

Banzai Magazine

BANZAIまがじん Vol. 1: 2017年秋

それは玉かそれとも石か？
マガジン・ゲームの抗しがたい魅力



Banzai Magazine

Vol. 1
AUTUMN 2017

CONTENTS:

FEATURES:

それは玉かそれとも石か? マガジン・ゲームの抗しがたい魅力

地雷原の向こうに沃野があると信じる者たちへ

- 4 ゾンビ・ゲームゆずりのナラティブな戦闘解決システム
- 6 数字で評価するの、やめました。
- 8 茫漠たる荒野に狂男爵の夢を見る

EVENT REPORT:

書泉ミリタリーマーケット5

- 10 ウォーゲームは絶滅した てなんかいないよおおお!
- 12 ボクはガルパンの世界をウォーゲームで創造した

ESSAY:

- 14 南池袋退屈日記: B-17映画と作戦級好き

WARGAMING VIDEO:

- 18 イデオンの全方位ミサイル的レビューがウリやで!!

COLUMN:



ANTI-AGING 便利すぎる! ゲーム=高齢化対策カギ

付録ゲーム: 夜襲! 島田戦車隊



2017年10月1日発行 (第1号)

編集/付録ゲーム・デザイン: 中黒 靖

協力(順不同): 鹿内 靖、堀場 互、長浜和也、倉元栄一

表紙イラスト: はるみやひろ

発行: ヨシカワデザイン ©2017 YOSHIKAWA DESIGN

各種お問い合わせ: petsitslg@gmail.com



NEW GAMES HAVE ARRIVED

Autumn 2017



空港を占拠した親ロシア派武装勢力と空挺団を主力とする政府軍の戦闘をシンプルなるルールで再現。

ドネツク空港の戦いが ボードゲームに

YAAH!誌最新号はウクライナ争乱に端を発するドネツク空港の攻防戦をテーマにした戦闘級ゲームが付録。2年前に戦われた「歴史カル」な現代戦で、バックグラウンド記事も充実しています。



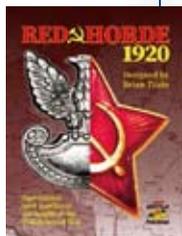
第一作ミッドウェー海戦のソリテア『キドープタイ』が一部で話題の(?)ドクトル・リヒター・コンフリクトゲームラツォーネンから二作目がリリースされました。タンネンベルク

会戦をテーマにしたソリテア『ヒンデンブルクス・アワー』。現時点では詳細は不明ですが、本誌次号で詳しく紹介する予定です。

戦争じゃなくてゲームをやるってー!

ポーランド・ソビエト戦争が 突然のリメイク

タイニイバトルズ・パブリッシングより、『レッド・ホード1920』がリリースされました。ブライアン・トレインが2008年に出版した同名作品を完全リメイク。新史料をもとに、前作とは違ったシステムで再現されるポーランド・ソビエト戦争ゲームに期待大です。



それは玉かそれとも石か？ マガジン・ゲームの抗しがたい魅力

地雷原の向こうに沃野があると信じる者たちへ



マガジン・ゲームが玉石混濁なのは半世紀前からの真実である。雑誌という定期刊行物に載せるため、テストプレイ、あるいはデベロッパの時間が不足して「ゲーム」の完成度としては怪しいものがないわけではない。開発時間を短縮するため同じゲーム・システムを様々な戦いに流用し、妙なものができあがってしまうこともある。一方で定期刊行物の強みを生かしうまく言えば、一定数のユーザーが買ってくれるという見込みがあるので、実験的なゲーム・システムや野心的なテーマに挑戦できるのもこのジャンルだ。

だから、マガジン・ゲームはやめられない。
他人にとっては「石」でも、自分にとっては「玉」になる作品に出会えることができるのだ。
しかし、デシジョン・ゲームズだけで年間一八冊、

英語圏だけで年に三〇を超えるマガジン・ゲームが発行されているのだからおそれとは手を出しにくい。それはさながら地雷原にたとえられ、比較的安全と思われるS&T誌やWW誌、MW誌で様子見したくなる気持ちもよくわかる。

だが、自分だけの「玉」は、その地雷原を自ら突破してこそ見つけることができるのだ。

この特集では玉なのか石なのか人によって評価が分かれそうなる三作品を紹介する。性質は異なるが、愛すべき美点を持っている作品である。

ゾンビ・ゲームゆずりの ナラティブな戦闘解決システム

——『レース・トゥ・ザ・シー 1914』（ヤー!誌第8号)



『レース・トゥ・ザ・シー 1914』は（R T S）は第一次世界大戦の西部戦線、それも「海への競争」だけを切り出した珍しいテーマのゲームである。珍しいのはテーマだけではなく、そのシステム。

一ターンは五ラウンド制で、プレイヤーは各ラウンド開始時、数字が書かれたイニシアチブ・カード（六枚のうちランダムに一枚が除かれる）のうち任意の一枚を出し合う。数字に差があれば、大きなカードを出したプレイヤーがその差の数だけ連続して作戦を行い、その後は交互に一回ずつ作戦を行うことになる。主導権を取りたければ大きなカードを出せばいいのだが、敵も同じ意図なら差は縮まり、連続作戦を行えないことになる。例えばドイツ軍が5、連合軍が2なら、ドイツ軍は先に三回の作戦を行える。一回の作戦ではユニット一個が移動や射撃、突撃を行えるから、ドイツ軍はユニット三個が隣接する連合軍ユニット一個に大規模な突撃を行える（大戦果を期待できる）。しかしその後はユニット一個ずつが互いに作戦を行うだけなので、射撃や突撃の効果は期待できない。機動で敵の側面を襲いたいところだが、自軍が動けば相手も動くので、簡単に出し抜くことはできないのだ。戦場をよく分析し、敵の意図を読み取り、その上で自軍が何を成すべき

それは玉かそれとも石か？
マガジン・ゲームの抗しがたい魅力

ANTI-AGING
便利すぎる！
ゲーマー高齡化対策グッズ

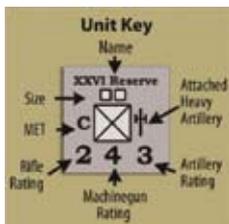
記憶力低下を防いでくれるかもしれないサプリ



新しいゲーム・システムを学びたいのに記憶力や理解力が追いつかないとお悩みの方、一度サプリを試してみてもいかがでしょうか。最近定番のDHAサプリの他、中・短期の記憶力向上に有効とされるカフェイン・サプリなど様々な商品が販売されています。RTSのように新しい概念のゲーム・ルールを読む前に飲んでおくと、対戦時にルールブックを読み返さなくて済むかもしれません。

