FREE MAGAZINE FOR WARGAMERS

Banzai Magazine

#6 SUMMER 2019

Banzai Magazine

Vol. 6
SUMMER 2018

CONTENTS:

特集：今振り返る「ライトニング」の軌跡

そもそも「ライトニング」って何だ？ 3

新作ゲーム紹介:

Decision Games:

Moscow 8
Cruise of the Graf Spee 9
Sixth Fleet 10
The Dragon that Engulfed the Sun 10
Vikings: Scourge of the North 11
Red Eagles: Air War over the Kuban Peninsula, 1943 ... 11

Canvas Temple Publishing:

Revelation War 12
WW2 Deluxe: The War in Europe 13
Blitzkrieg in the West 13

Taktyka i Strategia:

Ardennes 1944-45 14
Warsaw 1944 15

Battles Magazine:

Night Drop 2: Pegasus Bridge 16

Tiny Battle Publishing: Tango Down 17

Against the Odds: A Gate of Hell 17

Strategemata:

Mokra, 1st September 1939 18
Battles of Black Cavalry: 10 Cavalry Brigade 19

Acies:

Moravian Sun 20
ARMIR. Operacija Malyj Saturn 21

付録ゲーム：軍旗なき兵団

ルールはボンサイ・ゲームズのwebサイトにアクセスするか、
QRコードをスキャンしてご確認ください。

2019年8月1日発行（第6号）
編集: 中黒 靖
協力（順不同）: 鹿内 靖、倉元栄一
発行: ヨシカワデザイン

©2019 YOSHIKAWA DESIGN

各種お問い合わせ: petitslg.gmail.com

EX

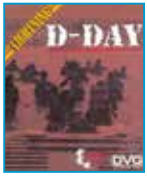
NEW GAMES HAVE ARRIVED

SUMMER 2019

BANZAIまがじんEX第2号 好評発売中!!

フリーペーパー版は9カ月ぶりの発行になりますが、その間にもEX版は2号発行しております。今後は新作ゲーム紹介はフリー版、ぐっと掘り下げたレビューはEX版という棲み分けで発行していきたいと考えています!!

そもそも「ライトニング」って何だ？



デシジョン・ゲームズから発売されている「ライトニング」シリーズは、第二次世界大戦の有名な戦いをテーマにしたカードゲームです。デザイナーはDVG社のダン・フェルゼン。『ダウン・イン・フレイムズ』（日本語版は15年に発売）などで有名ですね。こちらはスピーディーな展開が魅力の空戦カードゲーム。

EX第1号に掲載された『珊瑚海決戦カードゲーム』のデザイナーズ・ノートにこう書かれていたのを覚えているでしょうか。少し長くなりますが、以下に引用します。

「ライトニング」とは、アメリカのデシジョン・ゲームズ社が出したウォーゲームのシリーズです。カード枚数は100枚ぐらい。日本版はありませんが、和訳付きで過去に販売されたりしていて、シリーズのいくつかを遊びました。最初が2004年発売のミッドウェイ海戦で次がノルマンディ上陸作戦、その次が北アフリカ、さらにポーランド電撃戦もありましたが、最初の『ミッドウェイ』が一番面白かった印象があります。

空母対空母の戦いにおける様々な要素やエピソードを個々のルールで解決せず、全てカード・プレイに落とし込むことでシンプルに再現。しかしそれ以上に、敵部隊の居場所を探す「索敵」のプロセスを思い切って省略し、互いに発見された後の戦いに絞るという切り取り方に感動を覚えました。ミニゲームスキーの9Joeにとっては、ある意味究極のウォーゲーム！

残念ながら、9Joe氏一押しの『ミッドウェイ』はメーカーに在庫がありませんが、それ以外の3作はまだ在庫があります。今から15年前と古いゲームですが（ノルマンディ上陸作戦60周年に合わせて発売されたのでしょうか）、9Joe氏をはじめ、ウォー・カードゲームのデザイナーに影響を与えたと思われるライトニング・シリーズを詳しく紹介していきたいと思います。

陣取りとカードの応酬

テキストに用いるのは『Dデイ』です。本作ではプレイヤーは連合軍とドイツ軍に分かれ、上陸直後の5時間（1ターン＝実際の1時間）における海岸の争奪戦を行います。

このコンセプトはシリーズ共通で、『ノース・アフリカ』『ポーランド』とも、それぞれの戦場における要地を取り合います。

その「道具」となるのが部隊（フォース・カード）で、部隊の攻撃または防御支援にアクション・カードを使用します。

さて『Dデイ』の場合、目標となるのはユタ、オマハ、ゴールド、ジュノー、ソードの5海岸。第5ターン終了時に4つ以上の海岸

①裏返されている部隊カードは、その海岸に割り当てられた非活性状態の部隊。

②表面になっている部隊カードは活性状態。攻撃する、または攻撃を受けた時に応戦する。

③海岸カード。写真に写っているのはアメリカ軍が上陸したオマハとユタ。

④オマハ海岸の第1波上陸は第29歩兵師団だった。この師団は戦闘力1、攻撃時には+1のボーナスがつく。部隊の特性を活かすことが効率よく戦う鍵となる。

⑤ターン・カード。ゲームの進行状況と特別ルールを表示する役割がある。

写真のように、海岸カードを挟んでプレイヤーが対面する。両軍とも各海岸1回のアクションを行えるが、手札全体で全ての海岸をケアしなければならないのがミソ。攻撃が失敗しても使ったアクション・カードが失われるだけなので、陽動攻撃で敵にカードを浪費させ、別の海岸での主攻撃を成功させる、という戦術も取れる。

を連合軍が支配していれば連合軍の勝利、3つなら引き分け、2つ以下ならドイツ軍の勝利です。連合軍としては1つは諦めても（史実で苦戦したオマハ海岸）、他の全てを支配すれば勝利できます。

両プレイヤーの間に海岸カード5枚を並べ、両軍がそれぞれの海岸に割り当てられている部隊カードを山にして置けば準備完了です。山になっている部隊カードは非活性状態で、プレイが始まってから活性化させる必要があります。

1回のターンは、ドイツ軍、連合軍のプレイヤー・ターンで構成されます。各プレイヤーは自分のターンに左から右に、海岸1つに対して1回のアクションを行います。その1回のアクションでは（1）非活性状態の部隊1つを活性化する、または（2）既に活性化している部隊1つで同じ海岸の敵を攻撃する、のどちらかを行えます。

ユタ海岸の上陸戦闘。激しいカードの応酬の末、分隊の結束力で連合軍が勝利を収める!!

