闘後前進」は存在しない。プレイヤーが攻撃を行った敵存在ヘクスを占領しようとする、自分の第2インパルスの移動を使用する必要がある。

[10.0] 増援と補充

自分の増援フェイズには、フェイジングプレイヤーは増援として新規ユニットを受領し、既にプレイに登場している自分のユニットの損害を回復するために補充ポイント(RP)を使用することができる。

10.1 増援

増援は、任意の味方補給集積所ヘクスに配置される。

10.11 増援は登場時にはスタック制限を超過していてもかまわないが、直後の移動フェイズ終了時までにはスタック制限を満足させなければならない。

10.12 増援は登場したターン中に再編成、移動、攻撃を実行することができる。

10.13 増援は敵ユニットの存在ヘクスや敵 ZOC ヘクスに配置することはできない。使用可能な補給集積所が存在しない場合、奥軍増援はマップ東端上の任意のヘクス上に配置される。英仏の増援はイタリア国内にあるマップ西端の任意のヘクスに、伊軍増援はイタリア国内にあるマップ西端の任意のヘクスに配置される。ただし、そのヘクスはプレイに使用可能なものでなければならない。

10.2 補充

増援スケジュールは、プレイヤーが補充ポイント(RP)を受け取る時期を示すものである。RP は損害を被ったユニットの戦力回復に用いられる。

10.21 RP を受け取るユニットは指揮下にあり、かつ敵 ZOC 内にはいない。1 RP で1ステップを回復できる。

10.22 ユニットの1ターンには1RPしか受け取ることができない。

10.23 RP を、完全戦力のユニットにステップを追加させるために用いることはできない。

10.24 RP を、完全に除去されてしまっているユニットのプレイ復帰に用いることもできる。除去ユニットをプレイに復帰させるには3 RP がかかる。ユニットは1ステップの戦力で増援とし

てプレイに復帰する。

10.25 プレイヤーはシナリオ開始時の総計(プラス増援)より多くのユニットを持つことはできない。

10.26 司令部、突撃兵、軽歩兵及び山岳歩兵ユニットは RP を受け取ることができない。

10.27 補充をためておくこともできる。その場合、プレイヤーは相手に見えるようにして、紙片に記録をとらなければならない。

[11.0] 要塞

マップ上に印刷されている要塞は、永久陣地、強化火点及び守備隊を表したものである。要塞は、「ユニット」として扱われるときがある。

11.1 すべての要塞は防御力 6 を持ち、敵の攻撃に対して通常どおりの防御が行える。同一ヘクス内で防御している他の味方ユニットもある場合、要塞は自分の防御力をユニットの防御力に加算する。

11.2 要塞は移動や攻撃は行えず、ZOC も持たない。

11.3 味方ユニットが要塞に存在することは可能である。要塞ヘクスで防御を行う場合、ユニットの防御力は2倍になる。要塞はスタック制限には含まれず、ヘクス内に存在する他のユニットの攻撃によって引き起こされた戦闘での損害時にも算入しない。

11.4 要塞への攻撃

プレイヤーは威力偵察もしくは強襲の CRT を用いて敵要塞を攻

撃することができる。敵要塞攻撃時には、プレイヤーは機動戦表を選ぶことはできない。

11.41 要塞ヘクスに別のユニットが存在する場合、要塞は DZ の結果でしか陥落しない。他の結果では要塞に影響を与えることはない。要塞にいるユニットには、どの結果であっても影響が及ぼされる。

11.42 要塞ヘクスに別のユニットが存在しない場合、要塞は DA と DZ の結果で陥落する。他の結果は要塞に影響を与えることはない。

11.43 要塞攻撃時、攻撃側は通常どおりすべての戦闘結果の影響を受ける。

11.44 全方面河川ヘクスサイド越しからの攻撃を受ける要塞は、自分の防御力が 2 倍になる。要塞ヘクス内の他のユニットは、防御時に 3 倍になる。それ以外の場合、要塞は常に印刷されている防御力で防御を行う。要塞は、時ヘクスにスタックしているユニットの戦力を倍加できるだけなのだ。

[12.0] 塹壕

ユニットの表面は「機動戦」状態を表しているが、大半のユニットには裏に「塹壕戦」状態も印刷されている。ユニットは、塹壕にこもることで自分の防御力を強化できるのだ。

12.1 フェイジングプレイヤーのユニットは、自分の再編成セグメント中に状態を変更することができる。ユニットを機動戦から塹壕戦状態に裏返すか、その逆を行うこと。第 2 インパルス中には、ユニット

が状態変更を行うには指揮下にある必要がある。敵 ZOC 内であっても、要塞と同一ヘクスにいても、ユニットの状態変更は可能である。

12.2 塹壕内のユニット

12.21 塹壕戦状態のユニットは攻撃も移動も行えない。

12.22 塹壕戦状態のユニットが退却を強制される場合、機動戦状態に裏返された後に退却を行う。

12.3 塹壕状態になれないユニットもある。そのようなユニットは裏面に塹壕戦状態のシンボルがない。

12.4 同一ヘクスに機動戦状態のユニットと塹壕戦状態のユニットが混在してもかまわないが、機動戦状態のユニット側が防御時に追加の利益を受けることはない。

12.5 マップ上に印刷されている塹壕線は、ユニットの状態にはまったく影響しないことに注意。塹壕線越しに攻撃を受けたユニットは、機動戦状態であるか、塹壕戦状態であるかに関わらず、自分の防御力が 2 倍になる。

[13.0] 特別ルール

13.1 戦場の霧

プレイヤーは敵スタックの内容を確認してはならない。(常にスタックの一番上のユニットは見てもかまわない。)

13.11 戦闘解決時には、プレイヤーは敵スタックの内容を確認してもよい(また、防御側も各戦闘での全攻撃ユニットを確認してもよい)。一旦プレイヤーが敵存在ヘクスに対する戦闘を宣

