

The journal of modern wargaming

PAPER WARS

BURNING MOUNTAINS 1916

The Austro-Hungarian Spring Offensive against Italy

BURNING MOUNTAINS 1916

TABLE OF CONTENTS:

- | | |
|---|--|
| 1.0 INTRODUCTION | 8.0 COMBAT PROCEDURE |
| 1.1 Preparation for Play | 8.1 Determine Initial Combat Ratio |
| 1.2 Abbreviations | 8.2 Determine CRT Column Shifts |
| 2.0 THE PLAYING PIECES | 8.3 Attack Resolution |
| 2.1 How to Read the Units | 8.4 Determine Magnitude |
| 2.2 Unit Type Summary | 8.5 Loss Resolution |
| 2.3 Color Scheme | 9.0 COMBAT |
| 2.4 Informational Markers | 9.1 Combat Results Table (CRT) |
| 2.5 Combat Units | 9.2 Retreats |
| 3.0 SEQUENCE OF PLAY | 9.3 Advance After Combat |
| 3.1 Game Turn Sequence of Play Outline | 9.4 Loss Results Table (LRT) |
| 4.0 MOVEMENT | 10.00 COMBAT EFFECTIVENESS and STEP LOSSES |
| 4.1 Movement Allowance (MA) | 10.1 Effects of Reduced Combat Effectiveness |
| 4.2 How to Move Units | 10.2 Indicating Step Losses |
| 4.3 Minimum Movement | 10.3 Combat Effectiveness Recovery |
| 4.4 Combat Effectiveness Recovery | 11.0 SUPPLY |
| 4.5 Movement Restrictions | 11.1 Supply Effects |
| 4.6 Other Limitations on Movement | 11.2 Supply Sources |
| 5.0 STACKING | 11.3 Tracing a Supply Path |
| 5.1 Staking Limits | 11.4 Supply Path Range |
| 5.2 Overstacking Penalty | 11.5 Attrition |
| 5.3 Order of Stacking | 12.0 SPECIAL RULES |
| 5.4 Limited Intelligence | 12.1 Mountain Units |
| 6.0 ZONE of CONTROL (ZOC) | 12.2 Fortress Units |
| 6.1 Terrain and ZOC | 12.3 Artillery Units |
| 6.2 EZOC and Supply | 12.4 First Turn Special Rules |
| 6.3 EZOC and Movement | 13.0 REINFORCEMENTS |
| 6.4 EZOC and Movement in Mountain Terrain | 14.0 VICTORY CONDITIONS |
| 6.5 Other Effects of EZOC | 15.0 OPTIONAL RULES |
| 7.0 COMBAT | 15.1 Replacements |
| 7.1 General rules | 15.2 Italian improved defensive ability |
| 7.2 Attacker Command Limitations | |
| 7.3 Defender Characteristics | |
| 7.4 Defender Command Limitations | |
| 7.5 Modified Combat Strength of Zero | |
| 7.6 Artillery Units in Combat | |
| 7.7 Withheld Units | |
| 7.8 Effects of Terrain on Combat | |
| 7.9 Flank Attacks | |



27

1.0 はじめに [INTRODUCTION]

Burning Mountains, 1916は、1916年のイタリア戦線におけるオーストリアーハンガリー軍の攻勢を扱うゲームです。この攻勢は、ヴェニツィアの西でヴィチエンツァとヴェネトの平原をカルニアの戦線全体とイゾンツォ川に沿って切断するために進撃することが狙いでした。一人のプレイヤーがオーストリアーハンガリー軍部隊を指揮し、他方がイタリア軍部隊を指揮します。各プレイヤーは、勝利を獲得するために地理的目標の奪取又は維持を試みます。

規模：ヘクス毎に2キロメートル、ターン毎に2日間。

Burning Mountainsをプレイするため、以下のアイテムが必要です。：

- ・1枚のA2 マップ
- ・140個の型抜きカウンター
- ・このルール小冊子
- ・プレイヤー補助カード

3つの六面体サイコロも必要で、その中の2つが同じ色で1つは別の色でなければなりません（ゲームには含まれていません）。

1.1 プレイの準備 [Preparation for Play]

カウンターを分類してセット・アップします。各ユニットのセット・アップ・ヘクス又は到着のゲーム・ターン（GT）は、ユニットのカウンター上に表示されます。

ゲームは、GT1のオーストリアーハンガリー（A-H）軍の戦闘フェイズで開始します。次いで、プレイは続くGTプレイのシーケンス（3.0）に進みます。

1.2 略号 [Abbreviations]

A-H：オーストリアーハンガリー軍 [Austro-Hungarian]

AV：砲兵値 [Artillery Value]

DRM：サイの目修正 [Die (Dice) roll modifier]

GT：ゲーム・ターン [Game Turn]

ID：名称 [Identification]

MA：許容移動力 [Movement Allowance]

MP：移動ポイント [Movement Point]

RR：鉄道 [Railroad]

VP：勝利ポイント [Victory Points]

ZOC：支配地域 [Zone of Control]

EZOC：敵支配地域 [Enemy Zone of Control]

1d6 (2d6)：1つの六面体サイ（2つのサイコロ）

ユニット名称の略号：

V.L. + M.B. = Battalions Val Leogra + Monte Berico

Gr.Alp. = Gruppo Alpini

Ragg. Bers.C. = Raggruppamento Bersaglieri Ciclisti

G.d.S. = Granatieri di Sardegna

Ragg. RGF = Raggruppamento Regia Guardia di Finanza

Bers. = Bersaglieri

K.J. = Kaiserjäger

Gebirg. = Gebirgjäger

Sch. = Schützen

L.Sch. = Landesschützen

2.0 競技用コマ [THE PLAYING PIECES]

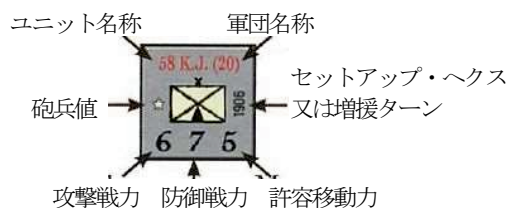
2.1 ユニットの読み方 [How to read the Units]

攻撃と防御戦力 [ATTACK AND DEFENSE STRENGTH]：ユニット戦力の数量です。

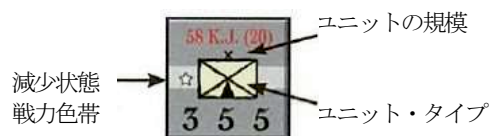
許容移動力 (MA) [MOVEMENT ALLOWANCE (MA)]：ユニットが移動しているときに使用できる移動ポイント（MPs）の数です。

砲兵値 (AV) [ARTILLERY VALUE (AV)]：ユニットの砲兵戦力と効果値の度合です。

完全戦力ユニット [FULL STRENGTH UNIT]：



減少状態ユニット [REDUCED UNIT]：2ステップ・ユニットは裏面に減少値が記載されます。減少状態面は、ユニット中央の水平帯によって示されます。



ユニット名称 (ID) [UNIT IDENTIFIER (ID)]：ユニットのIDは、その歴史的な名称です。最初の又は数字のみは師団又は独立旅団の番号です。色付ボックス内部に示された二番目の数字（もしあれば）は、軍団番号です。軍団番号（又はその欠落）のみがゲーム・プレイに関係します。ルール7.2と7.4を参照。

ユニット規模表示 [UNIT SIZE INDICATOR]：ユニットの規模は、以下の1つです。：X=旅団、III=連隊。

セット・アップ情報 [SETUP INFORMATION]：この情報は、ユニットがセット・アップされるか又はユニットが増援として到着するGTを示します。

2.2 ユニット・タイプの概要 [Unit Type Summary]

歩兵 [Infantry]	
砲兵 [Artillery]	
山岳部隊 [Mountain Troops]	
要塞 [Fortress]	

2.3 色体系 [Color Scheme]

ユニットの国籍は、そのカウンターの地色によって示されます。：

緑灰：イタリア軍

明灰：オーストリアーハンガリー軍

2.4 情報マーカー [Informational Markers]

情報マーカーは、以下を含みます（表／裏）。：

- ・減少戦闘効果値 [Reduced Combat Effectiveness] — 1 / 減少戦闘効果値 [Reduced Combat Effectiveness] — 2
- ・補給不足 [Low-Supply] — 1 / 非補給下 (OOS) [Out-of-Supply] — 2、AV = 0

2.5 戦闘ユニット [Combat units]

戦闘ユニットとは、記載された1以上の防御戦力を持つユニットです。

注釈：砲兵は「戦闘ユニット」と見なされません。

戦闘ユニットは、1又は2ステップを持ちます。

2ステップを持つユニットは、カウンター裏に減少した数値を持ちます。減少状態ユニット又は記載された裏面を持たないユニットは、1ステップのみを持ちます。

3.0 プレイのシーケンス [SEQUENCE OF PLAY]

Burning Mountainsは、ゲーム・ターン (GT) でプレイされます。各GTは、2つの「プレイヤー・ターン」ーオーストリアーハンガリー軍プレイヤー・ターンに続くイタリア軍プレイヤー・ターンから構成されます。

