

HISTORICAL STRATEGIC GAME

BATTLE OF SHANGHAI

**JANUARY 28
INCIDENT**

First Battle of Shanghai

**DESTINATION
NANJING**

From Shanghai to Nanjing



『上海・南京作戦』
ルールブック



GAME DESIGN: YASUSHI NAKAGURO
©2016 BONSAI GAMES

1.0 はじめに

このゲームは1937年8月から12月にかけて行われた上海事変と南京攻略をテーマにしたシミュレーションゲームです。2人用の対戦ゲームで、1人が日本軍を、もう1人が中国国民党（国府）軍を受け持ち、互いに勝利条件の達成を目指します。

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『第一次上海事変』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

マップには上海から南京までを含む中国の一部が描かれています。

2.1.1 マップ全面を覆う六角形のマスを「ヘクス」と呼び、駒の位置、移動の基準として使います。また全てのヘクスには固有の4桁の番号（ヘクス番号）が印刷されており、特定のヘクスを指す時に使用します。番号が印刷されていないヘクスはゲームには使用しません。

2.1.2 地形 全てのヘクスは1つの自然地形（平地、荒地、森林、湿地、完全湖／海）を持ちます。また一部のヘクスは自然地形の他に人工地形（都市、町、港湾、鉄道線）を持ちます。ヘクスサイド（ヘクスを構成する辺）に存在する地形（大河、河川、完全湖／海もあります。）マップ上の「地形の凡例」を参照してください。地形は部隊の移動や戦闘に影響を及ぼします。

2.2 図表

ルールブック巻末にはゲームで使用する以下の図表が印刷されています。

- ゲーム・ターン記録トラック

- 戦闘結果表
- 地形の凡例
- 地形効果表

2.3 駒

戦闘部隊を表す駒を「ユニット」と呼びます。日本軍のユニットは白地に赤色の文字、国府軍のユニットは青地に白色の文字で印刷されています。ユニットの他にゲーム上の情報を表示、記録するための「マーカー」があります。

ユニットの例

部隊名 (SNLF=上海陸戦隊) 部隊規模

登場ターン

兵科

戦闘力-移動力

国府軍
ドイツ式師団

規模: XX=師団
XXXX=軍

兵科: =歩兵
=自動車化

白色/赤色=日本軍
青色/白色=国府軍

マーカー

Game Turn

NAVAL SUPPORT +1

AIR SUPPORT +1

CHEN CHENG +1

ターン 艦砲射撃 航空支援 陳誠

3.0 ゲームの準備

誰がどの軍を受け持つかを決めたら、自分が担当する軍のユニットを受け取り、以下のよう

3.1 日本軍のセットアップ

上海陸戦隊を上海 (0612) に配置します。艦砲射撃マーカーを保管ボックスに置きます。

左上に数字が印刷されたユニットは、その数字と同じターンに登場する「増援」です。ターン記録トラックの該当するマスに配置します。

3.2 国府軍のセットアップ

左上に数字が印刷されたユニットは、その数字と同じターンに増援として登場します。ターン記録トラックの該当するマスに配置します。

陳誠マーカーを保管ボックスに置きます。

増援以外のユニット4個をスタック制限(7.0参照)に違反しないように、マップ上の任意のヘクスに配置します。ただし移動で進入できない地形のヘクス(全面海、湖)、日本軍ユニットと同じヘクス(上海)には配置できません。

以上でゲームの準備は終了です。ターン・マーカーをゲーム・ターン記録トラックの「1」のマスに置き、ルール5.0の手順に従ってゲームを開始します。

4.0 勝利条件

勝敗は、日本軍が第二次上海事変でどれだけ成功を収めたかで判定されます。

第3ターンの勝敗判定フェイズに日本軍が2点以上を獲得していれば、その時点で日本軍の勝利でゲームは終了します。1点以下の時は、日本軍プレイヤーは戦線を拡大するのか現状維持に努めるのかを決めなければなりません。得点方法については4.1と4.2を参照してください。