言したら、攻撃をキャンセルすることはできない。

13.12 航空偵察 各司令部につき、1ターンに1回航空偵察を実行することができる。自分の第1インパルス移動セグメントに、プレイヤーはその司令部から10ヘクス以内の任意のヘクス1つの中にある全ユニットを調べることができる。

13.2 アルプスヘクス

アルプスヘクスには山岳ユニットしか進入できない。コストは3MPである。アルプスヘクスではスタックは行えない。

13.3 山岳歩兵

山岳歩兵は荒地ヘクスへの進入には1MP、山地ヘクスへの進入には2MPを支払えばよい。山岳歩兵と一緒に移動する突撃歩兵ユニットは、進入する荒地や山地ヘクスについては同一のMPコストを支払えばよい。

13.4 軽歩兵

軽歩兵及び司令部は荒地ヘクスへの進入には1MP、山地ヘクスへの進入には2MPを支払えばよい。

13.5 艦砲射撃

奥軍プレイヤーには、ランダムイベント「奥海軍の活動(K.u.K. Kriegsmarine)」が発生したら受け取ることのできる、艦砲射撃マーカーがある。

13.51 艦砲射撃マーカーは奥軍第1インパルスでしか使用できない。これを任意の沿岸ヘクスに配置すること。砲撃はこのヘクスもしくはその隣接ヘクスに対して可能である。艦砲射撃に

よって、そのヘクスに対してのすべての攻撃の解決時には戦闘比が右に1コラムシフトされる(2:1の比は3:1となる)。

13.52 使用後は、マップからマーカーを取り除くこと。次の奥軍第1インパルス戦闘セグメントが来るたびに使用が可能である。

13.53 艦砲射撃マーカーが戦闘結果による影響を受けることはない。また、マーカーはZOCを持たない。

13.54 艦砲射撃マーカーは、干潟ヘクスには配置できない。

13.6 ガルダ(Garda)湖

13.61 伊軍輸送船 連合軍プレイヤーは、自分の第1移動フェイズに自軍の湖上輸送船を用いて、奥軍のユニットや要塞が存在せず、かつガルダ湖に隣接している任意のヘクスに、ペスキエーラ(Peschiera)から師団又は旅団を1個移動させることができる。輸送されたユニットは、そのインパルスではそれ以上の移動は行えない。

13.62 奥軍湖水潜水艇 連合軍プレイヤーがガルダ湖を渡ってユニットを移動させたら、奥軍プレイヤーはそれを攻撃するために湖水潜水艇を配備することができる。奥軍プレイヤーはサイコロを1つ振り、出目が1なら連合軍湖上輸送船を沈没させてユニットから1ステップを失わせ、(除去されなければ)ペスキエーラに追い返すことができる。6が出たら潜水艇は故障し、永久にプレイから脱落する。

13.7 イタリア軍の崩壊

度のシナリオであっても、連合軍プ

レイヤーが 40 以上の伊軍ステップを失い、英仏のユニットがプレイに参加していない上、**Verona, Padova, Venezia** のすべてにおいて、塙軍ユニットがそこを通過した最後のユニットである場合、イタリアは降伏し、ゲームは即座に塙軍決定的勝利として終了する。

13.8 毒ガス攻撃

塙軍プレイヤーが毒ガス攻撃を許可(ランダムイベント表による)されたら、自分の第 1 戦闘セグメントにおいて、塙軍ユニットが攻撃を行う任意の 1 ヘクスに毒ガスマーカーを配置することができる。これによって、そのヘクスに対してのすべての攻撃の解決時には戦闘比が右に 2 コラムシフトされる(2:1 の比は 4:1 となる)。効果はどちらのインパルス中の攻撃にも適用される。第 2 移動セグメントには、そのヘクスへの進入 MP コストは 1 増加する。塙軍プレイヤーターンの終了時に、毒ガス攻撃マーカーを取り除くこと。

13.9 攻勢第 1 ターン

これは第 1 プレイヤーだけに適用されるものである。

第 1 ターンの再編成ステップになったら、第 1 プレイヤーは各司令部ごとにサイコロを 1 つ振る。司令部ユニットの出目が自分の指揮範囲以下であれば、その HQ の指揮範囲内で発起されるすべての攻撃の戦闘比が右に 1 コラムシフトされる。指揮範囲が重複していても、特典は重複しない。このボーナスは第 1 インパルスのみ適用される。

シナリオ

ハプスブルグ家の黄昏には、3 つのシナリオが含まれており、それぞれが単独でプレイ可能なゲームとなっている。

[14.0] カポレット 1917 年 10 月 24 日

14.1 ゲームの長さ

14 ターン

14.2 連合軍プレイヤーが最初に配置し、塙軍プレイヤーが最初に移動を行う。

14.3 塙軍初期配置

全ユニットを完全戦力で配置する。別記されていない限り、全ユニットが塙軍である。ユニットは初期配置の時点でスタック制限を守っていなければならない。塙軍プレイヤーは、作戦開始線の東または北の任意のヘクスに、後述のユニットを 3 つまで配置することができる。

・第 11 軍:

全ユニットを作戦開始線の東または北の、開始線から 2 ヘクス以内で、ヘクス 4036 の西に配置する。

11HQ

第 159 山岳歩兵旅団

第 163 山岳歩兵旅団

第 164 山岳歩兵旅団

第 56 山岳歩兵師団(Lw)

第 8 山岳歩兵師団

第 19 歩兵師団

第 6 山岳歩兵師団

第 18 歩兵師団

第 52 山岳歩兵師団

第 49 山岳歩兵師団

・第 10 軍:

全ユニットを作戦開始線の東または北の、

Twilight of the Habsburgs S&T #204

開始線から 2 ヘクス以内で、ヘクス 4036 から 3842 の間に配置する。

10HQ

第 94 山岳歩兵師団

第 92 山岳歩兵師団

・独第 14 軍：

全ユニットを作戦開始線の東または北の、開始線から 2 ヘクス以内で、ヘクス 3843 から 3145 の間に配置する。

14HQ(独)