例外：GT1は、A-H軍の戦闘フェイズから開始します (A-H軍の補給、増援、移動フェイズはスキップします)。

3.1 ゲーム・ターン・プレイのシーケンスの概要

[Game Turn Sequence of Play Outline]

A. ゲーム・ターン・マーカーの前進

GT記録欄上でGTマーカーが前進させられ、A-H軍プレイヤー・ターン面に裏返します。

B. オーストリアーハンガリー軍プレイヤー・ターン

1. 補給フェイズ
2. 増援フェイズ
3. 移動フェイズ
4. 戦闘フェイズ

オーストリアーハンガリー軍プレイヤー・ターンが完了した後、GTマーカーをイタリア軍プレイヤー・ターン面に裏返します。

C. イタリア軍プレイヤー・ターン

イタリア軍プレイヤー・ターンは、オーストリアーハンガリー軍プレイヤー・ターンと同じです。

オーストリアーハンガリー軍プレイヤー・ターン中、オーストリアーハンガリー軍プレイヤーは手番プレイヤーと呼ばれ、イタリア軍プレイヤーは非手番プレイヤーと呼ばれます。

イタリア軍プレイヤー・ターン中は、これが逆になります。

A. プレイヤー・ターン [The PLAYER TURN]

1. 補給フェイズ [SUPPLY PHASE] :

手番プレイヤーは、全自軍ユニットの補給状態をチェックします (11.0)。非補給下又は補給不足であることが発見されたユニットは、そのようにマークされます。

2GTs 以上連続して非補給下のユニットは、損耗を被り得ます (11.5)。

2. 増援フェイズ [REINFORCEMENT PHASE] :

手番プレイヤーは、マップ上に使用可能な増援を置きます (13.0)。

3. 移動フェイズ [MOVEMENT PHASE] :

手番プレイヤーは、望むように自軍ユニットの全て又はいくつかを移動させることができ (4.0)、全く移動させなくても構いません。このとき、ユニットは減少戦闘効果値から回復できます (10.3)。

4. 戦闘フェイズ [COMBAT PHASE] :

手番プレイヤーは、隣接する敵ユニットを攻撃できます (7.0)。

4.0 移動 [MOVEMENT]

4.1 許容移動力 (MA) [Movement Allowance (MA)]

各ユニットは、移動フェイズ中に消費できるMPsの最大数であるMAを持ちます。

ユニットは、決して敵ユニットによって占められたヘクスへ進入できません。

備忘：砲兵は「戦闘ユニット」と見なされません。

4.2 ユニットの移動方法 [How to Move Units]

ユニットは、隣接ヘクスの道筋をたどることで移動し、地形効果チャートに従って、進入した各ヘクス (ときには越えたヘクスサイド) についてMPsを消費します。

4.3 最低限の移動 [Minimum Movement]

ユニットは、MPコストにかかわらず、常に最低1ヘクスは移動できます。最低限の移動を実施しているユニットは、プレイヤー・ターン中にMPsを消費できません。

4.4 戦闘効果値の回復 [Combat Effectiveness Recovery]

戦闘効果値の減少を被っているユニットで資格を持つものは、戦闘効果値を回復するためにMPsを消費 (静止中) できます (10.3を参照)。

4.5 特別移動制限 [Special Movement Restriction]

岩山ヘクスサイドを越えることができるユニットはありません。

5.0 スタッキング [STACKING]

スタッキングとは、あるヘクス内に複数ユニットが存在することです。

5.1 スタッキング制限 [Stacking Limits]

あるヘクスを占めることができる戦闘ユニットのステップ数は、地形効果チャート上に書かれています。この制限は、友軍移動フェイズ又は戦闘フェイズの終了時に超過できません。ゲーム・マーカーは、スタッキングに影響しません。

減少状態ユニットや裏面に記載された減少状態値を持たないユニットは、1ステップ・ユニットです。

砲兵ユニットはスタッキングについてカウントしませんが、あるヘクス内に1つのみの砲兵ユニットが存在できます。

移動や退却しているユニットは、友軍ユニットのスタックを通して自由に進入できます。

5.2 超過スタッキングの罰則 [Over-Stacking Penalty]

いずれかの友軍移動フェイズ又は戦闘後退却の終了時、スタッキング制限違反ヘクスは超過ユニットを除去しなければなりません (所有しているプレイヤーは、どのユニットを除去するか選択できます)。

5.3 スタッキングの順番 [Order of Stacking]

最大の攻撃戦力 (カウンター上に記載された) を持つユニットは、常にスタック内の最上部でなければなりません。

スタック内のユニットの位置は、プレイに何ら影響を持ちません (ただし、情報制限5.4を参照)。

5.4 情報制限 [Limited Intelligence]

プレイヤーは、相手側ユニットの戦力を調べるできません。

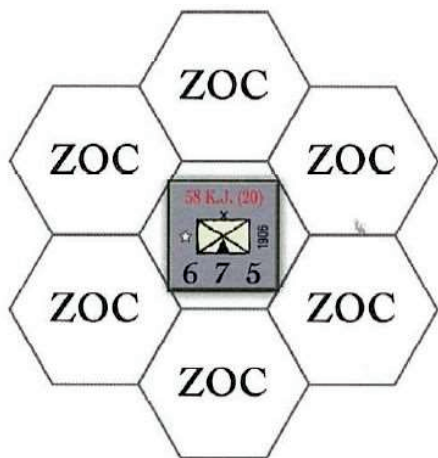
プレイヤーは、戦闘効果値又は補給状態のマーカーを見ることができません。

プレイ・ノート：情報マーカーも影響下ユニットの下に置かれます。

6.0 支配地域 (ZOC) [ZONE OF CONTROL (ZOC)]

戦闘ユニットを囲む6ヘクスは、そのユニットの支配地域を構成します。

ZOCsは、補給と移動に影響を与えます。全てのユニットがZOCを及ぼします。



6.1 地形とZOC [Terrain and ZOC]

ZOCsは、いかなるヘクスの内外へも並びにヘクスサイドを越えて伸びます。例外:ZOCsは岩山ヘクスサイドを越えて伸びません。

6.2 ZOCと補給 [ZOCとSupply]

あるヘクス内の敵ZOC (EZOC) の存在は、そのヘクスを通過してたどられる補給を妨害します (11.3)。補給の目的において、友軍ユニットはそれらが占めるヘクス内のEZOCの存在を無効にしません。

6.3 EZOCと移動 [EZOC and Movement]

EZOCを入退出するためのコストは、+1 MPです。1つのEZOCから他のEZOCへ直接移動するためには、+2 MPsがかかります。

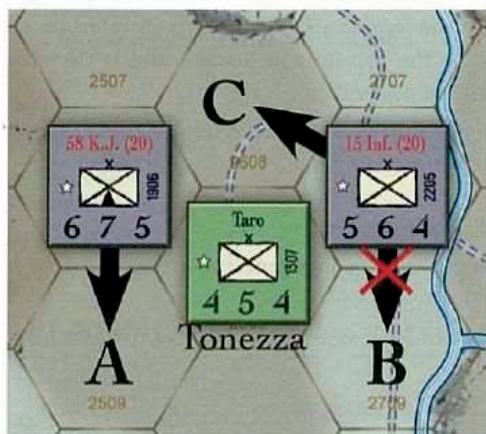
このルールにおいて、友軍ユニットはそれらが占めるヘクス内のEZOCの存在を無効にしません。

EZOC内の道路は無視され、ヘクス内の他の地形と見なします。

6.4 山岳地形内のEZOCと移動 [EZOC and Movement in Mountain Terrain]

1つのEZOCから他のEZOCへ直接移動することは、両方のEZOCヘクスよりも高高度にある同じ敵ユニットによるEZOC間では禁じられます。

例: Bの移動は禁じられ、AとCの移動は認められます。



このルールにおいて、友軍ユニットはそれらが占めるヘクス内のEZOCの存在を無効にします。

6.5 EZOCの他の影響 [Other Effects of EZOC]

- ・側面攻撃—7.8を参照
- ・戦闘後退却—9.2.1を参照
- ・補給—11.3を参照
- ・増援—13.0を参照

7.0 戦闘 [COMBAT]

手番プレイヤーの戦闘フェイズ中、友軍ユニットは隣接する敵ユニットを攻撃できます。攻撃は任意で、攻撃を強制されるユニットはありません。

戦闘フェイズ毎に複数回攻撃できる又は攻撃され得るユニットはありません。

7.1 複数ヘクスの戦闘 [Multi-Hex Combat]

攻撃側は同時に1ヘクスのみを攻撃でき、単一の戦闘で2ヘクスを目標にできません。

同じヘクス内のユニットは、異なる戦闘で異なるヘクス内に隣接する防御側を攻撃できます (つまり、攻撃を実施するヘクス内の全ユニットが同じ防御ヘクスの攻撃を要求されるわけではありません)。

複数の異なるヘクスから攻撃しているユニットは、単一の隣接ヘクスを攻撃するためにその戦闘戦力を統合できます。

異なる攻撃で二番目のヘクスを攻撃するため、その攻撃戦力を分割できるユニットはありません。

7.2 攻撃側の指揮制限 [Attacker Command Limitation]

攻撃に参加できるユニットの数は制限されます。攻撃側の部隊は、以下のどちらかを含めることができます。:

- (1) 1個軍団に付属する全ユニットにプラスして2ユニット (独立又は異なる軍団に付属)、又は
- (2) 3つの独立ユニット。

プレイ・ノート: オーストリアーハンガリー軍のみが軍団を持ちます。同じ軍団名称番号 (2.1) を持っている全ユニットは、同じ軍団に付属しているものと見なされます。

イタリア軍ユニットは軍団を持たず、その全てが独立ユニットです (ゲームが扱う期間中、イタリア軍HQsによる広範囲な攻勢の編成や計画はありませんでした)。

7.3 防御側の特徴 [Defender Characteristics]

あるヘクス内で防御するために選択された全ユニットは、単一の防御戦力として防御します。

攻撃下ヘクス内の全ユニットは、指揮制限のために不可でない限り戦闘に参加しなければなりません。

7.4 防御側の指揮制限 [Defender Command Limitation]

あるヘクスの防御に参加できるユニットの数は、制限されます。防御側の部隊は、以下のどちらかを含むことができます。:

- (1) 1個軍団に付属する全ユニットにプラスして1ユニット (独立又は異なる軍団に付属)、又は
- (2) 2つの独立ユニット。

1つのヘクス内に2つを超える軍団 (又は2つを超える独立ユニット) のユニットがスタックしていたら、超過ユニットは拘置されなければなりません (7.7)。

例: 3つの独立ユニットが、攻撃下の平地ヘクス内で一緒にスタックしています。指揮制限のため、3つのユニットの1つは拘置されなければなりません (防御側の選択)。

7.5 ゼロ戦闘戦力 [Zero Combat strength]

- **攻撃 [ATTACK]** : 修正後にゼロ以下の攻撃戦力を持つユニットは、攻撃できません。
- **防御 [DEFENSE]** : 修正後にゼロ以下の防御戦力を持つユニットは、他のユニットと共にスタックしていたら、戦闘から拘置されなければなりません。

このようなユニットが防御ヘクス内で唯一のユニットであると、攻撃されたらこれらは除去されます。

7.6 戦闘における砲兵 [Artillery in Combat]

砲兵値は、損失結果表のサイ振りに影響を持ちます (9.4.1 を参照)。

7.7 拘置 [Withheld]

いくつかの場合、ユニットは戦闘から拘置でき又は拘置されなければなりません。

攻撃しているユニットと共にスタックした拘置ユニットは、戦闘結果による強制的な影響を決して受けません。友軍の攻撃ユニットが退却することを強制されたら、拘置ユニットは友軍ユニットと共に退却するか又は退却しないことを選択できます。

防御しているユニットと共にスタックした拘置ユニットは、退却結果 (のみ) による影響を受けます。

例外: あるヘクス内で防御している全ユニットが拘置ユニットを残して除去されたら (ただし、退却の結果を被っていない)、拘置ユニットを1ヘクス退却させます。

7.8 戦闘への地形の影響 [Effects of Terrain on Combat]

各ヘクスから攻撃できるステップの最大数は、防御ヘクスのスタッキング制限です。

例: 高山地形内の防御ヘクスは、各攻撃ヘクスからの2ステップによって攻撃され得ます。

上がり斜面で攻撃している (低高度から高高度へ) 各ユニットは、1だけ減少した攻撃戦力を持ちます。

防御側よりも高高度から攻撃している各ユニットは、1だけ増加した砲兵値を持ちます。

全ての攻撃側よりも高高度内で防御している各ユニットは、1だけ増加した砲兵値を持ちます。

ゼロの砲兵値は、1と見なされます。

岩山ヘクスサイドを越えて攻撃できるユニットはありませんが、砲兵支援は可能です。

小川を越えて攻撃している各ユニットは、1だけ減少した攻撃戦力を持ちます。

攻撃しているユニットは、決して1を超える攻撃戦力の減少を持つことができません。

7.9 側面攻撃 [Flank Attacks]

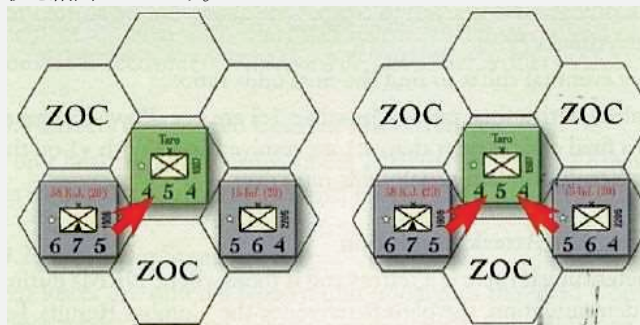
防御側に隣接する6ヘクス中の5ヘクスが、敵ユニットによって占められるか又は攻撃している敵ユニットの ZOC 内にあり、これら5ヘクスが友軍ユニットによって占められていなければ、防御側は「側面攻撃下」と見なされます。

重要: 唯一重要な EZOC は、不運なユニットを実際に攻撃しているユニットによって及ぼされたものです。当該戦闘に含まれないユニットの ZOCs は有効と見なされません。

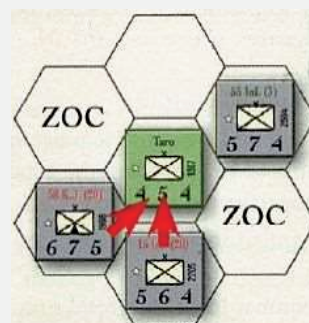
7.9.1 影響 [Effects] : 防御側が側面攻撃を受けたら、CRT 戦闘比のコラムが右へ2シフトされ (攻撃側有利に)、防御側は+2の損失結果表 DRM を受けます (9.4.1)。

7.9.2 マップ端と側面攻撃 [Map Edge and Flank Attacks] : マップ端ヘクス内の防御側は、側面攻撃され得ません。

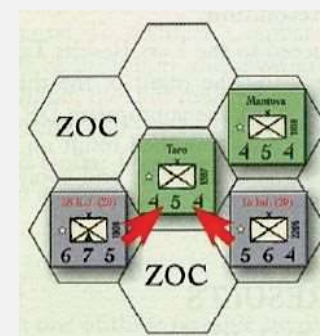
例1: 第15旅団は攻撃に参加しておらず、それ故その ZOC は有効と見なされません。攻撃しているケースでは、側面攻撃の状況を創出しています。



例2: 第55旅団は攻撃していませんが、ヘクス内に存在することで側面攻撃の状況を創出します。



例3: Mantova 旅団は、攻撃している第15旅団の ZOC を無効にします。



8.0 戦闘の手順 [COMBAT PROCEDURE]

Burning Mountains では、各個別戦闘は以下の5段階で解決されます。:

1. 戦闘比の判定
2. CRT コラム・シフトの判定
3. 攻撃の解決
4. マグニチュードの判定
5. 損失の解決

8.1 第1段階-初期戦闘比の判定 [Stage One-Determine Initial Combat Ratio]

最初に、攻撃側は防御と攻撃のヘクスを示します。次いで、参加している攻撃ユニットの統合された攻撃戦力と防御ユニットの統合された防御戦力を比較し (戦闘効果値と補給状態による戦力修正を考慮して)、この比較は確率比 (攻撃側/防御側) として述べられます。合計攻撃戦力を合計防御戦力で割り、常に防御側有利に端数を切り捨て、戦闘結果表上に列記された最寄りの比を導きます。

8.2 第2段階—CRT コラム・シフトの判定

[Stage Two—Determine CRT Column Shifts]

上記の第1段階で導き出した戦闘比は、側面攻撃（7.9）のためにシフトされる可能性があります。

最終戦闘比を見つけるため、可能なシフトを適用させます。

1対3未満の最終戦闘比は認められず、4対1を超える最終戦闘比は損失結果表上で4対1を超える比毎に+1で解決されます。

8.3 第3段階—攻撃の解決 [Stage Three—Attack Resolution]

退却があるか並びに損失判定中に DRMs があるかを判定するため、プレイヤー諸氏は戦闘結果表（9.1）を参照します。攻撃側は2d6を振り、結果を最終戦闘比コラムで交差照合します。プレイヤー諸氏は直ちに結果を履行し、（もしあれば）退却（9.2）又は戦闘後前進（9.3）を実行します。

8.4 第4段階—マグニチュードの判定

[Stage Four—Determine Magnitude]

被った損失を判定するため、最初にマグニチュードが判定されなければなりません。マグニチュードは、戦闘に参加した（両陣営の）ステップ数の合計を合算することで判定されます。

小規模 [SMALL]：戦闘が合計で6ステップ以下を含む。

大規模 [LARGE]：戦闘が合計で7ステップ以上を含む。

8.5 第5段階—損失の解決 [Stage Five—Loss Resolution]

次に、プレイヤー諸氏は、損失結果表（9.4）に進みます。攻撃側と防御側は、3番目のサイの目（異なる色のサイ）を使用し、適切なDRMsを適用します（9.4.1）。両プレイヤーは、攻撃のマグニチュードに一致するコラム上で自軍の個別結果を交差照合し、全ての戦闘効果値の減少を適用します（9.4.2）。

9.0 戦闘結果の説明 [EXPLANATION OF COMBAT RESULTS]

9.1 戦闘結果表（CRT） [Combat Results Table (CRT)]