第1ターン、ドイツ軍プレイヤーは各海岸で（1）を行うことになります。これにより、各海岸に1つずつ部隊が活性化します。この時、ユタ海岸で活性化させた部隊が第243歩兵師団だったら、特別能力「アクションを使わずに攻撃できる」を用いて、即座にユタ海岸に割り当てられている連合軍を攻撃できます。本来は部隊の活性化のためにアクションを使うわけですが、このようにアクションなしで攻撃できる部隊が存在するわけです。

さて、連合軍プレイヤーのターンはまだ回っていないので、ユタ海岸に活性化した連合軍部隊は存在しません。戦闘は自動的にドイツ軍の勝利となり、ユタ海岸に上陸予定の部隊カードの山から1枚取り除かれてしまいます。そう、活性化した部隊がいない状態で攻撃を受けると、一方的に部隊を失ってしまうのです！

そのため連合軍プレイヤーは直ちに各海岸で部隊の活性化を行います。上陸です。ユタ海岸に上陸したのは米第4師団で、「アクションを使わずに攻撃できる」能力を持っていま

す。すかさず攻撃しましょう。ドイツ軍は第91歩兵師団。戦闘力1です。値が同じなら防御側が勝利するため、連合軍プレイヤーはアクション・カードを出さなければなりません。しかも第1ターンは連合軍の攻撃にマイナス1のペナルティがつきます。「中隊の結束＋3」を使って、3対1にします。なんのと、ドイツ軍プレイヤーは「トーチカ＋2」を出し、3対3になりました。まだまだと、連合軍プレイヤーは「分隊の結束＋1」を出して4対3。ドイツ軍プレイヤーの手札にこれ以上、防御で使えるカードはなく、これにて戦闘終了。使用したアクション・カードは全て捨てられ、ユタ海岸を守っていた第91歩兵も除去されます。

恐らく、この戦闘のやり取りが「ライトニング」の由来ではないでしょうか。一つの要地をめぐって、両軍がアクション・カードをばんばん応酬し合う。そのスピード感とばちばちと弾けるような激しさが、電光（ライトニング）を連想させるというわけです。

ターン・カードには、両プレイヤーが次のターン開始時に持つことができる手札の枚数が記載されています。不要なカードを捨て、手札を6枚まで補充したら、第2ターンが始まります。

ちなみに第2ターン、ドイツ軍はゴールド海岸で第352歩兵師団による攻撃を行います。この師団は手札1枚を捨てることで攻撃力に＋1できる能力を持ちます。連合軍は攻撃時なら＋2できる第7機甲師団。2対1、連合軍は「支援射撃」で＋1（2対2）、ドイツ軍は「重火器」で＋2（4対2）……連合軍万事休すで第7機甲師団は除去。その後の連合軍ターン、非活性状態のデッキから部隊を活性化させようとすると、ドイツ軍プレイヤーが「機雷」カードを出してキャンセルさせます（オマハまたはジュノー海岸なら部隊が壊滅するところでした）。

などなど、アクション・カードには戦闘支援以外の役割をするカードもあり、ゲーム展開が単調にならない工夫がされています。

毎ターンの特別ルールが記載されているターン・カード。

①ドイツ軍第352歩兵師団がゴールド海岸で攻撃!

②連合軍には艦砲射撃の支援があるのだ!!

③重火器（列車砲?）には勝てなかったよ……。

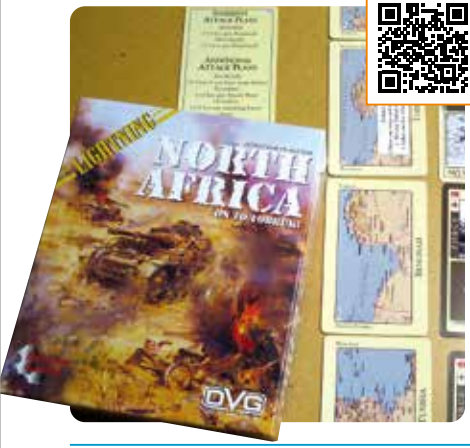
④しかも機雷で部隊が上陸できないなんて!!

現在、入手可能なライトニング・シリーズは『Dデイ』『北アフリカ』『ポーランド』の3作です。

『Dデイ』は説明した通りのゲーム・システムで、3作の中で最もシンプル。残り2作は戦場の特性に合わせてルールがアップデートされています。

『Dデイ』では5つの海岸が独立していましたが、『北アフリカ』では6つのエリアが東西に並んでいます。枢軸軍は西から東へ攻めていってカイロを占領すれば勝利。そのため、ボードゲームのように部隊が移動していくのが特徴。同じエリアに敵がいると戦闘が発生し、部隊と支援カード用いて戦闘を解決します。

北アフリカ戦らしく、本作では「補給」の概念が取り入れられており、後方に敵を放置したまま前進すると、部隊がダメージを受けてしまいます。もうひとつの特徴は「トブルク」で、ここを支配していれば毎ターン引ける手札が1枚増えます。防御上の特典も大きく、攻撃側は損害必至となります。



