

シロクマは何か?



FREE MAGAZINE FOR WARGAMERS

# Banzai Magazine

#2 WINTER 2018

**NAVAL ACTION**  
海上作戦

Naval Move  
Naval Rep.

Port Moresby

## CONTENTS:

### FEATURES:

## ソロってますか?

最近話題のソリテア・ゲーム徹底検証

### 4 ソリテア・ゲームの系譜

ミッドウェーとレイテ湾: 2人のソリテア・ゲームのデザイナーに聞く

### 8 極限まで削りました。

### 10 物足りなければ改造してください。

## EVENT REPORT:

## 敦賀のゲームカフェでばんつあーふぉー!!

### 12 総火演チケットをかけた男たちの熱き戦い

## ESSAY:

### 14 南池袋退屈日記: ゆけゆけイタリアのブロック野郎

## WARGAMING VIDEO:

### 18 適正プレイ人数?…そんなもの飾りです!

## COLUMN:

## ソリテア・ゲームが捗る お役立ちグッズ

試験に出る演習問題2018年版: 大東亜共栄圏



2017年12月8日発行 (第2号)

編集: 中黒 靖

協力 (順不同): 鹿内 靖、堀場 互、倉元栄一、ベンジャミン・リヒター

発行: ヨシカワデザイン ©2017 YOSHIKAWA DESIGN

各種お問い合わせ: [petitslg@gmail.com](mailto:petitslg@gmail.com)

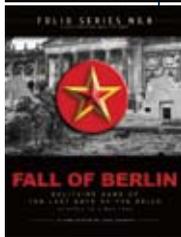


## NEW GAMES HAVE ARRIVED

Winter 2018

## OSSから ソリテアが続々

旧作ですが新入荷です。『大西洋の戦い』はプレイヤーがドイツ海軍司令官となり、通商破壊戦でイギリスの生命線を断とうとするゲーム。戦果が撃沈トン数で表されるのが斬新。『ベルリン陥落』ではプレイヤーはソ連軍となり、いかに早く、少ない損害で国会議事堂にレッド・バナーを掲げるかを競う内容になっています。下手を打つとヒトラーが南米へ逃亡するかも!?



TBPからもソリテア・ゲームが到着。『ライフルズ・イン・ジ・アルデンヌ』は第二次世界大戦における小規模歩兵戦闘をテーマにしたゲーム。チットとダイスを用いた「人工知能」がプレイヤーを苦しめます。相対距離で彼らの位置関係を決る点がユニーク。シリーズ化不可避!!



アルデンヌの森でドイツ兵と戦う

## ドイツ軍による幻の アイスランド侵攻作戦

同じくTBPから、計画だけはあったというドイツ軍によるアイスランド侵攻作戦「イカロス作戦」がゲーム化されました。デザインは『アリュージョン・キャンペーン』のブルース・コステロさん。地上戦が主体で、海空戦はエリア・マップを用いて再現しています。







Midway Solitaire  
(WW#54)



Strike & Counterstrike  
(WW#53)



Armies of the White Sun  
(ST#305)



Commandos: Europe  
(WW#55)



Fallujah, 2004  
(MW#23)

## デジジョン・ゲームズ ソリテア・ゲーム・リスト

※2010年以降のマガジン・ゲームに限ります。  
この他、フォリオやボックスでも多数のソリテア・ゲームズが出版されています。



Rampage  
(WW#40)



Panzers East Solitaire  
(WW#45)



Night Fight  
(WW#44)



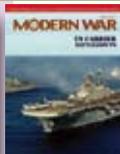
Green Beret  
(MW#18)



Kandahar  
(MW#20)



Target: Iran  
(MW#10)



Carrier Battlegroup  
(MW#14)



Bloody Ridge  
(WW#37)

### お使い型

プレイヤーは決められた  
ポイントを支払って部隊  
を「購入」し、ランダムに  
決まる任務達成を目指  
す。夜戦も特殊部隊も隠  
密行動が鍵。敵はノイズ  
に反応して追いかけてく  
るのだ。

デザイナー：ロジャー・メ  
イソン(Night Fight)  
エリック・ハーヴェイ

### ルートに沿って任務達成型

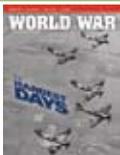
P2Pまたはエリア式のマップ  
で機動が制限される。部隊編  
成の自由度が高い。

デザイナー：ジョセフ・ミランダ

### イケイケドンドン&包囲殲滅型

プレイヤーは侵攻軍を指揮、未占領ヘ  
クスに進入するたびに敵が「わいて」く  
るかどうかを判定する豪快なシステム。

デザイナー：タイ・ボンバ



The Hardest Days  
(WW#11)

### 防空戦闘型

『RAF』(ウエスト・エンド・ゲームズ)のデザイナーによるイギリス上空の戦いソリテア。プレ  
イヤーはファイター・コマンドを指揮し、ドイツ空軍の攻撃が最も苛烈だった5日間を戦い抜  
く。2010年の『Jubilee』、11年の本作はどちらも評価が高く、2014年以降のソリテア・  
ゲーム・ラッシュの下地をつくったと言えそうだ。

デザイナー：ジョン・バターフィールド

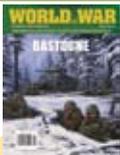
2017



Objective Havana  
(MW#28)



Enduring Freedom  
(MW#30)

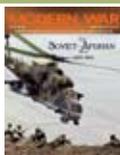


Bastogne (Solitaire)  
(MW#56)

2016



Crete 1941  
(WW#47)



Invasion Afghanistan  
(MW#26)

### 包囲耐久型

プレイヤーは包囲された要塞を  
防衛する。四方に伸びたトラック  
から敵が攻めてくる。

デザイナー: ジョセフ・ミランダ

2015



Patton's Third Army  
(WW#43)