試しに一週間、写真のサプリを飲み続けた後でルールブックを読んで対戦したところ、通常のマガジン・ゲームでは読み返しのためにゲームが中断することが4.2回/時間でしたが、サプリを使うと2.7回/時間に激減したような気になりました。(個人の感想です)

かを考えて主導権カードを出さなければならぬ。
戦略的判断はプレイヤーの意思に関わるものだが、戦闘解決はカードにより「ナラティブ」に扱われる。部隊の小銃射撃値や砲兵値が一定以上なら敵に打撃を与え(射撃の場合)、練度が高い、あるいは敵より多くのステッブを有していれば打撃を与える(突撃の場合)など、カードの条件を満たしているかどうかで戦闘が解決される。
プレイヤーに求められるのは戦略的なデシジョン・メイクであり、それによってストーリー性を伴う結果が導き出され、マップ上ではドラマチックな展開が自然発生する。これがRTSの醍醐味だが、そのエンジンはゾンビ・ゲームなのだという。考えてみればゾンビ・ゲーム(あるいは映画)も、登場人物が意思決定することにより物語が展開していく。間違った意思決定をした登場人物はだいたい酷い目に遭う。そのデシジョン・メイクが肝であり、また面白いのであって、その美味しいところを移植したウォーゲームが面白くないはずがない。
「ゾンビ・ゲームのシステムで第一次世界大戦を再現する」と聞けば色物ではないかと黄色信号が灯るかもしれないが、それでRTSをプレイしないのはあまりにもったいない。



ユニットのレーティングは独特なもの。「機関銃が充実しているか」「砲兵はいるか」「重砲を装備しているか」などで戦闘結果が変わる



連合軍が大規模攻勢を企図して「5」を使ったものの、ドイツ軍もそれを読んで「4」で対抗。ドイツ軍の手元には「5」が残っているので、この後、連合軍の作戦数が確実に減ったところで逆襲に出ることも可能



両軍ともセットアップされるユニットは少なく、増援をどの方向に振り分けるかで展開は大きく変わる

C41 3	C41 1	C41 4	C41 2	POLITICAL 10	POLITICAL 10	POLITICAL 10	POLITICAL 10
INITIATIVE 3	INITIATIVE 1	INITIATIVE 4	INITIATIVE 2	POLITICAL 1	POLITICAL 1	POLITICAL 1	POLITICAL 1
GAME TURN	SDO						
CURRENT IMPULSE	OPS COMPLETE						

数字で評価するの、やめました。

『ミリタリウム・ウォーズ・アドバンスド』（カウンターファクト誌第3号）

それは玉かそれとも石か？ マガジン・ゲームの抗しがたい魅力

ベテランのウォーゲームなら、たいのマガジン・ゲームはルールを一読するとプレイできるはずだ。多少の勘違いはあったとしても、「だいたいこんなゲーム」という予測はつくだろう。

しかしルールを読めども読めども「これは一体どういうゲームになるんだ？（これでゲームになるのか？）と不安が大きくなるばかりのゲームもある。『ミレニアム・ウォーズ・アドバンスド』（以下、MWA）はそういうタイプのゲームだ。

もともとはジョゼフ・ミランダ氏がデザインしたゲーム。政治インデックスがあつて、ユニットの生産や特定のアクションに政治ポイントを消費し、戦闘結果や地理的目標の占領によって政治ポイントを獲得、最終的な勝利は政治ポイントの多寡で決まる……というのならイメージはしやしない。ところがMWAは一筋縄ではいかない。政治ポイントを動かすユニットの行動が、ルールからは想像できないのである。

右の画像はカウンター・シート。シルエツトまたは兵科記号でユニットのタイプはわかるが、戦闘力など肝心な情報は記載されていない。ならば裏面にレーティングされているのかと思えば、そこに印刷されているのは謎のアイコンである。そのユニットが実行可能なミッションの種類（正方形）

と、その部隊がエンハンスドされるアクションが記されているだけだ（円形）。ミッションの種類は約五〇！例えば2以上のZI（影響範囲）を持つ砲兵は敵コミュニティ（村、町、都市のいずれか）を攻撃する「砲兵攻撃」ミッションを行えるが、「砲兵打撃」ミッションのアイコンを持っていれればコミュニティではなく敵地上ユニットを目標にできる。コミュニティを目標にした時は「総力戦」または「政治戦」どちらかの「損害チェイン」を使用でき、前者なら損害は「CNN」「破壊（コミュニティのレベルが低下する）」「混乱（後者なら）」「CNN」「政治ポイント」に適用する。

どのユニットが何のミッションを実行でき、そのミッションでどれだけ効果を期待できるか、ということとは、実際に何度もプレイしなければ理解できないだろう。しかも政治スケールと軍事スケールで行えるミッションが異なるのである（例えば第一次レバノン戦争は軍事、第二次は政治スケール）。MWAを語れるようになるまで、険しい道が待っているのだ。

なお、カウンターファクト誌は第四号から編集にタイ・ボンバ氏が参加するようになり、付録ゲームの性格に変化が見られる。ただし形が異なるだけで、ゲームが尖っていることには違いはない。



ANTI-AGING

便利すぎる！

ゲーマー高齢化対策グッズ

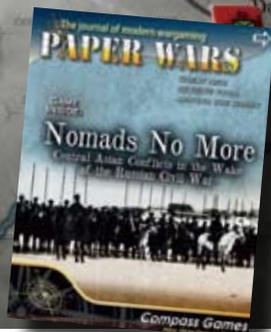
眼鏡タイプの拡大鏡で老眼対策



多くのゲーマーの大敵は、何と言っても老眼です。見えないことがこんなにストレスになるなんて若い頃は想像もできませんでした。そこで便利なのが眼鏡タイプの拡大鏡。有名どころでは「ハズルーベ」がありますが、マガジン・ゲームを2つ買うより高価だし、どの程度使えるものかわからない。そこで1,500円程度の安価な商品を試してみましたが、これが予想以上に便利。手元がはっきり見えるので、裏面にびっしりアイコンが印刷されているMWAのユニットも恐くありません。安物のせいか重いのが弱点ですが。これはもうハズルーベを買うしかない！

狂男爵の夢を見る

『ノマズ・ノーモア』（ペーパーウォーズ誌第86号）



マガジン・ゲームの良いところは、多少マイナーなテーマであっても、「雑誌」の利点を生かして歴史的背景をしっかりと説明できることである。一九二〇年代の「ロシア内戦の余波で起こった中央アジアの軍事的衝突」は堂々たるマイナー・テーマであるが、ヒストリカル・ノットさえしっっかりしていれば……残念ながらペーパーウォーズ誌はコンパスゲームズ社のサポート誌の性格が強く、ヒストリカル・バックグラウンドは自分で調べる必要がある。