CRT は、戦闘手順の第3段階（8.3）で照合されます。結果の左部分は攻撃側に、右部分は防御側に関係します。

結果の可能性 [POSSIBLE RESULTS]：

—：効果なし

+／—：損失結果表 DRM

R#：退却ヘクス数

9.2 退却 [Retreat]

全ての退却は、移動ポイントではなくヘクスで表現されます。

9.2.1 退却しているユニットは常にスタックとして退却し、分割できません。ただし、超過スタックの状態を回避するため退却の最終ヘクスを除きます。

退却の最終ヘクス内で超過スタックの状態が発生したら、超過スタックを回避する場合にのみ、退却しているユニットのいくつか又は全ては追加のヘクスを退却できます。

例：各2ステップから構成される低山岳地形内の A-H 軍2個旅団が R1 の CRT 結果を受け、友軍1個旅団（2ステップ）を含んでいる低山岳ヘクス内への退却を強制されます。これは超過スタックの状況（6ステップ）を創出するため、退却している2個

旅団の1つは、追加1ヘクス退却しなければなりません。2個旅団の1つのみ（全2個ではなく）がその退却を継続することに注意してください。

9.2.1 退却の指針 [Retreat Guidelines]：所有しているプレイヤーは退却略を決定できますが、以下の指針に従わなければなりません：

（1）EZOC 内のカラのヘクスへの進入を回避します。

（2）いずれかの補給源方向へ退却させます。選択した補給源から遠くへ移動しない1ヘクスの退却結果を被るユニットは、この指針を満たしたものと見なされます。

重要：あるスタックが上記の指針のどちらか1つを満たすことができれば、到来する LRT のサイ振りでも+2DRMを被ります。

9.2.2 ユニットの超過スタック状態内へ退却でき、それ故 9.2.1 の退却指針を準拠するため、追加1ヘクスの退却が生じます。

9.2.3 小河川渡河退却 [Retreating Across a Minor River]

非橋梁小河川ヘクスサイドを越えて退却する各ユニットは（6.3 EZOC の影響を忘れないでください）、1戦闘効果値の減少を被ります。

9.2.4 退却不可 [Unable to Retreat]

ユニットは、敵ユニットの存在又は通過不能地形を越えるため退却義務を満たせないかもしれません。スタックが退却できなければ、到来する LRT のサイ振りに追加+2DRM、合計で+4を被ります（退却指針を満たさないために+2と、退却できないために+2）。

9.3 戦闘後前進 [Advance After Combat]

防御側のヘクスがカラであると、勝利した攻撃ユニットはスタッキング制限に従ってカラになったヘクス内へ前進できます。拘置ユニットは、前進できません。

勝利した防御側は、決して戦闘後前進できません。

9.4 損失結果表（LRT） [Loss Results Table (LRT)]

LRT は、戦闘手順の第5段階中に参照されます。

結果の可能性 [POSSIBLE RESULTS]：

—：効果なし

#：戦闘効果値減少の数

9.4.1 損失結果表の DRMs [Loss Results Table DRMs]：以下の DRMs は、最終 LRT 結果に影響します：

（1）CRT の結果（9.1）。

（2）相手側の砲兵値：

0	+0
1	+1
2～3	+2
4～5	+3
6+	+4

（3）防御側が側面攻撃下：+2

（4）退却指針を満たせないか又は退却できない：+2

（5）4対1を超える各戦闘比について：防御側について+1

例：戦闘比が6対1＝+2DRM。

9.4.2 どのユニットが戦闘効果値の減少を被るのか

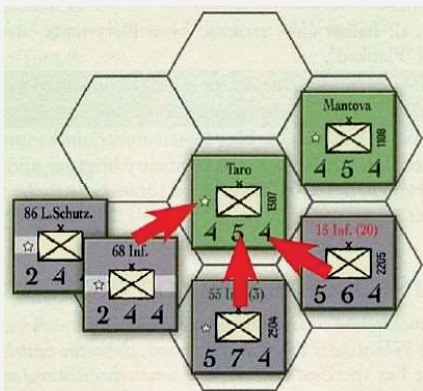
[Which Units Suffer Reduction of Combat Effectiveness]

戦闘効果値（CE）減少の結果は、所有しているプレイヤーによって個別ユニットに配分されます。CE の減少は、提供されたものと同じでなければなりません。参加している全てのユニットは、いずれかのユニットが2CE（以上）の減少を受ける前に（これがユニットを除去する場合を除く）1CEを受けなければなりません。

戦闘から拘置されたユニットに CE の減少を割り当てることはできません。

戦闘効果値の減少を記録するため、ユニットの上に「減少 EC-1 [Reduced EC-1]」マーカーを置きます。二番目の減少を記録するため、マーカーをその「減少 EC-2 [Reduced EC-2]」面に裏返します。ユニットが三番目の EC 減少を被るとき、減少 EC マーカーを取り去ってユニットを裏返し（又は取り去り）、1 ステップ損失を被ります。

戦闘の例：オーストリアーハンガリー軍プレイヤーが、イタリア軍 TARO 旅団に攻撃を宣言します。攻撃側の指揮制限 (7.2) のため、全4個 A-H 軍旅団の参加はできません。A-H 軍プレイヤーは、3個旅団（各ヘクスから1個）で攻撃を宣言します。第 86LS 旅団は、戦闘から拘置されます。



第1段階：最初のステップは、戦闘比を判定することです。TARO 旅団の防御戦力は5です。これを A-H 軍旅団の攻撃戦力の合計と比較します。この場合は 12 (5+5+2) です。それ故、戦闘比は 12 対 5 で防御側有利に丸めて 2 対 1 です。

第2段階：攻撃は側面ではないため、戦闘比のシフトはありません。

第3段階：ここで、A-H 軍プレイヤーは 2d6 を振って 10 の結果です。2 対 1 コラム上で 10 の結果を交差照合し、CRT 結果で +2/-1 と判定します（攻撃側 +2 LRT 修正 / 防御側 -1 LRT 修正）。結果は退却義務を含まないため、プレイヤー諸氏は直ちに損失結果表へ進みます。

第4段階：ここでの最初のステップは、戦闘のマグニチュードを判定することです。旅団は合計で 7 ステップを持つため、戦闘は「大規模」マグニチュードです。

第5段階：次に、LRT DRM が判定されます。A-H 軍プレイヤーのサイの目は、2つの要素のために修正されます。：CRT 結果 (+2) とイタリア軍砲兵の存在です。TARO 旅団は 1 の砲兵値 (AV) を持ち、これは +1 の DRM に相当します。これで、合計 +3 の A-H 軍 DRM 結果です。

イタリア軍の修正は、以下のようになります。：CRT 結果について -1 と A-H 軍砲兵について +2 (1+1+1=3AV) です。それ故、イタリア軍の修正は +1 です。LRT サイ振りには 5 です (A-H 陣営について修正後の結果は 8、イタリア軍陣営について修正後の結果は 6)。ここで、プレイヤー諸氏は自軍の結果を大規模マグニチュード・コラム内で見つけ、結果を判定するため左へ読みます。この場合、イタリア軍プレイヤーは 2 戦闘効果値の減少を被り、一方の A-H 軍プレイヤーは 3 CE の減少を被ります。ルール 9.4.2 に従って、A-H 軍プレイヤーは攻撃している自軍ユニットの間でこれら 3 減少を均等に配分しなければならず、自軍各旅団が 1 CE の減少を被ります。これで戦闘シークエンスが完了します。

10.0 戦闘効果値とステップ損失

[COMBAT EFFECTIVENESS AND STEP LOSSES]

デザイン・ノート：*Burning Mountains* では、戦闘効果値とは死傷者や落伍者のような有形のものと、編成、練度、指揮統率、士気、耐久性のような無形の尺度です。

戦闘効果値の減少は、砲兵値に影響を持ちません。

10.1 減少した戦闘効果値の影響 [Effects of Reduced Combat Effectiveness]

減少した戦闘効果値 -1 又は -2 マーカーを持つユニットは、その攻撃と防御の戦力がそれぞれ 1 又は 2 ずつ減少します。

10.2 ステップ損失の表示 [Indicating Step Losses]

ステップ損失は、ユニットが三番目の戦闘効果値の減少を行うときに被られます。ユニットを裏返し (CE の減少マーカーを取り去る)、ユニットが 1 ステップ損失を被ったことを示します。2 ステップを持つユニットは、二番目のステップ損失後にプレイから取り去られます。1 ステップのみを持つユニットは、1 ステップを失ったときに取り去られます。

10.3 戦闘効果値 (CE) とステップの回復

[Combat Effectiveness (CE) and Step Recovery]

歩兵 (Bersaglieri 自転車を含む) と山岳タイプのユニットは、「戦闘効果値の回復」と呼ばれる手順を通して、減少した戦闘効果値と損失ステップを回復させることができます。

CE の回復を実施するユニットは、「減少 CE-1」マーカーを取り去るか、又は「減少 CE-2」マーカーを裏返すことができます。

減少状態のユニットは、決してステップを回復できません。

デザイン・ノート：効果値の回復は、休養、療養、補充の組み入れをあらわします。

10.3.1 要件 [Requirements]

戦闘効果値の回復を実施するため、ユニットは補給下でなければならず、4 MPs を消費しなければなりません (静止中)。加えて、ユニットは最寄りの敵ユニットから 3 ヘクス離れていなければなりません (すなわち 2 ヘクスが介在する)。