最後に発売された『ポーランド』が最もルールが複雑。さすがに1939年の戦いなので、ドイツ軍とポーランド軍が陣取りをするわけにはいきません。そこで両軍に異なる目標が設定されており、先に10点を獲得したプレイヤーが勝利します。ドイツ軍のそれは地理的目標（ポーランドの都市）で、1ないし4点（ワルシャワ）の価値がある都市を目標に選び、合計10点になるよう攻略していきます。ポーランド軍の目標は北部、中央、南部で地帯作戦に成功することで、この3つ全てに成功すると10点になります。

前2作と異なり、目標攻撃に地理的な制約がない代わりに、部隊ごとに活性化するのに必要な補給ポイントが決められており、攻勢、防御に計画性が求められるようになっています。ドイツ軍は強力ですが攻撃に忙しく、隙ができるとポーランド軍が反撃してきます。その反撃が3回成功すればポーランド軍は勝利できるので、たいへんスリリング。後発なだけにゲームの完成度も高まっています。

『ポーランド』を最後に続編は出ていませんが、汎用性の高いシステムなので、日本の戦国時代をテーマにした『ライトニング：戦国大名』など、サード・パーティによるバリエーション展開に期待したいところです。

新作ゲーム紹介
2019年4-6月

上記の期間に「小さなウォーゲーム屋」に新入荷された海外の商品を紹介しています（厳密にはこの期間に日本語ルールブックが完成した商品になります）。

なお、当店にとって新入荷であっても、既発売商品が含まれていることにご留意ください。

QRコードは、ショップの商品ページへのリンクになります。QRコードを読み取れるアプリをご利用ください。またショップの使い方については22-23ページを参照してください。

各ゲームの情報は、BoardGameGeekに記載されている内容に基づいています。

2019年5-7月の売れ筋ランキング（個数ベース）

順位	タイトル	メーカー
1	BANZAIまがじんEX第2号	ボンサイ・ゲームズ
2	BANZAIまがじんEX第1号	ボンサイ・ゲームズ
3	The Dragon that Engulfed the Sun	Decision Games Modern War #42
4	格闘級！航空母艦の戦い	ジブセイル・ゲームズ
5	Night Drop 2: Pegasus Bridge	Battles Magazine #12
6	Cruise of the Graf Spee	Decision Games World at War #66
7	ARMIR, Operacija Malyj Saturn	Acies Edizioni Para Bellum
8	Moscow	Decision Games Strategy & Tactics #317
9	Rifles in the Pacific	Tiny Battle Publishing
10	The Battle of Changsha	Decision Games World at War #67

名作『レニングラード』でタイフーン作戦を

かつて日本でも入門用ゲームの一つとして販売された『レニングラード』（79年）。同じゲーム・システムを使って40年後にタイフーン作戦を扱う『モスクワ』がリリースされました。

入門ゲームに選ばれただけにルールはそれほど複雑ではありませんが、ユニットにはステップあり、オーバーランあり、ソ連軍ユニットはアントライドと、考えることは少なくありません。

タイフーン作戦をテーマにしたゲームは勝利条件の設定が難しいところですが、本作はモスクワを占領できればドイツ軍のサドンデス勝利、と潔いものとなっております。それができなければ得点で判定し、31点以上獲得すればドイツ軍は勝利しますが、得点源は最終ターンにモスクワに隣接しているか否かだけ。1ヘクス隣接しているごとに30点を得ます。自軍に損害が出ればそこから失点するので、結局モスクワを目指すことになるわけです。

ゲーム展開は実にヒストリカル。序盤、ドイツ軍はオーバーランを駆使して前線のソ連軍ユニットを大量に包囲、補給切れにして撃破していきます（戦闘比2シフト修整）。しかし泥濘で足を取られ、その間にソ連軍は戦線を整理。地表が凍結したら進撃を再開、モスクワに向けて猛ダッシュをかけますが、さて……。

もちろんモスクワに接敵されないよう、ソ連軍は猛反攻を行うでしょう。

『レニングラード』でこの世界に足を踏み入れた人にも、PGGの再版が待てない人にも（そう、本作は『パンツァー・グルッペ・グデリアン』のシステムを踏襲しているのです）、『モスクワ』はおすすめなのです。

Moscow（2019）
ゲーム・デザイン: Eric R. Harvey
発行: Decision Games
コンポーネント: カウンターシート1枚（15mm角）、A1判マップ1枚

Photo: TROOPERS（http://blog.livedoor.jp/a1kmt/

『ゲーベン』の次は『グラーフ・シュペー』

日本版も発売された『ゲーベン1914』（14年）をプレイして、「絶対同じシステムでポケット戦艦ものが出る」と思った人も少なくなかったのでは？ 実際には同作をデザインしたミランダ氏は『皇帝陛下最後の襲撃艦』（OSS：18年、詳しくはBANZAIまがじんEX第1号参照）をデザインし、いろんな意味で我々の期待を裏切りましたが、エリック・ハーヴェイ氏がやってくれました。

『クルーズ・オブ・ザ・グラーフ・シュペー』は、『ゲーベン』と同じシステムを採用。プレイヤーは通商破壊艦の艦長となり、〈シュペー〉を指揮して任務の達成を目指します。艦にはリーダーシップ、主砲、副砲、魚雷、船体、機関燃料、弾薬などのパラメーターが用意されており、例えば水上戦を行えば弾薬や魚雷を消費し、イギリス艦隊をまくために最大戦速を使えば燃料を使い、損害を受ければ船体や機関、主砲が破壊される……といった細かな状態を再現できるようになっています。またダミー煙室やレンジ・ファインダー、予備の乗員を乗せて艦を「強化」することも可能です。

巡洋艦には砲力で勝ち、戦艦には速力を活かして逃げる、というポケット戦艦の特性を利用して通商破壊戦を展開すべきなのですが、イギリス艦隊はなかなか強力ですし、港湾を襲撃するなど無体な命令が出されたりして、思うような航海ができないことも。全ての任務達成を目指すキャンペーンは、かなり辛い航海を強いられることになります。