だが、『ノマズ・ノーモア』（以下、NNM）のゲームの一つ「ウンゲルンのモンゴル」は日本人には多少の馴染みがある。定期的にはシベリア出兵の最中であり、極東共和国（日本に対抗して建設された緩衝国）がマップに存在するからだ。しかも自分をチンギス・カンの生まれ変わりと信じる「狂人」ウンゲルン・シュテルンベルクが内戦で敗れた白軍を率い、モンゴルを占領し、そこを起点にアジアの力を結集してヨーロッパ・ロシアに「十字軍」を行おうとしていたのだから興味は尽きない。

NNMのゲーム・システムはシンプルだ（もともとはプリント&プレイのウェブ出版だった）。プレイヤーは自分のターンに一スタックごと移動、攻撃を行う。異なるスタックの協同攻撃は行えない。これはN



ANTI-AGING

便利すぎる！

ゲーマー高齡化対策グッズ

好奇心を保って老化を防ぐ



老化の原因か、それとも年老いた結果か。歳を取ると好奇心が失われるものです。いつまでも気持ち若々しく持ち続けるために、新しいことに目を向けたいものです——マイナーな戦いに触れることで、新鮮な気持ちを取り戻せるかもしれません。さらに関連する別のジャンルに興味を持たれば言うことなし。例えばNNMの「ウンゲルン」ですが、調べてみると冒険小説に登場しています。『熱沙奇巖城—魔大陸の鷹シリーズ』（赤城毅/祥伝社）。ウンゲルンがラマ教寺院から強奪した古代地図に記された謎の宮殿を求めるというストーリー。これは読むしかありません！



茫漠たる荒野に

NMに登場する軍隊の練度や通信装備の不足を反映したものである。ZOCはなく、戦闘は同一ヘクスで発生する。

ウンゲルン軍の勝利条件はウルガ(今のウランバートル)または鉄道が通じている都市を支配すること。それを阻止すれば赤軍が勝利する。ウンゲルン軍にはわずかにユニットが五個あるだけで、赤軍と中国軍もそれぞれ五個を持つ。しかしウンゲルン軍は騎兵で構成されており、機動力で勝る。ウルガに固執しては勝利できないが、機動力を活かして赤軍の守りが薄い都市を狙うのが常道か。赤軍としてはウンゲルン軍の機動力を封じ、砲兵や航空支援といった近代兵器による優位を活かして戦いたい。ウンゲルンが同志を集める必要があるので、その時を狙い目である。

なお史実では、ウンゲルンは五倍の敵(北京政府軍)を蹴散らしたというのだからすごい。しかし捕虜どころか部下も容赦なく殺害した(弱者は早く死んで転生したほうが幸せになれるという謎理論を展開した)。人心を得ることなどできるはずもなく、ウルガ征服後、部下に裏切られて赤軍に突き出され、処刑された。

ゲームが端緒となって知らなかった歴史を調べるといっても、悪くない体験である。



左: ウンゲルンに協力した日本軍の砲兵も登場。戦闘比をシフトする砲兵は攻守の要となる
 中央: 赤軍は強力だが都市防衛のために分散していることも。その場合は容赦なく各個撃破を狙いたい
 右: 「エンヴェル・パシャのブハラ」より、包囲下のブハラ(上写真参照) 救援に駆けつけるパシャ



本特集で取り上げたゲームは「小さなウォーゲーム屋」で取り扱っております。
 詳しくは <http://petitslg.shop-pro.jp/> にアクセスしてください。

※売り切れの際はご容赦ください。



言葉を見聞きする機会も増えていると聞きます。ウォーゲームと聞いて「うおおお、なつかしい！」と打ち震えるおじさんたちもいれば、「ああ、六角形のマスで厚紙の駒を動かしてサイコロ振って勝った負けたとやる、やたら難しくてやたら時間のかかるボードゲームですよ。やったことも

なければ実物を見たこともないっす」という若い人もいますでしょう。

本稿では、「ウォーゲームってこんなもの」を説明するとともに、「ウォーゲームはいまこんな感じ」も紹介します。興味を持った皆さんが、実際に体験するための参考となりますように。

かつての勢いが戻りつつある！

- 日本経済新聞社/2社共同発行中（しかもウォーゲーム付録）
- コメントマガジン（<http://commentmagazine.com/>）
毎月刊（表紙別）30日発売、税別1600円
- ゲームジャーナル（<http://www.gamessumai.net/>）
季刊（3、6、9、12月）1日発売、税別3500円
- バックゲーゲームも動作が改善中（RPG/PCも充実）
- 有ルメーカー：GMT、Decision、MMP、Compassなどなど
- デジタルは技術や市場利用条件の進化で個人制作も容易に

「場所がない」「やる人いない」が解決

- SNSで「ウォーゲームサークル」「ゲーム研究会」がすぐ分かる
- ホビーサイト
- ソークオフだよん生は（<http://www.sorkoff.com/>）
（<http://form.ex369.jp/>）
- ゲームサークル：ゲームを遊ぶ場所も対戦相手も確保できる
- YSGA（<http://ysga.com.ex369.jp/>）
- 千歳舎（<http://senjusha.com.ex369.jp/>）
- ソフィア会（<http://sophiacon.net/>）
- 仮想ゲームボードアプリ：PCの画面で離れた相手と対戦可能
- WASSAL（<http://www22.stwrk.jp/wassal/>）

発行)、価格は同じく三八八〇円。

プレイ環境という意味では、三〇年前のブームのときから「ウォーゲームを広げる場所と時間がなければ相手もない」問題も、SNS

Sの普及で大幅に改善してきます。多くのゲームサークルはSNSで例会情報を告知しているの、探せばすぐに見つかります（都市部に集中していますが、ゲームサークルの例会に参加できればゲームを広げる場所も相手も確保できます（ただし調整をお願いする必要

箱入りの製品もアバロンヒルやSP1、GDWにビクトリー・ゲームズといった今は亡きベンダーに代わって、GMT、デンジョン・ゲームズ、コンパス・ゲームズ、MMPなどなど、有力ベンダーが多数台頭して多くの製品を定期的に供給しています。その多くに公式非公式の和訳ルールが小ロット対応の紙加工印刷所の登場、そして、ゲームマーケットのようなボードゲームを対象とした即売イベントの規模拡大など個人でもウォーゲームを制作して広く頒布できるようになりました。

刷所の登場、そして、ゲームマーケットのようなボードゲームを対象とした即売イベントの規模拡大など個人でもウォーゲームを制作して広く頒布できるようになりました。

EVENT REPORT

ウォーゲームは絶滅しててなんかいないよおおお!