第 3 山岳歩兵師団

第 22 山岳歩兵師団(Lw)

第 93 山岳歩兵師団

Jaeger 旅団(独)

第 50 歩兵師団

Alpenkorps 師団(バイエルン)

第 12 突撃師団(独)

第 117 歩兵師団(独)

第 200 突撃師団(独)

第 26 突撃師団(独)

第 1 歩兵師団

第 5 突撃師団(独)

・第 2 イソソゾ軍：

全ユニットを作戦開始線の東または北の、開始線から 2 ヘクス以内で、ヘクス 3046 から 2746 の間に配置する。

2 Isonzo HQ

第 73 歩兵師団

第 35 歩兵師団

第 57 歩兵師団

第 24 歩兵師団

第 53 歩兵師団

第 43 歩兵師団(Lw)

第 20 歩兵師団(Hv)

第 9 歩兵師団

第 28 歩兵師団

第 29 歩兵師団

・第 1 イソソゾ軍：

全ユニットを作戦開始線の東または北の、開始線から 2 ヘクス以内で、ヘクス 2646 から 2244 の間に配置する。

1 Isonzo HQ

第 58 歩兵師団

第 63 歩兵師団

第 14 歩兵師団

第 44 山岳歩兵師団(Lw)

第 17 歩兵師団

第 48 歩兵師団

第 41 歩兵師団(Hv)

第 10 歩兵師団

第 12 歩兵師団

第 21 歩兵師団(Lw)

第 106 歩兵師団(Lw)

・上級司令部予備

1917 年作戦開始線の東または北の任意の場所に配置する。

第 4 歩兵師団

第 13 歩兵師団(Lw)

第 33 歩兵師団

14.4 塙軍増援スケジュール

奇数ターンのたびに、塙軍 1RP。

奇数ターンのたびに、塙軍 2RP。

ターン 6：独軍第 195 歩兵師団。

ターン 7 に独軍 2RP。

14.5 連合軍初期配置

全ユニットがイタリア軍ユニットであり、

すべてを完全戦力で配置する。ユニットは初期配置の時点でスタック制限を守ってなければならない。予備として記されているユニットは、自分のHQから5ヘクス以内に配置することができる。

・西部地区：

全ユニットを作戦開始線の西または南の、開始線から2ヘクス以内で、ヘクス2208の西に配置する。

第5山岳歩兵師団

第6歩兵師団

・第1軍：

全ユニットを作戦開始線の西または南の、開始線から2ヘクス以内で、ヘクス2109から2417の間に配置する。

1HQ

第37山岳歩兵師団

第27山岳歩兵師団

第55歩兵師団

第69歩兵師団

第32歩兵師団

第9歩兵師団

第12歩兵師団

第11歩兵師団

第57歩兵師団

第2軽歩兵師団

第29山岳歩兵師団

第52山岳歩兵師団

・第4軍：

全ユニットを作戦開始線の西または南の、開始線から2ヘクス以内で、ヘクス2517から3934の間に配置する。

4HQ

第II軽歩兵旅団

第51歩兵師団

第15歩兵師団

第56山岳歩兵師団

第17歩兵師団

第18歩兵師団

Val Costeana 山岳歩兵旅団

第1歩兵師団

第IV山岳歩兵旅団

第VII山岳歩兵旅団

・Carnia 地区：

全ユニットを作戦開始線の西または南の、開始線から2ヘクス以内で、ヘクス3935から3841の間に配置する。

第26山岳歩兵師団

第36山岳歩兵師団

・第2軍：

全ユニットを作戦開始線の西または南の、開始線から2ヘクス以内で、ヘクス3842から2645の間に配置する。

2HQ

Sesia 歩兵旅団

第50山岳歩兵師団

第43歩兵師団

第46歩兵師団

第34歩兵師団

Potenza 歩兵旅団

IVC 軽歩兵旅団

第X山岳歩兵旅団

第19歩兵師団

Napoli 歩兵旅団

第65歩兵師団

第22歩兵師団

第64歩兵師団

Puglie 歩兵旅団

第 49 歩兵師団
第 68 歩兵師団
第 10 歩兵師団
第 67 歩兵師団
第 44 歩兵師団
第 8 歩兵師団
Aquila 歩兵旅団
第 66 歩兵師団
第 24 歩兵師団
第 48 歩兵師団
第 59 歩兵師団
第 7 歩兵師団
第 62 軽歩兵師団
第 3 歩兵師団
Firenze 歩兵旅団
第 25 歩兵師団
第 30 歩兵師団
第 23 歩兵師団
Venezia 歩兵旅団
Avellino 歩兵旅団
第 47 軽歩兵師団
Milano 歩兵旅団

第 2 軍予備 :

第 53 歩兵師団
第 13 歩兵師団
第 60 歩兵師団
Teramo 歩兵旅団

・第 3 軍 :

全ユニットを作戦開始線の西または南の、
開始線から 2 ヘクス以内で、ヘクス 2544
から 2243 の間に配置する。

3 HQ

第 31 歩兵師団
第 58 歩兵師団

第 14 歩兵師団
Caserta 歩兵旅団
第 54 軽歩兵師団
第 61 歩兵師団
第 28 歩兵師団
第 45 歩兵師団
第 4 歩兵師団
第 33 歩兵師団

第 3 軍予備 :

