



勝利點 VPS

作戰點 OPS

Banzai Magazine

#5 AUTUMN 2018

1942	1943	1944	1945
------	------	------	------



10歳からの世界戦略

『ミニミニ世界大戦』徹底ガイド

科技樹 TECH TREE

ACK LIMITS



CONTENTS:

FEATURES:

10歳からの世界戦略

『ミニミニ世界大戦』徹底ガイド

- 4 チームプレイなくして勝利なし
- 6 行動ステージでできることをマスターすべし!
- 10 南進か北進か? 日本の戦略
- 11 日独連携でソ連を撃破
- 12 世界戦略が求められるイギリス
- 13 サンドバッグ上等で戦え!
- 14 『ミニミニ世界大戦』デザイナーズ・ノート
小さな息子ができるウォーゲームがない。
ならば自分でつくってしまおう、と

COLUMN:

- 18 Youはどこから日本へ?: イタリア Acies Edizioni



WARGAMING VIDEO:

- 20 ある意味、個人発信動画チャンネルの究極の姿かも...

COLUMN:

22 俺の選んだゲームが こんなに売れないはずがない 第1回『トッパマロ』

2018年11月27日発行 (第5号)

編集: 中黒 靖

協力(順不同): 鹿内 靖、倉元栄一、小詩人

発行: ヨシカワデザイン ©2018 YOSHIKAWA DESIGN

各種お問い合わせ: petsitslg@gmail.com

自分らほんまにゾンビ好きやな 『ゾンビ・ウォー』販売開始

正体秘匿系の名作と言えば『超人ロック』ですが、実は『ゾンビ・ウォー』もそれ系。プレイヤーは政府、軍、企業、ゾンビ、孤立主義者、テロリストいずれかの勝利条件を達成するために脳髓(ゾンビ)病が蔓延する世界で策略をめくらせます。自分の真の目的とは別に、政府、軍、企業、ゾンビの役割がローテーションで回ってくるのがミソ。また役割の条件ではなく、特定エリアを防御することでも勝利できるので、簡単に正体は割れません。できれば4人でプレイしてください。



原案ミランダさん? ギリシア神話の世界で大冒険

ギリシア神話の英雄になったクエストに挑む『ティタン神族の誕生』。実はゲーム原案はジョセフ・ミランダ氏でした。さすがの多芸。OSSのSF/ファンタジー作品は本誌次号で詳しく紹介していきます。



波 国 ウ ー ゲ ー ム 事 情

9月、ポーランドで開催されたウォーゲーム会に参加してきました。そこで聞いたポーランドのウォーゲーム事情やゲーム会の様子は『このシミュゲがすごい! 2019年版』でお伝えしたいと思います。





10歳からの世界戦略

『ミニミニ世界大戦』徹底ガイド

「フェイスブックで見かけたんだけど、これはどういうゲームなんだい？」インターネットでしかアジアのウォーゲーム事情に触れることができないポーランドのウォーゲーマーに、スマートフォン画面を見せられた。そこに映し出されていたのは、ヨーロッパ人の目から見たら曼荼羅に見えなくもない世界地図。『迷你二戦』のマップだった。

今年の一月、鯨大人（西新宿鯨 氏と台湾を訪れた際、このゲームのテストプレイに参加した。限られたリソースであれこれ考えなければならぬ好ゲームという印象を持ったが、抽象化の度合いが大きいので、その点を好きになれないウォーゲーマーがいるかもしれない。しかし10歳がウォーロードになって世界大戦を戦えるのは、このゲームを置いて他にはない。そう説明した。

後に彼はエッセンで、『迷

你二戦』を購入することになる。彼はメールで「いいゲームを教えてください」がとう。エキサイティングなゲームで何回もプレイしたよ」と教えてくれた。

抽象化云々は全くの杞憂だった。面白いゲームは面白いと伝えるだけで十分だったのだ、と再確認したところで邦題『ミニミニ世界大戦』を徹底的に紹介したい。



本誌第3号で台北ウォーゲーム・クラブ第100回記念イベントをレポートした際、『ミニミニ世界大戦』のことも取り上げている。「誰でもさくっとプレイできるのが特徴」で、10歳以上ならプレイ可能だ



日本側からマップを臨む。正方形は陸地、八角形は沿岸陸地、円は島嶼を表している

チームプレイなくして勝利なし

まずはここから：勝利条件の検証

『ミニミニ世界大戦（以下MWⅡ）』はチーム戦のゲームだ。ドイツと日本の「枢軸」対イギリスとソ連の「連合」の二つの陣営で戦う。後者には途中でアメリカと中国が加わる。チームのメンツが入れ替わることはない。

原則として1人がドイツ、日本、イギリス&アメリカ、ソ連&中国のいずれか1国を受け持つが、個々のプレイヤーが勝利することはなく、あくまで陣営で勝ち負けを決める。

その勝敗だが、各ラウンド（実際の一年に相当）の終了時に陣営全体で32点以上を得ていれば勝利する（アメリカまたは中国が参戦したら、連合国が勝利するのに必要な点数は36になる）。第7ラウンド（1945年）が終わって両陣営ともこの条件を満たせなかった時は、ゲーム終了時により多く得点している陣営の勝利となる。同点なら枢軸国が勝利するが、ノルマが関係ない分、長期戦になれば連合国が有利と言えるだろう。

プレイヤー単位での勝敗は求められないが、チームとして勝つためには個々の役割を果たさなければならない。単純計算で16点（連合国なら18点）が、1人に求められる得点ということになる。



得点の源泉は3つ

その得点方法だが、(1) 外交、(2) 支配、(3) 科学技術の3つの方法がある。順に見ていこう。

各ラウンドの行動ステージ（詳しくは後述）で、プレイヤーは順番に1種類ずつ行動していく。そのうちの1つが「イベン」で、その中に外交が存在する。自分が使用できる外交カードがあればそれを場に出し、カードに記載されている点数を得ることができ。

ただし、対象国に影響するのは一国だけである。例えば左のブラジルに対する外交

ブラジルに対する外交カード。
緑が白いカードは日本プレイヤーが、
緑色はイギリス&アメリカ・プレイヤーが使用できる。
自分の外交カードが場に出ていれば、日本なら3点、イギリス&アメリカなら2点を得る

カードを例にとろう。先に日本（カードの緑が白色）がこのカードを使えば、場に出ている限り日本は3点を得ていることになる。その後でアメリカがブラジルに対する外交カード（緑が緑色）を出すと、先に置かれていた日本のカードを取り除くことができる。先に出されていたカードの点数を上回るカードを出さなければ自分のカードも取り除かれるが、敵の得点は妨害できるのだ。逆にアメリカが先にブラジルに対する外交カードを出していた場合、日本が得点を上回る外交カードを出すことで、敵の外交カードを除去して自分のカードだけを残すことができる。