このテキストは、書店「書泉グランデ」で6月3日に開催されたイベント「書泉ミタリマーケット5」のミニトークショーで行ったボードウォーゲームに関するセッションの台本をベースにしています。そのため、「戦史軍事に造詣は深いけれどウォーゲームは知らない、もしくは、否定的」な人たちを対象にした内容になっています。

『ガールズ&パンツァー』や『艦隊これくしょん』で戦車や軍艦に興味を持ったけれど、ときたま耳にする「ボードウォーゲームってなに？」とっている若い皆さん、はじめまして。「30年以上前の学生時代にアバロンヒルやSPIのボードウォーゲームをやったことあるけれど、もう絶滅したん

でしょ」といっているおじさんたち、おひさしぶりです。

ミリタリーアニメやコミック、そして映画やソーシャルゲームのおかげで、戦車や軍艦、そして、実際にあった作戦に興味を持つ人が増えています。それにつれて「ウォーゲーム」という

はあります)。

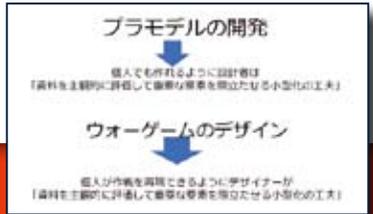
資料重視の正統派戦史軍事愛好家の皆さんの中には「しよせん、ウォーゲームはエンターテインメント」という認識も少なくないでしょう。また「史実重視のミリタリー愛好家の中にはI-Fを扱うウォーゲームを否定する」方も多く聞きます。しかし私は「ウォーゲームも戦史軍事資料の一つ」であると考えます。その理由を「文献資料とプラモデル」の関係で説明してみたいと思います。

文献資料である写真や設計図、スペック表は戦闘機や戦車、軍艦を正確に説明します。ただ、それを読み解いて直感的に把握するのはなかなか難しいです。しかし、プラモデルを作れば少なくとも外観的な状況はすぐに把握できます。

ウォーゲームと戦史資料の関係もこれに似ています。戦闘詳報や地図、戦闘序列資料は、作戦や戦闘を詳しく記してくれますが、これらの資料を読み解いて作戦の経過や勝敗に影響した因果関係を直感的に把握するのはなかなか難しいです。ウォーゲームでは、これらを直感的に、そして体感として把握できます。プラモデルの開発で設計者は、個人でも作れるように「資料を」主観的に評価して重要な要素を際立た

せる小型化の「工夫」を凝らし、ウォーゲームでもゲームデザイナーは、個人が作戦を再現できるように、「資料を主観的に評価して重要な要素を際立たせる小型化の工夫」を凝らします。この「資料を主観的に評価して重要な要素を際立たせる」こそが、ウォーゲームが史実であった戦争や作戦戦闘を理解する「文献資料」の一つと訴える理由であります。

ウォーゲームで興味深いのは、ゲームをする前段階、ルールブックや駒に書いてあるデータを読んでいるだけでも楽しめることです。このルールは史実の戦いのどのようなエピソードを再現しているのか、この駒の値はどのような根拠に基づいて決めたのか。このとき、絶妙なルールに気がついておね、と膝を打つときもあれば史実はどうだったのかと文献を調べるときもあります。このとき、ウォーゲームも戦史軍事愛好家と同じ思索の森を散策していると思うのです。



軍事・戦史資料の世界に「ゲーム」はそぐわない

>>ウォーゲームは「軍事・戦史の評価」でもある

兵器資料とプラモデルの価値	軍事資料とウォーゲームの価値
<ul style="list-style-type: none"> 写真、図説、スペック表 資料の存在に誇りを感じる 直感的に把握が難しい プラモデル 直観的・直感的な把握が容易 モノの価値は抑圧 またはデジタルが広がる 	<ul style="list-style-type: none"> 印刷、録音・録画、拡張能力 戦術の背景認識を正確に改善 直感的な把握が容易 ウォーゲーム 作戦の直観的な把握が容易 モノの価値と経路は抑圧 モノの背景・経路の評価は主観

では、ゲームデザイナーは主観的に評価した重要な要素を際立たせるデフォルメをどのようにしているのでしょうか。その具体的なケーススタディとしてアニメ『ガールズ&パンツァー』公式ボードウォーゲーム『ばんつあー・ふおー』を題材に、ガルパン世界をウォーゲームに落とし込む具体的な技についてゲームデザイナーにして日本陸軍の研究でも多くの実績がある堀場互さんに解説していただきます。(以上、長浜和也氏のトークショーより)

戦史・軍事に対するデザイナーの主観的評論とは

- 戦術や結果と影響の評価
- 作戦や戦術の経路に対する因果関係の評価
- 作戦における自隊の能力の評価

具体的に何をどうする？

アニメ『ガールズ&パンツァー』で描かれた戦闘と戦車等の公式ボードウォーゲーム『ばんつあー・ふおー』のデザインでどのように評価したのかを具体的に解説

ボクはガルパンの世界を ウォーゲームで創造した

●デザイナーの史観とは

ウォーゲームが作られる過程を知ること、ウォーゲームが戦史を理解する資料としての側面を持っていることに気がしてもらえませんか。ウォーゲームを体験することは「兵器の効果と部隊の運用」を体感するという事です。それはとりもなおさず、身を持って「戦史を知ること」につながるのです。

なぜ、ウォーゲームで戦史を知ることができるのか。それはウォーゲームで扱う戦争、作戦、戦いに対してゲームデザイナーは自分の持つ「史観」を投影するからです。

ゲームデザイナーが持つ「史観」とは何でしょう。史観と聞くとなにか歴史に対する壮大な思想や哲学を思い浮かべるかもしれません。しかし、ウォーゲームデザイナーの持つ史観とは、ゲームで扱う歴史・事件・出来事をどのように捉え、それをど

のように評価しているのか、ということを指します。アナログやデジタルに限らず、ウォーゲーム（もっとも大きなくくりで歴史ゲームといっているかもしれませんが）には、ゲームデザイナーの史観＝歴史的事実に対する評価が投影されているのです。

歴史的事実に対する評価を投影するために、地形の切りとり方や兵器それぞれを表現するユニットの数値（これをレーティングといいます）など、あらゆる事象に対して取捨選択してルールやゲームのシステムを構築しなければなりません。