第 16 歩兵師団
第 21 歩兵師団
第 20 歩兵師団

Bologna 歩兵旅団

第 63 歩兵師団
騎兵軍団

14.6 連合軍増援スケジュール

毎ターン伊軍 1RP。

14.7 開始前の損耗

ユニット配置後、プレイを開始する前に、
プレイヤーはそれぞれサイコロを 1 つ振る。
奥軍プレイヤーは出目を 2 で割り(端数切捨
て)、伊軍プレイヤーは出目に 1 を加える。
この結果は、それぞれのプレイヤーが自分
のユニットから取り除かなければならない
ステップ数となる。マップ上でプレイを開
始するユニットであれば、どれからでもス
テップを取り除いてかまわない(また、プレ
イヤーが選んだのなら、条件を満たすため
にユニットを除去することもできる)。どち
らのプレイヤーも、取り除くことを求めら
れたステップ数を相手に公表する必要はな
い。これによって取り除かれたステップは、
勝利判定時には除去されたものとしては扱
われない。伊軍プレイヤーが損失を最初に

配分するが、その際は少なくとも半数を第2軍から適用しなければならない。

14.8 カポレット特別ルール

14.81 *伊第2軍の準備不足* 第2軍に属するユニットは、ターン1には地形効果を累積して受けることができない（このような伊軍の防御側は防御時に防御力が2倍になることはあるが、3倍にはならない）。伊第2軍に対する中欧列強の攻撃はすべて+1のサイの目修正がつく。

14.82 *伊第2軍の崩壊* ターン1の塹軍ターン中に第2軍のユニットが11ステップを越える損害を被ったら、強制的な退却が発生する。第1ターンの伊軍プレイヤー第1インパルスには、全ユニットが移動力値すべてを用いて南もしくは西へ、中欧列強ユニットから離れるように移動しなければならない。敵ZOCによって退却が行えないユニットは、-1のDRMで隣接するすべての敵ユニットに攻撃を行わなければならない。第2インパルスには、第2軍のユニットは敵ZOCに進入するような移動は行えない。

14.83 *第14軍の奇襲* 第14軍は自動的に攻勢第1ターン(13.9)のルールが適用される。第14軍の独軍ユニットは攻撃力が3倍に、塹軍とバイエルンのユニットは攻撃力が2倍になる。第14軍ユニットは、戦術的な状況を見捨てて機動戦の表を使用できる。これらの特典は第1インパルスのみ適用される。第2インパルスには、第14軍の全ユニットは自動的に指揮下となり、独軍ユニットの攻撃力は2倍になる。非独軍ユニットは、第2インパルスには攻撃力修正はない。

14.84 *中欧列強の攻勢衝力* ターン2

以降、中欧列強プレイヤーはルール13.9の特典を維持する試みを行うことができる。これが行えるのは、前のターンのイニシアティブ軍のステップロスが中央列強のステップロスを上回っていた場合に限られる。伊軍の損害が塹軍以下の場合、中欧列強プレイヤーは今後のターンでは衝力維持の試みを行うことはできなくなる。また、ランダムイベント7が出て、効果を発揮した際にも攻勢衝力は効果を失う。

14.9 勝利

14.91 *勝利ポイント* 両プレイヤーは、除去した敵ステップ1につき1勝利ポイント(VP)を(突撃、山岳、軽歩兵は2倍に換算)、除去した敵司令部1につき10VPを受け取る。

加えて、塹軍プレイヤーはゲーム終了時に下記の条件を満たしていればVPを受け取る：

5VP 自軍ユニットが Udine を占領中か、最後に通過している場合。

5VP 自軍ユニットが Gorizia を占領中か、最後に通過している場合。

10VP 自軍ユニットが Belluno を占領中か、最後に通過している場合。

10VP 自軍ユニットが Oderzo を占領中か、最後に通過している場合。

10VP 自軍ユニットが Treviso を占領中か、最後に通過している場合。

10VP 自軍ユニットが Vicenza を占領中か、最後に通過している場合。

15VP 自軍ユニットが Padova を占領中か、最後に通過している場合。

15VP 自軍ユニットが Mestre を占領中か、最後に通過している場合。

20VP 自軍ユニットが Verona を占領中か、

最後に通過している場合。

25VP 自軍ユニットが Venice を占領中か、最後に通過している場合。

連合軍プレイヤーはゲーム終了時に下記の条件を満たしていれば VP を受け取る：

10VP 自軍ユニットが Riva を占領中か、最後に通過している場合。

20VP 自軍ユニットが Trent を占領中か、最後に通過している場合。

20VP 自軍ユニットが Boezen を占領中か、最後に通過している場合。

30VP 自軍ユニットが Trieste を占領中か、最後に通過している場合。

14.92 勝利の決定 連合軍 VP の合計から奥軍 VP の合計を差し引き、この表で結果を比較する。

50 以上： 奥軍決定的勝利

35 以上： 奥軍影響重大勝利

15 以上： 奥軍戦域レベル勝利

1 以上： 奥軍形式的勝利

0： 膠着

-1 以下： 連合軍形式的勝利

-10 以下： 連合軍戦域レベル勝利

-20 以下： 連合軍影響重大勝利

-35 以下： 連合軍決定的勝利

[15.0] ピアヴェ 1918年6月15日

15.1 ゲームの長さ

14 ターン

15.2 奥軍プレイヤーが最初に配置し、連合軍プレイヤーが最初に移動を行う。

15.3 奥軍初期配置

全ユニットが奥軍であり、すべて完全戦力で配置する。ユニットは初期配置の時点でスタック制限を守っていなければならない。司令部は記載のヘクスに配置すること。

自軍の全ユニットは、自分の HQ から 8 ヘクス以内で、かつ 1918 年作戦開始線の東または北に配置しなければならない。

・第 10 軍：

10HQ(ヘクス 2706)

第 1 歩兵師団

第 22 山岳歩兵師団(Lw)

第 163 山岳歩兵旅団

第 164 山岳歩兵旅団

第 49 山岳歩兵師団

第 19 歩兵師団

第 56 山岳歩兵師団(Lw)

第 8 山岳歩兵師団

第 159 山岳歩兵旅団

・第 11 軍：

11HQ(ヘクス 2514)