10.3.2 除去ユニット [Eliminated Unit]：完全に除去されたユニットは、イン・プレイに復帰できません。

11.0 補給 [SUPPLY]

あるユニットは、常に 3 つの補給状態の 1 つです。：補給下 [In-Supply]、補給不足 [Low-Supply]、非補給下 [Out-of-Supply]。

プレイヤーのユニットの補給状態は、友軍補給フェイズ中に判定され、常にそのプレイヤーの次の補給フェイズになるまで継続します。

ユニットが補給不足又は非補給下の状態であると、これを示すために適切な補給マーカーをユニットの下に置きます。

11.1 補給の影響 [Supply Effects]

ユニットの現行補給状態は、その戦闘戦力のみに影響を与えます。補給下のユニットは完全戦力、補給不足のユニットは -1 戦力減少を被り、非補給下のユニットは -2 戦力減少を被り、しかもその砲兵値 (AV) は戦闘についてゼロと見なされます。

11.2 補給源 [Supply Sources]

2つのタイプの補給源があります。：

- (1) 補給のシンボルが記載された友軍マップ端ヘクス。
- (2) 連結した RR 線ヘクスの連続経路によって友軍マップ端補給源まで連結する RR 線を含んでいるヘクス。RR 線ヘクスは、敵

ユニット又はその ZOC によって妨害されます。
マップ端上の友軍マップ端補給源は、国旗によって示されます。

11.3 補給路をたどる [Tracing a Supply Path]

補給路は、ユニットから補給源まで連続したヘクスを通してたどられます。

補給線をたどる目的において、友軍ユニットが占めるヘクス内では、EZOC の存在が無効となります。

合法的な補給路は、以下を通過できません。:

- (1) 敵ユニットによって占められたヘクス:
- (2) 1 ヘクスを超える非無効 EZOC ヘクス (すなわち、補給は非無効 ZOC 内の 1 ヘクスを通過してたどることができます)。

11.4 補給路の範囲 [Supply Path Range]

ユニットが「補給下」であるためには、4 ヘクスを超えない長さの合法的な補給路をたどなければならないません。経路が 5 から 8 ヘクスの長さであると、ユニットは補給不足です。経路が 8 ヘクスを超えるか、又はユニットがいかなる合法の経路もたどられなければ、そのユニットは非補給下です。

11.5 損耗 [Attrition]

最後の友軍補給フェイズ中に非補給下と判定されたユニットが、再び非補給下であることが発見されたら、損耗を被ります (すなわち、連続した GTs に非補給下のユニットは、損耗を被ります)。

11.5.1 損耗の影響 [Effect of Attrition]

損耗を被るユニットは、2 だけ減少した戦闘効果値を持ちます (この減少は、あたかもユニットが戦闘で損失を被ったごとく適用されます)。

12.0 特別ルール [SPECIAL RULES]

12.1 山岳ユニット [Mountain unit]

山岳ユニットは、山岳地形内で戦闘するために訓練されて使用された部隊なので、山岳、高山地形内で闘うことに適していました。通常の歩兵 (のみ) に対して闘っているとき、山岳歩兵ユニットの山岳と高山地形内の攻撃と防御戦力は 1 だけ増加します (防御側ヘクス内の地形を示します)。

12.2 要塞ユニット [Fortress unit]

要塞ユニットは、防御と支援の役割のために建設された砦をあらわします。これらは通常のユニットと同様に機能し、砲兵ユニットと同様にその砲兵値で支援できます (12.3)。

これらは ZOC をもたず、スタッキングに影響せず、他のユニットと同様に補給ルールに従います。

要塞ユニットと共に防御しているユニットは、側面攻撃を受けられません。

12.3 砲兵ユニット [Artillery unit]

砲兵ユニットは、戦闘ユニットではないので ZOC を持ちません。砲兵ユニットは、それに隣接するか又は共にスタックした非砲兵ユニットへ、攻撃と防御の両方で自身の砲兵値を加えることができます。

重砲兵ユニットは、2 ヘクス以内の非砲兵ユニットへその砲兵値を加えることができますが、攻撃のみです。

砲兵ユニットは単独で攻撃できず、防御では拘置されなければなりません、スタックへ砲兵値を加えます。砲兵ユニットは戦闘後退却ができず、それを強制されたら除去されます。

砲兵が防御ヘクス内で唯一のユニットであると敵ユニットがそのヘクス内に進入したときに除去され、戦闘フェイズ中に攻撃され得ません。

移動した砲兵ユニットは、その「移動 [Mov]」面に裏返されます。移動フェイズ中に移動していない砲兵ユニットは、その通常面へ裏返すことができます。

「移動した」砲兵ユニットは、いかなる戦闘も支援できません。

12.4 第 1 ターンの特別ルール [First Turn Special Rules]

GT 1 は、A-H 軍の戦闘フェイズで開始します (A-H 軍の補給、増援、移動フェイズはスキップします)。

GT 1 は、砲兵ユニットによって攻撃された全てのイタリア軍ユニットは (やはり) 「側面攻撃下」と見なされます。

攻勢の開始は非常によく計画されたもので、A-H 軍の初期砲兵弾幕はイタリア軍前線を壊滅させました。

GT 1 と GT 2 に、以下のイタリア軍ユニットは攻撃されない限り移動できません。: Ivrea、Salerno、Lambro 歩兵旅団、ヘクス 2903 内にセット・アップする砲兵ユニット。これらは、右上端内にオレンジ色のドットを持ちます。

13.0 増援 [REINFORCEMENTS]

増援は、プレイヤー補助カード上に、その到着 GT の順番で表示されます。到着した瞬間、ユニットをマップ上の指定ヘクス内に置きます (全ての複数ヘクス到着のリストが含まれます)。

ユニットの予定された登場ヘクス (たち) が敵に占められたら、増援ユニットは最寄りの非妨害状態の友軍マップ端ヘクスに登場できます。

イタリア軍の友軍マップ端は、1015 の南の西端、全ての南端、3906 の南の東端です。A-H 軍の友軍マップ端は、1501~2201 間の北端です。

オーストリアーハンガリー軍の増援

[AUSTRO-HUNGARIAN REINFORCEMENTS]

ゲーム・ターン 2 :

第 43 Sch. 旅団—2001

ゲーム・ターン 4 :

第 88 L.Schutz、第 98 L.Schutz、第 44 歩兵、第 87 歩兵旅団—1501 第 11 歩兵、第 12 歩兵旅団—2001

第 2 山岳旅団—2901。このユニットは GT4、又は後の、オレンジ色のドットを持ついずれかのイタリア軍ユニットが攻撃されるか或いは移動した後に登場します (12.4 を参照)。

ゲーム・ターン 7 :

第 67 歩兵、第 68 歩兵旅団—2001

ゲーム・ターン 8 :

第 59 歩兵、第 86 歩兵旅団—2001

ゲーム・ターン 10 :

第 20 歩兵、第 21 歩兵旅団—2001

イタリア軍の増援 [ITALIAN REINFORCEMENTS]

ゲーム・ターン 2 :

Gr. Alp. E/2、Bisagno、Novar 旅団—3816

Volturmo 旅団—2218

第 6 Alpini 連隊—1015

ゲーム・ターン 3 :

Verona、Puglie、Sele 旅団—2818 又は 3218

ゲーム・ターン 4 :

Alessandria 旅団、Ragg. Bers. C. - 3307
Granatieri di Sardegna 旅団、第5 Bers - 3218
Lombardia 旅団 - 3816

ゲーム・ターン5:

撤退 Cagliari と Ancona 旅団
Etna、Catanzaro 旅団 - 3906
Padova 旅団 - 1015

ゲーム・ターン7:

Gp. Alp. Foza、第14 Bers - 3906
Pescara 旅団 - 3816

ゲーム・ターン8:

Pistoia、Catania、Ravenna 旅団 - 2818 又は 3218

ゲーム・ターン9:

Trapani、Modena、Udine、Liguria 旅団 - 2818 又は 3218 又は 3816

ゲーム・ターン10:

Piacenza、Bari、Barletta、Sassari 旅団 - 2818 又は 3218 又は 3816

ゲーム・ターン11:

Piemonte 旅団 - 3816
Forlì 旅団 - 3218

- Mark Thompson: *The White War* - Faber & Faber
- Vari, Atti del convegno: *1916: La Strafexpedition. Gli altipiani Vicentini nella tragedia della Grande Guerra*, Ed. Gaspari

Games

- Andrea Brusati, *Strafexpedition: The Spring Offensive against Italy, May-June 1916*; Europa Simulazioni 2011
- Michael Resch, *Battle for Galicia, 1914*; Oregon Consim Games

CREDITS

Designer: Andrea Brusati

Historical Research: Enrico Acerbi, Andrea Brusati

Developer: Piergennaro Federico

Game Graphics: Ilya Kudriashov

Playtesters: Fabio Ciochi, Stefano Cossettini, Piergennaro Federico, Marco Ferrari

Special Thanks to Michael Resch

14.0 勝利条件 [VICTORY CONDITIONS]

勝利ポイント (VP) は、勝者を判定するために使用されます。ゲームの終了時 (GT14 に続き)、A-H 軍の VP レベルが勝利プレイヤーを判定します。:

0~29 イタリア軍の戦略的勝利

30~34 イタリア軍の限定的勝利

35~40 引き分け

41~45 オーストリアーハンガリー軍の限定的勝利

46+ オーストリアーハンガリー軍の戦略的勝利

PV を獲得するためには、2つの方法があります。:

地理的目標 [Geographical Objectives]: これらの小町と町は、A-H 軍プレイヤーについて VP を得点します。イタリア軍プレイヤーは VP を得点せず、A-H 軍プレイヤーの獲得を阻止するだけです。

小町は1 VP を得点し、町は5 VP と峰は3 VP を得点します。

敵ユニットの除去 [Eliminated Enemy Units]: 除去された各イタリア軍戦闘ユニットのステップについて1 VP が加えられ、除去された各 A-H 軍戦闘ユニットのステップについて1 VP が差し引かれます。

PVs は、マップ上で勝利ポイント&補充でマークされます。

A-H 軍プレイヤーは、地理的目標の支配のため10PVを持って開始します。

参考文献 [BIBLIOGRAPHY]

- Enrico Acerbi: *Strafexpedition*, Ed. Rossato
- Edmund Glaise-Horstenau: *Österreich-Ungarns Letzter Krieg, 1914-1918*.
- Leonardo Malatesta: *Altipiani di Fuoco*, ISTRIT
- Alessandro Massignani & Paolo Pozzato: *Austriaci all'attacco*, Ed. Itinera Progetti
- Gianni Pieropan: *Storia della Grande Guerra sul fronte Italiano*, Ed. Mursia
- Pompilio Schiarini: *L'Armata del Trentino*, Ed. Mondadori
- Ufficio Storico dell'Esercito Italiano, *L'Esercito Italiano nella Grande Guerra (1915-18) - Vol. III*, Ist. Poligrafico dello Stato
- Karl Schneller: *1916: Mancò un soffio*, Ed. Mursia

この日本語ルール訳は、Burning Mountain, 1916 - Updated Errata July 10, 2018 を反映してあります。

「燃える山岳」

(翻訳: 伊集院 小門 2021.7.8⑤)

BURNING MOUNTAINS 1916

The Austro-Hungarian Spring Offensive against Italy

Designer's Notes

By Andrea Brusati

1916年のオーストリアーハンガリー軍のイタリア軍に対する春季攻勢は、オーストリアーハンガリー軍参謀総長フランツ・コンラート・フォン・ヘッツェンドルフ将軍のかつての夢でした。彼の計画は、トレンティーノ突出部からイタリア・アルプスを越えて突破してヴェネト平原へ到達し、イゾンツォ戦線とカルニア内に展開するイタリア軍の大部分を一網打尽にするものでした。この攻勢は非常に成功へと近づき、イタリアにおける戦争の流れを変えることができたかもしれません。ヴィチエンツァ周辺で行われ得た戦いは、WWIの大きな「What if」です。

この興味深い状況から開始して、このゲームのアイデアは他の2つのゲームから誕生しました。: Michael Resch の「Battle for Galicia, 1914」Oregon Consim Games のDTMゲームと、私自身がデザインした「Strafexpedition」Europa Simulazioniです。Mikeのシステムは、WWIの戦役をシミュレートするため直線的、平易、効果的に思えました。

私はMichael Reschに連絡を取り、彼のシステムを使用する許可を打診しました。彼は快諾し、この仕事が始まりました。結果的に、最初のゲームはオン・ライン・マガジンのDTPとして、「Mountains Aflame」の名前で発行されました。イタリア語版は雑誌「Para Bellum」内に「Inferno sugli Altipiani」の名前で発行され、現在は絶版です。

オリジナルのBattle for Galiciaシステムは、山岳戦を含めるために「更新」しなければなりませんでした。山岳上の限定されたスタ

ッキングと山岳部隊の特殊能力が含まれました。

イタリア軍とオーストリアーハンガリー軍最高司令部のドクトリンにある高地に重要性を与えるため、より高いレベルにあるユニットからの厳格なZOCが加えられました（浸透戦術はまだ発達していませんでした）。高地は斜面を上って攻撃する効果も減少させ、大部分が優れた観測による砲兵の有効性を増加させました。

更に追加されたものは、砲兵ユニットと砦です。砲兵は前線ユニットに更なる砲兵支援を与えます。この攻勢中、A-H軍は広範囲に効果的な砲兵弾幕の使用を行いました。砦は防御には非常に有効な支援ですが、見た目よりも脆弱でした。実際、ほとんどこれらは、A-H軍の砦が初期の弾幕で支援された攻勢の開始時にのみ影響を持ちました。イタリア軍の砦は兵員不足で状態が悪く、攻勢の残りについてイタリア軍司令部の無秩序な状態が続きました。ゲームでは、単独で放置しない限りこれらは非常に有用です。

プレイのヒント：ありません！ A-H軍プレイヤーはいくつかの攻勢方向を持ちますが、どこにでも行けるわけではありません。お好みの方法を試みてください。たとえゲームの終了時に数的優勢を持てるとしても、イタリア軍プレイヤーは防御的な役割になります。ただし、資源と予備の配分がその結果の鍵を握ります。

どうか楽しんでください！

歴史的注釈

By Andrea Brusati

二十世紀始め、ヨーロッパの列強ではその大部分の潜在的な敵への戦争計画が用意されていた。ドイツがフランスに対してシュリーフェン計画を持っていたのと同様、オーストリアーハンガリーはイタリアに対して「ヘッツェンドルフ計画」を持っていた。

この計画は、トレンティーノから発起する攻勢によってフリウリと東部ヴェネトを断ち切り、ヴェネト平原からヴィチエンツァとパドヴァへ進軍するものだった。その計画期間の1882年に締結されたドイツ、オーストリアーハンガリー、イタリアとの間の防共協定は、すでに綻びが出てきていた。参謀総長フランツ・コンラート・フォン・ヘッツェンドルフ将軍は、1908年まで、彼の計画を使用したイタリアに対する予防攻撃を提言していた。その年、巨大な地震がシシリーのメッシーナで発生し、イタリア陸軍の大部分が救助作

戦に参加していた。後の1912年に、イタリアは再びリビアにおけるイタリアートルコ戦争の闘いによって悩まされた。

1914年のオーストリアーハンガリーによるセルビアへの宣戦布告は、イタリアの三国同盟参加を墓石へと押しやった。オーストリアーハンガリーによる戦争開始の脅威に直面していたイタリアは中立を宣言し、1915年にイタリアは遂に三国同盟参加の終了を公式に宣言した。

1915年4月26日、イタリアはロンドン条約を締結し、世界大戦に協商陣営で参戦することに決めた。1915年5月24日、イタリアはオーストリアーハンガリーに宣戦布告し、トレントとトリエステを「解放するため」に、その軍はハプスブルク帝国の国境線を越えた。戦争のイタリア戦線における最初の数か月間は、圧倒的なイタ

リア軍に対峙した少数のオーストリアーハンガリー軍守備隊にとって非常に厳しいものだった。しかし、イタリア軍の動員はゆっくりしたもので、戦いが開始された直後はその機動すら鈍重だった。オーストリアーハンガリーは、バルカンやロシア戦線から部隊をシフトさせる時間を持ち、イタリア軍の占領からティロルを防護するため、ドイツ軍師団や有名なアルプス軍団さえ宣戦布告なしで関った。

1915年の終了までに、東部とバルカン戦線の状況はドイツ軍の支援によって挽回しており、オーストリアーハンガリー軍は「宿敵」イタリアに取り組むことができた。この理由により、攻勢はオーストリアーハンガリー軍最高司令部では決して公式に使用されなかった「Strafexpedition」（懲罰戦役）の綽名を冠した。

フォン・ヘッツェンドルフは、ドイツ軍総参謀長フォン・ファルケンハインに、東部戦線のA-H軍8個師団をドイツ軍のそれと交代させてイタリア戦線へシフトして攻勢を発動することを申し入れた。ヴェルダンで自軍の攻勢を開始していたため、ファルケンハインはこれを拒絶した。それにもかかわらず、フォン・ヘッツェンドルフは、参加する師団数を減らすか又は東部戦線とイゾンツォ戦線から引き抜きその戦域を弱体化したままに攻勢を継続することに決めた。

1916年春季攻勢計画

[The 1916 Spring Offensive Plan]

フォン・ヘッツェンドルフは、2個軍を集めた。最初に山岳を突破する梯団の第11軍と平原へ展開する第3軍である。

ヴィクトル・ダンクル将軍の第11軍は、第8軍団（3個師団）、第20軍団（2個師団）、第3軍団（3個師団）から構成されていた。一方のヘルマン・ケーヴェス将軍麾下の第3軍は、第17軍団（ヴァルスガーナで作戦中の2個師団相当）、第1軍団（3個師団）、第21軍団（2個師団）から構成されていた。この合計300,000人を超える兵員と1,000門を超える砲—シュコダ305mmと380mm臼砲のような、その当時野戦で使用可能だった最良の重砲が含まれた。

その大部分が参加師団の減少による数か所の計画修正後、最終的な攻撃は2個軍が交互でなく並列で行った。この方法での攻撃は、初期に最大限の攻撃を認めたが、いったんヴェネト平原に到達したら勝利を拡大するための使用可能な部隊を残していなかった。