〈シュペー〉とともに〈ドイッチュラント〉も出撃する仮想シナリオもあり、二人で協力プレイを行うことも可能です。

Cruise of the Graf Spee (2019)
ゲーム・デザイン: Eric R. Harvey
発行: Decision Games
コンポーネント: カウンターシート1枚（15mm角）、A1判マップ1枚

誌面には〈シュペー〉に関する詳細な記事。他に1939年のルヴォフの戦いやエルゼンボルン尾根の戦いに関する記事も掲載されている。

英海軍ユニットは6つの数字で表される。空母艦載機は別ユニットになっている。

安定のレッドラ・システム『第6艦隊』

「レッドラ」とは『レッド・ドラゴン・ライジング（RDR）』（08年）のこと。「米中もし戦わば」をテーマとしたRDRでは、要素が多く、ルールが煩雑になりがちな陸海空の立体作戦を、原則として「1手番に1作戦を行い、それを両プレイヤーが交互に繰り返していく」というシンプリフィケーションが行われています。

『第6艦隊』のゲーム・システムは、ベースはRDRですが多少の変更が加えられています。例えば空母。RDRでは艦載機の能力は空母のレーティングに含まれていましたが、『第6艦隊』では対潜ヘリコプターを除いて別ユニットになっています。これにより艦載機運用の妙だけではなく、70年代と80年代の艦載機の違い、戦闘機／攻撃機の役割分担から多用途機運用というドクトリンの変化を楽しめるようになりました。

年代別シナリオが用意されています。

Sixth Fleet（2019）
ゲーム・デザイン: Joseph Miranda
発行: Decision Games
コンポーネント: カウンターシート1枚（15mm角）、A1判マップ1枚

70-80年代の懐かしい艦船や航空機がユニットになっている。トルコ海軍のBC（巡洋戦艦）はもしかして……（選択ルールで登場します）。

中国の神話では、龍は太陽を飲み込むものなのです

第二次朝鮮戦争が突然勃発、虚を突かれた米国を尻目に中国が素早く介入し、朝鮮半島全体を支配することに成功。これは米国の影響力をアジアから完全に排除する千載一遇の好機と、日本本土への侵攻を企てた……。

という設定で始まるのが本作、『ザ・ドラゴン・ザット・エンガルフド・ザ・サン』。シリーズ・ルールとして開発されたようで、同じシステムで別の戦場がそのうちリリースされるかもしれません。RDRとは別の意味で軽いシステムです。

マップは、北は函館から南は鹿児島まで（沖縄はオミットされています）。中国軍は文字通りどこからでも上陸できますが、遠いほど迎撃のリスクが高まります。果たして米第七艦隊の救援が来るまで自衛隊は持ちこたえることができるでしょうか？　EX第3号で詳しく解説いたします。

The Dragon that Engulfed the Sun（2019）
ゲーム・デザイン: Eric R. Harvey
発行: Decision Games
コンポーネント: カウンターシート1枚（15mm角）、A1判マップ1枚

中国軍のHGV（極超音速滑空機）により海上自衛隊の護衛群が壊滅。その直後に中国軍が佐世保に上陸してくる!

Photo: TROOPERS（http://blog.livedoor.jp/a1kmt/

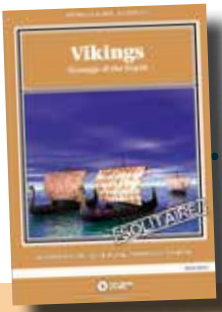
自分だけのサガを残そう『ヴァイキング』

本作は系譜とすれば「コマンドー」シリーズの作品に該当するソリティア・ゲームで、プレイヤーは1回のミッションを行う、または連続してミッションに挑戦する「キャンペーン」をプレイする、のいずれかを楽しむことができます。後者のほうが楽しそうなのは言うまでもありません。

ヴァイキングで挑むのはミッションではなくサガ。本作もシリーズ他の作品同様、4種類のサガが用意されています。

ヴァイキングというと「海賊」のイメージが強いですが、8～11世紀のはじめにかけて、マップのような範囲で略奪や侵略、あるいは植民や交易を行っています。西洋史に及ぼした影響に思いを馳せながらプレイすると、本作も一層味わい深いものになるでしょう。

本作に関する詳しい紹介はEX第2号に掲載されていますので、ご参照ください。



Vikings: Scourge of the North（2018）
ゲーム・デザイン: Christopher Cummins, Joseph Miranda
発行: Decision Games
コンポーネント: カウンター40個（12.5mm角）、A3判マップ1枚、カード18枚

アニメ『ヴィンランド・サガ』の放映も始まったことですし（!?）ヴァイキング生活に挑戦してみよう!（かなりハードです）

クバン橋頭堡上空の戦い『レッド・イーグルス』

『レッド・イーグルス』は「エアウォー・シリーズ」の最新作。ゲームはターンを繰り返すことで進行し、1回のターンは複数回の「アワー」で構成されます。両軍はそのアワー中に自軍航空機ユニットの移動と戦闘を行います。離陸してすぐ着陸しなければならない足の短い機体を除けば、最終アワーが終わるまでに着陸しなければなりません。移動力と目標までの距離を勘案して、いかに航空部隊を運用するかが重要です。

肝はコマンド・コントロール（C2）とイベント・カード。このシリーズではC2の優位性を（1）スタック制限の上限と（2）毎ターン引けるイベント・カードの枚数で表しています。実にシンプル。それでいて効果的に両軍の作戦～戦術の違いを表現しています。

クバン橋頭堡の戦いはドイツ軍の勝利に終わりましたが、さてゲームでは？

Red Eagles Air War over the Kuban Peninsula, 1943（2018）
ゲーム・デザイン: Joseph Miranda
発行: Decision Games
コンポーネント: カウンター40個（12.5mm角）、A3判マップ1枚、カード18枚