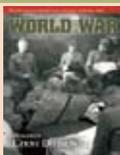


Drive on Baghdad: 2003  
(MW#20)



Dien Bien Phu  
(MW#17)

2014



Ghost Division  
(WW#38)

### P2P侵攻型

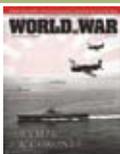
プレイヤーは侵攻軍を指揮し、機動性の低い敵を  
撃破する。スクエアの『Ghost~』を除きマップは  
P2P、進路が固定されているものもある。

デザイナー: ジョセフ・ミランダ



Goeben, 1914  
(ST#287)

2012-2013



Operations Olympic  
& Coronet (WW#27)

### 上陸侵攻マグロ型

プレイヤーは上陸侵攻軍を指揮し、いかに少ない損害で目的を達成する  
かで勝敗を判定するタイプのソリテア。フォリオの『Iwo』もこのタイプに  
属する。

デザイナー: クリストファー・カミンス他

2010-2011



Operation Jubilee  
(ST#265)

### 上陸侵攻絶望型

『D-Day at Omaha Beach』の簡略版。チットで行動する敵が人に操ら  
れているかのように的確に上陸部隊を攻撃してくる。状況設定は限られ  
るがエレガントなシステムを採用。

デザイナー: ジョン・バターフィールド

のだが——これをもって時間と空間のジャンルが再現されていると言えなくもない。ハーヴェイの戦術級ゲームはプレイヤーに隠密行動を強いる作品が多く(夜間戦闘や特殊部隊による作戦など)、AIによる行動の不自然さを軽減している。敵を発見するまではステータック、敵を見つけると全力で攻撃に向かうという素朴なルーチンに、それほど違和感を覚えないだろう。

プレイヤーの好みでソリテア作品を見つけるのが一番だが、個人的に薦めたいのはジョン・バターフィールドの作品。中でも上陸侵攻絶望型に分類した『オペレーション・ジュビリー』は秀逸で、日本版も販売されたがたちまち売り切れてしまった。ボックスの『Dデイ・アット・オマハ』がオリジンで、プレイヤーは上陸侵攻部隊を指揮する。AIが海岸防衛部隊の行動を規定するのだが、これが実に自然な動きを見せてくれる。カード(『ジュビリー』の場合はチット)でアクティベートするヘクスが決まり、そこにいるユニットが射撃をしたり、より有利なポジションへ移動したりする。そうした防衛部隊行動起点となるヘクスには全て記号が印刷されているが、何度かプレイすると(そして痛い目に遭うと)計算の上で設計されていることがよくわかる。

AIが得意とする戦場にプレイヤーを引きずり込んだ、デザイナーの戦略的勝利と言えるだろう。上陸予想地点は決まっているわけだから、海岸防衛部隊の行動をカードやチットを使ってシミュレートしても不自然さはない。もちろんそう感じさせない基本設計がしっかりしているのは言うまでもないことで、『オマハ』ならドイツ軍らしく、『タラワ』や『ペリリュー』では日本軍らしく振る舞うようになっている。

## AIは進化する？

今のところ優れたソリテアは戦場を選んでいるが、システムの進化によってソリテアAIが主導権を取れる戦場は拡大していくだろう。誤解を恐れずに言えば、マガジン・ゲームはその実験場となっている。

ただしこのAI、アナログなので自分で学習ができない。消費者が「深層学習」につき合つてやる必要がある、何が良くて何が駄目なのかを教えてやらなければならぬ。つまりフィードバックを出版社に返すことでAIは少しずつ進化する……かもしれない。

果たしてソリテア・ゲームのAIがシンギュラリティを迎える日が来るのか、見守っていききたい。

## メモ用紙

ソリテア“専用”ならいざしらず2人以上用ゲームでソリテア・プレイを行う場合、単純に2陣営以上の情報を1人で管理しなくてはなりません。誰が何を企図し何をしてどうなったのかなどは、途中でのゲーム中断～再開を前提にできるだけ細かく記録しておきたいところです。全くの白い用紙でもいいのですが、マップ上にピンポイントに貼り付けられる付箋紙がやはり便利です。直接貼り付けに抵抗がある場合は、透明マットを敷いたり、透明なアクリル板を名刺サイズにカットしてマップ上に置いた上に貼るのもあります。

最近のものはカラフルですので陣営やフェイズ(戦闘や移動)毎に色を変えたりすれば、より直感的となります。拙作ですが、このようなものを作って使ったこともあります。他にも汎用/専用のプレイ記録シートを作ってメモしやすいように工夫されている猛者ゲーマーの方もいらっしゃるようです。





## 透明ビニールマット+数色の消せるペン

これソリテアツール？と思われるかもしれませんが、消せる油性ペンと組み合わせれば、マップそのものが記録用紙に早変わりします。ソリテアの場合どうしてもプレイがいろいろな割り込みで数分から数日止まることがあります。プレイに何らかの方針を持ってプレイしている場合に「え〜っと、このユニットなんでここに動かしたんだっけ？」や「このスタック、戦闘済んでたっけ？」ということにならないよう、戦況だけでなくプレイの進行状況、その時、考えていることを記録しておくのにもいいですし、ダイス修整やコラムシフトなども書いておけば、メモする暇がなくてもその部分をデジカメで撮っておけば、あとでブログなどに書き起こす際にも便利です。

## 市販／自作マーカー類

ゲームの進行具合（どこまで移動が終わったかなど）を記録するのにビニールマットなどをマップ上に敷いて書き込んだりするのにはちょっと面倒……という方は、いろいろな情報表示用のマーカーを用意しておくとう便利です。移動／戦闘済みや補給状況といったものなら他ゲームからの流用も可能ですが、コレ！というのがない場合は市販や自作で用意してみるのも手です。