外交カードが手元にくるかどうかわからず、しかも妨害される可能性もあるので、外交による得点は臨時ボーナスくらいに考えておくべきだろう。

最も確実なのは支配による得点である。星が3つあるエリアは3点、2つなら2点、星がなければ1点を得る。例えばゲーム開始時に、日本は支配によって7点を得ている（右ページの写真参照。白いエリアが日本の本国エリアで、星の数が得点。星がないエリアは1点に相当）。マレー、インドシナ、マレーシャル諸島をいただいて4点で計11点。ここで日本プレイヤーは決断を迫られることになる。あと4、5点は欲しい

ところだが、そのために中国を攻めるのか（それだけでは3点しかない）、太平洋へ向かうのか（フィリピン、東インド諸島、ハワイ諸島を占領しても3点しかない）、インドを目指すのか（タイ、ビルマ、インドで4点）、北進するのか（モンゴル、シベリア、ソ連で4点）。あるいはそれらを組み合わせるのか。

路線を変更できないルートもあるし、ルートによって必要なサービス（海軍なのか陸軍なのか）が異なるので生産のことも考える必要がある。支配による得点でどのくらいを目指すのか、そのためにどのルートを進撃してどのような軍備をしておくのか、あらかじめ考えておく必要がある。

最後に科学技術の開発だが、これについては後で詳しく述べたい。得点だけではなく、作戦行動にも影響してくるからだ。科学技術はある程度開発するため必然的にこのカテゴリで1、2点は得られるが、ここにリソースを注ぎ込まずに全力で支配による点数を狙うという考え方もないわけではない。しかし科学技術の開発は敵に得点を妨害されないもので、取れる点数は確実に稼いでおくべきである。

ゲームの目的が明確になったところで、その達成のために何かできるのか、次のページで詳しく見ていこう。

初期配置の状態。アメリカは参戦しておらず、マーシャル諸島を挟んで日本とにらみ合っている。ドイツから見てイギリス&アメリカ方面はベネルクス（ヨーロッパ・ルート）とチュニジア（アフリカ・ルート）が存在する



各ラウンドの手順としては戦略ステージが先だが、より重要な行動ステージを先に説明しておきたい。各ラウンド各プレイヤーは同数の戦略カードを受け取るが、先制攻撃を行ったドイツは1939年に、日本は1941年に、それぞれ余分に1枚もらって第1プレイヤーになる。

行動ステージでは第1プレイヤーから1人ずつ、時計回りにカード1枚を使って左上に記載した行動を1つ行う。またはパスする。全員がパスすると行動ステージは終わるが、この時点で何枚手札を持っていたも、次のラウンドに繰り越せるのは1枚だけである（使わなければ損するのだ）。

作戦行動

カードの色に関係なく誰でも、どのカードでも使用して作戦を行える。使ったカードの左に印刷された大きな数字（作戦ポイント）を使ってアクションする。例えば前ページに掲載されているアメリカの外交カードは、誰が作戦に使っても4作戦ポイントの価値があるのだ。

ここで行えるアクションには、生産、攻撃、移動、発射の4種類があり、作戦ポイント（以下OP）の範囲内で複数のアクションが可能である。

生産…3OPを使って陸軍または海軍を1個生産できる。兵器工場または造船所を開発していれば、それぞれコストは2OPになる。

攻撃…3OP（科学技術の開発によりコストは最低1まで下がる）を使って（1）補給状態の自国軍ユニットに隣接する敵ユニット（陸軍、海軍を問わず）、または（2）自国内にいる敵ユニットを除去できる。ここで言う「自国」とは、ゲーム開始時に自国だったエリアで、今現在は敵に支配されているエリアを指す。攻撃するために自国軍ユニットが必ずしも必要ではないことに注意。上写真の場合、例えばイギリスは3OPを支払ってフランスのユニット1個を除去できる。

移動…2OP（科学技術の開発によりコストは最低1まで下がる）を使って自国軍ユニット1個を移動させる。例えばマリアナ諸島にいる日本海軍をマーシャル諸島まで移動させることはできるが、アメリカ海軍がいるハワイ諸島へ移動させることはできない。イタリアにいるドイツ陸軍はチュニジアへは移動できるが、補給が切れてしまったためにいきなりリビアへは移動できない。ただしドイツ・プレイヤーが4OPを移動に使い、まずドイツがイタリアにいる陸軍1個をチュニジアへ移動させれば、別

明確化: 海/陸ポイントは自軍支配下でない沿海陸地へ移動する時のみ影響します。沿海陸地から陸地/島嶼へ移動する時は影響しません。



行動ステージでできることを マスターすべし!

科学技術の発展を怠らないように注意

行動ステージでできること一覧

- 作戦: ユニットの生産、移動、攻撃、発射を行う。
- 科学技術: テクノロジーの発展を行う (1ラウンドに1回だけ!!)。
- イベント: 自国の色に対応したイベント・カードを使用する。
- レンドリース: イギリスとソ連のみ可能。アメリカと中国の参戦を早める。
- パス: 何もしない。各プレイヤーは1枚だけ手札を繰り越すことができる。



の陸軍1個をリビアまで移動させることができる。

なお、スタック制限は移動終了時にのみ適用されることに注意。自国が支配しているエリアであれば、海軍でも陸地エリアを通過できる。もちろん移動終了時にはスタック制限に従って島嶼か沿海陸地エリアにいなければならない。

発射・ロケット開発後に実行可能。OPのコストはロケットの種類によって異なる。ロケットによる攻撃で、敵プレイヤー1人の手札を1〜3枚捨てさせる。

科学技術

1ラウンドに1回しか行えないため、戦略的に開発を行う必要がある。カード1枚を天地表裏反転してゲームボードの下に入れる (下写真参照)。裏返すのは他のプレイヤーに自分が何を開発しようとしているのか悟られないようにするためである。次のラウンドの戦略ステージになったらカードをオープンする。

科学技術にはレベルが1から3までであり、必要な兵器を開発していないと次のレベルに進むことができない。例えば機械化歩兵、重戦車、兵器工場の全てが揃っていないければ列車砲を開発できないのである。



効果を高めるには一点集中が理想だが、得点を得るなら種類 (アイコンの色) をばらしたほうが良い。どんなに頑張ってもゲーム中に7回しか科学技術のアクションを行えないので、自分の戦略に合った開発を行いたい。またロケットはチームの2人が開発する必要があるため、同盟国と相談して方針を決めるべきだろう。