●ウォーゲームのデザイン手法

二つのパターン

では、ルールやゲームのシステムを構築する「ゲームデザインの手法」とはどのようなものでしょうか。これには、大きく分けて二つのパターンがあります。一つは「積み

上げパターン」といって、データを積み上げること

です。もう一つは「切り貼りパターン」といって、再現したい結果に近づけるためにゲームを構成する素材を切り貼りする手法です。実際のゲームデザインでは、積み上げパターンや切り貼りパターンを組み合わせたリ、どちらかに比重を置いたりしてデザインしていきます。例えば、戦車のレーティングを決定する過程では積み上げパターンを採用し、キャラクターの作成では切り貼りパターンを用いる、というようなことです。これは、一つの例であって、ゲームの扱うテーマや目的、ゲームデザイナーが得意とする手法によって変わります。ゲームデザイナーの個性が出る部分でもあります。

★デザイナーの史観

史実、出来事、事件などをどう捉えているかのゲームで何を表現し、何を伝えたいか

→テーマ

★ウォーゲームのデザイン手法

- ① 積み上げパターン
- ② 切り貼りパターン

→実際の作業としては、両方を行うことが多い

●キャラクターのレーティング



行動が多くなる 移動力アップ



- ・西住姉妹は砲と手
- ・あんこうチームは5人で1人（主役補正）
- ・戦車が破壊されればキャラクターも一緒に→プレイに緊迫感
- プレイヤーの技量に変わる

★ばんつあー・ふぉー！

カルパンらしさとはなにか？

→戦車道を再現する方法の根拠

普通の戦車戦ゲーム	戦車道ゲーム
戦車 > キャラクター	戦車 < キャラクター

●ガルパンらしきとはなにか？

このような手法を組み合わせてどのようなデザイン作業を行っているのか。具体的な例として、アニメ『ガールズ&パンツァー』公式ボードウォーゲーム『ぱんつぁー・ふぉー！』で説明してみよう。

まず、ガルパンに対するデザイナーの「史観」を確定しなくてはなりません。ガルパンらしきとは何でしょうか。ガルパンの世界では、戦車は「戦車戦」ではなく「戦車道」という武道として戦います。これが、ガルパンに登場する戦車に対する最も軸足となる「史観」となります。デザインするウォーゲームでは、この戦車道を再現する方法を模索します。

では、戦車戦と戦車道を再現する方法では何が異なるのでしょうか。ここで、戦車とキャラクター（＝登場人物）の関係に着目します。通常の戦車戦を再現するウォーゲームは戦車が主役でキャラクター（ミハエル・ヴィットマンや西住小次郎といった有名な戦車隊指揮官など）は脇役です。しかし、戦車道を再現するウォーゲームではキャラクターがある程度活躍するシステムにしないとガルパンらしきが出てこないと考えました。

●キャラクターレーティングの実際

しかし、キャラクターが活躍しすぎる（キャラクターの「性能」だけでゲームの勝ち負けが決まってしまう）と戦車それぞれのタイプに性能の違いを表現しても意味がありません。キャラクターの能力と戦車能力のバランスで試行錯誤を繰り返していき、最終的に「キャラクターの使い捨て」というシステムにたどり着きました。『ぱんつぁー・ふぉー！』のルールでは、キャラクターごと、または、チームごとにキャラクターユニットを用意して、特別な能力を發揮できるようにしています。ただし、一回能力を使ってしまうと、原則としてその能力は使えなくなりま。このシステムは賛否両論あるかもしれませんが、「使いたいところを考えてください」というデザイナーからのメッセージでもあります。

●戦車レーティングの実際

戦車の性能を数値化する作業では、まず基準となる戦車を選定し、そこで定めた数値をベースにして他の戦車の性能も相対的に判断していきます。この数値化の作業では、火力や移動力、装甲といったそれぞれの値を求めめるための「公式」を用意して求めました。

こうして実際に存在した戦車のスペックを基に公式から求めた数値に對して、さらに「史実」であった事象を「それらしく見せる」ために補正を加えることもあります。

『ぱんつぁー・ふぉー！』のデザインでは、IV号D型/H型を基準として、その對抗にM4シャーマンを作成しました。

いったん決めた値を使ってシミュレーションを行い、その結果が「それらしくない」場合は算出する公式を修正して値を求めなおし、さらにシミュレーションをして結果をチェックするという作業を繰り返していきます。ウォーゲームのデザイン作業でこの段階が最も時間と労力がかかります。

この作業が成功すればウォーゲームの完成度も高くなります。

★戦車のレーティングについて

- ・基準となる戦車を決める
- ・おおよそそのレーティングを決める
- ・それをもとに、算出公式を作成する

射撃ルールや移動ルールにしたがって模擬戦などを行い、フィードバック

数値や公式の調整

以上が、ウォーゲームを作る過程の一例です。繰り返しのようになりますが、ウォーゲームを作る過程が分かると、ウォーゲームが

戦史の理解に役立つことも分かります。戦史に興味を持つ皆さんにとって、ウォーゲームはとても分かりやすい「参考書」となるはず（教科書ではありません！）。ぜひ、自分に興味のあるテーマを取り上げたウォーゲーム（驚くことにどんなマイナーな戦いでも大抵の場合、その戦いを取り上げたウォーゲームが存在します）で当事者のごとく戦場に身を置いてみてください。きっと、硝煙の香りをかすかに感じるはず（以上、堀場互氏のトークショーより）

B-17映画と作戦級好き

南池袋退屈日記



鹿内 靖

ブリーフィング場面に陶然となる

小学生になる前から映画館で映画を見ていた。もちろん親に連れられてのことだったが、小学生も高学年になるともう、一人で映画館に行くようになった。

戦争映画、怪獣映画、アクション映画が好みで、ブリジット・バルドーやソフィア・ローレンといったヨーロッパ映画の工口いお姉さん方も大好きだった。大学時代はずっと東映の宣伝部でアルバイトをして過ごした。

現在でも年間数十から百本近くを見る。しかし成長するにつれ好みは変化していった。まず怪獣映画が脱落し、次いで戦争映画が脱落。映画としてさほど面白くないものが多いと感じたからだ。

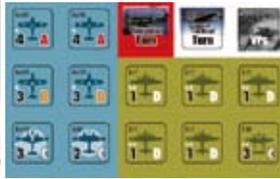
単に怪獣が出てきて暴れるだけ、あるいは戦車や飛行機や戦艦が出てきて暴れたり爆発したりするだけ。戦争映画（あるいは怪獣映画）は、戦争映画（あるいは怪獣映画）であることに依存し、作品としての面白さや価値の追及に少々欠けるように見えた。

それでも傑作だと思っ好きな戦争映画はある。サム・ペキンパーの『戦争のはらわた』や、サム・ユエル・フラアの『最前線物語』など……。まあ、作品単体として優れるなら、戦争映画に限らずジャンルに関係なく素晴らしいものは素晴らしいのだが、そんな取り立てては愛好しなくなった戦争映画にも、今だに心惹かれるシーンがある。