例えばどちらも見れば「ああ、それね！」となるビンゴ用マーカーやタイルスペーサー。意外に国内では見つからないのですが、eBayなどで前者が"bingo chips"で、後者は"tile cross spacer"で検索すれば多数出てきます。その他、ミニチュア・ウォーゲーム用で使用する3Dのマーカー（爆発炎など）もありますが、こうしたビジュアルライズなマーカーは情報表示という以上に黙々とプレイを続けなければならないソリテア・プレイでのモチベーション向上目的としても有効そうです。

文字情報が必要な場合は、ブランク・カウンターに書き込んだり、エクセルなどで書き起こしたものをシール用紙に印刷して厚紙に貼るなどして自作するのもいいでしょう。なお、これら増えた補助マーカーには仕分けのための仕切り付きの小物入れやトレー、小さな紙コップなどを用意しておくとう便利です。



## サイズ／色違いのダイス

これも一人であれやこれやの情報を扱う際に混乱しないためのツール（というより工夫？）です。プレイ中にロールする内容に合わせてサイズや色が違うダイスを必要数用意します。ソリテアを途中で中断する場合、ひょっとするとダイスロールしたところで終了という場合も、どの用途のダイスカがわかれれば、プレイのどの時点で中断したかとも思い出せます。またこれはソリテアに限らず対人プレイでもロール数が多いゲームでの“まとめ振り”による時短テクニックとしても使われている方が多いのではないのでしょうか。



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。





極限まで、  
削りました。

## ミッドウェイとレイテ湾 2人のソリテア・ゲームのデザイナーに聞く

2016年と2017年、第二次世界大戦の日本軍をテーマにしたソリテア・ゲームがドイツ(ミッドウェイ: 2016)と日本(レイテ湾: 2017)で制作された。性格を異にする2つの作品のコンセプトを、それぞれのデザイナーにうかがった。

### 『機動部隊 (キドーブタイ)』(Dr. リヒター・コンフリクトシミュレーション)

ミッドウェイ海戦の南雲部隊の作戦にだけ焦点を当てたいへん深い作品。マップはあるが日本軍の空母と艦載機の状態を表示するディスプレイであり、自軍、敵軍がどこにいて、ミッドウェイはどこにあるかは問わない。アメリカ軍の任務部隊はチット・プルによって作戦を行い、また索敵も行われる。プレイヤーは刻々と変化する状況を前にして、CAPを上げるのか、ミッドウェイ島を攻撃するのか、それとも発見して敵機動部隊を攻撃するのか、様々な決断を行うことになる。

## ソリテア・ゲームのデザイナーに聞く

——ソリテア・ゲームをデザインしようとしたきっかけは何でしたか？

リヒター ソリテア・ゲームにぴったりのシステムを思いつきましたね。ただし、これはゲーム・デザイナーが直面する「罫」です。結局はそのアイデアを合理的な結果が得られるよう、シンプルな形にまとめなければなりません。

——ドイツではソリテア向きのウォーゲームが人気があったとか？

リヒター 特にそういうわけではありません。そもそもプレイヤー次第じゃないですかね。対戦相手がいればソリテア・ゲームはしませんよ。少なくとも私の場合は。ただウォーゲームの相手を見つけるのは「モノポリー」の相手を見つめるように簡単にはいきませんね。

——では、あなた自身はソリテア・ゲームが特に好きではなかった、と。

リヒター そういうこと。誰かと対戦するほうを好みます。ソリテア・ゲームの問題は、ヴァーチャルな対戦相手が行う可能性のあるアクションを決めるための手続きが官僚的すぎるということです。例えば「キャリアー」(ヴィクトリー・ゲームズ)は良いシミュレーションですが、私にとってはプレイするのが大変。自分がソリテア・ゲームをプレイするのであれば、そうだな、「ソ

リテア太平洋戦争(原題は「ウィ・マスト・テル・ジ・エンペラー」)(ヴィクトリー・ポイント・ゲームズ/国際通信社)くらい軽いのがいいね。シンプルながらもリアリティを感じさせてくれる洗練されたデザイン。私の「機動部隊」は、このゲームの影響を受けています。

——そこで質問ですが、どうしてミッドウェイ海戦をテーマに選んだのですか？

リヒター 昔から太平洋戦争ファンなんですよ。子どもの頃に観た映画「連合艦隊」(1981)で、圧倒的兵力の敵に対して見せたIJNのストイックなヒロイズムに大いに魅了されました。無駄とも思える戦いで見せた自己犠牲の精神は、正直理解できませんでした。なぜ我々はそれをするのか、そして戦うのかといった人間の本質的な問題を考えさせられました。私のお気に入りのゲームの中にはたくさん太平洋戦争のゲームがあります。自分が最初にデザインしたゲームが太平洋戦争ものになったのは、必然だったと言えるでしょう。

——初めて「機動部隊」をプレイした時、あまりに抽象的で面食らいました。しかし、プレイすると「これこそミッドウェイだ!」と思わず叫びましたよ(笑)。

リヒター ある自動車の宣伝文句「極限まで削りました(Reduce to the Max)」で

すね。ミッドウェイ海戦のエッセンスだけを詰め込んで、他は全て削りました。

私としてはプレイヤーに南雲中将が感じたであろうジレンマを共有してもらえればと思います。情報は本から得ることができませんが、フィードバックを得るにはゲームが一番です。私がデザインで目指しているのはゲームを超えたシミュレーション、歴史へのアプローチであり、戦略的思考の訓練なのです。

——「機動部隊」に続いて2017年には『ヒンデンブルクス・アワー』をデザインされました。今後はどんな活動を計画されていますか？

リヒター 正直なところ、まだまだデザインしたいゲームがあるけれど、他の仕事で忙しいし、まずは今出している2作がたくさん売れてくれないと(笑)。3作目はまた新しいことに挑戦しますよ。多分、太平洋戦争の戦略級ゲームかな。いずれにしてもいつかはデザインしたいテーマだね。