第 6 騎兵師団

第 6 山岳歩兵師団

第 28 歩兵師団

第 52 山岳歩兵師団

第 5 歩兵師団

第 16 歩兵師団

第 38 歩兵師団(Hv)

第 42 歩兵師団(Db)

第 74 歩兵師団(Hv)

第 3 山岳歩兵師団

第 18 歩兵師団

第 26 歩兵師団(Lw)

第 4 歩兵師団

第 27 歩兵師団

第 32 歩兵師団

第 93 山岳歩兵師団

第 48 歩兵師団

第 50 歩兵師団

第 20 歩兵師団(Hv)

第 3 騎兵師団
第 10 騎兵師団
第 36 歩兵師団
第 53 歩兵師団

・第 6 軍 :

6HQ(ヘクス 2415)

第 8 騎兵師団
第 31 歩兵師団
第 13 歩兵師団(Lw)
第 17 歩兵師団
第 11 騎兵師団(Hv)

・イソンゾ軍 :

1 Isonzo HQ(ヘクス 1931)

第 33 歩兵師団
第 46 歩兵師団(Lw)
第 58 歩兵師団
第 64 歩兵師団(Hv)
第 70 歩兵師団(Hv)
第 29 歩兵師団
第 9 騎兵師団
第 14 歩兵師団
第 24 歩兵師団
第 44 山岳歩兵師団(Lw)
第 1 騎兵師団
第 10 歩兵師団
第 12 歩兵師団
第 57 歩兵師団

・上級司令部予備

(作戦開始線の東または北の任意の場所に配置)

第 9 歩兵師団
第 35 歩兵師団
第 41 歩兵師団(Hv)

第 51 歩兵師団(Hv)
第 12 騎兵師団

15.4 塙軍増援スケジュール

毎ターン塙軍 1RP。

15.5 連合軍初期配置

全ユニットを完全戦力で配置する。ユニットは初期配置の時点でスタック制限を守っていないなければならない。別記されていない限り、全ユニットが伊軍である。司令部は記載のヘクスに配置すること。自軍の全ユニットは、自分の HQ から 8 ヘクス以内で、かつ 1918 年作戦開始線の西または南に配置しなければならない。

・第 7 軍 :

7HQ(ヘクス 2503)

第 5 山岳歩兵師団
第 75 山岳歩兵師団
第 6 歩兵師団
第 20 歩兵師団
第 21 歩兵師団
第 22 歩兵師団

・第 1 軍 :

1HQ(ヘクス 1913)

第 29 山岳歩兵師団
第 55 歩兵師団
第 69 歩兵師団
第 9 歩兵師団
第 12 歩兵師団
第 32 歩兵師団
第 26 山岳歩兵師団
第 34 歩兵師団
第 54 軽歩兵師団

・第6軍：

6HQ(ヘクス 2118)

第14歩兵師団

第28歩兵師団

第2軽歩兵師団

仏第23歩兵師団

仏第24歩兵師団

英第7歩兵師団

英第23歩兵師団

英第48歩兵師団

・第4軍：

4HQ(ヘクス 2121)

第24歩兵師団

第70歩兵師団

第15歩兵師団

第59歩兵師団

第17歩兵師団

第18歩兵師団

第1歩兵師団

第56山岳歩兵師団

・第8軍：

8HQ(ヘクス 2025)

第48歩兵師団

第58歩兵師団

第51歩兵師団

第66歩兵師団

第47軽歩兵師団

第50山岳歩兵師団

・第3軍：

3HQ(ヘクス 1728)

第23歩兵師団

第31歩兵師団

第45歩兵師団

第4歩兵師団

第61歩兵師団

第25歩兵師団

第53歩兵師団

・第9軍：

9HQ：作戦開始線から最低でも3ヘクス離れた、開始線の西または南の任意のヘクスに配置。全ユニットは自司令部の2ヘクス以内に存在していなければならない。

第27山岳歩兵師団

第37山岳歩兵師団

第57歩兵師団

第60歩兵師団

第7歩兵師団

第33歩兵師団

第11歩兵師団

第13歩兵師団

第1Arditi突撃師団

チェコ突撃師団

騎兵軍団

15.6 連合軍増援スケジュール

毎ターン伊軍 1RP。

ターン3と7に英軍 1RP。

15.7 開始前の損耗

ユニット配置後、プレイを開始する前に、プレイヤーはそれぞれサイコロを2つ振る。この結果は、それぞれのプレイヤーが自分のユニットから取り除かなければならないステップ数となる。マップ上でプレイを開始するユニットであれば、どれからでもステップを取り除いてかまわない(また、プレイヤーが選んだのなら、条件を満たすためにユニットを除去することもできる)。どち

らのプレイヤーも、取り除くことを求められたステップ数を相手に公表する必要はない。これによって取り除かれたステップは、勝利判定時には除去されたものとしては扱われない。伊軍プレイヤーが損失を最初に配分する。

15.8 勝利

15.81 勝利ポイント 両プレイヤーは、除去した敵ステップ1につき1勝利ポイント(VP)を(突撃、山岳、軽歩兵は2倍に換算)、除去した敵司令部1につき10VPを受け取る。

加えて、奥軍プレイヤーはゲーム終了時に下記の条件を満たしていればVPを受け取る：

10VP 自軍ユニットがTrevisoを占領中か、最後に通過している場合。

10VP 自軍ユニットがVicenzaを占領中か、最後に通過している場合。

15VP 自軍ユニットがPadovaを占領中か、最後に通過している場合。

15VP 自軍ユニットがMestreを占領中か、最後に通過している場合。

20VP 自軍ユニットがVeronaを占領中か、最後に通過している場合。

25VP 自軍ユニットがVeniceを占領中か、最後に通過している場合。

25VP ゲーム中のどの時点であっても、自ユニットが敵補給集積所へクスに進入するたびに(VPを得られるのは、1つの集積所へクスについては、ゲーム中に1度だけである。)

