

HISTORICAL STRATEGIC GAME

BATTLE OF SHANGHAI

**JANUARY 28
INCIDENT**

First Battle of Shanghai

**DESTINATION
NANJING**

From Shanghai to Nanjing



『第一次上海事変』
ルールブック

BonSai
GAMES
SS-01

GAME DESIGN: YASUSHI NAKAGURO
©2016 BONSAI GAMES

1.0 はじめに

『第一次上海事変』は1932年1月28日に上海租界周辺部で発生した、日中の軍事衝突を再現するシミュレーションゲームです。ゲームは本格的な事変に発展した2月20日から、日本軍が戦闘を停止した3月3日までをカバーしています。2人用の対戦ゲームで、1人が日本軍を、もう1人が国民党軍（国府軍）を受け持ちます。

2.0 コンポーネント

本ルールブックの他、A4判のマップ、駒シートがセットされています。駒シートには『上海・南京作戦』用の駒も含まれているので注意してください。この他、戦闘などを解決するために6面体ダイス1個以上をご用意ください。

2.1 マップ

マップには第一次上海事変の舞台となった上海周辺部が描かれています。マップ主要部は全部で12のエリアに分割されており、各エリアには番号（01～12）と名称が印刷されています。上海や揚子江はゲームでは使用しません。

- 2.1.1 境界線** エリアを分割する白線です。
- 2.1.2 砲台** エリア01と11にはそれぞれ砲台が印刷されています。砲台があるエリアに日本軍は上陸（7.3.4参照）できません。
- 2.1.3 鉄道線** 勝敗判定時（4.0参照）と増援フェイズ（6.0参照）に使用します。それ以外はゲームに影響しません。
- 2.1.4 国府軍陣地線** 青色の▲は陣地線を表します。歴史的なフレーバーのみでゲームには影響しません。
- 2.1.5 中国軍撤退要求線** 日本は、赤い点線で囲まれたエリア（エリア01-08）からの国府軍の撤退を要求していました。勝利条件（4.0参照）に影響します。
- 2.1.6 記録トラック** ゲーム・ターン記録トラックと兵站ポイント記録トラック、勝利

得点（VP）記録トラックがマップ上に印刷されています。

2.2 駒

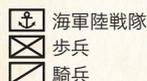
駒には戦闘部隊を表す「ユニット」とゲーム中の情報の表示または記録のために用いる「マーカー」とがあります。

2.2.1 戦闘ユニットの例



図は日本軍の海軍陸戦隊です。2戦闘力、4火力、1移動力を持ちます。

2.2.2 兵科 ユニット中央の記号は部隊の兵科を示します。



2.2.3 規模 兵科記号上の記号は部隊の規模を表します。括弧つきの規模記号は、その規模相当の編成を持つことを示します。ゲーム上、規模の違いによる影響はありません。