ベンジャミン・リヒター (40歳)  
初ウォーゲーム体験は1993年、高校の同級生と『サード・ライヒ』(アバロン・ヒル)。以降、主に戦略級・作戦級ウォーゲームを愛好。DRK創設者。

# 物足りなければ 改造してください。



## 『レイテ沖海戦』(MC ☆あくしず Vol. 46 付録)

捷一号作戦をテーマにしたゲームで、プレイヤーは連合艦隊長官として艦隊の編成、航路の設定を行う。巡洋艦以上は1隻=1駒で再現されており、駆逐艦も登場。水上戦闘は砲撃戦と雷撃戦に分かれるなど、戦術的要素も漏れなく再現されている。本体は萌え系擬人化兵器雑誌だが、ゲームの内容はガチ(本誌の内容も実はハード)。『機動部隊』が一点突破のポリシーでデザインされているが、本作は対照的に無理のない範囲で多くの要素をカバーしている。

# ソリテア・ゲームのデザイナーに聞く

——今回の『レイテ沖海戦』、ソリテアにしたのは依頼があったからですか？

堀場 「MC☆あくしず」編集部から「ソリテアで」という強い要望があったわけではないのですが、以前同誌につけた付録ゲームの感想や、雑誌の購買層を考慮して、今回はソリテアでいこうと最初から考えました。

——個人的にソリテア・ゲームはお好きなんですか？

堀場 ゲーム全般好きです。ゆえに、ソリテア・ゲームももちろん好きです。お気に入りのゲームはいくつかありますが、今まででも最もプレイして、最も印象深いのは『ドッキー・コマンド』です。

もう一つ古いゲームでは『バーバリアン・プリンス』も好きなゲームでした。残念ながら今では手放してしまいました……。また『アンブッシュユー』（ビクトリー・ゲームズ／ホビージャパン）には衝撃を受けました。すっかりパラグラフの内容も忘れていたので、これも久しぶりにプレイしたいですね。最近のゲームだと支那事変を題材とした『アーミーズ・オブ・ザ・ホワイト・サン』（デジジョン・ゲームズ）がなかなか面白かったです。また、積みゲームになつて『Dデイ・アット・タラワ』（同）と『ザ・ハンターズ』（コンシム・プレス）

にもそろそろ手をつけたいな、と……。入手し損ねた『ソリテア太平洋戦争』をいつの日にかプレイしたいと思っています。

——レイテ沖海戦をソリテア・ゲームのテーマに選んだ理由は何でしょうか？

堀場 まず第一の理由は有名な海戦だったということ、次に、状況的にソリテア向きだと思えたこと、最後に「俺だったらこうしたのに！」と考えられる要素がいくつもあったこと、です。

——デザインする上で最も重視したのは何ですか？

堀場 「2つのIF」を試せるゲームにする、という点ですね。1つは「艦隊編成のIF」、もう一つは「航路選択のIF」です。艦隊編成については完全に自由に行っているわけではありませんが、西村艦隊に「大和」

「武蔵」を編入する、というようなことは可能です。従って、これについてはプレイヤーの立場はどちらかといえればGF長官ないし参謀に近いです。もう一つ、航路の選択については栗田艦隊と西村艦隊のみですが、史実では放棄された迂回路や、なぜその航路を選ばなかったのかわからない航路まで、いくつかのオプションを用意しました。敵の出現がランダムということもあって結果はプレイごとに変わるので、いろいろ試してもらえると嬉しいですね。

戦術要素については、実はおまけです。当初は戦力合計でダイス1個を振って解決としていたのですが、さすがにあつさりしすぎてカタルシスがないだろう……。ということで、実際に砲雷撃戦ができるようにした次第です。また、主力艦隊の水上戦闘は1〜2回程度と想定していたので、多少煩雑になつても許してもらえかな、という

感想もありました。

ちなみに、最初のデザイン段階では空対艦攻撃についてはもう少し詳細で、各艦には対空砲のパラメーターもありました。しかし、ルール量が増えるわりにゲーム全般に与える影響が小さいことから、途中で省略しました。また、これ以外に省略したルールもあります。もしプレイしてみても「物足りない」と感じたならば、ぜひ「改造」してみてもいいです。小うるさいPTボートや帰還できない小澤艦隊の艦載機、火を噴く噴進砲など、面白そうなギミックはたくさんあると思います。



堀場わたる(49歳)  
初ウォーゲームは中学2年生、『スコード・リーダー』（アバロン・ヒル）。タクテクス誌に『パレンバン降下作戦』を投稿するも採用には至らず。現在『インパール1944』のソリテア・ルールを開発中。



準決勝、大洗は難なく  
ヴァイキングを撃破。黒  
森峰とブラウダの戦い  
は、ある意味ヒストリ  
カルな「質 vs 量」の

戦いとなりましたが、フラッグ車同士の撃ち合いは  
ロングバレルのパンター戦車に軍配が上がりまし  
た。いよいよ残すは決勝戦のみ。劇中同様の姉妹対  
決が実現です!! 総火演チケットをかけて、

## ぱんつあー・ふおー!!

……と元気に、知波単学園ばりの呐喊を行った  
大洗女子学園でしたが、自身の有効射程に入る前  
に1輛また1輛とアウトレンジ射撃によって戦  
車が撃破されていきます。頼みのポルシェ・ティ



ポルシェ・ティガーが撃破された瞬間!!