連合軍プレイヤーはゲーム終了時に下記の条件を満たしていればVPを受け取る：

10VP 自軍ユニットがBellunoを占領中か、最後に通過している場合。

10VP 自軍ユニットがOderzoを占領中か、最後に通過している場合。

10VP 自軍ユニットがRivaを占領中か、最後に通過している場合。

15VP 自軍ユニットがUdineを占領中か、最後に通過している場合。

15VP 自軍ユニットがGoriziaを占領中か、最後に通過している場合。

20VP 自軍ユニットがTrentを占領中か、最後に通過している場合。

20VP 自軍ユニットがBoezenを占領中か、最後に通過している場合。

30VP 自軍ユニットがTriesteを占領中か、最後に通過している場合。

15.82 勝利の決定 連合軍VPの合計から奥軍VPの合計を差し引き、この表で結果を比較する。

50以上： 奥軍決定的勝利

35以上： 奥軍影響重大勝利

15以上： 奥軍戦域レベル勝利

1以上： 奥軍形式的勝利

0： 膠着

-1以下： 連合軍形式的勝利

-10以下： 連合軍戦域レベル勝利

-20以下： 連合軍影響重大勝利

-35以下： 連合軍決定的勝利

[16.0] ヴィットリオ・ヴェネト 1918年10月27日

16.1 ゲームの長さ

後述

16.2 奥軍プレイヤーが最初に配置し、連合軍プレイヤーが最初に移動を行う。

16.3 奥軍初期配置

全ユニットが奥軍であり、すべて完全戦力で配置する。ユニットは初期配置の時点

でスタック制限を守っていなければならない。司令部は記載のヘクスに配置すること。自軍の全ユニットは、自分の HQ から 8 ヘクス以内で、かつ 1918 年作戦開始線の東または北に配置しなければならない。このシナリオでは、塹軍に補充がないことに注意。

・第 10 軍 :

10HQ(ヘクス 2706)
第 1 歩兵師団
第 22 山岳歩兵師団(Lw)
第 163 山岳歩兵旅団
第 164 山岳歩兵旅団
第 49 山岳歩兵師団
第 19 歩兵師団
第 56 山岳歩兵師団(Lw)
第 8 山岳歩兵師団
第 159 山岳歩兵旅団

・第 11 軍 :

11HQ(ヘクス 2514)
第 6 騎兵師団
第 6 山岳歩兵師団
第 28 歩兵師団
第 52 山岳歩兵師団
第 5 歩兵師団
第 16 歩兵師団
第 38 歩兵師団(Hv)
第 42 歩兵師団(Db)
第 74 歩兵師団(Hv)
第 3 山岳歩兵師団
第 18 歩兵師団
第 26 歩兵師団(Lw)
第 3 騎兵師団
第 10 騎兵師団
第 36 歩兵師団
第 53 歩兵師団

・ Belluno 軍 :

BellunoHQ(ヘクス 2523)
第 48 歩兵師団
第 50 歩兵師団
第 4 歩兵師団
第 27 歩兵師団
第 32 歩兵師団
第 93 山岳歩兵師団
第 20 歩兵師団(Hv)

・第 6 軍 :

6HQ(ヘクス 2415)
第 8 騎兵師団
第 31 歩兵師団
第 13 歩兵師団(Lw)
第 17 歩兵師団
第 11 騎兵師団(Hv)

・イソンゾ軍 :

1 Isonzo HQ(ヘクス 1931)
第 33 歩兵師団
第 46 歩兵師団(Lw)
第 58 歩兵師団
第 64 歩兵師団(Hv)
第 70 歩兵師団(Hv)
第 29 歩兵師団
第 9 騎兵師団
第 14 歩兵師団
第 24 歩兵師団
第 44 山岳歩兵師団(Lw)
第 1 騎兵師団
第 10 歩兵師団
第 12 歩兵師団
第 57 歩兵師団

- ・上級司令部予備
(作戦開始線の東または北の任意の場所に配置)

第 9 歩兵師団
第 35 歩兵師団
第 41 歩兵師団(Hv)
第 51 歩兵師団(Hv)
第 12 騎兵師団

16.4 連合軍初期配置

全ユニットを完全戦力で配置する。ユニットは初期配置の時点でスタック制限を守っていないなければならない。別記されていない限り、全ユニットが伊軍である。司令部は記載のヘクスに配置すること。自軍の全ユニットは、自分の HQ から 8 ヘクス以内で、かつ 1918 年作戦開始線の西または南に配置しなければならない。

- ・第 7 軍：
7HQ(ヘクス 2503)
第 5 山岳歩兵師団
第 75 山岳歩兵師団
第 4 歩兵師団
第 11 歩兵師団

・第 1 軍：
1HQ(ヘクス 1913)
第 55 歩兵師団
第 69 歩兵師団
第 32 歩兵師団
第 26 山岳歩兵師団
第 6 歩兵師団

- ・第 6 軍：
6HQ(ヘクス 2118)

仏第 24 歩兵師団
英第 48 歩兵師団
第 27 山岳歩兵師団
第 20 歩兵師団
第 14 歩兵師団
第 7 歩兵師団
第 29 山岳歩兵師団

- ・第 4 軍：
4HQ(ヘクス 2121)
第 15 歩兵師団
第 59 歩兵師団
第 17 歩兵師団
第 18 歩兵師団
第 21 歩兵師団
第 47 軽歩兵師団
第 50 山岳歩兵師団
第 22 歩兵師団
第 80 山岳歩兵師団

- ・第 12 軍：
12HQ(ヘクス 2023)
仏第 23 歩兵師団
第 52 山岳歩兵師団
第 24 歩兵師団
第 70 歩兵師団

- ・第 8 軍：
8HQ(ヘクス 2025)
第 48 歩兵師団
第 58 歩兵師団
第 51 歩兵師団
第 66 歩兵師団
第 57 歩兵師団
第 60 歩兵師団
第 1 Arditi 突撃師団

