

MARENGO: MORNING DEFEAT, AFTERNOON VICTORY



専用ルール

- 16.0 イントロダクション
- 17.0 セットアップ
- 18.0 勝利条件
- 19.0 特別ルール
- 20.0 フォリオノート
- 21.0 戦闘序列

16.0 イントロダクション

16.1 歴史的背景

マレンゴは、ナポレオン(まだボナパルトと呼ばれていた)がフランスの独裁者となって初めて行う戦闘であった。今回、フランスの戦略は完全に彼の管理下に在った。アルプスを横断する強行軍を行いメラス麾下のオーストリア軍主力の背後に進出した後、ナポレオンは戦闘を準備した。オーストリア軍を見失ったボナパルトはメラスを捉える為に部隊を分散させたが、メラスの方が先にボナパルトを発見した。6月14日夜明け、アレッサンドリアの要塞(1301の先のマップ外に在る)を出立したオーストリア軍の攻撃が、分散し、動きの遅いナポレオンの軍を捉えた。

ナポレオンが部隊を前線へと急がせている間、ヴィクトール軍団の行う遅延戦闘はフォンタヌヌ支流に沿った地帯の壁で囲まれた農園に助けられた。午後の中頃までにフランス軍は打ち破られ、両軍は東へと移動していた。ギリギリのところで、ナポレオンの最後の師団が到着する。ドゼー率いるこの師団は、ケレルマンの猛烈な騎兵突撃

と呼応してオーストリア軍先方を打ち砕き、マレンゴへと押し戻した。ナポレオンは辛うじて勝利を得たが全体的な状況は彼に非常に有利なものとなり、イタリア北西部を手中に取めた。

16.2 ゲームの進行

ゲームは6月14日の夜明けに始まり、夕暮れまで行われる。オーストリア軍プレイヤーは位置と数の優位を持ってゲームを開始するが、好機を逃してはならない。フランス軍の反応は迅速で、地形は防御側に有利であり、オーストリア軍は勝利の為にマップ全体を横切る必要が在る。フランス軍が先ず行わなくてはならないのは防御であるが、増援の到着によって反撃を行う事が可能となり、マレンゴが陥落した場合にはこれが必須となる。

16.3 フォリオのコンポーネント

このフォリオには標準ルール、専用ルール(戦闘結果表と地形効果表を含む)、17"×22"マップ(ターン記録トラックを含む)1枚、100個のカウンターが印刷された型抜きシート1枚が含まれている。オーストリア軍ユニットの背景色は白で、フランス軍ユニットの背景色は青である。

プレイヤーノート: 混乱マーカーの数が少ないのはゲームデザイン上の意図では無く、単にカウンターシートに余裕が無かった為である。プレイヤーは必要なマーカーを自由に自作してほしい。

17.0 セットアップ

17.1 はじめに

各々のプレイヤーがどちらの軍を指

揮するか決定を行う。マップを配置し、軍とフォーメーションによってユニットの分類を行う。各々のプレイヤーは、以下の17.2と17.3の指示に従って自身のユニットをマップ上に配置し、増援の配置を行う。ユニットのマップ上への配置は、フォーメーション、ID、4桁のヘクス番号によって指定されている。増援は、フォーメーション、ID、進入場所(進入ヘクス又は進入ボックス)によって指定されている。増援の登場ターンは“T”によって表示されている(例:“T2”はそのユニットが第2ターンの所有プレイヤーの移動フェイズ開始時に到着する事を表している)。

オーストリア軍プレイヤーが第1プレイヤーである。このゲームは第1ターンのオーストリア軍移動フェイズから始まる。ゲームターンマーカーをターン記録トラックの第1ターンの枠に配置する事。このゲームは9ゲームターン行われ、第9ゲームターン終了時にセクション18.0に従って勝者の決定を行う。