4.0.1 戦線拡大 ゲームを続行します。第9ターンの勝敗判定フェイズに日本軍が4点以上を獲得していれば日本軍の勝利、それ以外なら国府軍の勝利です。

4.0.2 現状維持 日本軍の第4ターン以降の増援は登場しません。中国軍の増援はスケジュール通り登場します。第9ターンの勝敗判定フェイズに日本軍が2点以上を獲得

していれば日本軍の勝利、それ以外なら国府軍の勝利です。

4.0.3 第3ターン終了時に現状維持を選んだ後の各ゲーム・ターンの開始時、日本軍プレイヤーはいつでも現状維持から戦線拡大に切り換えることができます。しかし一度戦線拡大を選ぶと、現状維持に戻すことはできません。戦線拡大に切り換えたターンの日本軍増援登場フェイズから、通常通り増援は登場します。また既に登場ターンを過ぎていた増援は、直ちに登場可能になります。

4.0.4 作戦延長 第9ターンの勝敗判定フェイズで勝利を得られなかった時、日本軍プレイヤーは第10ターンを行うことが可能です。その場合、第10ターンの勝敗判定フェイズで5点を獲得していれば日本軍の勝利、4点以下なら大敗北です。

4.1 都市の支配

上海(0612)、杭州(1007)、南京(0202)、寧國(0802)の1ヘクスを支配するごとに日本軍は1点を得ます。「支配」とは、最後にそのヘクスに進入したユニットが自軍のものである状態を指します。例えばゲーム開始時に日本軍は陸戦隊を上海に置いているので、ゲーム終了まで国府軍ユニットが上海に進入しなければ、たとえ日本軍ユニットが上海からいなくなっても、日本軍が上海を支配していることになります。ただし、敵ユニットの支配地域(6.0参照)が及んでいるヘクスは、両軍とも支配することができません。

4.2 港湾の支配

日本軍は5ヘクス以上の港湾を支配(支配の定義は都市と同じ)していれば1点を得ます。5ヘクスを超える港湾を支配しても追加の得点はありません。

5.0 プレイの手順

このゲームは「ターン」を繰り返すことで進行します。全部で9回（または10回）のターンを行うとゲームは終了し、勝利条件（4.0参照）に従って勝敗を判定します。各ターンは以下のフェイズ（手順）で構成されます。

5.1 1ターンの手順

A. 日本軍プレイヤー・ターン

1. 日本軍増援登場フェイズ
2. 日本軍移動フェイズ
3. 日本軍戦闘フェイズ

B. 国府軍プレイヤー・ターン

1. 国府軍増援登場フェイズ
2. 国府軍移動フェイズ
3. 国府軍戦闘フェイズ

C. 勝敗判定フェイズ

（第3、9、10ターンのみ）

国府軍戦闘フェイズまたは勝敗判定フェイズが終わったら1ゲーム・ターンが終了します。ターン・マーカーを次のマスへ進め、新しいゲーム・ターンの日本軍増援登場フェイズを開始します。

5.2 第1ターンの特別ルール

第1ターンのみ、日本軍プレイヤー・ターンを行いません。国府軍移動フェイズから開始します。

6.0 支配地域（ZOC）

マップ上の全てのユニットは、隣接する6つのヘクスに支配地域（ZOC）を持ちます。ZOCは部隊の展開・影響範囲を抽象的に表すものです。自軍ユニットのZOCは自軍ユニットに影響しませんが、敵ユニットの移動や戦闘に影響します。敵ユニットのZOCを「EZOC」と表記します。

6.1 移動への影響

移動に関してはルール8.0を参照。

移動中、EZOCに進入したユニットは、たとえ移動ポイントが残っていてもそこで停止しなければなりません。移動開始時にEZOCにいるユニットは、まずEZOC以外のヘクスへ移動してからでないと、再びEZOCに進入することができません。EZOCから別のEZOCへ直接移動することはできません。

6.2 戦闘への影響

戦闘に関してはルール9.0を参照。

戦闘結果により退却させられたユニットは、たとえそのヘクスに自軍ユニットがいたとしてもEZOCへ進入できません。EZOCにしか退却できないユニットは壊滅したものととしてマップから取り除かれます。戦闘後前進の際はEZOCの影響を受けません。