第 2 Arditì 突撃師団
第 2 軽歩兵師団
第 10 歩兵師団
第 1 歩兵師団
第 12 歩兵師団

・英第 10 軍：

10HQ(ヘクス 1827)
英第 7 歩兵師団
英第 23 歩兵師団
第 37 山岳歩兵師団
第 33 歩兵師団
第 56 山岳歩兵師団
第 31 歩兵師団

・第 3 軍：

3 HQ(ヘクス 1728)
第 45 歩兵師団
第 25 歩兵師団
第 53 歩兵師団
第 54 軽歩兵師団
第 23 歩兵師団

・第 9 軍：

9HQ：作戦開始線から最低でも 3 ヘクス離れた、開始線の西または南の任意のヘクスに配置。全ユニットは自司令部の 2 ヘクス以内に存在していなければならない。

第 61 歩兵師団
第 9 歩兵師団
第 34 歩兵師団
第 28 歩兵師団
チェコ突撃師団
騎兵軍団

16.5 連合軍増援スケジュール

各偶数ターンに伊軍 1RP。

ターン 3 と 7 に英軍 1RP。

ターン 2 に連合軍 1 RP(合衆国第 332 連隊)。
この RP は任意の連合軍ユニットに使用することができる。

16.6 開始前の損耗

ユニット配置後、プレイを開始する前に、連合軍プレイヤーは 1 つ、奥軍プレイヤーはサイコロを 3 つ振る。この結果は、それぞれのプレイヤーが自分のユニットから取り除かなければならないステップ数となる。マップ上でプレイを開始するユニットであれば、どれからでもステップを取り除いてかまわない(また、プレイヤーが選んだのなら、条件を満たすためにユニットを除去することもできる)。どちらのプレイヤーも、取り除くことを求められたステップ数を相手に公表する必要はない。これによって取り除かれたステップは、勝利判定時には除去されたものとしては扱われない。奥軍プレイヤーが損失を最初に配分する。

16.7 ゲームの終了

各ターンの終了時に、奥軍プレイヤーはサイコロを 1 つ振って出目にそのターンの数を加える。結果が 8 以上になったら、オーストリアは何とか休戦し、ゲームは即座に終了する。

16.8 勝利

16.81 勝利ポイント 両プレイヤーは、除去した敵ステップ 1 につき 1 勝利ポイント(VP)を(突撃、山岳、軽歩兵は 2 倍に換算)、除去した敵司令部 1 つにつき 10VP を受け取る。

Twilight of the Habsburgs S&T #204

加えて、*奥軍*プレイヤーはゲーム終了時に下記の条件を満たしていれば *VP* を受け取る：

10VP 自軍ユニットが *Treviso* を占領中か、最後に通過している場合。

10VP 自軍ユニットが *Vicenza* を占領中か、最後に通過している場合。

15VP 自軍ユニットが *Padova* を占領中か、最後に通過している場合。

15VP 自軍ユニットが *Mestre* を占領中か、最後に通過している場合。

20VP 自軍ユニットが *Verona* を占領中か、最後に通過している場合。

25VP 自軍ユニットが *Venice* を占領中か、最後に通過している場合。

*連合軍*プレイヤーはゲーム終了時に下記の条件を満たしていれば *VP* を受け取る：

10VP 自軍ユニットが *Belluno* を占領中か、最後に通過している場合。

10VP 自軍ユニットが *Oderzo* を占領中か、最後に通過している場合。

10VP 自軍ユニットが *Riva* を占領中か、最後に通過している場合。

15VP 自軍ユニットが *Udine* を占領中か、最後に通過している場合。

15VP 自軍ユニットが *Gorizia* を占領中か、最後に通過している場合。

20VP 自軍ユニットが *Trent* を占領中か、最後に通過している場合。

20VP 自軍ユニットが *Boezen* を占領中か、最後に通過している場合。

30VP 自軍ユニットが *Trieste* を占領中か、最後に通過している場合。

16.82 勝利の決定 *連合軍*VPの合計から*奥軍*VPの合計を差し引き、この表で結果を比較する。

50以上： *奥軍*決定的勝利

35以上： *奥軍*影響重大勝利

15以上： *奥軍*戦域レベル勝利

1以上： *奥軍*形式的勝利

0： 膠着

-1以下： *連合軍*形式的勝利

-10以下： *連合軍*戦域レベル勝利

-20以下： *連合軍*影響重大勝利

-35以下： *連合軍*決定的勝利

デザイナーズノート

by Mike Benninghof

祖父が南チロルの戦場に連れて行ってくれた幼い頃から、第一次大戦のイタリア戦域は、私の興味の的であった。「このときからだ」と祖父はある岩場を指しながら、「ここで一人前の男になった」といった。

「なんで、おじいちゃん？」6歳の子どもの無邪気さ一杯に私が尋ねると、「ここなんだ」と、「始めてイタリア人を殺したのが」と祖父は、言ったのだった。

この話の真偽はわからずじまいだったが、1915-18年の過酷な高山戦の記憶は、未だに今日のオーストリアとイタリアでは非常に身近な一部のままなのだ。アルプス山中に住む人々が「戦争」について話をすると、80年前のことを振り返っているのである。

第一次大戦を基にした他のウォーゲームのプレイヤーは、ゲーム中最良のユニットがハプスブルグ家の黄色とサヴォイ家の緑色をしていることが分かれると驚きを感じるだろう。イタリア戦役に関して、部外者の多くが無知であることを考えると、この戦域を元にしたウォーゲームがせいぜいの所ムラのあるものであったことは驚くに値しない。例として1つのユニットだけを用いても、かつてのSPIの「Caporetto」は奥軍最良の師団の1つであるKaiserjaegerを独軍として処理しているし、より新しいWW1のゲームでは2度Kaiserjaegerが含まれていたが、一度は2線級の歩兵師団、もう一度は第44Landwehr師団の旅団IDをつけた、2個の旅団として扱われていた（同様に、自分の師団カウンターもあったが）。