17.2 オーストリア軍の セットアップ

HQ: フォーメーション2と共に到着

Melas (有効): フォーメーション2と共に到着

Ott (活動状態): フォーメーション8と共に到着

オーストリア軍は、Bormida川に架かる唯一の橋を渡って投入される。この為、全軍は1つの長い縦列になって到着する。軍のフォーメーションは、以下の順序で到着する:

2, 1, 4, 5, 6, 3, 8, 9, 10, 11, 12, 7

すべてのフォーメーションは、進入

ヘクス A(1301)に到着する。標準ルール 13.1 に従って、各々のターンに全てのユニットが進入する事ができる。各々のユニットは、自身より先に到着するフォーメーションに所属する全てのユニットがマップに進入するまでは、マップに進入する事ができない。

進入ヘクス A からの進入に加え、ユニットを縦列から離してマップ外に配置し、ヘクス 1401、1501、及び 1601 から進入させる事ができる。各々のターンに於いて、この3つのヘクスから進入する事ができるユニットは、ヘクス毎に1ユニットだけである。この3つのヘクスへの進入に際して、各々のユニットは全ての移動力を消費する。この3つのヘクスに進入するユニットも、所属するフォーメーションの到着順序に従わなくてはならない。

LOC : 進入ヘクス A(1301)

補充 : オーストリア軍移動フェイズ開始時に HQ が活動状態であるターン毎に 1。

17.3 フランス軍のセットアップ

HQ(非活動状態) : 1828

Napoleon (有効) : 第2ターンに、進入ヘクス I(1828)から到着する為のダイスロールを行う ; ダイスロールが 1-2 の場合第2ターンに到着し、それ以外の場合第3ターンに到着する

Victor(無能力状態) : フォーメーション 2 のどれかのユニットと共に

Lannes (無能力状態) : フォーメーション 3 又はフォーメーション 4 と共に

Desaix (有効) : フォーメーション 6 と共に到着

Murat (有効) : フォーメーション 7 の Rivaud(Riv)と共に

フォーメーション 1 : w/1-1204、スタックせずに

フォーメーション 2 : w/1-1108、スタックせずに

フォーメーション 3 : w/1-1515、スタックせずに

フォーメーション 4 : w/1-1515、スタックせずに

フォーメーション 5 : 第3ターンに進入ヘクス I(1828)から到着の為のダイスロールを行う ; ダイスロールが 1-2 の場合第3ターンに到着し、それ以外の場合第4ターンに到着する

フォーメーション 6 : 第5ターンにダイスロールを行う ; ダイスロールが

1-2 の場合第5ターンに到着し、それ以外の場合第6ターンにもう1度ダイスロールを行う ; ダイスロールが 1-4 の場合第6ターンに到着し、それ以外の場合第7ターンに到着する。フォーメーション 6 が到着する際、到着位置を決めるダイスロールを行う : 1=進入ヘクス E(0122)、2-4=進入ヘクス F(0427)、5 =進入ヘクス G(0729)、6 =進入ヘクス H(1329)

フォーメーション 7 :

Bess : 1828

Cham : 1808

DuM : フォーメーション 6 と共に到着

DuV : 0603

Kell : 0910

Riv : 第7ターンにダイスロールを行う ; ダイスロールが 1-2 の場合、第7ターンに到着する ; それ以外の場合、第8ターンにもう1度ダイスロールを行う ; ダイスロールが 1-4 の場合第8ターンに到着し、それ以外の場合第9ターンに到着する。Ceriolo 城をフランス軍が占めている場合、進入ヘクス L(2512)に到着し、それ以外の場合進入ヘクス J(2529)または K(2520)に到着する。

フォーメーション 0

ConGd : 第2ターンに到着判定のダイスロールを行う 進入ヘクス I(1828) ; ダイスロールが 1-3 の場合第2ターンに到着し、それ以外の場合第4ターンに到着する

Res : 到着 T3 進入ヘクス I(1828)から

Marm : 19.4 を参照

At-Large Battalios : 19.5 を参照

LOC : 進入ヘクス I (1828)