大洗はポルシェ・ティガーが  
主力。対する黒森峰は容赦な  
く重戦車を中心とした編成。  
火力も装甲も圧倒的なので、ま  
ともに戦っては、大洗に勝ち目  
はない。なお大洗のユニット  
にはフェアリー企画のレジン  
製のキット完成品が貼付され  
ている



ガーも撃破されるに至り、いよいよ打つ手がなく  
なりました。

かくして第1回戦車道敦賀大会は、黒森峰学  
園の優勝で幕を閉じたのでした。



優勝者には優勝旗ならぬチケットが店長から授与された

### 『ぱんつあー・ふおー!』以外にも……

トーナメント当日は日帰りで鹿内靖さんも東京  
から来店、『ドイツ戦車軍団』や『モスクワ電撃  
戦2』を楽しみました。「エル・アラメイン」で  
連合軍が勝てないという店長に、「俺が勝ち方を  
教えてやる」と豪語したものの、枢軸軍第2ター  
ンの攻撃がごとごとく成功したこともあって部隊  
不足により戦線崩壊。「ダンケルク」でも序盤の  
ユニット喪失が響き、最

終ターンに2分1の成功率の反撃を2回出さな  
ければ連合軍が敗れるという状況に陥りました  
が、無事反撃に成功して面目を保ちました。

一般のボードゲームはもちろん、ウォーゲー  
マーなら一日いても飽きないほどの圧倒的なコレ  
クションを誇る「ヘクス・イン・ゲームズ」さ  
ん。敦賀へ行くことがあれば是非お立ち寄りくだ  
さい。

### ヘクス・イン・ゲームズ

福井県敦賀市本町二丁目 12-3

営業時間 13-22時 (火曜日定休)



「エル・アラメイン」(左)と「ダンケルク」(右)の様子。この  
後、にょう氏と「モスクワ電撃戦2」を対戦。2人とも9月末  
に開催されたイベント猿遊会のトーナメントに参加した

## EVENT REPORT

# 敦賀のゲームカフェで ぱんつあー・ふぉー！！

2017年8月19日、敦賀のゲームカフェ「ヘクスインゲームズ」さんにて総火演のチケット争奪『ぱんつあー・ふぉー！』トーナメントが開催されました。果たして優勝したのはどの校か？



アニメ『ガールズ&パンツァー』の戦車道を再現したボードゲーム。トーナメント・シナリオではプレイヤー1人が1校を受け持って戦車道大会の優勝を目指す。アクションは全てカードで処理されるので初心者でも楽しくプレイできます。ゲーム・デザインは堀場わたる氏（11頁参照）。

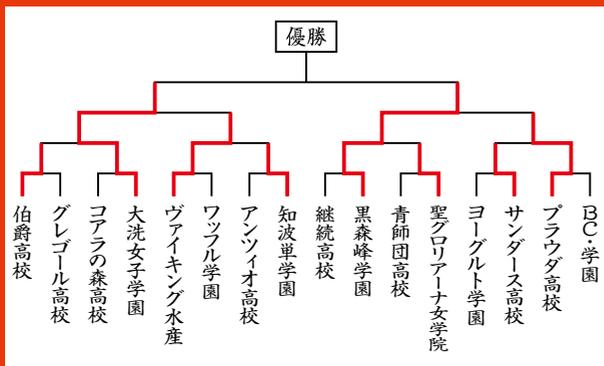
発端となったツイート



ランダムに決められるトーナメントの組み合わせは下図の通り。今回のトーナメントのように、プレイヤーが16人集まらなかった時は、手が空いているプレイヤーがプレイヤーのいない対戦校を受け持って対戦を行います。大洗学園、知波単学園、黒森峰学園、聖グロリアーナ女学院、そしてサンダース高校、ブラウダ高校と、1回戦はプレイヤーが率いる有力校が勝ち抜きます。

しかし2回戦ではヴァイキング水産が知波単学園を破る大波乱！ また有力校同士の対戦となった黒森峰vs聖グロリアーナの一戦は、火力に勝る黒森峰が勝利を収めました。サンダース高校vsブラウダ高校は、フラッグ車のファイアフライの勇戦空しく、数に勝るブラウダ高校に押し切られる形でサンダース高校は敗退。ベスト4に駒を進めたのは大洗、ヴァイキング、黒森峰、ブラウダとなりました。

ポイント制で部隊を編成するトーナメントでは作戦が重要です。安価な戦車を多数登場させるか、一点豪華主義でいくのか。学校によって使用できる戦車が限られているのが悩ましい！



# ゆけゆけイタリアのブロック野郎

南池袋退屈日記



鹿内 靖

## ソロブレイに適度の相性

先日、文庫本を読んでいた時のこと。面白く読み進んだのだが、最後の1頁最後の1節を目にした瞬間、これは以前読んだ本だ！と雷に打たれたかのごとく気づく。本棚を調べるとハードカバーの同一書籍を発見。

宵越しの記憶なんか持ちたくないという、記憶の江戸っ子気質が芽生えてきたのだろうか。記憶を手元に置かないこの気前の良さは、差し当たりは（戦術的には）弱点といえる。それでも、なんとか趣味・生活全般に（作戦・戦略的に）役立てられないものか。ウオー・シミュレーションゲームのソロブレイなんかにいんじゃないだろうか。

一般的な対戦型の作品はほぼ全情報開示で、ソロブレイに適しているわけではない。ダブルブラインドの作品もあるが、ユニットの位置情報が最大のポイントになるため却ってそれを強く意識せざるを得ず、いくら記憶のやる気なさに自信があってもどこかで重要な部分は覚えてしまう。やはり向かない。

案外、記憶の江戸っ子気質をソロブレイに生かせるのは、ブロックをユニットに使い戦力を秘匿する作品なのではないか。敵の位置自体は分かっているので作戦の方に意識が集中し、その分ユニットの内容そのものに関する記憶は曖昧になる。

実際やってみると一方をブレイし反対側に戻った途端、ついさっきまで動かしていたユニットなのに、それらがなんとなく強そうだったか弱そうだったかくらいしか覚えていない。この適度の戦場の霧、情報の不確実性がソロブレイに向いているのではないか。