『オペレーション・ポイントブランク!』

同人誌『このシミュゲがすごい! 2017年版』付録ゲーム。1944年に行われたアメリカ第8空軍によるドイツ本土空襲キャンペーンがテーマ。エリア式の航空作戦ゲームとしては他に『フライング・タイガース』(2010年)がある



ユニットは50個、マップはA3判でルールブックは4頁。オプション・ユニットのMe163に間違いがあったために、その駒の刷り直しついでに簡単な空戦ゲーム『コメート!』が制作された



なお本作は箱入りとなって中国版がリリースされた。マップはハードボードとなり、ユニットともども絹目加工されて耐久性も大幅アップ

なお本作は箱入りとなって中国版がリリースされた。マップはハードボードとなり、ユニットともども絹目加工されて耐久性も大幅アップ

作戦前のブリーフィングや計画検討、状況判断の場面だ。例えば、ジープのボンネットに地図を広げ戦況を検討するシーン。特殊作戦部隊が行動スケジュールの最終確認を行った後、リーダーの時計に時刻を合わせるシーン。

『遠すぎた橋』でいえば、第三〇軍団を率いるブライアン・ホロックス中將が「これは諸君が後々、自分の孫に語って聞かせる物語となる作戦である……もつとも、退屈されるだらうけどね」のくすぐりから始める、麾下の指揮官たちにガーデン作戦の説明をするシーン(同作はブリーフィング場面豊富で楽しい)。

『バルジ大作戦』には、作戦の成否が決まる最初の五〇時間だけを計る特別製の時計が登場する。その針が作戦発動と同時に時を刻み始めるところがいい。

どんな兵器や戦場の場面より、それらの方がぐっときた。戦闘より作戦を感じさせるものに心の針が振れるのだから、最初から作戦好きに生まれついたのでらう。

さらに、さまざまなB-17映画とTV『200Clocks』があった。各機の機長と副操縦士を集めて出撃前に行われるブリーフィング。目的地への進入コースを示す地図や爆撃目標上空から撮影された航空写真のスライドを使って、ミッションについての説明があり指示が出される。いや、もう、陶然となったものだ。

そして、こうした場面に恍惚を覚える作戦ブリーフィングフェチ、わけてもB-17映画好きには無視できないウォー・シミュレーションゲームが『オペレーション・ポイントブランク!』なのである。

戦略爆撃、防空戦闘を指揮する

この作品は、アメリカ第八空軍によるドイツへの戦略爆撃を、一九四四年二月から二月までの期間に限定して扱っている。第八空軍を指揮するアメリカ軍ブレイヤーと、ルフトヴァッフェの昼間防空戦闘を指揮するドイツ軍ブレイヤーとに分かれ、エリアの制空権、目標都市に対する爆撃によるVP（ヴィクトリーポイント）で勝敗が争われる。

ターンのはじめに、まずアメリカ軍ブレイヤーが爆撃計画を立て、I〜Vの五つに分かれた各エリアに出撃させる爆撃隊を編成する。護衛戦闘機をつけることもできる。それらをどのエリアにどれだけ出撃させるか、ドイツ軍ブレイヤーに秘匿してプロットする（ここはB-17映画のブリーフィング場面が鮮やかに蘇るところだ）。

次にドイツ軍ブレイヤーが、各エリアにある飛行場や都市に迎撃戦闘機や高射砲陣地を配置する。第八空軍の作戦意図を予想し防空計画を立てるわけで、これも不安と期待の入り混じったスリルに心ときめく思いのフェイズとなる。

その後アメリカ軍ブレイヤーが、爆撃隊のエスコートに投入しなかった戦闘機を各エリアの制空圏獲得のために出撃させる。戦闘機の航続距離や前ターンのエリア制空状況によって、出撃エリアが限られる場合もある。

これに対してドイツ軍は、各エリアの飛行場に配した戦闘機を上げて迎撃。制空戦闘が開始され、どちらがどのエリアの制空権を握ったかが決定される。制空戦闘に出撃したアメリカ軍戦闘機はエリア支配の成否に関わらず全て帰還するが、生き残ったドイツ軍機はそのままエリアにとどまって爆撃隊を待ち受ける。

ここに至って、ついに第八空軍の爆撃プランが明らかにされる。爆撃隊がプロットされたエリアにある目標都市の爆撃コースに進入

すると、待ち構えていたドイツ軍戦闘機が上空から襲いかかる！

映画やTVだったら大戦中の実写フィルムが挿入され、「パンドイツ（敵機）！ 一二時方向（正面）、上方」編隊をタイトに保て！」といった台詞が飛び交うフェイズだ。これをくぐり抜けた爆撃隊が目標都市への爆撃を行ってターンは終了する。

空戦や高射砲でステップロスしながらも、ようやく任務を終えたB-17爆撃ユニット群を第八空軍ボックスに帰投させる時など、TV『12 O'Clock High』のテーマ音楽が頭に浮かび思わず涙ぐみそうになる。

体験性に存在するインパクト

だが、なんといつてもそそられるのは第八空軍の爆撃計画と、それに対応するルフトヴァッフェ（帝国航空艦隊司令官の立場か）の防空計画立案だ。前ターンのエリア制空状況や、これまででどの爆撃に成功しているか、などの大局的情勢から互いに相手の意図を読み合うことになる。

さらに、第八空軍進攻可能エリアに大きく影響する制空戦闘では、次ターンの爆撃計画に対する予測とブラフが交錯した移動と配置の攻防が繰り広げられる。

これらの作戦性と、それを毎ターン繰り返し、積み重ねて最終的な勝利を目指す戦略性のミックスがたまらなく興味深い。

同じテーマの作品では、この『オペレーション・ポイントブランク！』が現在最も成功しているといっていだろう。A3サイズのマップ、カウンター五〇個、簡潔なルールと、さりげない見かけながらの内容の充実は、一九世紀イギリスの粋人ポー・ブランドルが実践したストイックなダンディズムに通じるものがある。

対戦時間六〇〜九〇分で、手応えを感じさせる作戦・戦略的思考

「同じテーマの作品では……」

『ルフトヴァッフェ』(1971)

1943年から45年までの米空軍によるドイツ本土に対する爆撃キャンペーンを描いた最初の作品。出撃のたび爆撃目標をプロットする。マップ上の全目標を爆撃することが勝利条件なので、生半可な気持ちではプレイできない



『ルフトヴァッフェ』(2007)

戦闘序列などを一新してリニューアルされた作品がこちら。ゲーム内容は変わっていない(ドイツ全土の目標を爆撃する)ので、やはりプレイするには相応の覚悟が求められる



『USAAF』(2008)