補充 : フランス軍移動フェイズ開始時に HQ が活動状態であるターン毎に 1。

18.0 勝利条件

18.1 オーストリア軍の勝利

フランス軍の HQ がマップ外へと退出する、又はナポレオンが死傷した場合、オーストリア軍プレイヤーの勝利となる。

18.2 フランス軍の勝利

オーストリア軍の HQ がマップ外へと退出する、又はゲーム終了時にフラ

ンス軍のユニットがマレンゴ(1107)を占めていて、そのユニットが安全な退却線(SLR: 標準ルール 7.6 を参照)を確保している場合、フランス軍プレイヤーの勝利となる。

18.3 引き分けの勝利

双方のプレイヤーが上記の勝利条件を達成する事ができなかった場合、この戦闘は引き分けであり、勝利ポイントによって勝者の判定を行う。各々のプレイヤーは、以下のポイントを獲得する :

1VP 破壊された敵ユニット毎に(11.2 を参照) ; 除去されたステップや、ターン記録トラック上の潰走ユニットはカウントしない事。

1VP 死傷した指揮官毎に。

2VP 捕獲したユニットと指揮官毎に。

4VP 捕獲した敵HQ及び輜重隊毎に。

勝利ポイントの合計数がより大きかったプレイヤーが勝利するが、勝者の勝利ポイントの総数が 10 未満で在った場合、そのゲームは引き分けであると見なす。

19.0 特別ルール

19.1 奇襲

フランス軍は、オーストリア軍の襲撃に対する準備ができていなかった。第1ターンのオーストリア軍移動フェイズの間、フランス軍のユニットは、自身の ZOC に初めてオーストリア軍ユニットが進入した際に士気チェックを行う。この士気チェックに失敗したユニットは混乱する。

19.2 城(Chateaux)

このゲームの城は壁に囲まれた農園であってフランス流の城では無いが、小さな要塞として利用する事ができた。このルールで特に明記しない限り、これらの城は移動や戦闘に影響を与える事は無く、無視しても構わない。

城を利用する事ができるのは大隊だけである。城の利用は、城を含んだヘクスに存在している大隊の上に方陣マーカーを配置する事によって行われる。これを行う為に移動ポイントを消費したりダイスロールを行ったりする必要は無く。単にマーカーを配置するだけで良い。方陣マーカーの使用は、カウンターミックスの制約による妥協案である ; プレイヤーは自由に城を利用する大隊の為にマーカーを作成して構わない ; ゲームに関して、城ヘクスの中で方陣となっている全ての大隊を城の内側にいると見なす事。城ヘクスの内側にいる大隊が他のユニットとスタッ

クしている場合、城の内側の大隊と方陣マーカーをスタックの一番下に配置する事；スタックしたユニットが方陣となる場合、そのユニットに2つ目の方陣マーカーを使用する事。

城の内側に在る間、その大隊は ZOC を及ぼす事は無く、敵 ZOC を無視し、攻撃を行う事ができない。城の内側の大隊が他のユニットとスタックしている場合、その大隊は戦闘に参加する事ができず、潰走を含む全ての戦闘結果の影響を受けない。

この大隊は、そのヘクスに他のユニットが存在して来る限り攻撃を受ける事が無い。城を攻撃する事ができるのは、敵歩兵だけである。攻撃側に対して通常通り戦闘結果の適用を行う事。防御を行う大隊に適用される戦闘結果は **Dx** と **Dm** だけである(これ以外の結果は無視する事)。

19.3 ブドウ園(Vineyards)

以下の事を除いて、ブドウ園を浅い森と見なす事：

- 1) ブドウ園は LOS を妨害しない。
- 2) 砲兵がブドウ園に進入する事ができるのは、道路か小道を使用する場合だけである。
- 3) 平地ヘクスサイドを横切ってブドウ園に対する攻撃を行う際、歩兵の戦闘係数は半減されない。