科学技術によってアクションに必要なコストが大幅に低下する。詳しくは次ページの表を参照していただきたい。

ドイツによる科学技術開発の例。陸軍の開発にリソースを集中

技術開発の効果

アイコン	名称	機能説明
	機械化歩兵	1作戦ポイントを使って自国陸軍1個を移動させる。
	重戦車	2作戦ポイントを使って敵陸軍1個を攻撃する。
	列車砲	1作戦ポイントを使って敵陸軍1個を攻撃。2作戦ポイントを使って沿海陸地の敵海軍1個を攻撃。
	上陸用舟艇	1作戦ポイントを使って自国海軍1個を移動させる。
	戦艦	2作戦ポイントを使って敵海軍1個を攻撃する。
	航空母艦	1作戦ポイントを使って敵海軍1個を攻撃。2作戦ポイントを使って沿海陸地の敵陸軍1個を攻撃。
	V1ロケット	4作戦ポイント以上のカードを1枚捨て、1人を選んで手札を1枚捨てさせる。
	V2ロケット	5作戦ポイント以上のカードを1枚捨て、1人を選んで手札を2枚捨てさせる。
	原爆	6作戦ポイント以上のカードを1枚捨て、1人を選んで手札を3枚捨てさせる。
	兵器工場	2作戦ポイントを使って陸軍1個を生産する。
	造船所	2作戦ポイントを使って海軍1個を生産する。
	暗号機	戦略ステージで手札を2枚捨てて2枚引き直す。
	暗号解読機	戦略ステージまたは発射行動時に相手のカードを3枚見る。

技術開発のツリー



ツリーは陸軍系、海軍系、ロケット系の3種類に大別される。機械化歩兵、重戦車、兵器工場を開発すればレベル2の列車砲を開発できる。同様に上陸用舟艇、戦艦、造船所を開発すればレベル2の航空母艦を開発できる。V1と暗号機または解読機の開発でV2が開発可能となり、その後、原爆を開発できるようになる。

イベントの効果

アイコン	イベント説明
	自国/同盟国の前に置くと、このラウンドで自国/同盟国がこの後使用するカードの 作戦ポイントが1増える 。
	敵対国1つの前に置くと、このラウンドで敵対国がこの後使用するカードの 作戦ポイントが1減る 。
	カード左側に印刷された作戦ポイントではなく、イベント・アイコン内の数字を 作戦ポイント として使用する。
	破壊マーカーが置かれていない、 戦車アイコン のある生産エリアで 陸軍を1個生産 する。
	破壊マーカーが置かれていない、 戦艦アイコン のある生産エリアで 海軍を1個生産 します。
	任意のユニットを1回移動 させる。



自分の手前に置き、勝利得点として扱う。同じ国旗アイコンの外交イベント・カードが2枚出た場合、**先に出したカードの点数<後に出したカードの点数=先に出した外交イベント・カードのみ取り除く**
後に出したカードの点数≤先に出したカードの点数=カードを2枚とも取り除く



イベント・カードの例。自国の色に合致したカードしか使用できないが、イベントにより通常よりも10P多くアクションできる

イベント

自国の色に合致したカードでないとイベントとして使用できない。イベントと言っても作戦行動の延長である場合が多く、作戦ポイントを支払うよりも「お得」な内容になっている。

例えば左のカードの場合。一番手前をソ連&中国プレイヤーがイベントとして使用するれば、陸軍の生産を1回と移動を1回行える。通常なら5OPになるので、このカードのOPは4よりは1OP得する。その次も同様で、中国&ソ連プレイヤーがイベントで使用すれば陸軍を2個生産できる（6

OP）。通常のOP価値よりも1高い。最後のカードをドイツ軍がイベントとして使用すれば通常の6OPではなく7OPで使

用できる。
外交カードについては既に説明したのでここでは割愛する。

特殊なカードとして、以後、自分または同盟国のOPを増やすカードと、敵国のOPを1減じる戦術カードがある。間接的に同盟国を支援できる非常に有効なカードである。

レンドリース

ゲーム開始時、アメリカと中国は参戦しておらず、それらの国々のカード（4枚と2枚）はデッキに入れない。その代わり、参戦レベルが1上がるごとにカードがイギリスまたはソ連プレイヤーに1枚与えられる、あるいはデッキに追加される。

連合国プレイヤーは自発的にカードを1枚捨てることで参戦レベルを1上げ、その国のカード1枚を次のラウンドで得る（通常得られるカードに加えて）。アメリカは参戦レベル4、中国はレベル2に達すると晴れて連合国の仲間入りとなる。

あるいは、枢軸国から攻撃を受ける、または侵略される（未参戦国にとっての自国

エリアに枢軸国のユニットが進入する）た

びに参戦レベルが1上がる。この時は各国のカードは連合国プレイヤーの手に渡らずにデッキに追加される。

中立国に侵攻するかどうかは、日本プレイヤーにとって大きな決断となる。

その他、細かな戦術になるが、**未使用のOPはそのラウンド中に限り1だけ繰り越すことができる**。次の手番で大規模な攻勢を行いたいOPが足りない時など、1残してそれを加算してきりの良い値にして作戦を行うことが可能だ。

MWWでは、作戦ステージ中にパスを宣言すると、その作戦ステージ中には何らアクションでできなくなる。全員がパスすると作戦ステージは終了するが、**手札1枚だけ次のラウンドに繰り越すことができる**。2枚以上残していたら1枚を除いて失われるので注意が必要である。

各ラウンドの作戦ステージにおける第1プレイヤーは、ドイツ、イギリス、日本、ソ連の順番でサイクルする。第1プレイヤーからは時計回りで同じ順番でプレイを行う。つまり、あるラウンドの第1プレイヤーは、次のラウンドでは最終プレイヤーになるので、敵の行動に対応が困難になることを見越して作戦を行いたい。



南進か北進か? 日本の戦略

二正面作戦不可避の辛い戦い

日本は後背に中国を抱えており、できれば早期に支配したい。そのために必要なコストは攻撃2回と移動1回の8OP、即ち2回の作戦行動が必要になる。そうすると、第1ラウンドに使えるカードは残り1枚となり、科学技術の開発に使うか、インドシナに進駐したり、マレーを攻略したりということになるだろうか。第1ラウンドにそれら全てのエリアに攻め込むかは別としても、これらの支配による13点、マーシャル諸島とタイを含めた15点は確保しておくたい。

次のラウンドからは、その後の展開も見越した戦略を立てる必要がある。ボードを見ればわかるように、日本から左(西)へ2本、右(東)へ2本ルートが延びているが、西、即ち大陸に向かうルートは北と南で交わることがない(接点が得られるのはコーカサスである)。よって日本が選択できるルートとしては、太平洋、北進、南進の3つのうちのいずれかとなる。