限られた資源を最適化する方法で、第3軍団の砲兵（第2段階で攻撃する）を第20軍団の突破を支援するために付け足し、一方第20軍団の砲兵は第3軍団の攻撃を支援するため何日間か後に復帰させなければならなかった。

攻勢は4月中旬に計画されたが、山岳における悪天候と積雪が5月15日まで延期することを強制した。

このような大攻勢を完全に機密に保つことは不可能で、イタリア軍の情報網は攻勢に関するニュースを集めた。ただし、イタリア軍参謀総長ルイージ・カドルナ将軍はこの脅威を過小評価し、ヴィチエンツァ地域に僅か2個師団の予備とアルピーニ集団のみを有していた。前線に部隊は送られなかった。他方、イタリア第1軍司令官ロベルト・ブルザーティ将軍は、自軍の部隊と砲兵の攻勢配備を維持し、オーストリアーハンガリー軍に剥き出しのままだった。その

絶え間ない増援の要求と権限の悪用により、5月8日にカドルナによって更迭された。彼はグリエルモ・ペコリ・ジラルディ将軍に

よって交代させられたが、イタリア軍の配備を変更するには遅すぎた。

到来している攻勢正面では、4個師団と500門の砲（大部分が旧式）で構成されたイタリア第5軍団は、最悪の状況にあった。

攻勢の開始において、イタリア軍は数的劣勢とまずい配置によって圧倒された。ロベレトの正面では、第8軍団がTaroとRoma旅団を完全に混乱させて押しやった。オーストリア軍はズーニャの山岳斜面を登り、ヴァッラルサ渓谷内へ奇襲でなだれ込んだ。2個のアルピーニ大隊によって確保されていたヴァル・テッラニョーロ内の陣地は、初日は維持されたが、孤立を避けるため翌日中に退却しなければならなかった。いまや、コルサントとパズービオ山への扉が開かれた。

第8軍団による攻勢は、ズーニャ山とラガリーナ渓谷におけるイタリア軍の強固な防御に対する数日間の攻勢後に失速し始めた。ヴァッラルサでは、ついに進撃は19日にはアンゲベニに到達し、やって来たイタリア軍の増援のみによってそこで停止させられた。

コルサントを征服した後の20日、第8軍団の部隊はパズービオ山岳の正面に到着し、頂上をVoltorno旅団のイタリア軍部隊によって固められていることを発見した。血みどろの攻撃が繰り返されたにもかかわらず、戦争の全期間を通してこの陣地の持ち主が変わることはなかつた。

った。

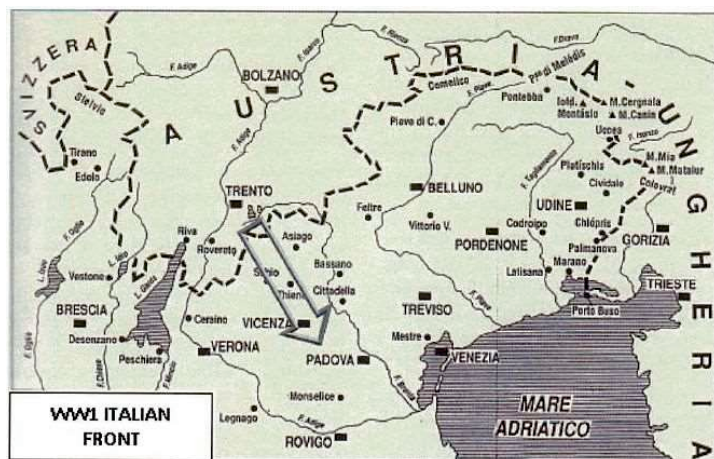
第20軍団によるマッジオ山岳の征服で、ボルコラ岬は5月20日に陥落した。これは、第8軍団左翼のテッラニョーロ渓谷とボージナ渓谷との間の通行を開放したままにした。

フィオレンティーニ高原では、イタリア戦線ではかつて見られなかった規模の弾幕で攻勢が開始された。第20と第3軍団の両砲兵は、イタリア軍に砲弾を降り注いだ。弾幕の数時間後、未来の皇帝カール・フォン・ハプスブルクに率いられた第20軍団は、AnconaとCagliari旅団を一掃して高原をトネッツァとボージナの方へ前進した。軍団の梯団のみがソグリオ・アスピロからヴィチエンツァ・アルピーニ大隊とマロニア山岳からのAncona部隊を取り除くことに失敗した。両者は、翌日には圧倒されなければならなかった。

18日の第20軍団に対するNovara旅団の無益な反撃は、遅延が避けられなかった。5月18日から19日の間に、イタリア軍の総退却が命ぜられた。トラロとカンポロン山岳内の防御陣地に沿ったトネッツァ高原の南尾根は放棄された。

20日から25日にかけて、第8軍団の左翼と第20軍団の右翼はボージナ渓谷を占領し、次いで重砲兵の到着を待たために停止した。この停止中、コレ・ゾモからノヴェグロ山岳へと走る全ての山岳尾根に沿った渓谷の南側で、イタリア軍の防御が強化された。

アスティコ渓谷に沿って攻撃が行われなかった間、「Guardia di Finanza」（国境警備）大隊は留まっていたが、渓谷の左側から側面攻撃を受けたため、これらの位置から退却しなければならなかった。第20軍団の左翼ユニットとイタリア軍アルピーニ集団Eとの間の闘いは、遂にシモーネ山が陥落する25日になるまで続いた。



27 日にオーストリアーハンガリー軍部隊がアルシエーロに凱旋する一方、チェンジョ山はイタリア軍の手に残された。

5 月 20 日、計画の第二段階が開始された。第 3 軍団は第 3 軍指揮下に移管され、アスティコ渓谷が A-H 2 個軍の境界線に表示された。第 20 軍団の砲兵も第 3 軍団に戻された。この砲兵は、アジア



ーゴ高原へ向かう部隊のイタリア軍 Ivrea と Salerno 旅団の突破を支援した。イタリア軍の陣地は非常に強力で、イタリア第 1 軍司令部はヴェッゼナ高原上に留まる決意だった。しかし、その強力な陣地は、アスティコ渓谷へ前進したオーストリアーハンガリー第 20 軍団とヴァルスガーナ内の第 17 軍団によって側面攻撃を受けることになった。2 個旅団は、優勢な数によって完全に圧倒された。アジアーゴ高原の北尾根もあっさり陥落し、5 月 28 日にオーストリアーハンガリー軍はアジアーゴへ進入した。

5 月の終わりまでに、攻勢は完全な成功から一段外れていたが、攻勢正面はあまりにも拡散し、限られた予備がオーストリアーハンガリー軍の攻勢を継続するために来ていた。それに加えて、作戦地域は山岳地帯を走る貧弱な道路しか持たず、攻撃側にとって兵站上の悪夢が現出した。5 月 20 日に天候が崩れ、状況を更に悪化させた。豪雨が雪を溶かし、道路を泥の河に変えた。この危機的な瞬間にあってさえ、砲兵と弾薬は後背に残しておかなければならなかった。

その間、カドルナは迅速に対応していた。彼は集められる限りの予備をかき集め、イゾンツォ川に沿った主戦線から追加の部隊を移管した。幕僚たちは兵站上の奇跡を完遂し、5 月 20 日にヴィチェンツァとパドヴァとの間の地域に、5 個軍団から構成される完全に新たな第 5 軍を編成し、平原に前進して反撃する準備を整えた。

5 月の終わりまでに、最終的に天候は再び晴れ、最後の山岳尾根の向こうに平原と勝利が望見され、A-H の 2 個軍は攻撃を再開した。第 8 軍団の正面では、ヴァッラルサ内のキエーザが陥落したが、ズーニャ山の攻撃とブール峠を側面攻撃する挑戦は失敗した。

6 月初旬、第 20 軍団はノヴェグロ山に対する攻撃に失敗したた



め、オーストリアーハンガリー第 3 軍だけが攻勢の成果を達成するために残されていた。第 20 軍団は、6 月 3 日にイタリア軍のエリート旅団 Granatieri di Sardegna からチェンジョ山を占領し、アスティコ渓谷の入り口に到達した。加えて、左翼では第 3 軍が 6 月 7 日にメレッタ山を占領した。しかし、中央部では、ゾヴェットとルメル山に対する進捗は何ら達成されなかった。イタリア軍の防御が固くなる間に正面の損失は増大し、いまや成果は単一の山の峰で計られた。更なる突破や大規模な前進はあり得なかった。

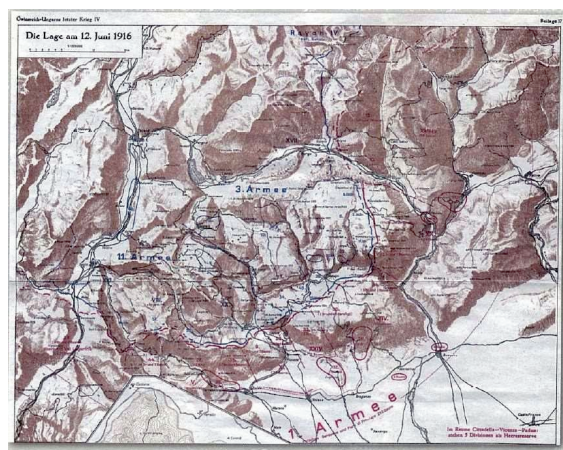
ヘッツェンドルフの計画に、更なる棺桶の釘が打ち込まれた。：6 月 4 日、東部戦線でロシアのブルシーロフ指揮下のガリシア軍が攻勢を発動し、この地域の部隊は撤退していた。この新たな災厄で、350,000 人の捕虜が捕らわれた。あらゆる場所でイタリアからの部隊が必要となり、撤退しなければならなかった。