19.4 フランス軍の砲兵とマルモン(Marmont)

この戦闘に於いて、フランス軍の砲兵は独立した小さな砲兵中隊として戦った。5つの砲兵中隊(マルモン以外の全てのフランス軍砲兵ユニット)は、通常通りに機能する。

戦いの後半、フランス軍砲兵隊長オーギュスト=マルモン(後に元帥)は、砲列を形成する為に残存している砲兵中隊をかき集めた。3つの砲兵中隊がスタックしている場合、フランス軍プレイヤーは Marmont ユニットのマップに配置する事ができる。これを行う為に MP を消費する必要は無く、また上記以外の制約も存在しない；単にその3つの砲兵中隊を取り除いて、そのヘクスに Marmont を配置する事。この砲兵中隊は永久にゲームから取り除かれるが、破壊されたとは見なされない。

19.5 フランス軍の "At-Large(諸兵)"大隊

フランス軍フォーメーション"0"の2つの大隊は、どのフランス軍移動フェイズ開始時にでもプレイに投入する事ができる。この大隊の投入は、1) 2ステップのフランス軍旅団ユニットの1つを裏面(ステップロス面)へと裏返し、

その上にこの大隊ユニットを配置する、2) 補充ステップを消費し、標準ルール 13.2によってそのユニットを配置する。

補充ステップによる投入は、この(マップ外に存在している)大隊ユニットがナポレオンの援助を受けたダイスロールを行う事によって行う事が可能である(これを行う事ができるのはナポレオンだけである)。このダイスロールに成功した場合、この大隊ユニットをナポレオンのヘクスに配置する事；このダイスロールに失敗した場合でもこの大隊ユニットは破壊されず、VP が与えられる事も無い。この大隊カウンターは、除去や捕獲された後に何度でも再使用する事ができるが、VP 算出の為に捕獲された回数を記録しておく事。

19.6 オーストリア軍のセットアップ・オプション

オプション1：オーストリアの配備は、控え目に言っても扱い難い(できの悪い計画である証拠)。バリエーションとして、オーストリア軍プレイヤーは自身のユニットを配置する順序を決定する事ができるが、フォーメーション2だけは例外であり常に最初に登場する(彼らはボルミダ橋頭堡を占拠する)。

オプション2：メラスの本来の計画では13日の夜にマレンゴを確保し、ボルミダ(Bormida)橋頭堡(進入ヘクス"A")、及び上流にある別の橋("Ott's 橋")から軍を進める事になっていた。結局、その夜マレンゴは放棄され Ott の橋は不要となった。この橋が無傷のままであると見なす事。オーストリア軍は、進入ヘクス"A"と進入ヘクス"M"(2001)の2カ所からマップへと進入する事ができる。この場合でも、ユニットは進入ヘクス毎に1つの縦隊となって進入を行う。オーストリア軍プレイヤーは、進入ヘクス M(2001)から進入するフォーメーションの第2グループを設立する事ができる。これらのフォーメーションは、1つの縦隊として進入する。フォーメーション2を除いて、オーストリア軍はこの2つのグループの進入順序を自由に選択する事ができる。この場合でも、進入ヘクス A から進入するフォーメーションは、ヘクス 1401、1501、1601 を使用して進入する事ができる。

20.0 フォリオノート

20.1 デザイナーズノート

マレンゴは通常のナポレオニックゲームより小さな戦闘であり、これは他の何にもましてカウンターに影響を与えた：このゲームのユニットを小さめの旅団と考える事とした。これ以外の

問題は何を持って勝利とするかである。サン=ジュリアーノはナポレオンの実際の基地では無く、前進の為の単なる踏み石でしかなかったが、ここを占領される事は作戦の停止を意味していた。これはオーストリア軍に、イタリアに於ける運命を回復する機会を与えたかもしれないが、オーストリア軍の全体的な鈍重さから、完全な優位性を握れたとは思えない。フランス軍にとってマレンゴは何の価値もなかったが、この確保はオーストリア軍遠征の完全な失敗を意味し、フランス軍の作戦の成功を計る基準となった。史実に於いてこの戦闘は引き分けであったが、この夜(第10ターン)、オーストリア軍はアレッサンドリアへと退却を行った。