3つのルートのうち、おすすめは北進である。モンゴルとシベリアを支配すれば15点または17点。これにドイツの得点を加えると32点を達成する可能性が高い。二正面作戦でソ連を苦しめようという戦略だ。

もっともその場合は、太平洋方面で余裕のできたイギリスはアメリカの参戦を促すことになり、マーシャル諸島、マリアナ諸島が危機にさらされることになる。そうして支配エリアが連結すると陸軍の移動も可能となり、インドシナと中国もアメリカの射程に入ってくる。北進による勝利を目指すのなら、時間との戦いになるだろう。

北進または南進する場合、陸軍系の技術開発を行えばコストが下がるが、アメリカに対処するために海軍系の技術開発を進めておくのも悪くない。太平洋ルートで防戦に徹するとしても、低コストで生産された海軍がアメリカの侵攻を防いでくれば、その間にドイツとともにユーラシアを征服できるかもしれないのだ。

いずれにせよドイツの動きに呼应し、枢軸チームとして無駄がないようにしたい。

外交カードは、ブラジルⅡ3、トルコⅡ2、スペインⅡ1。ブラジルの外交カードは、同時に作戦ポイント5で空母を開発できる優れたカード。確実に得点できそうな外交で使用するべきだろう。

10歳からの世界戦略

ドイツの初期点数は8点。ルートは左右に2本ずつあるが、日本同様、1本は上下(南北)に分離していて途中で離合できない。西ヨーロッパとアフリカである。右、即ち東ヨーロッパは比較的離合が容易であるため、狙うなら必然的にこちら、即ち東部戦線ということになるだろう。ハンガリー、ポーランド、ルーマニア、バルト諸国まで占領すると計14点。いつでも占領できるバルカン諸国も含めると15点になる。この時点で日本が15点を取ってくれていれば、ウクライナがソ連を支配すれば枢軸国が勝利する。

ただしポーランドとルーマニアには陸軍がいて、これらを排除する必要がある。両ユニットを攻撃するのに必要なOPは合わせて6と小さくない。バルバロッサ作戦を始めるまでに16OP(攻撃2回と移動5回)がかかるのだ。その間、ソ連が軍備を増強していれば、ソ連やウクライナを支配することは難しい。その後の消耗戦は避けられないので、コスト勝負になってくる。

ということで、ドイツとしてはできるだけ早く陸軍系の開発を急ぎたい。機械化歩兵、重戦車、兵器工場に列車砲……史実通りの展開だ。

一方、西部戦線は放置すべきである。WWではフランスは中立国であり、ドイ

ツに攻め込んでくることはない。イギリスやアメリカが西ヨーロッパ・ルートでドイツに攻め込もうとする時の防波堤になってくれるのだ(ー)。もちろん西ヨーロッパ・ルートでイギリスを征服して勝利を目指す道がないわけではないが、日本との連携は望めない。それに海軍が必要となるため(恐らく)陸軍の開発が遅れ、東部戦線でソ連との消耗戦に敗れることになるだろう。そうすると得点的に相当厳しくなる。

ウクライナまたはソ連を占領できないようなら、消耗戦が続いている間に科学技術の開発を進め、その得点で枢軸国の勝利を目指すべきだろう。

外交カードはスペインⅡ3、スウェーデンⅡ2、ブラジルⅡ1。スペイン外交のライバルはソ連なので、同カードの所在は確認しておきたい。

もちろん日本とのソ連挟撃は戦略の一つに過ぎない。ドイツ周辺には高得点エリアが多いので、東西両戦線に手を広げて得点することも可能だ。

日独連携でソ連を撃破
フランスが西部戦線の防波堤に？



全体を見渡す戦略眼が求められるポジション

められるイギリス

められるポジション

ある意味で一番難しく、またやりがいがあるのがイギリス＆アメリカだ。

フランスがバッファにな
るため、イギリスはアフ
カ・ルートでドイツを目指す？

点取
わけて計
してくれ
有利に戦えるこ
避けるためにドイ
り込んでくれば、東
だけ減じられるというも
なお、アメリカが参戦する
リカ本国を通過させてユニットを
るので、東インド諸島やマレーシャル
とも可能だ（日本への嫌がらせがで
このように、ドイツと日本の両方
イギリスとアメリカである。常に枢軸
合計点が32を超えることがないよう
ればならない。アメリカが参戦する
自国が勝利に近づくことも敵に対す
アメリカが参戦してからは東西の戦
争点をあざむいていくのである。

点取れる。自国エリアと合
わせて計15点。アメリカが参戦
してくれば21点になり、かなり
有利に戦えることになる。この展開を
避けるためにドイツがアフリカ軍団を送
り込んでくれば、東部戦線への圧力がそれ
だけ減じられるというものである。

なお、**アメリカが参戦する前でもイギリスはアメ
リカ本国を通過させてユニットを移動させることができる**
ので、東インド諸島やマーシャルを支配して得点するこ
とも可能だ（日本への嫌がらせができる）。

このように、ドイツと日本の両方にアクセスできるのが
イギリスとアメリカである。常に枢軸国の点数に注意して、
合計点が32を超えることがないように盤上に目を配らなけ
ればならない。アメリカが参戦するまでは敵を妨害し――
自国が勝利に近づくことも敵に対する「妨害」となる――、
アメリカが参戦してからでは東西の戦局を見極めつつ確実に
得点をあげていくのである。

科学技術開発はどれも大事だが、ロケット（戦略爆撃も
含んでいる）系が有効だ。移動コストを下げてくれる機械
化歩兵と上陸用舟艇を開発したらV1、V2を開発して敵
の手札を削りたい。ペースの得点が大いなので、自国は防
衛に徹し、消耗戦はソ連にお任せするわけである。

外交カードはスウェーデンⅡ3、ブラジルⅡ2、トルコ
Ⅱ1。そのうちブラジルはアメリカのカード。外交は得点
よりも敵の外交を妨害することを検討すべきだろう。



サンドバッグ上等で戦え! 枢軸軍の攻撃力を全て吸収する覚悟でいこう

得点源がヨーロッパに集中しているので、ソ連はドイツとの戦いを避けられない!!