6 月中旬までに、「Strafexpedition」(懲罰戦役)は第 20 軍団のノヴェーニョ山に対して並びに第 3 軍のルメルとゾヴェット山に対する無益で出血が多い攻撃で息切れした。これらの攻撃は、平原へ突破するための最後の試みだった。もはや希望がなくなり、6 月 16 日に攻勢を停止する命令が下った。

数日以内に、A-H 軍部隊は良好な防御位置に撤退し、苦勞して勝ち取ったものを放棄しなければならなかった。The Winterstellung (冬季ライン) が構築され、前線の塹壕がカラになっていることでイタリア軍を驚かせた。

いまや両陣営が消耗し、どちらの軍も一年以上攻撃を再開できなかった。宿敵に対してオーストリアーハンガリー軍がもう一度勝利の機会を提示するのは、カポレットの災厄においてだった。

両国が戦いの勝利を主張した。オーストリアーハンガリーにおいては、領土の占領と損失を与えたことだった。しかし、イタリアは最後に敵の攻勢を停止させた。両国では約 5,000 人が戦死して 25,000 人が負傷し、オーストリアーハンガリーは 2,000 人が行方不明となり、イタリアでは 45,000 人が行方不明となった。



戦闘結果表(CRT) (9.1)

サイの目	1:3	1:2	1:1.5	1:1	1.5:1	2:1	2.5:1	3:1	4:1	サイの目
2	+1/+1R1	-/+1R1	+1/+2R2	+1/+2R2	-/+2R2	-/+3R3	-/+3R3	-1/+3R3	-/+4R4	2
3	+1/R1	+1/+1R1	-/+1R1	-/+1R1	+1/+2R2	-/+2R2	-/+3R3	-/+3R3	-1/+3R3	3
4	+1/-	+1/R1	+1/+1R1	+1/+1R1	-/+1R1	+1/+2R2	-/+2R2	-/+2R2	-/+3R3	4
5	+1/-1	+1/-	+2/R1	+1/R1	-/+1R1	+1/+2R2	+1/+2R2	+1/+2R2	-/+2R2	5
6	-/-2	+1/-1	+1/-	+1/-	+1/R1	+1/+1R1	-/+1R1	-/+1R1	+1/+2R2	6
7	+1/-2	+1/-2	+1/-1	+1/-1	+1/-1	+1/R1	+1/+1R1	+1/+1R1	-/+1R1	7
8	+2/-2	+2/-1	+1/-2	+1/-1	+1/-1	+1/-	+1/+1R1	+1/R1	-/R1	8
9	+2R1/-2	+2/-2	+2/-1	+2/-1	+2/-1	+1/-1	+1/-	-/R1	+1/R1	9
10	+3R1/-1	+2R1/-2	+2/-2	+2/-2	+2/-2	+2/-1	+1/-1	+1/-	-/R1	10
11	+3R1/-2	+3R1/-1	+2R1/-2	+2R1/-1	+2R1/-1	+2/-2	+2/-1	+1/-1	+1/-	11
12	+3R1/-2	+3R1/-2	+3R1/-1	+2R1/-2	+2R1/-1	R1/-1	+2/-2	+1/-2	+1/-1	12

手順:

- 1) 敵対している戦力を比較し、初期戦闘比を判定する。
- 2) 適用可能な戦闘比コラム・シフトを適用する。
- 3) 攻撃側は2d6を振り、結果を適切な戦闘比コラムで交差照合し、結果を適用する。

戦闘比コラム・シフト:

ー側面攻撃:2右

結果:(攻撃側/防御側へ適用する)

ー =効果なし、LRTのDRM=0

+/- # =LRT修正

R# =退却ヘクス数

増援(13.0)

イタリア軍の増援

ゲーム・ターン2:

Gr. Alp. E/2, Bisagno, Novar旅団 - 3816

Volturno旅団 - 2218

第6 Alpini連隊 - 1015

ゲーム・ターン3:

Verona, Puglie, Sele旅団 - 2818又は3218

ゲーム・ターン4:

Alessandria旅団, Ragg. Bers. C. - 3307

Granatieri di Sardegna旅団, 第5 Bers - 3218

Lombardia旅団 - 3816

ゲーム・ターン5:

撤退CagliariとAncona旅団

Etna, Catanzaro旅団 - 3906

Padova旅団 - 1015

ゲーム・ターン7:

Gp. Alp. Foza, 第14 Bers - 3906

Pescara旅団 - 3816

ゲーム・ターン8:

Pistoia, Catania, Ravenna旅団 - 2818又は3218

ゲーム・ターン9:

Trapani, Modena, Udine, Liguria旅団 - 2818又は

3218又は3816

ゲーム・ターン10:

Piacenza, Bari, Barletta, Sassari旅団 - 2818又は

3218又は3816

ゲーム・ターン11:

Piemonte旅団 - 3816

Forli旅団 - 3218

オーストリアーハンガリー軍の増援

ゲーム・ターン2:

第43 Sch.旅団 - 2001

ゲーム・ターン4:

第88 L.Schutz, 第98 L.Schutz, 第44 歩兵, 第87歩兵旅団 - 1501

第11歩兵, 第12歩兵旅団 - 2001

第2山岳旅団 - 2901。このユニットはGT4、又は後の、オレンジ色のドットを持ついずれかのイタリア軍ユニットが攻撃されるか或いは移動した後に登場します(12.4を参照)。

ゲーム・ターン7:

第67歩兵, 第68歩兵旅団 - 2001

ゲーム・ターン8:

第59歩兵, 第86歩兵旅団 - 2001

ゲーム・ターン10:

第20歩兵, 第21歩兵旅団 - 2001



オーストリアーハンガリー軍の505mm榴弾砲、1915年イタリア(出典:Wikipedia)

損失結果表(LRT) (9.4)

マグニチュード		結果
小規模 (x<7step)	大規模 (x≥7step)	CEの減少
<4	<1	0
5、6、7	2、3、4	1
8、9、10	5、6、7	2
11+	8、9、10	3
	11、12、13	4
	14+	5

手順

- 1) 戦闘に含まれる両陣営のステップ数を足す。
- 2) 各陣営のサイの目修正を判定する。
- 3) 1人のプレイヤーが1d6を振り、適切なマグニチュード・コラムの下で修正後の結果を調べ、戦闘効果レベル損失を見つけるためにCE減少コラムの下を読む。各プレイヤーは、自陣営に影響する異なるDRMを持ち得る。

DRMs

・CRTの結果(+4〜-2)

・相手側砲兵値の戦力を合計する。

0: +0 1: +1 2-3: +2 4~5: +3 6+: +4

・防御側が側面攻撃を受けている: +2

・退却指針を満たすことが不可能: +2

・退却不可能: +4

・高戦闘比で防御している。: 4:1を超過する戦闘比毎に+1

勝利ポイント・スケジュール(14.0)

大きな町	VP	小さな町	VP
Rovereto (1206)	5	他のそれぞれ	1
Ala (1015)	5		
Recoaro (2117)	5	その他ヘクス	VP
Arsiero (2611)	5	Pasubio峰 (1912)	3
Schio (2617)	5	Cengio峰 (2811)	3
Thiene (3117)	5	Meletta峰 (3705)	3
Asiago (3307)	5		
Marostica (3816)	5		
Valstagna (3908)	5		

勝利ポイントは、ゲーム終了時にA-H軍プレイヤーによる町の占領によって得点され得る。

地形効果チャート (TEC)

Clear 平地	MPコスト 戦闘効果 スタッキング	1 なし 6
Hills 高地	MPコスト 戦闘効果 スタッキング	1 7.8を参照 4
Low Mountains 低山岳	MPコスト 戦闘効果 スタッキング	1 7.8を参照 4
Mountains 山岳	MPコスト 戦闘効果 スタッキング	1 7.8を参照 2
High Mountains 高山岳	MPコスト 戦闘効果 スタッキング	2 7.8を参照 2
Crag Hexside 岩山ヘクスサイド	MPコスト 戦闘効果 スタッキング	P P NE
Stream 小川	MPコスト 戦闘効果 スタッキング	+1 7.8を参照 NE
River 河川	MPコスト 戦闘効果 スタッキング	P P NE
Road** 道路**	MPコスト 戦闘効果 スタッキング	1/3 NE NE
Minor Road** 二級道路**	MPコスト 戦闘効果 スタッキング	1/2 NE NE

*ユニットは、決して1未満の攻撃

戦力を持つことができない。

**EZOC内は不可。

移動ポイント概要

アクション	MPコスト
EZOCへ進入	+1
EZOCを退出	+1
EZOC to EZOC(ただし6.4を参照)	+2
戦闘効果値の回復	4