ソ連軍にはレンドリースされたハリケーンやスピットファイアも登場。ドイツ空軍と激しい戦いを繰り広げる。

Photo: BoardGameGeek

イスラエル対その他大勢！ 黙示録戦争の行方は

アメリカが孤立主義をさらに進め、イスラエルが後ろ盾をなくしたらどうなるか？ という仮想設定に基づいたのが『レベレーション・ウォー（RW）』、黙示録戦争です。イスラエル対反イスラエル連合（AIC）の戦いで、AICは中国、イラン、ロシア、ヒズボラ、ヨルダン、エジプト、パレスチナのガザ及びヨルダン川西岸地区で構成されます。なお、いつまで経ってもイスラエルを助けるためにアメリカは来てくれません。イスラエルは自力で防衛しなければならないのです。

ゲーム・システムは両軍が移動と戦闘を交互に繰り返すもので、移動を先にするか、戦闘を先にするかのオプションを選べます。

本作の特徴はサイバー戦ルールにあります。IT大国イスラエルは毎ターン4個、AICは3個のダイスを振り、合計が大きいプレイヤーはその差分のサイバー戦ポイント（CWP）を受け取ります。CWPは様々な使い方ができますが、最も強力なのは、敵の移動中に割り込んで自軍ユニットを移動させる、あるいは敵の攻撃中に割り込んで自軍ユニットで攻撃する、です。だいたいダイス1個分のCWPが使用できるので、イスラエル軍は、少ないけれども強力な機械化部隊を柔軟に運用することができます。一方のAICは計画どおりの用兵が困難に。

しかもイスラエル軍には戦闘後前進後にもう1回の攻撃が可能になる「モメンタム攻撃」のルールがあり、数で押すAICにサイバー戦と機動力で立ち向かうことになります。

ユニット数も少なく、短時間でプレイできるので、設定はともかく、シチュエイションと非対称戦を楽しめる作品と言えます。

Revelation War（2019）
ゲーム・デザイン: Ty Bomba
発行: Canvas Temple Publishing
コンポーネント: カウンターシート1枚（15mm角）、A1判マップ1枚

イスラエル軍ユニットが多く見えるが、実際はステップ交換用のサブカウンター。イスラエル軍の強さはユニットと言うより、サイバー戦マーカーにあるのだ！（サイバー戦で主導権が取れないとたいへん!!）

本作、『このシミュゲがすごい！2019年版』に取り上げた人がいるほど魅力があります。ただし勝利条件がイスラエルに厳しすぎるので、勝敗を競うのであればその点の調整が必要になるでしょう。都市1つ取られると敗北というのはさすがに厳しい！

ベテランにやさしいラージ・ユニットで欧州戦争

小さいユニットは扱いにくい！長時間かかるゲームは集中力が続かない！　とお嘆きのベテラン・ゲーマーのために開発されたのが『WW2デラックス』。アメリカは日本よりウォーゲーマーの高齢化が10年ほど進んでいるのです。

その言葉どおり、ユニットは19ミリ角、そのサイズに合わせてヘクスの径も大きくなり、陸海空全ての戦闘で戦闘結果表を共用するなど、プレイのしやすさにこだわっています。言葉通りなら、午後からプレイ開始でその日のうちに決着がつくまで楽しめるはず。

シーケンスは戦略戦、生産を行ってから、枢軸軍ターンと連合軍ターンに進みます。各プレイヤー・ターンは移動フェイズと戦闘フェイズに分かれており、陸海空三軍がそれぞれ移動、戦闘を行います。

本作は欧州戦域だけですが、連結可能な太平洋戦域の開発に期待したいところです。

WW2 Deluxe: The War in Europe（2018）
ゲーム・デザイン: Jon Compton
発行: Canvas Temple Publishing
コンポーネント: カウンターシート1枚（19mm角）、A1判マップ（ソフトとハード1枚ずつ）

短いところで西部戦線は3ヘクス、東部戦線は6ヘクスしかないマップ。それだけに一手一手が重いのだ。

自分で状況を創出する!?

『ブリッツクリーク・イン・ジウエスト』は西方電撃戦をテーマにした作戦級ゲームですが、当時の戦闘序列が用意されているだけで、状況は自分で創り出す必要があります。その方法として用いられているのが作戦カード。両プレイヤーは自軍の作戦プランとドクトリンを、ドイツ軍25枚、連合軍24枚の中から選び、史実でドイツ軍がやったように、相手を出し抜こうとするわけです。その裏をかいて、ドイツ軍がシュリーフェン計画を行うことも、逆にフランス軍がアルデンヌで待ち構えることもできるようになっています。あるいはマジノ線を放棄して機械化部隊を充実してドイツ軍を待ち構えることも。

自分で状況を設定できる、自由度の高そうな1940年の西方戦役ゲーム。本作に関する詳しい記事はEX第2号に掲載されています。

Blitzkrieg in the West: The German Campaign in Western Europe, 1940 (2019)
ゲーム・デザイン: Joseph Miranda
発行: Canvas Temple Publishing
コンポーネント: カウンターシート2枚（15mm角）、A1判マップ1枚、A4判マップ1枚（ともにハード）、カード49枚他

地上支援機の代わりに戦略爆撃を配備、パリに対する恐怖爆撃でフランスにショックを与える……という作戦もとれなくはない。

ポーランド生まれの作戦級ゲーム

現在、当店が取り引きしているポーランドのウォーゲーム・パブリッシャーは2社ありまして、その1社がTaktyka i Strategia（戦術と戦略）。「B35」と呼ばれる1943～45年の第二次世界大戦の地上戦（中隊～大隊／2000メートル／8～24時間というスケール）を再現する共通システムを用いて90年代にゲームをデザインしていたWojciech Zalewski氏が2000年代に立ち上げたメーカーで、ボックス入りゲームと雑誌を発行しています。

B35システムはその後、発展を続けて現在は実質的に「WB95」（Great Battles 1939-1945）にアップデートされています。

『アルデンヌ1944～45』と『ワルシャワ1944』はともにWB95をエンジンとしています。前者の初版発行は05年、後者は07年ですが、近年コンポーネントを一新して再版されました。