前述した通り、枢軸国の的になりやすいのがソ連である。日本の9点、ドイツの8点で17点。ソ連を完全征服した場合は途中のポーランドとバルト三国を含めて12点で計29点。ハンガリーとルーマニアも支配すれば32点で勝利条件を満たすことができるのである。そうならないよう、イギリスはヨーロッパで、あるいはアメリカで圧力をかけなければならぬし、ソ連も諦めはならない（全てのエリアを支配しなければならないのである）。

他国と異なりソ連の場合は侵攻ルートは2つしかなく、極東が東ヨーロッパである。極東と言ってもともに攻められるのは満州だけで、そこから先は日本本土。さすがに簡単に攻め込めない。そこで現実的なルートは東ヨーロッパとなり、ドイツとの衝突が避けられない。バルト三国とポーランド、ルーマニアを支配すれば5点でベースの9点と合わせて14点。チェコスロバキアとハンガリーを支配すれば16点で「ノルマ」は達成できる。もちろんドイツがそれを許すはずもないので、史実同様、東部戦線で死闘が繰り広げられることになるだろう。

そこでソ連としては陸軍系の開発を急ぐ必要がある。できれば兵器工場、重戦車、機械化部隊の順番で開発し、ドイツの攻撃力を吸収したい。外交カードはトルコⅢ、スペインⅡ2、スウェーデンⅠだが、ソ連は外交よりも開発、そして作戦を重視すべきだろう。

二正面作戦になるとさすがに厳しいが、その際にはかく耐え、イギリス&アメリカの健闘を祈ろう。

中国（共産党）へのレンドリース（支援）は、慎重になる必要がある。特に序盤は軍備を整える必要があるため、カードは1枚も無駄にできないのだから。



「小さな息子ができるウォーゲームがない。 ならば自分でつくってしまおう、と」

『ミニミニ世界大戦』 デザイナーズ・ノート

鄭偉成(Wei-Cheng Cheng)さんは台湾のウォーゲーム・デザイナーです。本業は理学療法士であり、アメリカ留学時代にウォーゲームのデザインを始めました。初めてプレイしたゲームはアゲインスト・ジ・オッズのハガキゲーム『サム・ボールズ・アパート・ザ・バトル・オブ・ザ・ヴェステルプラッテ』でした。

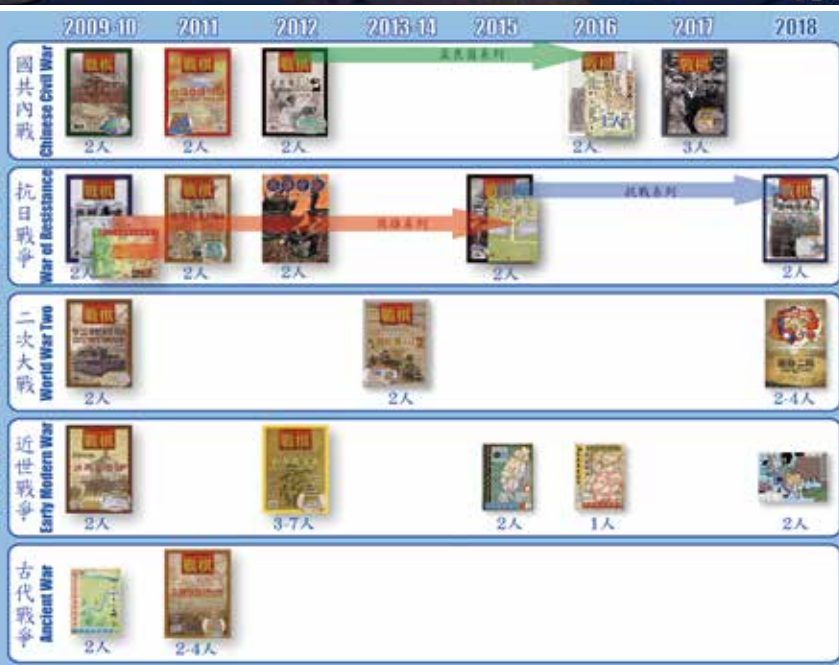
2009年にフォルモサ・フォース・ゲームズを立ち上げ、最初のウォーゲーム『セディグ・ソング』を出版しました。本作はハガキ・サイズのゲームで、霧社事件をテーマにしています。この作品で使われたローテッド・アクション・ポイント・システムは『800ヒーローズ』ディフェンス・オブ・シーハン・ウェアハウス』でも用いられました。こちらは第二次上海事変における四行倉庫の戦いを再現しています。

それからの約10年間、鄭さんはウォーゲーム雑誌『戦棋』の付録ゲームをはじめ20以上の作品を発表。日本語訳がボードゲームギークにアップロードされていることもあり、プレイされたという方もいるでしょう。

最新作『ミニWWⅡ(邦題『ミニミニ世界大戦』)は2018年のエッセン・シユピールの初日で200個以上のセールスを記録しました。日本で初売りはゲームマーケット2018秋です。



福爾摩沙戰棋社歷年作品
Formosa Force Games 2009-2017



上写真：エッセン・シュピール 2018 をレポートしたボードゲームギーク TV に出演した時の鄭氏

下図：鄭氏がこれまで発表してきた作品群。既に発表されたものとして、『Sediq Song』（2009）、『800 Heroes』（2009）、『Growling Tigers under Siege』（2010、常德作戦がテーマ。仏『バトルズ・マガジン』で再版）、『Menglianggu』（2012）、『Iron Guards』（2015、第二次上海事変がテーマ）、『Siping』（2016）、『Young Marshal』（2017、西安事件当時の中国の権力闘争を扱った3人用ゲーム）、『Mini WWII』（2018）がある。他に未発表作品『Taiping Rebellion』『Chinese Civil War』シリーズ（国共内戦を再現する一連の作戦級ゲーム）『Unconditional Surrender: China』など

「お父さん、僕にこのゲームできるかな?」

ウオーゲーマーなら、あるいはウオーゲーム・デザイナーなら、キャビネットにプレイすべき多数のウオーゲームが詰め込まれていますよね? キャビネットを見るたび、私の息子はそう尋ねてきました。

「お前の年齢だと、ちょっと難しいかな」
決まっってこう答えていました。

いや、ちょっと待てよ。どうして私は自分の子どものためにウオーゲームをデザインしてやらないんだ? そんな疑問が頭をよぎります。

その頃、たまたま「ワン・ワールド、ワン・ウォー」という地



インスピレーションを与えた北極から見た世界地図

図(画像参照)を見かけたのです。これにインスピレーションを得て『ミニミニ世界大戦』のボードをデザインしました。

第二次世界大戦で、カード・ドリブンで、言語に依存しないゲーム……これなら息子にもプレイできるのではないか? そう考えて3年前にデザインを開始しました。そしてコンセプトを

ほとんど変えることなく、こうして形にできたことを嬉しく思っています。

さて、最初のバージョンの地図は非常にシンプルなものでした。四隅に1国ずつ配置して、トランプを使って戦闘を解決するという内容です。その後、ダイスを用いるように変更しましたが、これだとプレイ時間が長くなり、シンプルさが損なわれてしまいました。そこでダイスを用いる戦闘解決システムをやめ、代わりに作戦ポイントの概念を導入したのです。



上:『ミニミニ世界大戦』最初のゲームボード

右: 鄭氏のご子息。『デスティネーション: ノルマンディ』のダニー・ホルト氏しかり、「自分の子どもとプレイできるゲームをつくりたい」という思いは良い作品づくりにつながる?