6.3 ZOCと地形

大河越しにZOCは及びません。また完全湖／海ヘクスサイド（ヘクスを構成する辺のこと）越しにZOCが及びこともありません。それ以外の全ての地形にZOCは及びます。

7.0 スタック

1つのヘクスに複数の自軍ユニットを置くことを「スタック」と呼びます。敵味方のユニットはスタックできません。

原則としてこのゲームでは1ヘクスに1個のユニットしか置けませんが、以下の例外があります。

7.1 日本軍のスタック制限

上海陸戦隊は他の日本軍ユニットとスタックすることが可能です。航空支援、艦砲射撃マーカーはスタック制限には数えません。

7.2 国府軍のスタック制限

ドイツ式師団（GTD）は他の国府軍ユニッ

トとスタック可能です。しかし同じヘクスに GTD ユニットの2個置くことはできません。陳誠マーカーはスタック制限の対象外です。

7.3 スタック制限の適用時期

スタック制限は移動フェイズ、戦闘フェイズの終了時に適用します。増援登場フェイズ、移動フェイズの途中、及び戦闘結果による退却の途中で一時的にスタック制限に違反しても構いません（増援フェイズ中の国府軍のスタック制限については10.4を参照）。しかし移動フェイズまたは戦闘フェイズの終了時にスタック制限に違反していたら、オーバーしたユニットは壊滅したものとしてマップから取り除かれます。どのユニットを取り除くかはユニットの所有者が決めます。

8.0 移動

全てのユニットは移動力を持ちます。移動力は1回の自軍移動フェイズに使用できる移動ポイント（MP）の上限です。MPを使いきる必要はありませんが、使わなかったMPを他のユニットに譲渡したり、次のターンに繰り越したりすることはできません。

8.1 地形の影響

8.1.1 平地、荒地、森林ヘクスに進入するのに1MPを消費します。

8.1.2 湿地ヘクスに進入すると、残りのMPに関係なくそのヘクスで移動を終えなければなりません。

8.1.3 大河ヘクスサイドを越えるのに移動力の全MPを消費します。そのため移動開始時に越えようとする大河ヘクスサイドに接していなければ大河ヘクスサイドを越えることはできません。

8.1.4 通過不能ヘクスサイド（白線）を越えて移動することはできません。

8.1.5 完全湖／海ヘクスに進入することはできません。

8.1.6 町、都市、港湾、河川は移動に影響しません。鉄道線については8.3参照。

8.2 EZOCの影響

ルール6.1を参照してください。

8.3 国府軍の鉄道移動

移動開始時に都市または町にいる国府軍ユニットは、EZOCに進入しない限り、鉄道線に沿って好きなヘクスへ移動できます。これを「鉄道移動」と呼びます。1ターンに鉄道移動できるユニットは1個だけです。鉄道移動の開始時、途中、終了時の全てでEZOCに進入してはなりません。また鉄道移動を行ったユニットが、同じ移動フェイズ中に通常の移動を行うことはできません。

重要：一度でも日本軍ユニットが進入したヘクスに、鉄道移動で進入することはできません。

9.0 戦闘

自軍戦闘フェイズ中に自軍ユニットを用いて隣接する敵ユニットを攻撃できます。攻撃は任意です。敵ユニットに隣接しているからと言って攻撃を強制されることはありません。

9.1 戦闘の原則

9.1.1 自軍戦闘フェイズを行っているプレイヤーを「攻撃側」と呼びます。他方を「防御側」と呼びます。

9.1.2 攻撃側の各ユニットは1回の戦闘フェイズ中に1回だけ攻撃できます。防御側の各ユニットは1回だけ攻撃を受けます。

9.1.3 複数ユニットの戦闘 1つの攻撃側ユニットがいるヘクス（以下、攻撃側ヘクス）から、同時に複数の防御側ユニットがいるヘクス（以下、防御側ヘクス）を攻撃することはできません。しかし複数の攻撃側ヘクスから同時に同じ1つの防御側ヘクスを攻撃することは可能です。攻撃側、防御側ともにスタックしているユニットは1つの

ユニットと見なし、同じ戦闘に参加します。また1つのユニットとして地形の影響や戦闘結果の適用を受けます。

- 9.1.4** 攻撃側は戦闘の組み合わせを1つ決め、それを解決してから次の戦闘の組み合わせを決めていきます。望む全ての戦闘を解決したら戦闘フェイズは終了します。

9.2 戦闘の解決

戦闘の組み合わせは、次の手順で解決します。

- 9.2.1** 戦闘に参加する攻撃側ユニットの戦闘力を合計します。
- 9.2.2** 攻撃側戦闘力合計から防御側ユニットの戦闘力を引きます。
- 9.2.3** その値が戦闘結果表で使用するコラムです。攻撃側はダイスを1個振って結果を判定します。結果は直ちに適用します。