そこで、最近注目すべきブロックゲームを発表しているイタリアはヴェントヌオーヴォゲームズ（VNG）の作品を紹介、ブロックゲームに興味を持たれたかもしれないソロブレイヤ―諸氏の参考に供したいと思う。

## ダイスを使わない戦闘解決

### ●『ワテルロー200』

VNGの作品は、『ブロックス・イン・ジ・イースト』というコロムビアゲームズの『イーストフロント』へのオマージュから始まった。そして、その独自性が発揮され出したのはワテルロー2000周年を記念し発表された『ワテルロー200』からだ。

これは1815年6月18日、ワテルロー1日の会戦を全4ターンで表現したもので、いわばエリア・インパルスシステムとブロックを組み合わせた作品となっている。中心に置かれるのは、任意の司令部(指揮官ブロック)を移動・活性化させることで、指揮範囲にある所属部隊に移動・戦闘を行わせるインパルスフェイズだ。

フランス軍とイギリス・プロイセン連合軍の2つの陣営が、そうしたインパルスを交互に繰り返していくことで1つのターンが構成される。活性化によって司令部は必ず消耗、ステップロスするので、自ずと活動回数すなわちインパルス数には限界が生ずる。

どれだけの司令部をどこでのタイミングで活性化させ、部隊を行動させるのか。インパルスの度に敵の動向に対応し、自軍を動かす興味がある。

大きな特徴は戦闘解決にダイスを使わないこと。戦闘に参加した両軍の戦力を比べ、地形や支援戦力などの修正を加え大戦力側が勝利する。ブロックにより秘匿された戦力の不確実性と、決勝点にどれだけの戦力を集中できるかという機動の妙が面白さの要となる。

セットアップも、ある程度の範囲内で(フォーメーション毎にエリアが決められている)ランダムに配置され、毎回両陣営の内容に変化がある。ここでも戦力の秘匿が奏功する。

もう1つの大きな特徴は主導権だ。持つ側はそれを使うことで、特別なアクションを行える。使うと主導権は相手側に移り、今度は

敵が特別なアクションを行う可能性を警戒しなければならない。主導権は何度でも両軍を行き来する。

特別アクションには、緊急増援(通常のターン開始時のそれとは別に、ターン途中でさらに増援を呼べるので強力)や、司令部を活性化、消耗させることなく一定数のユニットの移動・戦闘を行わせることができるものなどがある。戦局に大きな、時には決定的な影響を及ぼすので、使いどころの駆け引きが重要になる。

そそられる趣向がいろいろとあり、プレイしていて楽しかった。面白かったのだけれど、3戦目か4戦目ぐらいの折だるうか、ふと開始早々の第1ターン第1インパルスにフランス軍が勝利条件エリアの奪取に向け、なりふり構わず可能な限りの部隊や支援を投入したらどうなるのだろうか、と考えたのがいけなかった。

結果、フランス軍勝利を決定づける勝利条件エリアの奪取は確実。フランス軍砲兵・指揮官の支援能力、戦闘継続能力にこの後を支え切れなくなる懸念があるものの、それでも連合軍にはその勝利条件エリアの奪取が不可能と判明した。

今のところ最初の一撃でフランス軍が勝利を確定できる、ナポレオンのファン、フランス軍のファンのお薦めの作品という見方をさせていた。システムと絡み合った勝利条件の問題があるように感じられる。しかし、なんらかの手立てで修正は可能とも思える。志が見て取れる作品だけにいささか口惜しい気持ちが残る。

### ●『1914: ジャーマニー・アト・ウォー』

第1次大戦開戦当初、1914年8月から11月までのドイツ軍によるフランス侵攻を1ターン1カ月の全4ターンで扱う。システムは『ワテルロー200』とほぼ同様。

前作ではゲームバランスの問題もあり、システムの特徴が充分発揮されたとはいい難かった。しかし、ここではダイスを使わない戦

闘解決、主導権行使による特別アクション、節度あるランダムなセツトアップ、これら全てが互いに意味ある結びつきを以て関連し合い、システムが十二分に生かされている。傑作といっている作品になった。殊に主導権を使う特別アクションに関しては、行使の応酬による派手な展開も成り立つし、敢えて使わないことで敵を牽制しながら優位を保持し、決定的な時、決定的な場所での行使で勝負を決めようとするストイックな展開も成り立ち、大変興味深い。

ゲームバランスも悪くはない。ただし、増援の出方によってバランスが傾くことがある。これはセツトアップからもれた初期配置ユニットと、その後登場するユニットを全てまとめてプールし、そこから一定数をランダムにピックアップする増援の不確定性に起因する。

その辺のランダム性を少し調整すれば、さらによい作品になるだろう。だがシステムにくせがあるので、そこがしつくりこないと面白さを納得するのは難しいかもしれない。

## ダイスを使うとどうなるか

### ● 『モスクワ41』

ダイスを使わなかった戦闘解決を、使うように戻してデザインされたのがこの作品。戦闘参加ユニットが戦力数分のダイスを振り、ヒットした数だけ敵をステップロスさせるアレである。テーマは第2次世界大戦の東部戦線。1941年7月から12月までのドイツ中央軍集団の攻勢を、やはり1ターンの1カ月の全6ターンで扱う。

タイトルにモスクワと銘打たれているが、モスクワは単なる勝利条件エリアの1つに過ぎない。その攻略を主な勝利条件としているわけではないので、両陣営とも勝つための方策の幅は広い。機動の余地が充分あるマップ上で、作戦的思考を競うダイナミックな機動戦を存分に楽しめる。

さて、戦闘解決にダイスを使うとどうなるか。当然、不確定要素が増す。すると戦局全体をどうマネージメントするかの重要性がより際立つ。そこで大きな影響を与えるのが主導権行使による特別アクションになる。

特別アクションにはこれまでであった緊急増援などに加え、東部戦線らしく通常の移動・戦闘インパルスの直後に機械化ユニットが移動できる突破展進がある。開始時に主導権を持つドイツ軍が、これらの強力な特別アクションをいつ使うかが1つの勘どころになる。