2.2.4 所属 ユニットの地色は国籍及び所属を表します。

日本軍

赤色：日本海軍
茶色：日本陸軍

国府軍

水色：第19路軍
白色：第5軍

2.2.5 マーカー 以下のマーカーを使用します。

爆弾三勇士（BTHs）：日本軍がゲーム中に1回だけ使用できるマーカーです。戦闘を有利に修整します。



夜襲（Night Attack）：国府軍

が使用できるマーカーです。各マーカーはゲーム中に1回だけ使用できます。全部で2個あります。

LP (兵站ポイント) : LP記録トラック上に置き、現在のLPを示します。



ゲーム・ターン: ゲーム・ターン記録トラック上に置き、進行状況を示します。



3.0 ゲームの準備

誰がどの軍を受け持つかを決めたら、テーブルにマップを置き、両プレイヤーは自分が受け持つ軍のユニットを受け取ります。以下の順番に従い、ゲームの準備を行います。

3.1 国府軍の初期配置

国府軍プレイヤーは以下のようにユニットを配置します。

エリア01: 第5軍所属ユニット2個。

エリア02と03: 第19路軍所属ユニット計6個。配分は自由です。

エリア05: 第5軍所属ユニット2個。

国府軍LPマーカーをLP記録トラックの「8」に置きます。夜襲マーカーは手元に置きます。

3.2 日本軍の初期配置

日本軍プレイヤーは以下のようにユニットを配置します。

エリア04: 混成第24旅団。

エリア06: 第9師団所属ユニット3個。

エリア07: 海軍陸戦隊。

日本軍LPマーカーをLP記録トラックの「13」に置きます。爆弾三勇士マーカーをVP記録トラックの「0」に置きます。

3.3 マーカーの配置

ゲーム・ターン・マーカーをゲーム・ターン記録トラックの「1」に置きます。

以上でゲームの準備は終了です。プレイの手順(5.0参照)に従って第1ターンを開始してください。

4.0 勝利条件

ゲームは第2ターンが終わると終了し、以下の手順を行い、勝敗を判定します。

4.1 得点による勝敗

第2ターン終了時に日本軍が10VP以上獲得していれば日本軍の勝利です。VPは以下の方法で獲得します。

国府軍ユニット (第19路軍、第5軍いずれか)

1個を戦闘で除去することに: 1VP*

日本軍ユニット1個が戦闘で除去されることに:
-1VP*

各ターン終了時、エリア02, 03, 04, 06に日本軍ユニットがいることに: 1VP (これらのエリアには日章旗が印刷されています)

※ ユニット除去によるVPは直ちに獲得/喪失します。またVPは0未満にはなりません。OVPの状態では日本軍ユニットが除去されてもVPは0のままです。

マップ外へ移動した国府軍ユニット(8.4参照)、及び補給切れで除去された国府軍ユニット(4.2参照)はVPの対象外です。また、マップ外へ退却した国府軍ユニットもVPの対象外です。

爆弾三勇士マーカーをVPマーカーとしてVP記録トラック上に置き、日本軍のVPを表示してください。爆弾三勇士を使用した(9.2.4参照)後は、マーカーを裏返してそのことを示してください。

4.2 国府軍の補給

日本軍が4.1の方法で勝利できなかった時は以下の方法で勝敗を判定します。

エリア08と12は国府軍の補給源です。補給源及びそこから伸びる鉄道線を含むエリアは補給下です。しかし日本軍ユニットがいるエリアから先へは鉄道線は通じません。ゲーム終了時に補給下エリアにいない全ての国府軍ユニットは直ちに除去されます（VPの対象外です）。

国府軍の補給判定後、中国軍撤退要求線の内側に国府軍ユニットが1個でもいれば、国府軍の勝利、1個もいなければ日本軍の勝利です。

5.0 プレイの手順

ゲームは「ターン」を繰り返すことで進行します。1回のターンは以下の手順（フェイズ）で構成されます。

1. 増援フェイズ（第2ターン）
2. 先攻作戦フェイズ
3. 後攻作戦フェイズ

※ 両プレイヤーが連続してパスするまで2と3を繰り返す。

4. 日本軍VP獲得フェイズ

※ 日本軍ユニットがエリア02, 03, 04, 06にいれば、日本軍は1エリアにつき1VPを獲得。

日本軍VP獲得フェイズが終わればそのターンは終了して次のターンに移行します。第2ターンが終了したら勝利条件(4.0参照)に従って勝敗を決めます。

6.0 増援

両プレイヤーは第2ターンの開始時にLPを受け取ります。両軍とも前ターンに未使用だったLPは失われます。

日本軍は第2ターンに第11師団所属ユニット4個（左上にドットが印刷されています）を

増援で受け取ります。上陸するまで（7.3.4参照）揚子江に置きます。

国府軍は第2ターンの増援フェイズ時に以下のLPを受け取ります。

- 1LP: 日本軍ユニットがない補給源エリア1つにつき。
- 2LP: 補給源エリアを除く補給下（4.2参照）の国府軍ユニットが1個以上いるエリア1つにつき。
- 1LP: 補給源エリアを除く補給下でない国府軍ユニットが1個以上いるエリア1つにつき。

例: 初期配置の状態なら国府軍は8LPを得ることになります。

7.0 作戦

7.1 先攻決定

常に日本軍が先攻です。

7.2 作戦の実行とパス

先攻、後攻の順番で交互に1回ずつ作戦を行います。またはパスします。両プレイヤーが連続してパスをすると直ちに作戦フェイズは終了します。一度パスしても、再び自分の番が回ってきたら、作戦を行っても、パスしても構いません。

1個のユニットが1ターン中に行える作戦の数に制限はありません。

7.3 作戦の種類

プレイヤーは自分の番が回ってきて作戦を行うことにしたら、1LPを消費して以下のいずれか1つの作戦を行います。LPマーカーを直ちにLP記録トラックの適切な位置に動かしてください。