WB95システムはオーソドックスな構成で、航空作戦を行い、先攻の移動、戦闘、戦略移動、補給確認を行い、再び航空作戦を行ってから後攻が移動、戦闘、戦略移動、補給確認を行います。原文に従って「戦略移動」にしていますが、実際は「予備移動」で、自軍移動フェイズに移動せず、自軍戦闘フェイズに戦闘しなかったユニットが、戦略移動フェイズの開始時に敵ZOCにいなければ、移動力マイナス2で移動できるというもの。ただし敵ZOCには進入できません。戦闘後前進が控えめなこのゲームでは、突破にはこの戦略移動が欠かせないことになります。

各プレイヤー・ターン開始時に航空作戦フェイズがあることからもわかるように、航空部隊の

Ardennes 1944-45（2005）
ゲーム・デザイン: Wojciech Zalewski
発行: Taktyka i Strategia
コンポーネント: カウンターシート1枚（15mm角）、A2判マップ2枚

マップは絵画調のグラフィック。斜め上から見ると、まるで立体のよう。作戦級のスケールだとやり過ぎな気もするが、雰囲気抜群!

ユニットは全てフルカラーのイラスト。数値は赤色の枠内が戦闘力で青色の枠内が移動力。砲兵はこの他に防御力を持つ。★があれば、その色によってボーナスがつく。例えば第150旅団のパンターは白い星=防御時にコラム・シフトが生じる。

運用が重視されています。航空戦力はユニットで表されており、各航空ユニットは地上戦の支援、航空攻撃、移動妨害（興味深いことに、このシステムではソ連軍に対してのみ可能）、渡河妨害などの任務を行えます。両軍の航空ユニットが隣接ヘクスに配置されると空中戦が発生し、敗れた側は任務を行えないことになります。そのため両軍が地上戦を支援しようとすると空中戦は必至で、空中戦の結果が地上戦に大きな影響を与えることもあります。

また、戦場の女王「砲兵」の役割にも焦点が当てられています。砲兵は単独で砲撃することも地上戦支援に用いることも可能で、シナリオで許可されている場合は移動前に弾幕射撃を行い、敵戦線を粉砕できます。これにより、弾幕射撃で崩壊した戦線を移動で通過、戦闘によって第2線に穴を開け、戦略移動でさらに突破するという東部戦線の地獄絵図がマップ上に再現されることになります。

戦術的な要素も

戦車ユニットには戦闘修整を示す星印が印刷されており、星1つにつき戦闘比を1シフト修整します（最大で3シフト修整可能）。この星には種類が4つあり、色で区別されます。黒色は普通の戦車で要塞攻撃以外なら使用可能、防御でも有効です。しかし白色の星に無効化されます。その白色の星は対戦車砲（自走を含む）で、原則的に防御時に有効、黒色と黄色の星を無効にします。黄色の星は突撃砲など固定砲の支援戦闘車両を表し、要塞を含む全ての攻撃に使用可能。ただし黒色と白色の星に無効化されます。最強が青色の星で全ての戦闘で使用でき、無効化されることはありません。

WB95でフィーチャーされた航空作戦、砲撃、AFVの役割の違い……これらにデザイナーのこだわりが強く感じられます。

Warsaw 1944（2007）
ゲーム・デザイン: Wojciech Zalewski
発行: Taktyka i Strategia
コンポーネント: カウンターシート1枚（15mm角）、A2判マップ2枚

ワルシャワ周辺。ワルシャワはヴィスワ川で東西に分断されており、ここをソ連軍（ポーランド軍）が渡ることができれば、ワルシャワを解放することも可能だろう。

タイトルにこそ「ワルシャワ」が入っているが、7月27日から始まるキャンペーンであり、ソ連軍プレイヤーは自分の意志でワルシャワ蜂起の支援に駆けつけることが可能だ。

戦意旺盛のためかほとんどのユニットが枠から外れている。ユニットは立つほど分厚い。

夜間空挺作戦を再現『ナイト・ドロップ2』

ノルマンディ上陸作戦前夜に行われた英第6空挺師団によるペガサス橋制圧、及びメルヴィル陣地破壊を目的とした空挺作戦をテーマにした戦術級ゲームです。タイトルに「2」がついておりますが、前作は第82空挺師団の夜間降下を扱っています。前作をプレイしたことがあれば、特別ルールを読むだけで本作をプレイできます。

空挺部隊は最初はスティック（1機の輸送機から降下した全員）を単位とし、分散して降下します。このままでは戦力にならないため、中隊に再編成して戦力化を図ります。この時、司令部中隊が再編成されると、勝利得点ヘクスの価値が英軍プレイヤーに明らかになります（独軍プレイヤーにはわからないまま）。

以上が作戦の第一ステージで、作戦目標が明確になった英軍プレイヤーは、独軍プレイヤーに狙いを悟られることなく、部隊を重要地点に差し向けることになります。

一方の独軍ですが、自軍の手番に自軍ユニットを活性化させるだけではなく、2つある英軍旅団のどちらかのスティックを動かすことができます。これは夜間降下に伴う混乱を表しており、敵の集結を妨害することができます。そのぶん、自軍部隊を活動させられなくなりますが……。

隠匿ルールもあって、一見するとソリティア・プレイに向かないようですが、BGGのコメントを読む限り、ちょっとした工夫で十分ソリティアでも楽しめ、そして何より雰囲気が素晴らしいとのこと。ただし英軍が史実以上の成功を収めるのは厳しいとか。

メーカーから在庫が残っていないと連絡をいただいているので、興味ある方はお早めに！

Night Drop 2: Pegasus Bridge (2018)
ゲーム・デザイン: Laurent Closier
発行: Battles Magazine
コンポーネント: カウンターシート1枚（15mm角）、A1判マップ1枚

ゲームはもちろん誌面にも注目。美麗なレイアウトで紹介している作品を引き立てています!!