ここでも、主導権行使の応酬による派手な展開もあれば、敢えて使わず優位を保ち決定的チャンスを持つストイックな展開もあつて、スリリングな機動と打撃が楽しめる。

この作品に至ってVNGのオリジナリティとは、エリア・インパルスシステムによる移動・戦闘の間に特別アクションという強力なイベントの可能性を挟んだことだと分かる。インパルス毎に戦略的決断の駆け引きが発生すると同時に、それにより多種多様な作戦的選択肢も生み出されるのだ。

バランスはどちらかに大きく振れる傾向がある。これも増援の不確定性による部分が大きい。調整は難しくない。『1914: ジャーマニー・アト・ウォー』に比べ、こちらの方がより理解されやすい面白さを持っている。

### ● 『レニングラード41』

システムはほぼ『モスクワ41』そのまま、それを同スケールで期間(41年7〜12月)のレニングラード戦域に当てはめたのがこれになる。レニングラードが勝利条件エリアの1つに過ぎない点なども捉え方は同じ。戦域の地形が地形だけに『モスクワ41』のようなダイナミックさは望めないが、同様の美点、面白さがある。

ただ1ターン中は、主導権行使による特別アクションを不可と

## 「お薦めは……」

### 『1914: ジャーマニー・アト・ウォー』(2015)

第一次世界大戦最初の4カ月における西部戦線を扱う。日本ではあまり評判を聞かないが、海外の評価はすこぶる高い



### 『モスクワ '41』(2016)

本作をプレイすればVNGの真骨頂を理解できる。戦闘解決にダイスを用いることで不確実性が増え、それによりプレイヤーの作戦的判断の重要性が増した。モスクワのみをゴールにしないことでプレイの幅も広がり、プレイヤー間の駆け引きの面白さもある



した方がよい。こうした早期に、主導権を持つドイツ軍が行使による緊急増援(強力なのだ)を得ると、同軍がほぼ全ての勝利条件エリアを獲得してしまうほどバランスが崩れる。

その上で、さらに勝利条件をドイツ軍に厳しくすると(獲得しなればならない勝利条件エリア数を増やす)、バランスも取れるだろう。

### ●『ブラッディ・マンデイ』

この作品は『ワテルロー2000』『1914 ジャーマニー・アト・ウォー』のフレバーをより残しつつ、戦闘解決にダイスを使ったものといえる。1812年9月7日、ポロジノ近郊で行われた1日の会戦を全4ターンで表現する。

結論からいうと、残念ながらこれが最もストコドツコイな作品である。なんとなく戦っているだけで、第1ターンか第2ターンにはフランス軍が勝利条件を満たしてしまう。

原因はいくつか考えられる。ロシア軍がどちらかという分散して配置されるのに比べ、フランス軍の方はまとまって、しかも勝利条件エリアに近く配置されること。両軍ユニットの戦力が高く設定され過ぎていることなどだ。

戦力数分のダイスを振り、ヒットした数だけ敵をステップロスさせる戦闘解決法の場合、だいたいはダイスの目6でヒットを基準とし、強力なユニットでも5、6でヒットとするのが一般的だ。

しかし、この作品では5、6でヒットが普通。強力なユニットは4、5、6でヒット。最精鋭だと3、4、5、6でヒットする。指揮官の支援をつけてさらにヒット率を上げることもできる。そうすると最精鋭だと2、3、4、5、6でヒットとなる。

ポロジノ1日だけを扱うため機動の余地はさほどなく、両陣営とも勝利条件エリアに直接アプローチをかける。その結果激しい消耗戦が発生。前述の配置状況もあってロシア軍は打ち負けてしまうのだ。大激戦は納得できるのだが、今のところそこまでになる。

\*

お薦めは『1914: ジャーマニー・アト・ウォー』と『モスクワ '41』である。それ以外のプレイヤーが工夫をこらして楽しむ可能性に満ちた作品にも、なにかしらの誠意が感じられる部分がある。やれば決して得るところがないわけではない。

次回作として『スターリングラード: インフェルノ・オン・ザ・ヴォルガ』が予告されている。テーマはスターリングラードの市街戦。ブロックゲームだが、カードの使用、ヘクスマップ、1人から3人までのプレイなど、非常に興味をかきたてられる。

イタリアのブロック野郎VNGに期待せずにはいられない。

# ウォーゲーロマン

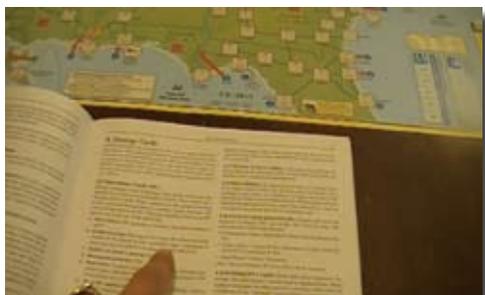
## 第2回: calandaleチャンネル



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。



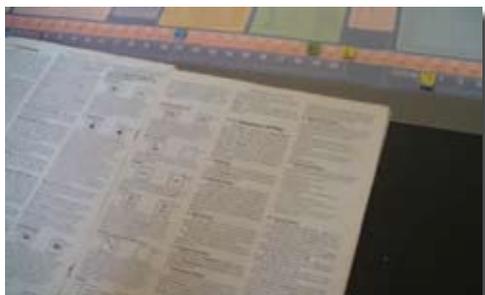
ジャンル度(カバーするゲームの種類) : ★★★★★  
ディープ度(どれだけ掘り下げているか) : ★★★★★  
マニアック度(扱うゲームのレアさ) : ★★★★★  
凝り度(動画の制作にどれだけ凝っているか) : ★  
総合オススメ度: 3.0/5.0