保有LPが0の時は作戦を行えません。パスしなければなりません。

7.3.1 移動 自軍ユニットがいる1エリアを指

定して、そこにいる任意の自軍ユニットを選び、隣接するエリアへ移動させます。スタック制限（8.2参照）に違反するような移動は行えません。

7.3.2 突撃 自軍ユニットがいる1エリアを指定して、そこにいる任意の自軍ユニットを選び、敵ユニットがいる隣接エリア1つに対して突撃を行います。詳細は9.2参照。

7.3.3 準備射撃 日本軍のみ実行可能な作戦です。自軍ユニットがいる1エリアを指定して、そこにいる任意の自軍ユニットを選び、敵ユニットがいる隣接エリア1つに対して準備射撃を行います。詳細は9.1参照。

7.3.4 上陸 日本軍のみ実行可能な作戦です。増援で登場した第11師団所属ユニット4個全てをエリア04、06、07、09、10のいずれか1つに上陸させます。そのエリアに国府軍ユニットがいれば直ちに突撃を行います（9.7参照）。

7.4 日本軍の作戦制限

日本陸軍には第9師団と混成第24旅団、第11師団の3つのフォーメーションがあります。フォーメーションが異なってもスタックできません（8.2.1参照）、一緒に作戦を行えるのは1つのフォーメーションに属するユニットだけです。例えば第9師団のユニット3個と混成第24旅団がスタックしていた時、同時に作戦（移動、突撃、準備射撃）を行えるのは第9師団のユニット3個（かそれ以下のユニット）、または混成第24旅団のいずれかです。このようなスタックが国府軍の突撃（9.2参照）を受けた時は、全てのユニットが戦闘に参加できます。

7.5 作戦フェイズの終了

両プレイヤーが連続してパスするまで、先攻、後攻が交互に1回ずつ作戦を行います。

作戦フェイズが終了したら、ターンが終了します。ターン・マーカを次のマスに進め、新しいターンを開始します。

8.0 移動

作戦で移動を行うプレイヤーは、自軍ユニットがいるエリアを1つ選び、その中にいる任意の自軍ユニットを移動させることができます。

8.1 移動の制限

複数のユニットを移動させる時、一緒に移動しなければなりません。別々のエリアへ移動させることはできません。

スタック制限（8.2参照）に違反する移動はできません。敵ユニットがいるエリアへ移動することはできません。

上海市内へ移動することはできません。

8.2 スタック制限

8.2.1 日本軍の制限 日本海軍と陸軍は同じエリアに存在できません。

8.2.2 国府軍の制限 第5軍と第19路軍は同じエリアに存在できません。

8.2.3 上記を除けば両軍とも1エリアに4個まで自軍ユニットを置くことができます。

8.3 日本軍の騎兵連隊

日本軍の騎兵連隊のみが移動する時、2エリア先まで移動できます。他のユニットと一緒に移動する時は、隣接エリアまでしか移動できません。

8.4 マップ外への移動

日本軍ユニットはマップ外へ移動できません。補給源エリア（08、12）にいる国府軍ユニットは、そこからマップ外へ移動または退却できます。マップ外へ移動または退却した国府軍ユニットはマップ内に戻ることにはできませんが、除去されたわけではないため、VPの対象にはなりません（4.1参照）。

国府軍ユニットは補給源エリア以外からマップ外へ移動できません。

9.0 戦闘

このゲームにおける戦闘には「突撃」と「射撃」の2種類があります。

9.1 準備射撃

日本軍（のみ）は、自軍ユニットがいる1エリアを指定して、そこにいる任意の自軍ユニットを選び、敵ユニットがいる隣接エリア1つに対して準備射撃を行えます。

射撃するユニットごとダイスを1個振ります。火力以下の目が出るごとに目標エリアに1ヒットを与えます（ヒットの適用については9.3参照）。

9.2 突撃

自軍ユニットがいる1エリアを指定して、そこにいる任意の自軍ユニットを選び、敵ユニットがいる隣接エリア1つに対して突撃を行います。突撃を行う軍を攻撃側、突撃を受けた軍を防御側と呼びます。

以下の手順に従って突撃を解決します。

9.2.1 防御射撃 全ての防御側ユニットにつきダイスを1個振ります。火力以下の目が出るごとに攻撃側に1ヒットを与えます（ヒットの適用については9.3参照）。防御射撃の結果を適用した後、攻撃側は突撃を中止できます。その場合でも突撃を行うために消費したLPは戻ってきません。