あの映画のあのシーンをゲームで再現しようぜ

『タンゴ・ダウン』は映画のクライマックスなどでお馴染みの建物掃討作戦をテーマにした対戦ゲームです。ユニット1個は1人の兵員を表し、建物にこもる側とそれを制圧しようとする側に分かれて戦います。拠点に隠れている反乱分子を一掃しようとする特殊部隊、あるいは罠にかかった特殊部隊が敵の包囲を突破して脱出する、といったシチュエイションが再現されます。10あるシナリオの中にはスーパー・ヒーロー対ヴィランもあり（!!）、本作の柔軟性がうかがえます。

戦闘解決はシンプルで、基本的に2d6して目標までの距離以上が出ればヒット。障害物やスキルなど様々な修整が加算されます。また目標のタフネスによってヒットが軽傷なのか、それとも重傷なのかが決まります。

本作の詳しい紹介はEX第2号に掲載されています。ぜひお読みください。

ユニットは兵士を上から見たイラスト!!　表面は同じレーティングですが、負傷して裏になると、脚にくる人（移動力低下）、上半身にくる人（射撃力低下）にランダムに分かれる。

Tango Down: Man to Man Urban Combat (2019)
ゲーム・デザイン: Greg Porter
発行: Tiny Battle Publishing
コンポーネント: カウンターシート（25mm角）
A3判マップ（両面印刷）

これぞまさに地獄『ゲート・オブ・ヘル』

1863年の夏、ゲティスバーグとヴィックスバーグの戦いの後、陸と海の戦いは南部連合発祥の地サウスカロライナ州チャールストンへと舞台を移しました。ここでの北軍の勝利は南部に、そして世界中に対し、南部連合のこれ以上の抵抗は無益であることを雄弁に物語ることになります。一方で、大西洋と南部沿岸地帯に展開中の北軍のアイアンクラッドに対し、また地上では黒人兵士（元奴隷の自由市民）だけで編成された最初の部隊を含む北軍に対して南部が勝利すれば、「第二の」アメリカ独立戦争の結果として、一つではなく二つの国家が生まれることになります。

本作ではプレイヤーは、南軍ピエール・グスターヴ・トゥータン・ボーリガード将軍、または北軍のダールグレン提督及びクインシー・アダムズ・ギルモア将軍の役割を担います。エリア＝インパルス・システムを用いており、交互に部隊を活性化させて作戦を行います。戦略的にはプレイヤーは兵站・政治支援を表す「軍事支援ポイント（MSP）」を使って部隊の動員や支援を行います。両軍とも様々な部隊や兵器を使用できますが、大事なのは計画とMSPの効率的な運用。地上ユニットの規模は連隊、海上ユニットはアイアンクラッド単位。サムター砦やワグナー砦といった、有名な砲台や砦がマップ上に描かれています。

A Gate of Hell: The Campaign for Charleston, July-September 1863 (2018)
ゲーム・デザイン: Paul Rohrbaugh
発行: Against the Odds
コンポーネント: カウンターシート1枚（12.5mm角）、A1判マップ1枚

モクラの戦い……モクラって!?

1939年9月1日朝。ポーランド軍第84歩兵連隊の正面に、ドイツ軍第4装甲師団の第7偵察大隊が姿を現しました。ドイツ軍部隊の数はそれからなおも増え続け、砲兵と航空機の支援の下、総攻撃が始まりました。

ゲオルク・ハンス・ラインハルト将軍は敵の防衛線を破り、すぐにでもヴァルタ川に到達できると見込んでいました。しかしヴォリンスカ騎兵旅団のユリアン・フィリポーウィッチュ大佐は鉄道線のラインを死守、装甲列車第53「シミャウィ」を投入してドイツ軍に最大限の損害を与えようとしたのです。

本作は小部隊戦闘を再現する「Great Battles of Small Units（GBSU）」シリーズの一作。ダイスの代わりにトランプをランダマイザーとして用いており、主導権に焦点を当てているのが特徴です。『装甲擲弾兵』（エポック）シリーズを彷彿とさせます。『装甲擲弾兵』と同じく毎ターン主導権側だけがユニットをアクティベートできます。アクティベートできるのは1フォーメイションに所属する全ユニットで、異なるフォーメイションに属するユニット（及び砲兵射撃や航空攻撃）も選べますが、後者の場合は判定が必要になります。

他に類を見ない独自のシステムではありますが、BGGの評価は概ね好評（ルールがわかりにくい、との指摘もありますが）。ただし扱っているテーマがテーマだけに、ゲーム・バランスはポーランド軍にとってたいへん辛いものとなっています。史実では40両ものドイツ軍戦車を撃破したそうですが……。なおBGGには両軍指揮官の顔写真入りのトランプがアップロードされています。

Mokra, 1st September 1939 (2014)
ゲーム・デザイン: Adam Niechwiej
発行: Strategemata
コンポーネント: カウンターシート1枚（12.5mm角）、A3判マップ1枚

ユニットは中隊～大隊規模。ポーランド軍には装甲列車も登場!!

ヘクスに印刷されたスートはイベントを処理するために使用。ぱっと見目立つが、プレイ中は気にならない。

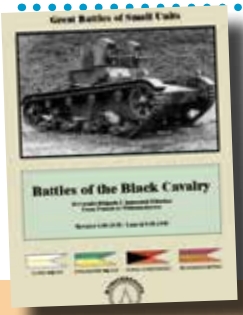
黒騎兵：ジェシュフ&ワンツトの戦い

本作もGBSUシリーズの一作で、ジェシュフの戦いとワンツトの戦いの2つを楽しめます。

ラドミシル・ビエルキを出発した第10騎兵旅団は1939年9月8日正午頃、コルブショバを経由してグウォグフ・マウォポルスキ及びジェシュフ地区に達しました。兵站問題と補給消費が増えたため（道路は避難民で一杯でした）、旅団は深刻な燃料不足に陥っていました。ドイツ軍の攻撃が予想されたことから、旅団はジェシュフとルドナ・ビエルカ及びムルブナの村に陣を敷き、補給を開始。その間、アルフレート・フォン・フービキ率いるドイツ軍第4軽師団が、西と南からジェシュフを目指していました。師団はタルヌフ周辺でポーランド軍第24歩兵師団を潰走させると、9月8日朝、ビスウォク川に橋頭堡を築いてさらに東、サン川を目指すために前進を再開します。こうして午後、ジェシュフと渡河点をめぐる戦いが始まったのです。