ゲームボード変遷の様子。「萌（méng）」はもともと「何かが起こる」という意味。デザインは変更されてもコンセプトは揺らがなかった

その代わり、テクノロジー・ツリーの概念を導入しました。これは『トライアンフ&トラジエディ』（GMT）を参考にしています。また、『クォーターマスター・ジェネラル』（グリッ格林・ゲームズ）は好ゲームですが、カード内における文字情報が多すぎます。言語依存は避けたい……この最後の問題を解決してくれたのがマイク・ユアンでした。彼の見事なアートワークで『ミニミニ世界大戦』は完成したのです。

『ミニミニ世界大戦』では科学技術の開発は非常に重要です。各ラウンド1枚のカードしか技術開発に使えないため、1タイプ
の技術に焦点を当てることになるでしょう。日本とイギリスは太平洋戦争を始める前に海軍系の技術を発展させておく必要があります。ドイツとソ連は、陸軍系の技術が極めて重要です。

チームメイトがロケット系の開発に取り組んでくれると、後半で大きな助けとなります。

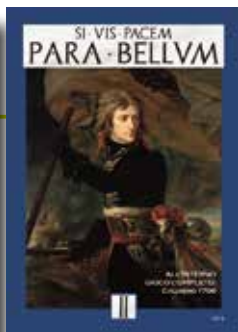
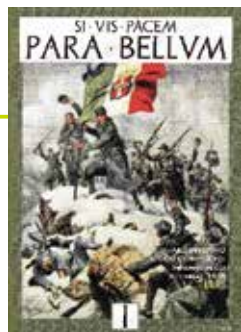
このように、技術が発展していくとイベント・カードの効果が小さくなっていくので（イベントによる作戦ポイント・ボーナスよりも技術開発によるコスト削減効果のほうが大きい）、イベント・カードは中盤から当てにできなくなります。

作戦ポイントを1増減してくれる戦術カードは、敵の妨害、あるいは同盟国の支援で大いに役立ちます。

仮にゲームに敗れたとしても、1回のプレイ時間は90分程度です。是非もう一回チャレンジしてください。

まずはゲームを楽しみ、次に歴史に関する本を読んでその展開の違いを比べてみてください。ゲームをプレイするほど歴史に詳しくなっていくはずですよ。

（鄭偉成）



やワン・スモール・ステップ・ゲームズで数々のマガジン・ゲームを発表しているハビエル・ロメロ氏。ロメロ氏にとってこのテーマはライフワークのようで、多くのスペイン内戦ゲームを発表しています。先日ワールド・アット・ウォー誌でファイア&ムーブメント・システムを用いた3部作が発表されたばかり。そのうちのベルチテの戦いは『イタリア義勇軍団』で扱われるサンタンデルの戦いとの関連が深いものです。

ゲーム・システムとしては移動の後に戦闘を行うオーソドックスなもののですが、戦闘支援時に行われる「砲爆撃」がポイント。当たれば敵は混乱し、戦闘力は半減、さらに混乱レベルが上がると戦闘解決時のダイスの目修整がつかます。砲爆撃を行えるのは司令部と航空ユニットで、これは両軍が行うのではなく、投入量が多い軍のみが投入したポイントの差分を使用できるようになっています。

攻めるナショナリストは砲兵、航空ユニット、CS（補給行列。ロメロ氏の作品ではお馴染みのトラック・マーカーで、消費することで司令部の砲撃力が増します）が潤沢。共和国はそのいずれも限定的。しかもCSの補充はありません。しかし防御側は攻撃側の出方を見た後で使用数を決められるので、ナショナリストにとって不利なコラムまで落とすために支援を使ったり、ナショナリストが余裕をかまして支援を行わない戦闘で集中投入することで、効果的に運用できます。

この砲爆撃の役割が非常に大きい。と言うのも戦闘結果表に癖があり、3:1までのオッズであればほぼ相打ちの結果です。共和国のユニットは1ステップしかないので、1損害でも厳しいのですが、防御側は退却することで損害を吸収できます（ただし1のみ）。全7ターンしかないこのゲーム、じわじわ下がれば共和国は負けないのです（ただし、重要拠点を失うと共和国はオプション退却を行っていく面白ギミックが用意されています）。

その展開を打破するために、ナショナリストには高オッズで発生する戦闘結果B＝ブレイクスルーが必要です。これは防御側を壊滅させた上、攻撃に参加したユニット（自動車化部隊でなくてもOK）に3ヘクスのZOC無視戦闘後前進を認めるもので、共和国の戦線を一気に包囲することが可能になります。攻撃正面は狭く、地形も悪いので5:1や6:1のオッズはなかなか立たない……のですが、砲爆撃が当たれば戦闘力は半減してそのチャンスが拡大します。さらに補給切れになったユニットはZOCを失うので、ブレイクスルーで敵戦線を包囲、補給を切ることができれば、文字通り戦線をずたずたにすることが可能なのです。

と、マガジン・ゲームらしく実験的なルールも取り入れつつもユニークなテーマのゲーム化に成功しています。

残部僅少となっておりますので、興味ある方はお早めに!!

Youはどこから日本へ? イタリア

Where did you come from? Acies Edizioni

ウォーゲーム出版社はアメリカ以外の国にもたくさんあります!! 各国で出版された作品を紹介していきます。

アキエース・エディツィオーニはイタリアのミリタリー系出版社で、2017年からウォーゲーム雑誌『パラベラム』を発行しています。刊行ペースは半年に1回。記事は全てイタリア語で書かれていますが、付録ゲームは英語とイタリア語のハイブリッドです。

付録ゲームのコンポーネントはA2判サイズのマップが1枚、100個前後のカウンターで、他にプレイ補助カードがつくことがあります。カウンター・シートはやや薄いので扱いづらいのが残念ですが、ご当地テーマが多く、マイナー・テーマ好きにはたまらないラインナップです。

創刊号のゲームは『地獄の山 (Inferno sugli Altipiani)』。1916年、オーストリア＝ハンガリー軍と**イタリア軍**との山岳戦闘を扱っています。オーストリア＝ハンガリー軍は奇襲によってイタリア軍の山岳要塞線を突破しようとしませんが、イタリア軍に増援が到着、戦線は破綻することなく、両軍激しく消耗して決定打を与えることがなかった戦いです。後にコンパス・ゲームズから再版されました。