20.2 プレイヤーノート

ユニットが比較的まばらな小さなゲーム、マレンゴは他の多くのゲームよりも運の影響を受けるが、運だけで勝利する事はできない。初期配置と増援の配置によって2つの戦線(Pietrebona と Fontanone)が強要させる。フランス軍プレイヤーが信じられないほど巧妙に運にも恵まれるか、オーストリア軍プレイヤーがひどくやり損なわない限り、この2つの戦線は数の力によって打ち破られる。

これに続いて行われる退却一追跡は、おそらく双方のプレイヤーにとってこの戦いに於ける最も重要な部分である。オーストリア軍は迅速に前進を行わなくてはならないが、拡張しすぎない様注意する必要がある：ブーデの援軍が接近しており、ナポレオンが活動中である限りフランス軍は強靱である。

フランス軍プレイヤーは、"時間-空間-兵士"という古典的な難問に直面する：オーストリア軍の前進を遅延させなくてはならないが、反撃を可能にする為に戦線を維持して防御を行う事で多くの死傷を負う事となる。(史実に於いてドゼーの攻撃が可能であったのは、まだ戦線が存在していたからである)。ナポレオンのダイスロールで at-Large 大隊を登場させ、巨大なオーストリア軍を足止めする為に城の防御に投入する事。

注意すべき点がもう1つ在る。初期段階に於けるオーストリア軍の優位は位置とタイミングに在るのであって、戦力による優位では無い。フランス軍は、実際に多くの歩兵ステップ、多くの歩兵ユニットを持っている。オーストリア軍は砲兵と騎兵の数で大きく上回っているが、フランス軍が地形を有効に利用する事でこの優位性を打ち消す事が可能である。

戦闘結果表

ダイス ロール	戦力差									ダイス ロール
	-5 以下	-4~-3	-2~-1	0~+1	+2~+3	+4~+5	+6~+7	+8~+9	+10 以上	
1	Ax DF	Ax DF	Ax	Ar	Ac(NE)	Dc(EX)	Dr	Dr	Dx	1
2	Ax DF	Ax	Ar	Ar	Dc(Ex)	Dc(Ex)	Dr	Dx	Dm(Dr)	2
3	Ax	Ar	Ar	Ac(Ex)	Dc(Ex)	Dr	Dx	Dm(Dr)	Dm(Dr)	3
4	Ar Leader	Ar Leader	Ac(Ex) Leader	Dc(Ex) Leader	Dr Leader	Dr Leader	Dm(Dr) Leader	Dm(Dr) Leader	Dm(Dx) Leader	4
5	Ar Ammo	Ac(NE) Ammo	Dc(NE) Ammo	Dr Ammo	Dr Ammo	Dm(Dr) Ammo	Dm(Dr) Ammo	Dm(Dx) Ammo	Dm(Dx) Ammo	5
6	Ar Ammo	Dc(NE) Ammo	Dc(Dr) Ammo	Dr Ammo	Dm(Dr) Ammo	Dm(Dr) Ammo	Dm(Dx) Ammo	Dm(Dx) Ammo	Dm(Dx) Ammo	6