9.2.2 国府軍の夜襲 国府軍はゲーム中2回、夜襲を行えます。1ターンに2回行っても、毎ターン1回ずつ行っても、あるいは全く行わなくても構いません。国府軍が攻撃側で突撃を行う時に夜襲マーカーを使用します。夜襲が行われると、日本軍はその突撃では防御射撃を行えません。また突撃の結果、国府軍がヒットを受けた時は、そのヒット全てを無効にします（両軍とも損害なしになります）。

9.2.3 突撃の解決 両軍とも以下の方法で突撃力を算出します。

+**戦闘力** 最も大きな戦闘力1つ。

+**支援部隊数** 上記以外の突撃に参加する自軍ユニット1個につき+1。

+**4** 中国軍がエリア07（共同租界）に突撃を行う際、日本軍の突撃力に+4。

+**ダイスの目** ダイスを1個振り、出た目を突撃力に加算します。

両軍の突撃力を比較します。同数なら両軍とも損害はありません。突撃力の大きい軍が勝利し、突撃力の差と同じヒットを敵に与えます。

9.2.4 爆弾三勇士 日本軍はゲーム中1回、爆弾三勇士マーカーを使用できます。使用するかどうかの判断は国府軍の防御射撃解決後、突撃力判定のためにダイスを振る前に行います。使用すれば日本軍の突撃力に2を加えます。

9.3 ヒットの適用

射撃または突撃によりヒットを受けた軍は、以下の方法で被った以上のヒット数を「消化」しなければなりません。

- **ユニット1個を除去**することで3ヒットを消化します。または
- **ユニット1個を退却**（9.4参照）させることで1ヒットを消化します。または
- **1LPを失う**ことで1ヒットを消化します。

LPを消費する前に全ての自軍ユニットを除去してもヒット数が残る時は、残ったヒット数は無視できます。つまりどれだけのヒットを受けても、突撃に参加した自軍全ユニットを除去すれば、LPを失う必要はありません。

9.4 退却

ユニット1個を隣接するエリアに退却させることで1ヒットを消化します。敵ユニットがいるエリア、スタック制限（8.2参照）に違反するエリアに退却することはできません。マップ外へ退却することもできません（**例外**：8.4参照）。退却できない時は、ユニットを除去するかLPを失うことでヒットを消化しなければなら

りません。

9.5 戦闘後前進

突撃の結果、防御側ユニット全てが除去または退却すると、攻撃側ユニットの全てまたは一部をそのエリアへ移動させることができます。これを戦闘後前進と呼びます。戦闘後前進は任意ですが、行うのであれば突撃解決後に直ちに行わなければなりません。防御側は突撃に勝利しても戦闘後前進できません。

準備射撃（9.1参照）の結果、防御側ユニット全てを除去または退却させても戦闘後前進はできません。

9.6 上陸戦闘

日本軍第11師団が国府軍ユニットがいるエリアに上陸した時（7.3.4参照）、直ちに突撃

を解決しなければなりません。戦闘後前進を行えば上陸成功となります。国府軍が勝利した時は退却はできず、LPの減少またはユニットの除去によりヒットを消化しなければなりません。生き残ったユニットは揚子江に戻ります。日本軍が勝利しても戦闘後前進できなかった時も、第11師団は揚子江に戻らなければなりません。

9.7 追撃

戦闘後前進を行ったプレイヤーは直ちに1LPを消費して、戦闘後前進を行ったユニットに移動または突撃を行わせることができます。準備射撃はできません。この追撃による突撃で戦闘後前進を行えたとしても、2回目の追撃を行うことはできません。



プレイの例

第1ターンの先攻（日本軍）作戦フェイズ、日本軍プレイヤーは第9師団のユニット3個でエリア03の国府軍ユニットに対して準備射撃を行うことにしました。日本軍は1LPを消費します。

日本軍プレイヤーはユニットごとダイスを1個ずつ振り、火力=2以下の目が出れば1ヒットを与えます。出た目は2, 6, 5で国府軍に1ヒットを与えました。国府軍プレイヤーは1LPを失うことで1ヒットを消化しました。