第2号は『カルディエロの戦い (Caldiero, 1796)』。ナポレオンによる第一次**イタリア遠征**における戦闘です。

第3号は『イタリア義勇軍団 (Corpo Truppe Volontarie)』。スペイン内戦におけるサンタンデルの戦いをテーマとしていますが、この戦いでは**イタリア義勇軍団**が活躍しています。ご当地ではありませんが、大いに関連しています。

最新の第4号は『ペロポネソス戦争 (Sfacteria & Egemonia)』。こちらは初の2 in 1で、ペロポネソス戦争全体を扱ったゲーム (Egemonia) と、ピュロス半島とスパクテリア島をめぐる戦い (Sfacteria) の異なるゲームを楽しめます。どちらのマップにもイタリアは含まれていませんが、**シチリア**の反乱に向かう途中に嵐に遭い、ピュロスに流されたアテナイのデモステネスが活躍するので (Sfacteria) 問題ありません。

今回は『イタリア義勇軍団』を少し詳しく紹介したいと思います。

ゲーム・デザインは、デシジョン・ゲームズ



サンタンデルの戦い

(当店価格: 3,200円+税)

第二次世界大戦の作戦ゲームとしてオーソドックスなシステムを用いており、移動フェイズと戦闘フェイズで構成されるプレイヤー・ターンを交互に行う。特徴的なのは戦闘支援 (砲爆撃) で、投入した火力に応じて命中判定を行い、当たれば敵ユニットを混乱させて戦闘力を半分にするというもの。『はしれ!バットン』 (アドテクノス) のシステムに近い。

攻めるナショナリストは潤沢な支援を持つが、共和国軍は有利な地形で守り、また勝利条件的にもやや有利。ナショナリストとしてはハイオッズでのみ得られる戦闘結果「ブレイクスルー」を狙って、序盤に鋭い攻撃をし続ける必要があるだろう。

ウォーゲープレイヤー

第5回: Stuka Joeチャンネル

<https://www.youtube.com/user/SuperFartacus/featured>



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。その中でも個性的なおすめのチャンネルを紹介していきたいと思います。



上: デザイナーのWei-Cheng Cheng氏自身による開封動画。余談ですが氏のチャンネルでは他にも台湾ウォーゲーム誌『戦旗』の付録ゲームの動画等も多数公開されています

下: 恐らくユーザー動画では現時点では唯一? の米ウォーゲームYoutuberであるMoe's Game Table!による開封&レビュー動画



Imorden Camera Slide (\$99.95)

番外編? の撮影の裏方を見せたもので、これから動画を始める方には非常に参考になるでしょう



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(動画制作にどれだけ凝っているか): ★★★★★
総合オススメ度: 3.8/5.0

『ミニミニ世界大戦』 動画もチェック!!

さて、今号は Formosa Force Games から出版された『ミニミニ世界大戦』(以下 MW2) の特集ということで、いつもの動画紹介の番外編として MW2 の動画についても紹介してみます。

なお、ゲームの詳細は本編で詳しく語られるでしょうから、ここはサクッと現在 Youtube で見ることのできる MW2 関連の動画について紹介するのみにとどめたいと思います。

大半はデザイナーの Wei-Cheng

Cheng 氏による紹介動画が大半となりますが、コンポーネントやそのシステムについても説明されていますので、言葉がわからない(日本語の機械訳サブタイトルでも出ればモアベターなのですが)ものの全6回に分けて丹念に説明されていますので、やろうとしていることは結構伝わるのではないのでしょうか。

また、先のエッセン・シュピール 2018 でお披露目されたホヤホヤタイトルですので、ゲーム・オーナーによる動画はまだ開封動画のみとなっていますが、ウォーゲームとノンウォーゲームと境界線上にあるような個性的なゲームですので、ノンウォーゲームの Youtuber 等からも含めて、追々レビュー等の動画が公開されていくのではないかと思います。

ある意味、個人発信動画チャンネルの究極の姿かも…

今回紹介するWargame-Youtuberは、豪華機材と多彩な工夫で多くの"魅せる"動画を提供されているブルトリコ在住のホセ・ルイス氏が運営するStuka Joeチャンネル(以下SJ)です。

氏がチャンネルを解説したのは、5年前の2013年6月です。氏のチャンネルの動画には、開封モノからレビュー、リプレイと一通りの揃っていますが、その多くは丹念なゲームシステムの紹介を交えたリプレイ動画となっています。

氏のチャンネル開設のコンセプトが、ゲームの背景/歴史からコンポーネント、システムの魅力と共にこれらが実際にどうプレイされているかを伝えたい、というものだからだそうです。

その熱意もあってでしょうか、当初はプレイの様子の引き/アップのカットを繋いだ長尺の物が多かった

のですが、"魅せる"技術にも傾倒していった氏の動画は徐々に、凝ったイントロが入ったり、スライダー導入によるマップ上をスムーズにパンするといった凝ったカメラワークの実現……といったようにどんどんプロクオリティになっていきます。

氏のサービス精神は、こうして培われたノウハウを視聴者に提供することも惜しみません。

撮影の裏方を紹介した動画は、これから動画を始めようとしている方に、非常に参考となると思われます。

凝ったカメラワークながら、チャンネル開設当初より撮影はずっとiPhoneで行われているようで、スライダー等凝った機材を導入している割に撮影が携帯で行われていたことには筆者も驚きました。

また撮影用に諸々用意されている自作マーカや、カウンター改造(所謂、ブロック/立体化等)につい

てもそのノウハウをまとめた動画を公開する等、ウォーゲーム動画、という以上に個人でこうした動画を制作、発信する際のノウハウが数多く詰め込まれている、という点で非常に個性的かつ有益なチャンネルであるといえるでしょう。

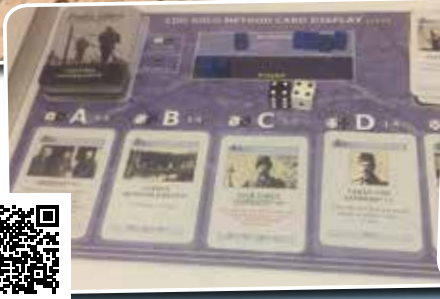
しかしながら、根底には元々のコンセプトである視聴者目線を忘れていませんので、非常に見やすく、わかりやすいものとなっています。

取り上げられるタイトルも、ヘクスマップウォーゲームからポイントトゥポイント、2プレイヤーゲームだけでなくソリティアやマルチ、また古今のウォーゲームだけでなくホラー物やThunder AlleyやSecret Weapons of the Third Reichやノンウォーゲーム寄りな物まで、と非常に幅広く、純粋にこれらのプレイ動画を観ているだけでも十分楽しめるチャンネルとなっています。

左: 国産のあのゲームもガッツリプレイされています(全15話)