地形効果表

地形	効果
平地(Clear)	1MP。進入した輜重隊は停止しなくてはならない。
浅い森(LightWood)	歩兵 1MP、砲兵/騎兵 2MP。観測側が丘に存在している場合を除いて LOS を妨害する。平地ヘクスサイドを横切って浅い森ヘクスに対して攻撃を行う場合、攻撃側の戦闘係数は 1/2 となる。
深い森(DeepWood)	歩兵 2MP、砲兵/騎兵は進入禁止。行軍移動での進入/退出の禁止。このヘクスに対し/このヘクスから ZOC を及ぼす事は無い。このヘクスへ/このヘクスを通過する LOS は妨害される。このヘクスに対する砲撃の禁止。平地ヘクスサイドを横切ってこのヘクスを攻撃する場合、攻撃側の戦闘係数は 1/2 となる。このヘクスに対する/このヘクスからの突撃の禁止。防御側がこのヘクスから戦闘後の前進を行う事はできない。
湿地/湿地&小川 Swamp/Swamp& Stream	歩兵 3MP、砲兵/騎兵は進入禁止。行軍移動での進入/退出の禁止。このヘクスから/このヘクスに対する攻撃を行う場合、戦闘係数が 1/2。このヘクスから/このヘクスに対する突撃の禁止。このヘクスで防御を行う場合、戦闘後の前進を行う事はできない。
湿地/小運河 Swamp/Creek	道路と小道を使用する場合を除いて進入禁止。この場合戦闘に関して湿地と見なす。砲兵はこれを横切る砲撃を行う事ができる。
町(Town)	1MP。町ヘクスに ZOC が及ぶ事は無い。町ヘクスに対して攻撃を行う歩兵/砲兵の戦闘係数は 1/2 となる。町ヘクスを攻撃する騎兵の戦闘係数は “1” となる。防御を行う騎兵の戦闘係数は 1/2 となる。町ヘクスで防御を行う場合、戦闘後の前進を行う事ができない。
川(River)	部分的な川ヘクスは無視する事。橋とフェリー(専用ルールを参照)を使用する場合を除いて川を横切る事はできない。川を横切って砲撃を行う事ができる。第2地形である(上記を除いて第1地形の地形効果を適用する事)。
丘(Hill)	LOS に関して浅い森の効果を打ち消す。丘から砲撃を行う砲兵の射程に +1。
荒地(Rough)	歩兵 3MP。砲兵と騎兵は進入禁止。行軍移動での進入/退出の禁止。このヘクスから/このヘクスに対して ZOC が及ぶ事は無い。このヘクスから/このヘクスに対する攻撃を行う場合、戦闘係数が 1/2。このヘクスで防御を行う場合、戦闘後の前進を行う事ができない。
道路/小道 Road/Trail	これに沿って移動を行う場合 1MP(4.6 を参照)。これを使用して移動を行う歩兵/騎兵の敵 ZOC への進入の禁止。行軍移動時に道路を使用する場合 1/2MP。
小川(Stream)	歩兵/騎兵 + 1MP、砲兵は進入ヘクスで停止。このヘクスで/このヘクスに対して戦闘を行う全ての戦闘係数が 1/2。
城(Chateau)	殆どの趣旨に於いて無視する事。歩兵大隊だけが城ヘクスを占める事ができる。専用ルールのヘクスサイド地形(ヘクスサイドを横切る行動に対してだけ影響を及ぼす)。
斜面(Slope)	上る際に +1MP。下り斜面から斜面ヘクスに対する LOS は妨害される。斜面を上る攻撃を行う場合、戦闘係数が 1/2。
並木(Treeline)	砲兵 + 1MP。観測側が同じ高さに在る場合、LOS を妨害する。
支流(Creek)	橋と浅瀬を使用する場合を除いて進入禁止。支流を横切って ZOC が及ぶ事は無い。砲兵は支流を横切る砲撃を行う事ができる。
橋(Bridge)	橋を横切る攻撃時に戦闘係数が 1/2。破壊された橋は浅瀬と見なす。
浅瀬(Ford)	+1MP。浅瀬を横切る攻撃時に戦闘係数が 1/2。
防御地形(Protected)	+1MP。このヘクスへの LOS は妨害される。向きに関わらず、これを横切る攻撃時に戦闘係数が 1/2。これを横切る攻撃時に騎兵の戦闘係数は “1” となる。