9.3 地形の影響

- 9.3.1** 防御側ヘクスの地形が荒地、森林または都市なら、防御側の合計戦闘力に1を加えます。荒地と森林、または荒地と都市が重なっても追加される戦闘力は1だけです。
- 9.3.2** 攻撃側ユニットの全てが河川越しに攻撃する時、防御側の合計戦闘力に1を加えます。
- 9.3.3** 大河越しに攻撃する攻撃側の各ユニットは戦闘力がそれぞれ1減少します。スタックは1個のユニットとして扱います。
- 9.3.4** 都市に対する攻撃では、戦闘結果「DR」は「Ex」になります。

9.4 戦闘支援

- 9.4.1** 日本軍は毎ターン、航空支援と艦砲射撃を自軍の戦闘フェイズに1回ずつ使用できます。航空支援マーカーは第4ターンの増援なので、第4ターンから毎ターン1回ずつ使用できます。
- 9.4.2** 国府軍は毎ターン、自軍または敵軍の戦闘フェイズのいずれかで、1回だけ陳誠マーカーを使用できます。

- 9.4.3** 戦闘を解決する際、日本軍が航空支援と艦砲射撃のいずれかまたは両方を使用するか否かを宣言した後、国府軍プレイヤーがその戦闘で陳誠マーカーを使用するかどうかを決めます。

- 9.4.4** 日本軍の戦闘支援は日本軍の攻撃時のみ使用できます。国府軍の戦闘支援は自軍攻撃時、または防御時いずれかで使用できます。

- 9.4.5** 航空支援マーカー、陳誠マーカーはマップ上のどこでも使用できます。任意の戦闘に参加することで、日本軍の合計戦闘力が1増えます。艦砲射撃マーカーは海岸ヘクスまたは0206かそれより東側の大河ヘクスサイド（杭州の大河ヘクスサイドを含む）に接するヘクスにいる国府軍ユニットに対する攻撃で使用できます。ただし同じターンの日本軍増援登場フェイズで強襲上陸（10.1 参照）を行っていた時は、そのターンに艦砲射撃マーカーを使うことができません。艦砲射撃を使用することで、日本軍の合計戦闘力が1増えます。

- 9.4.6** 日本軍は1つの戦闘に航空支援と艦砲射撃を両方とも使用できます。その場合、日本軍の合計戦闘力は2増えます。

9.5 戦闘結果

- A Elim: 攻撃側壊滅** 攻撃側ユニット1個を除去します。どのユニットを除去するかは攻撃側が決めます。スタックしているユニットはまとめて1個と見なされることに注意してください。

- AR: 攻撃側退却** 全ての攻撃側ユニットを1ヘクス退却させます（9.6参照）。

- Ex: 相互損害** 防御側ユニットを除去、攻撃側ユニットを1個除去します。どのユニットを除去するかは攻撃側が決めます。戦闘後前進は行えません。

- DR: 防御側退却** 防御側ユニットを1ヘクス退却させます（9.6参照）。攻撃側は戦闘後前進を行えます（9.7参照）。

D Elim: 防御側壊滅 防御側ユニットを除去。攻撃側は戦闘後前進を行えます (9.7 参照)。

原則として戦闘支援マーカーが戦闘結果の影響を受けることはありません。しかし陳誠マーカーを使用した戦闘で国府軍ユニットが1個でも除去されると、以後、ゲームが終わるまで陳誠マーカーは使用できなくなります。

9.6 退却

退却させられたユニットは1ヘクス移動します。どのヘクスへ移動するかは所有者の任意ですが、EZOC、移動が禁止されているヘクスへは退却できません。マップ外にも退却できません。他に退却できるヘクスがない時に限り、他の自軍ユニットがいるヘクスへ退却することができますが、スタック制限に違反する時は余分に1ヘクス退却しなければなりません。

例外: 退却で大河ヘクスサイドを越えることはできません。

9.7 戦闘後前進

戦闘結果「DR」または「D Elim」で防御側ユニットがいなくなったら、戦闘に参加した攻撃側のユニット1個がそのヘクスへ前進できます。これを「戦闘後前進」と呼びます。戦闘後前進は任意であり強制はされません。戦闘結果「Ex」でも防御側が壊滅しますが、攻撃側は戦闘後前進を行えません。戦闘結果に関係なく防御側は戦闘後前進を行えません。