左下: 元々はバスグロ用をベースに氏がデザインしたCDSソリティア・システムについてのレビュー。なお、この汎用CDSソリティア・システム自体も公開されています

下: 各種ゲーミングに役立つガジェットの紹介、自作方法についての動画が多いのも氏の動画の特徴の一つ





だいたいどんなゲームでも最低これだけは売れるという数がありまして、そのラインをベースに仕入れるのですが、時々予想が外れることがあります。

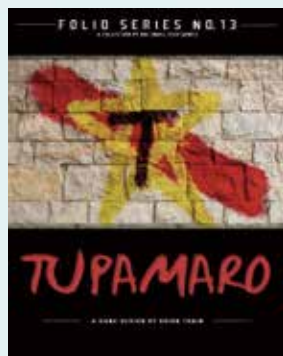
良い意味で外れたのが『パシフィック・サフ』(S&T)。いやだってソリティアですよ、それも潜水艦の。しかも太平洋の。ボックスでいろいろ出ているじゃないですか、何とかリーダーとか、サイレント何とかとか。仕入れても仕入れても追いつかない感じで、ご注文くださった方にはご迷惑をおかけしました。

でも、確かに面白いゲームではありました。日本軍でもプレイできるのがいいですね……ドクトリンがアレなので辛い戦いが待っています。

逆にびっくりするくらい売れなかったゲームがOSSの最新フォリオである『トゥパマロ』と『ハニー・スプリングスの戦い』です。売り出しから1カ月間、**実質販売ゼロ**

俺の選んだゲームがこんなに売れないはずがない

ウォーゲーム専門のネットショップを始めて3年半。最初は自分のところとデジジョン・ゲームズの商品だけを扱ってきましたが、次第に怪しい(?)メーカーの商品もラインナップに加えていきました。もちろん、自分で遊ぶつもりでゲームだけを仕入れていますので面白そうだったものばかりですが、中にはあり得ないくらい「売れない」商品もあります。面白そうなのに!! 例えば、そう……



第1回『トゥパマロ』

右: オリジナル版のパッケージ。こちらのほうが賑やかでよいしい? 中: マップ。モンテビデオを具体的に描いているのではなく、大学や繁華街、政府省庁など影響力を行使する対象が抽象的に表されている。左: カウンターと記録トラック。Fire Teamはトゥパマロの戦闘隊、Infiltratorは侵入者を表す。政府側はRecruit、Line、Eliteの順番で練度の高さを表す。



という異常事態! 厳密には『ハニー』は1冊売れましたが、それは某氏がお情けで買ってくれたから(ありがとうございしました)。しかもブレイまでしてくれて、「このゲームのシチュエーションは、正面の丘に南軍が陣取っていて、その両翼の森林に原住民部隊が潜んでいるところに、北軍が突撃をかける、というものです。しかし南軍の射撃が不調というルールが効いていて、それぞれどう攻める、どう守る、という点で思考を求められるので、『戦術級ゲーム』の要点は押さえてるのかと思っています」とナイスな感想までいただきました。宣伝に使わせていただきます。もっともこれにはオチがあります。『結局『南北戦争』なので、最後は『正面突撃』しかできません』と続くわけですが(オイ!)。

真正正銘、1カ月以上、誰にも見向きもされなかったゲームが『トゥパマロ』です。2001年にブライアン・トレイン氏が自費出版したDTPゲームのライセンスをOSSが買い取り、自社のフォリオ・シリーズに加えました。ウルグアイの内戦を扱った作品として、映画『戒厳令』(72年仏英合作)ではトゥパマロスが起こした誘拐事件が描かれていました。

ゲームは4年間に及ぶトゥパマロと政府の戦いを扱っており、ブライアン・トレイ

ン氏が得意とするCOIN(カウンター・インサージェンシー)戦。両陣営は民衆の支持(PSLという値で表される)を集めるために様々なアクションを行います。トゥパマロなら政府要人を誘拐して政府がいかに無能であるかを白日の下にさらす、政府側は警察や軍隊を使って義賊を気取るグリラを捕まえる、などです。

ゲームはトゥパマロと政府との小競り合いから始まりますが、危機レベルが上昇すると政府側は内戦を宣言できます。内戦になるとアクションによって変動するPSLが大きくなるため、一気に決着がつきます。史実のようにファン・マリア・ボルダベリー大統領が軍隊と警察を総動員してトゥパマロ殲滅に乗り出すのか、それともその前にトゥパマロが有利な状況をつくり出すのか……正直、日本人には馴染みのないテーマではありますが、ゲームとしては面白くてできています。

この後で販売したペルーのCOINゲーム『センドロ・ルミノ』は早々に売り切れてしまったので、売れる/売れないはやはりテーマの知名度で決まってしまうのでしょうか。

ともあれ、『チリ3』や『センドロ・ルミノ』に負けず、『トゥパマロ』も好ゲームなので、よろしく願います。



ここで取り上げたゲームは「小さなウォーゲーム屋」で取り扱い予定です。

<http://petitslg.shop-pro.jp/> にアクセスして最新情報をチェック!!

ARCTIC WAR & PROMOTION CARD

極北戦線 & プロモカード

『ミニミニ世界大戦』初回特典として、極北戦線エキスパンション・マップとプロモーション・カードがついてきます。以下はその使い方です。

極北戦線エキスパンション・マップ

点線部分で切り抜いてゲームボードの中央に配置してください。ゲーム開始時、中立国の陸軍1個をフィンランドに配置します。

戦略ステージ開始時、北極を支配していれば、そのチームは戦略ステージ中に同盟国とカードを1枚交換できます。例えば第1ラウンドに日本が北極を支配したとしたら、第2ラウンドの戦略ステージでドイツとカードを交換できます。

プロモーション・カード

追加された4枚のカードは「和平」イベント・カードです。イギリスとソ連にはこのイベント・カードはありません。ゲーム開始時に4枚のカードをデッキに加えます。

このカードを用いて「和平宣言」の技術開発を行います。和平宣言を開発することで、使用した外交カードの得点に+1されます。

作戦カードとして使用する時は、デッキ一番上のカードをめくり、そのカードの作戦ポイントに1を加えた値を作戦ポイントとして使用します。

「和平」イベントとして使用できます（カードの色が自国の色と合致した時のみイベントとして使用できます）。和平を行うことで2点を得ます。一度有効になった和平イベント・カードが除去されることはありません。

極北戦線によって得点可能なエリアが広がり、また同盟国でカード交換できるようになることで、プレイの幅がぐっと広がるでしょう!!



※『ミニミニ世界大戦』は「小さなウォーゲーム屋」でも扱っております。ルールでご不明な点がありましたら、petitslg@gmail.comまでお問い合わせください。