あなたが以前から持っているゲームは、不正確さを共有している可能性が同じくらい高いが、現存する利用可能な最良の情報である奥伊の公式資料に基づいたものである。カウンター数の制限に迫られ、戦闘序列は他の2つよりもカポレットのシナリオがより正確なものとなっている。

奥はドイツ型の突撃部隊として特定師団を訓練することはしなかったが、各師団にLevicoの特別戦闘センターで訓練した部隊を突撃1個大隊に編成していた。よってゲーム中には奥軍突撃師団はないが、浸透戦術の訓練を受けた部隊と非常に似通った部分を持った、山岳師団が同じ特典の多くを享受することができるのだ。

ゲーム中最良の師団は奥第3「Edelweiss」及び第8「Kaiserjaeger」山岳師団である。これらのユニットは奥軍最良の連隊（第14,59,Kaiserjaeger）で構成され、戦前から山岳戦闘の訓練を集中的に受けてきた。彼らは1914年にはポーランドの平原に派遣されていたが、1917年までには、これらの部隊はヨーロッパ中でも最良のものと思なされるようになっていた。

奥陸軍は、師団がある程度統一した構成になるよう、カポレット戦役の終了直後に右往左往しながら再編成を行った。この件についてのウィーンの王室公文書館(Kriegsarchiv)の記録の大半のものは、フランツ・カフカという若年のおとなしい公文書館員によって最初にファイルされ、記録されている。このゲームの規模では、再編は学術的な興味に過ぎない数個部隊の名称以外にゲーム上の影響はない。

第93山岳歩兵師団はカポレットの戦闘のさなかに第55に数字を振りなおされて

いる。既存の第 55 Honved 師団（ゲーム中には出てこない）は、その代わりに第 155 となっている。第 93 師団は、シナリオの間、本来の ID のままである。

第 92 山岳歩兵師団はカポレット戦役直前に廃止されたが、その部隊は前師団長の指揮のもと、戦いの間中、公式な臨時の編成（間違いなくハプスブルグ領内でのみ可能な状態だ）として一緒に戦っている。よって、第 92 はゲーム中では元の形態で登場している。

3 個の山岳歩兵旅団は、1917 年には第 I、第 II、第 III 戦区防衛コマンドと言う名称であった。

公には、奥陸軍は「山岳」師団を持っておらず、山岳は旅団用の名誉称号のために取って置かれていた。ゲーム中の山岳歩兵師団は、十分な高山経験と訓練を積んだ師団である。よって、ゲーム中では、「山岳」の名称であってもそう扱われていないユニットもある。

奥軍湖水潜水艦(Mountain Submarine) は、実際に存在していたものである。伊軍が湖水用汽船を部隊や補給の輸送に使用していたことに鑑み、奥陸軍は変わり者の百万長者が持っていた個人用の小型潜水艦を買い上げた。小型潜を「drop-collar」型水雷で武装しようとする試みは、この小さな U ボートのサイズの小ささや出力不足のためうまくいかないことがわかったものの、その存在感は効果を表し、伊軍の関心をひきつけ、湖水交通の混乱を招いたのである。

独軍の、いわゆる山岳ユニットは奥伊との比較のすべがなく、同一の移動上の特典を受けることができない。西欧型師団（独英仏）は奥伊の師団より小規模（3 個連隊

対 4 個）であり、通常は戦力において劣っていたのであった。

独 Jaeger 師団は実際には増強旅団（7 個大隊）であったため、ゲーム中では 1 つの旅団として登場している。師団規模扱いである Alpenkorps は、山岳技能において奥伊の水準に及ぶことはなく、その基幹部隊の大半は西部戦線で戦死してしまっていた。これを考慮すると、軽歩兵の状態でさえ過大評価であるかもしれない。

伊陸軍も同様に強力な師団を数個持っていた。奥同様、伊も師団内に山岳部隊と低地部隊を混在させていたため、多くの伊師団が Alpini 大隊を含んでも山岳部隊扱いにはなっていない。しかし、第 56 師団は Alpini 大隊だけで編成され、同様に、第 47 師団は Bersaglieri だけの編成だった。

伊戦闘序列は、同じく多くの問題を含んでいる。伊陸軍は定例的に師団間で旅団を入れ替えていたため、どの時点でも、1 個の師団は配属されている 2 つではなく、1 から 5 個が該当することになるのだ。ゲーム中では、大半の師団は 2 個旅団と、独立部隊として示されている追加分の旅団の戦力で表現されている。前線で追加されたこれらの小規模部隊はすべて、編成上の問題の元となる可能性を持っている—これは、正確には 1917 年 10 月に起こっている。師団編成は 1917 年 10 月 24 日のものであり、そこから 1918 年 6 月や 10 月のまでの間に伊軍（及び奥軍）の内部組織が変化したことは、初期配置時に要求されるステップ除去で表現している。明らかに不完全な解決策ではあるが、雑誌のフォーマットでは最善の策であろう。

伊もまた砲兵の深刻な不足に苦しんでい

た。これを緩和するため、親師団が戦線広報で予備となっている間も砲兵連隊は前線に留まっていたのだ。よって、前線配置の師団は完全編成の砲兵、もしくはそれ以上の配置があり、戦線後方の師団にはまったく存在しなかった。この部隊の入れ替えはこの規模で表現するには不可能であり、伊軍の全師団はその通常時の規模で表してある。

伊墺の陸軍と比べ、英軍の編成もカバーしている時期には同様に再編を行い、1918年9月には12個から9個歩兵大隊に縮小されている。これはカウンター戦力を変更するに足る十分な相違だが、カウンターの価値からして、そのままにしておくほうが容易であると決めたものだ。