WW誌の付録。『ポイントblank!』制作の際、最も影響を受けた作品。ゲームの構成は『ルフトヴァッフェ』とよく似ている



基本的には連合軍は爆撃機の爆撃目標を決めたら、後は最短コースで爆撃機が目標に向かって飛んでいき、ドイツ軍がそれを迎撃する、を繰り返す展開となる

この他、国産で同テーマのゲームに『第8空軍』(1986)があった。目標だけではなくコースや編隊の合流や分離など、フルプロットする



画像提供: TROOPERS
(<http://blog.livedoor.jp/a1kmt/>)

のせめぎあいを楽しめるのだから、とすると同じ時間のB-17映画・TVより面白いのではないかと、思ってしまったくらいだ。当たり前だが、全くジャンル異なるものを比較することに大きな意味があるとは考えていないし、フェアでもないし理解はしている。それでもウォー・シミュレーションゲームの体験性には、ある種のインパクトがあると改めて認識した。

今、モノからコトへと価値の転機が起きているといわれる。なにかを単に所有したり鑑賞したりするより、かたちとしては残らなく

ても、かけがえのない経験を得る方が大切だと考えられるようになっていく。物は結局ゴミになってしまうが、体験の記憶は一生に残る財産になるからだ。

ウォー・シミュレーションゲームは極めて体験的なホビーである。少しでも知ってもらえれば、まだまだ興味をもってくれる人もいだろう。その体験性とインパクトから、これを愛好することは一生の宝を得るのも同様とさえ思えるのだから。

ウォーゲーメン

第1回: marcowargamerチャンネル



日本のウォーゲーム・シーンではあまり馴染みのない動画によるゲーム紹介ですが、海外に目を向けると様々な動画がアップロードされています。その中でも個人的なおすすめのチャンネルを紹介していきたいと思います。



倉元栄一

ジャンル度(カバーするゲームの種類) : ★★★★★
ディープ度(どれだけ掘り下げているか) : ★★
マニアック度(扱うゲームのレアさ) : ★★★★★
凝り度(動画の制作にどれだけ凝っているか) : ★★
総合オススメ度: 3.5/5.0

冒頭やまとめではトークメインとなりますが、動画の大半にはマップやコンポーネント、チャート類が登場しますので、見ていただけでも楽しめるでしょう。

それになんといっても連続再生で流しているだけで短時間に多彩なゲームが紹介されるので、見るもよし、流すも良しな動画チャンネルといえます。

特にワンポイントのトンカツ定食よりもいろいろ入ったミックスフライ定食が好き! という方にオススメですといえるでしょう!(意味不明)

氏はBoardGameGeekでも精力的に活動されており、各種レビューやリスト等を提供していますので、そちらを見ていただくのもよいでしょう(氏の名前で検索すればすぐ見つかります)。

いくつか面白い動画を紹介していきます(マイナーなものを中心に紹介していますが、これ以外にもGMTの一連のシモニッチタイトル等もプレイされています)。



チャンネルのトップページ: <https://www.youtube.com/user/marcowargamer>



Table Air Combat: DTPゲームの変わったネタも…… (gameapeさんがプレイされました)
<https://youtu.be/Hj5FXhbZjko>



Damocles Mission: 本作の動画レビューはおそらくこれのみ?!
<https://youtu.be/kRianHtADno>



Taiwan Strait Crisis 1950: どこから入手するのか戦棋ネタも結構あります
<https://youtu.be/K5E18GvTK-c>



Malaya: 完全なフリー DTPゲームも守備範囲です……
<https://youtu.be/4yxNpcVP8-8>

ウォーゲームはどちらかというと“静”のメディアで、文章や写真が主な評論媒体となっています。

しかし、一部には動画を中心としてよりライブ感のある評論手段として使われているゲーマーさん達が(特に海外に多く)いらっっしゃいます。

動画での発信と一口に言っても着荷／開封の儀系に始まり、レビュー系、ライブプレイ系、プレイログ系、カウントダウン系、フォーラム系といったいろいろある切り口があるわけで、その観方、楽しみ方も様々。

言語という大きな問題もあるのですが、そこはそこ、冷静に聞けば非常にゆっくりとわかりやすく喋ってくださる方もいたり、わからなくても動いている画でなんとなく伝わることもありますし、最悪は筆者のよう

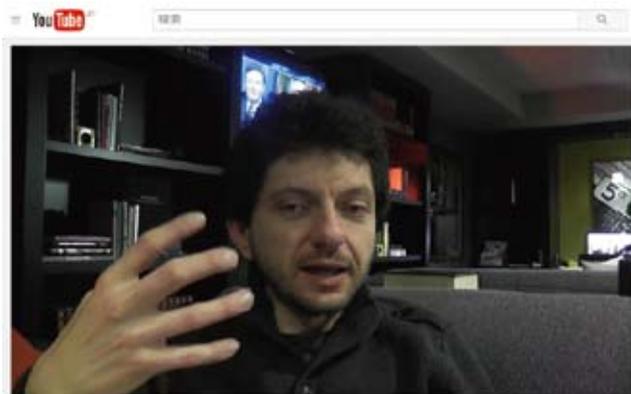
にソロプレイしたりなにかしている際のBGV的に流すだけ、という楽しみ方もありなのです。

また視聴してみると意外に「!!!」となるレアなタイトルが取り上げられてたりして新鮮な発見があったり、と思わぬ所でゲームプレイのモチベーションを高めてくれることもあります。

ここでは普段動画は見ないよ、という方にも新しい視点でのゲームの楽しみ方を紹介するという意味で、Youtubeやニコニコ動画などで魅力的な発信を行っている投稿者さんを勝手に取り上げていこうと思います。

リンクも掲載しますので、むむっと思われた方は、ぜひ一度観てみてください。

イデオンの全方位ミサイル的レビューがウリやで!!



macrowargamerチャンネルを主催するMarco Arnaudo氏

今回紹介するのはYouTubeで精力的に動画レビューを投稿されているMarco Arnaudo氏が主催するmacrowargamerチャンネルです。

一時期はボードゲームのメジャー動画チャンネルDiceTowerのウォーゲーム枠として氏のレビューが転載？ されていましたが、現在は独立しているようです。

基本、インディアナ州立大学の関係者でもある氏の自宅地下のゲーム

部屋をスタジオに撮影され、概ね15～30分くらいの尺で一話完結？でゲームレビューを投稿されていますが、氏のレビュースペースは自宅にとどまらず、どこかのカフェの店内や移動中の車内(それも運転中!)といった“その手もあったか!”というような口ケーションでのレビューもあり、その表現手法にはなかなか驚かされます。