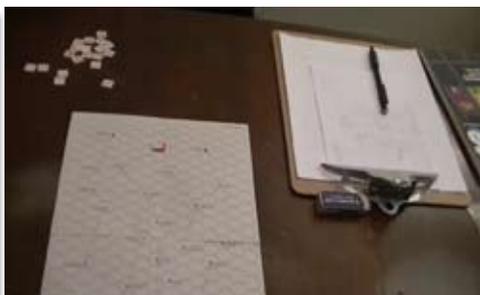
For the People: ソロ耐性が低いといわれるCDSなど朝飯前……  
<https://youtu.be/Zzi7fcgRCqU>



Civilization: マルチのメジャータイトルだっておひとり様プレイ!  
[https://youtu.be/6kGvu714g\\_w](https://youtu.be/6kGvu714g_w)



Star & Trader: こんなレアタイトルのがっつりソロプレイはある意味タイトル以上に貴重  
<https://youtu.be/ostDWQ1PU0A>



Warp War: プロットが必要なマイナータイトルさえも恐れるに足らず!  
<https://youtu.be/FZEdYdIGV30>

ム、どないやねん？」という方は、最後のレビュー編だけ見るのもありでしょう。

その中から今回もいくつか興味深

い動画を紹介してみます。もちろん、これ以外にも2人用ウォーゲームや日本発のタイトル ("Warriors of God") もたくさんプレイされて

います。

氏のチャンネルは、年代別+サブカテゴリである程度分類されており、見たい動画をすぐ探せますよ。

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たちが(特に海外に多く) いらっしやいます。

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、その見方、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、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ます。

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、思わぬところ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。

## 適正プレイ人数？…そんなもの飾りです！



calandaleチャンネルを主催するEnrico Viglino氏。パイプをくわえてのレビューがいかす！

今回紹介するのはYouTubeで精力的な動画レビューを投稿されているEnrico Viglino氏が主催するcalandaleチャンネルです。

前回紹介したMarco Arnaudo氏同様、ジャンルを問わないゲームの“プレイ動画”をアップされていますが、その軸足はやはりウォーゲームといっってよいでしょう。

PnPゲームこそほとんど見かけませんが、ソリティアゲームから対戦

ゲーム、マルチまでと守備範囲が広い。そしてこれらを必ず一人で、ほぼフルプレイしているところが氏のすごさです。

さらにそれら動画は、ほぼノーカットであり、プレイに躓いてしばらくルールブックとにらめっこしている場面では、シーーン……となって動かない画面がしばらく続き、「えっ、再生止まった?」と思わせるくらいの間が空いたところ

で、「ああ……これはこういうことかー……」とやおらプレイが再開される場面も当たり前(当然ながら一本の動画で全プレイの模様を流せるはずもなく、数回に渡ってワンプレイを取り上げることになります)。

また、その撮影方法も独特です。プレイ中はハンディカメラを片手に持ちながら、というスタイルですので、もう片方の手でカウンターを動かしたり、ダイスを振ったり、ルールをめくったり、となかなか大忙しです(今ならGoProなど頭や胸に装着できるアクションカメラの方が両手が空いてプレイしやすそうなのですが……)。

画面がブンブン動きますので、ひょっとすると画面に酔う方もいるかもしれませんが、タイトルなしでも再生すれば氏の動画とすぐわかる、ある意味見る側をほとんど無視したような作風? は、もはや個人的ですらあります。

プレイ後には必ず、デスクに座ってレビューを行う、という流れとなっていますので、「結局このゲー

# 試験に出る演習問題2018年版



## 『大東亜共栄圏』（ボンサイ・ゲームズ）より出題

### 【問題1】

1939年秋、ドイツがポーランドに侵攻、それに対してイギリスとフランスがドイツに宣戦布告し、第二次世界大戦が勃発しました。同年7月にはアメリカは日米通商航海条約の破棄を通告しており、日本の大陸への野心を牽制しています。また同様にイギリスも日本を警戒、3月には中国の通貨を安定させるための借款を行い、援蒋ルートを通じて支援を開始しました。

開戦の詔勅がいかに発せられたのかは問いませんし、当時の日本国内の政治情勢もここでは考慮しないこととします。大島浩駐独大使が頑張って1939年には日独伊三国同盟が締結、日本はドイツとともにイギリスと戦う道を選択しました。

イギリスと開戦するという事は、遅かれ早かれアメリカとも刃を交えることになります。そこで日本は米英に宣戦布告を行いました。

あなたは海軍・陸軍の最高司令官として戦争を指導しなければなりません。米英はまさかこの年に日本が宣戦布告をしてくるとは考えていなかったため、戦争の準備ができていません。彼我の展開状況は上図を参照してください。

あなたは奇襲による特別作戦を含めて3回連続で作戦を実行できます。その3回+彼我の作戦1

回ずつで米豪連絡線を完全に分断し、1939年にサドンデス勝利を達成してください（この後は中国、東南アジアを容易に席卷でき、イギリスは戦争から脱落、それによってドイツがヨーロッパで戦争に勝利することを祈りましょう）。

### 【細則】

- (1) 使用できるユニットは図にある5個のみです。
- (2) 奇襲を含め3回の作戦はルールに従う限り何を選んでも構いません。
- (3) 彼我のサイコロの目は自由に選択できます。ただし両軍とも、最初に選んだ目の次はその裏側の目（2を選んだら次は5）になります。また1-6全ての目が1回ずつ使われるまで、同じ目を複数回使えません。
- (4) ルールはオンラインで公開しているバージョン1.0を使用します（<http://bonsai.chips.jp/>）。

解答は1200字以内、件名「演習問題解答1」としてeメールで奥付にあるアドレスに送ってください。正解者の中から抽選で1名様にボックス入りウォーゲーム1つを贈らせていただきます。締め切りは2017年12月31日です。次号にて正解を発表いたします。