続いて後攻（国府軍）作戦フェイズ、国府軍プレイヤーはエリア02にいる3個のユニットでエリア07の海軍陸戦隊に突撃をかけることにします。国府軍は1LPを消費します。

国府軍プレイヤーは夜襲を行うことにしました。そのため、海軍陸戦隊は防御射撃を行えません。

国府軍の突撃力は2（戦闘力）+2（支援部隊数）+4（ダイスの目）で8でした。日本軍は2（戦闘力）+4（共同租界）+6（ダイスの目）で12でした。本来なら国府軍は4ヒットを受けるところですが、夜襲を行ったため、被ったヒット全てを無効にできます。よって両軍とも損害はありませんでした。

デザイナーズ・ノート

歴史的背景

1932年1月に起きた「第一次上海事変」、満州事変後、日中間で起きた衝突の延長線上にあります。日本人僧侶殺傷事件（日本軍による謀略）後、上海で日中両軍が戦火を交えることは避けられない事態となりました——日本は海軍の艦船と地上兵力を上海へ派遣、中国側も第19路軍を集結したのです。

事変は1月28日、陸戦隊が銃撃を受けて始まりますが、この時点ではまだ本格的な戦闘に至っていません。第19路軍は数で日本軍を圧倒していましたが、共同租界には日本以外の諸外国もあり、迂闊に手を出すことができなかったのです。両軍ともに陣地を築き、敵の出入を探ろうとします。『第一次上海事変』のゲーム・マップには中国軍の陣地線が描かれていますが、これがこの時に造られた陣地です。

日本側は陸軍の投入を決定、まず混成第24旅団を派遣します（2月7日）。陸戦隊の装甲車などの協力を得て、上海沿岸部の海軍作戦の障害となる呉淞砲台を攻撃しましたが失敗しました。14日、第9師団が上海に上陸、総攻撃の準備が整います。この時点で日本側は中国側に対し、イギリスの仲介で今の布陣から20kmの撤退を要求しました（マップ上の撤退要求線）。しかし中国側はこれを拒否、2月20日になって日本側は攻撃を開始します。

しかし、日本軍は中国軍の頑強な抵抗に遭います。日本軍は準備射撃を行い、航空機や戦車で支援を行いつつ攻撃を実行しましたが、中国軍の陣地を抜くことはできませんでした。火力に劣る中国軍は砲兵戦は行わず、攻撃破碎射撃（ゲームで言うところの防衛射撃）に徹して日本軍の攻撃を阻みました。日本軍工兵が鉄条網の排除に成功した際、爆発に巻き込まれて3人が戦死しましたが、これを「爆弾三勇士」と呼び、マスコミは盛んに喧伝しました。それでも中国の陣地線を突破することはできず、逆に中国軍の夜襲にも苦しめられる始末で、兵站物

資が次第に不足し始めました。

戦況を開闊するため、日本軍は「上海派遣軍」を設置、第11師団、第19師団をはじめとするさらなる戦力の投入を決定しました。3月1日、第11師団が七了口に上陸。突然、側面が脅威にさらされるようになり、また正面から総攻撃を受けた第19路軍は撤退を余儀なくされたのでした。

デザイン・ノート

史実の展開から、ゲームにおける両軍の課題を「限られたリソースの運用」と定義しました。兵站態勢の整った日本軍は安定的にLPを得られますが、中国軍の戦線を易々と突破できるほどの余裕はありません。中国軍は兵站支援に限りのあるものの、有利な戦いを展開することで＝支配地域を広げることで史実より多くの支援を受けることができます。しかしそれは戦線を拡大してしまい、弱点をつくり出すことになるかもしれません。

当初は『上海・南京作戦』と同じシステムを使えないかと考えましたが、戦闘の様相も規模もまるで異なるため、戦術的要素を持ったエリア・インパルス・システムを導入することにしました。日本軍が火力では圧倒していたこと、国府軍も頑強に抵抗したこと、しかし退路を遮断されたりLPが枯渇するとあっと言う間に戦力が無効化されることなど、戦闘の雰囲気が再現できたのではないかと思います。

クレジット

ゲーム・デザイン：中黒 靖

テスト・プレイ：鹿内 靖、羽田 智

2016年8月13日発行

©2016 BonSai Games

ルールの疑問点につきましては、

m.strada1000@gmail.com

まで、件名を「第一次上海事変（または上海・南京作戦）のルールに関する疑問」にしてメールをお送りください。