10.0 増援と補充

両軍とも増援は決められたターンの増援登場フェイズにマップ上に配置します。スケジュールを早めることはできませんが、任意で登場を遅らせることは可能です。

10.1 日本軍の増援

10.1.1 日本軍の増援ユニットは日本軍支配下

の港湾に配置します。この時、スタック制限を無視できますが、続く移動フェイズ終了時にはスタック制限に違反しないようにしなければなりません。国府軍ユニットのZOCが及んでいる港湾は日本軍支配下でないことに注意 (4.1 参照)。

10.1.2 強襲上陸 日本軍プレイヤーは、日本軍がまだ支配していない港湾に増援ユニットを置くことができます。しかし、国府軍ユニットがいるヘクスに増援ユニットを登場させることはできません。この場合は強襲上陸となり、海軍の艦船が支援を行うため、同じターンの戦闘フェイズ中に艦砲支援マーカーを使用することはできません。

10.1.3 航空支援マーカーは登場したターンに保管ボックスに置きます。

10.2 国府軍の増援

国府軍の増援は自軍支配下の都市に配置します。日本軍ユニットのZOCが及んでいる時、自軍支配下にならないことに注意してください (4.1 参照)。配置できる都市がない時は、配置可能になるまで増援の登場を遅らせます。

10.3 国府軍の補充

第1ターンを除く毎ターンの国府軍増援フェイズ開始時に、国府軍プレイヤーは、それまでに壊滅した自軍ユニット1個を補充できます。**壊滅したGTDは補充できません。**補充した国府軍ユニットは増援同様に日本軍に支配されていない都市に配置します。

10.4 国府軍増援フェイズのスタック制限

国府軍プレイヤーが自軍増援フェイズ中に1つの都市に配置できるのは、増援と補充合わせて2個までです。そのヘクスに既に存在するユニットは数えません。またこの時、GTD (7.2 参照) も1個に数えます。

戦闘結果表 Combat Results Table

Die Roll ダイス	攻撃側戦闘力ー防御側戦闘力 Attcker's Combat Factors - Defender's Combat Factors									Die Roll ダイス
	-3	-2	-1	0	+1	+2	+3	+4	+5	
1	Ex	Ex	Ex	D Elim	D Elim	D Elim	D Elim	D Elim	D Elim	1
2	AR	AR	DR	Ex	Ex	Ex	D Elim	D Elim	D Elim	2
3	AR	AR	AR	DR	DR	DR	DR	D Elim	D Elim	3
4	A Elim	AR	AR	AR	DR	DR	DR	DR	D Elim	4
5	A Elim	A Elim	AR	AR	AR	AR	DR	DR	DR	5
6	A Elim	A Elim	A Elim	A Elim	A Elim	AR	AR	DR	DR	6

戦闘結果の説明

Ex

相互損害: 防御側除去、攻撃側ユニット 1 個除去

DR

防御側 1 ヘクス退却

AR

攻撃側 1 ヘクス退却

A Elim

攻撃側壊滅: 攻撃側ユニット 1 個除去

D Elim

防御側壊滅: 防御側除去

戦闘支援

●陳誠(国府軍):

毎ターン1回、攻撃時か防御時に使用可。

●航空支援:

第4ターン以降毎ターン1回、攻撃時に使用可。

●艦砲射撃:

海を含む、または0206以東の大河に接する陸地にいる国府軍ユニットを攻撃する時に使用可。
強襲上陸を行ったターンには使用できない。

地形効果表

凡例	地形	移動への影響	戦闘への影響
	平地	1 MP	なし
	荒地	1 MP	防御側+1
	森林	1 MP	防御側+1
	湿地	進入停止	なし
	完全湖 完全海	進入不可	攻撃不可
	河川	影響なし	攻撃全てが河川越しなら 防御側+1
	大河	全MP消費 対岸にZOC及ばず	攻撃側各ユニット 戦闘力ー1
	都市	影響なし	防御側+1 DRIはEXに変更
	鉄道線 町 港湾	影響なし (鉄道は8.3参照)	なし

Terrain Effects Chart

Key	Terrain	Effects on Movement	Effects on Combat
	Clear	1 MP	None
	Rough	1 MP	Defender +1
	Woods	1 MP	Defender +1
	Marsh	Stop	None
	All Lake All Sea	Prohibited	Prohibited
	River	No Effect	Defender +1 if all attacks from river hexside
	Major River	All MF No ZOC across major river	Each attacking unit -1 combat factor
	City	No Effect	Defender +1 Convert "DR" to "EX"
	Railroad Town Port	No Effect See 8.3 for RR movement	None