特にお子さんが生まれて間もない

頃の夜に自宅で投稿された全編フリップだけでほとんど無音声、わずかにボソボソと呟きが入るだけのレビュー回はもはや伝説となっています(ホントか?!)。

さて本編についてですが、チャンネル名こそ“wargamer”を冠していますが、いわゆる一般のボードゲームやゲームブック等ほぼノンジャンルで取り扱っており、ここではウォーゲーム系について絞ってみますが、先にも書いたようにジャンルは様々でヒストリカルからファンタジー／SFまで、またボックスゲームから雑誌系、フリーDTPといった商業／非商業関係なく、古今東西のありとあらゆるウォーゲームをある意味節操なく(w)レビューされています。

プレイヤーにそれをプレイして楽しめるかどうかという情報を提供することを目的に、ゲームのメカニクスとプレイ経験に基づく感想を中心としてまとめられており、ユーザー視点に基づく非常に好感が持てるものです。

1/4tank 1/4tank 6/42 2Argyl UC 2Argyl I 2Argyl II 2Argyl III 3 Artillery HQ 1/2nd

5 3 3 5 3 3 3 2 3 2 3 3 2 2 2 2 2 2 3 1 2

UJA Entry Hex
日本軍
登場ヘクス

Slim River
スリム・リバー

North Bridge
北橋

South Bridge
南橋

Slim
スリム

Exit Hex
退出ヘクス

Turn 1
Jan. 6/1942
Night

Turn 2

Turn 3

Turn 4

Turn 5

Turn 6
Jan. 7/1942
Dawn

Combat Results Table
戦闘結果表

	1-2	1-1	2-1	3-1	4-1	5-1
1 (Red)	Ae	Ar	Ar	C	D1	D2
2 (White)	Ae	Ar	C	D1	D2	D3
3 (Black)	Ar	C	D1	D2	D3	Ex
4 (Blue)	C	D1	D2	D3	Ex	De
5 (Green)	C	D2	D3	Ex	De	De
6 (Purple)	D1	D3	Ex	De	De	De

Night Attack on Slim
夜襲 / 島田戦車隊
©2017 Bonsai-Games. Game Design: Yasushi Nakaguro

「夜襲！島田戦車隊」ゲーム・ルール

1.0 はじめに

1942年1月6日の島田戦車隊の夜襲を再現します。日本軍と英軍に分かれて戦います。

2.0 備品

駒11個を自作してください。日本軍の裏面は白色無地、英軍は黄土色無地にしてください。他に6面体ダイス1個が必要です。

3.0 ゲームの準備

英軍駒6個を裏返しにして（＝混乱状態）ランダムに陣地（鉄条網のアイコン）に1個ずつ配置します。回復（10.0）するまで英軍駒の表面は確認不可。日本軍駒は第1ターン以降の自軍移動手順に登場ヘクスから進入します。また日本軍は1-6ターンのいつ夜明けを迎えるのかを密かに決めます（11.0）。

4.0 勝利条件

日本軍駒が1個でも退出ヘクスから外へ出ると日本軍勝利でゲーム終了。それ以外は6ターン終了時の得点が多いほうが勝利。

日本軍得点: スリムに日本軍駒が一度でも入った＝3点。英軍HQを除去した＝1点。

英軍得点: 日本軍戦車1個を除去することに2点。歩兵なら1点。退出ヘクスから英軍駒1個が脱出することに1点。

5.0 ゲームの手順

毎ターン、日本軍、英軍の順番で以下の一連の手順を行います。英軍は第1ターンは回復（10.0）しか行えません。

(1) 移動 (2) 戦闘 (3) 回復

6.0 支配地域 (ZOC)

駒の周囲6マスはその駒のZOCです。移動

中に敵ZOCに進入すると停止しなければなりません。移動開始時なら敵ZOCから離脱できますが、直接敵ZOCへは移動できません。混乱状態（裏返し）の駒はZOCを持ちません。橋がない限り川越しにはZOCは及びません。日本軍歩兵を除きジャングルにZOCは及びません。

7.0 スタック

各手順終了時、1マスには自軍の駒1個しか入れられません。移動、退却中の通過は可能。敵駒と同じマスには進入不可。

8.0 移動

自軍移動手順に各駒は移動力(右下の数値)と同じマスだけ移動可能。混乱中は移動不可。橋がない限り渡河不可。ジャングルには日本軍歩兵のみ進入可能。ただし1マスでもジャングルを移動した日本軍歩兵は移動終了後に混乱します（夜明け後は混乱せず）。

9.0 戦闘

自軍戦闘手順に自軍駒（攻撃側）で隣接する敵駒（防御側）を攻撃できます。1攻撃手順中、攻撃側の各駒は1回だけ攻撃可能。防御側の1個の駒を2回以上攻撃することはできません。攻撃側のどの駒（複数回）で防御側のどの駒（1個のみ）を攻撃するかを決め、戦闘力（左下の数値）の比率を計算してダイスを振って結果を決めます。比率の端数は防御側有利に調整します。

陣地: 陣地で防御する英軍は戦闘力2倍。UC（ユニバーサル・キャリア）の戦闘力3のまま。混乱状態でも2倍（＝戦闘力2）。

その他の地形: 影響なし。ただし英軍は

ジャングルの日本軍を攻撃できません。

戦闘結果: Ae＝攻撃側全て壊滅。Ar＝攻撃側1マス退却。C＝何も起こりません。D1-3＝防御側1-3マス退却。Ex＝両軍1駒ずつ壊滅。De＝防御側壊滅。

退却: 常に攻撃側が実施。退却した駒は混乱（攻撃側も混乱）。敵ZOC、移動できない地形には退却不可。退却できない駒は壊滅。

前進: DeがD1-3なら攻撃側の駒1個が攻撃したマスへ前進可。戦車（下に帯あり）ならさらに1マス前進可。前進中は敵ZOCを無視。

夜戦: 夜明けになるまで戦闘結果に関係なく攻撃した駒は戦闘解決後に混乱。夜間、日本軍攻撃時の結果ExはDeになります。

10.0 回復

夜間、両軍とも混乱状態の駒2個を表面に戻すことができます。混乱状態の駒は両軍とも表面を確認できません。混乱状態の駒はZOCを失い移動、攻撃不可、攻撃を受けると1戦闘力で防御。混乱状態の駒を除去しても表面を確認できません。

11.0 夜明け

日本軍が決めたターン開始時に夜が明けます。直ちに両軍の全ての駒（除去された駒含む）を表面にします。さらに以後、以下のルールを適用します。(1) 日本軍歩兵はジャングルを移動しても混乱しません。(2) 英軍のArtillery (砲兵) が表面の時、日本軍攻撃時の戦闘結果ExはExのまま適用。英軍攻撃時ならExはDeに変更。(3) 攻撃しても攻撃側は混乱しません。(4) 回復手順では自軍の全ての混乱状態の駒を表面に戻せます。