フービキは部隊を3つに分け、そのうち追撃隊「ヴィチティル」（第9偵察連隊第1大隊長ヴィチティル中佐）はジェシュフ～ワンツト～マルコバのルートを退却するポーランド軍部隊を追撃してラディムノ付近でサン川に到達。もう1つの追撃隊「イーヴァント」（第10騎兵連隊第1大隊長イーヴァント少佐）は南からワンツトを迂回、同じようにラディムノ付近でサン川に到達。師団の残り（騎兵3個大隊と1個戦車大隊）は追撃隊による戦果を拡大します。正午、「ヴィチティル」はクラスネ村でホワイト・ウーラン最初の遅滞部隊と衝突し、ワンツトの戦いが始まりました。

それぞれ史実／仮想戦2本のシナリオが用意されています。



Battles of Black Cavalry: 10 Cavalry Brigade（2017）
ゲーム・デザイン: Adam Niechwiej
発行: Strategemata
コンポーネント: カウンターシート1枚（12.5mm角）、A3判マップ1枚（両面印刷）

『黒騎兵』のマップは両面印刷でジェシュフとワンツトの戦いを楽しめる。いずれも仮想設定が用意されており、史実シナリオと合わせて全部で4本のシナリオをプレイできる。

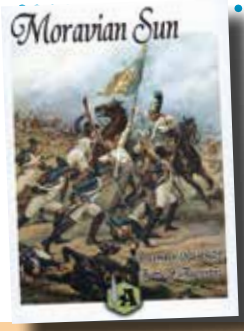
アウステルリッツの戦い『モラヴィアン・サン』

「Vive la France: Empire」システムを用いた会戦ゲームで、シリーズには『マッセナ・アット・ロアノ』（11年）と『ワイズ・ビオネッツ』（14年、トレッビア川の戦い）があります。簡易版ルールを用いた『カルディエロ1796』（17年、『パラベラム』誌第2号）もファミリーに加えていいでしょう。

このシステムの特徴は、フォーメイションごとに命令が与えられ、実行できる作戦が制限されることと、そのフォーメイションの活動順を事前に決めておく必要がある、ということです。必要な時に必要な軍団が動いてくれるとは限らず、敵の予想外の行動に対処できないこともあり得るので、計画は慎重に、そして常に予備を残しておく必要があります。それを逆手に取った大胆な機動もまた有効です。もちろんフォーメイションを司る軍団長、独立行動を取る支隊を指揮する師団長、そして軍を統べる司令官も登場。将軍ユニットは肖像画入りです。

命令には前進、攻撃、防御、行軍と、支隊が行う追撃、偵察、対応防御があり、それぞれできることが決まっています。例えば前進なら敵に接近しなければならず、敵のZOCにいるユニットはそこから離脱できません。攻撃も同様に敵に接近しなければならない上、ZOCにいる敵ユニットに対する攻撃義務が生じます。防御なら1ヘクスしか移動できず、砲撃は可能ですが攻撃はできない、といった具合です。

シナリオ専用ルールとしては、凍結した池に対する砲撃（氷が割れて部隊が水没することも）や霧のルール（砲兵の射程が制限され、部隊がZOCを通過して移動可能になるなど）が用意されています。



Moravian Sun (2019)
ゲーム・デザイン: Enrico Acerbi
発行: Acies
コンポーネント: カウンターシート4枚（15 mm角と12.5 mm角）、A1判マップ1枚

プラッツェン高地からコベルニッツ村を見下ろしたところ。史実同様、高地をめぐる激戦が起こるか。

東部戦線のイタリア軍、奮戦す!!

タイトルのARMIRとはロシア戦線のイタリア軍のこと。本作は1942年12月に行われたソ連軍によるイタリア第8軍に対する攻勢「リトル・サターン作戦」をテーマにしています。ユニットの規模は連隊ないし師団で、スケールは1ヘクス＝10キロ、1ターン＝2日間。

特筆したいルールが2つありまして、まずは主導権。ソ連軍プレイヤーは任意で主導権を取ることができ、取れば先攻になります。主導権を取るためには攻勢ポイントが必要となり、その攻勢ポイントはマップ上の都市や町を支配することで得られます。それまで後攻だったのが、支配地域を増やすことで先攻に転換できる機会を得る＝ダブル・ムーブが可能になるので枢軸軍プレイヤーは気が抜けません。ソ連軍は自軍戦闘フェイズの後に機械化移動フェイズがあり（即ち突破に生かせる）、枢軸軍はソ連軍の移動フェイズの後、戦闘を解決する前にある（即ち、機動防御を行える）のも両軍の差を表しています。

もう1つが勝利条件。ソ連軍プレイヤーは4個ある目標マーカーのうち2個か3個を選んで3点取らなければなりません。各目標マーカーからは1または2点を得られますが、達成できなければペナルティが発生します。その勝利条件は「チル川」「飛行場」「ARMIRの撃破」「ドネツ川への突破」と性質が異なるもの。枢軸軍プレイヤーに狙いを悟られないよう、自分で大局を組み立てていく面白さ（辛さ）があります。

一方のイタリア軍も善戦するものの、砲撃や自動車化移動をするたびに補給ポイントを消費し、次第に摩耗していきます。両軍ともに苦しい、実に東部戦線らしいゲームなのです。

ARMIR. Operacija Malyj Saturn (2019)
ゲーム・デザイン: Piergennaro Federico
発行: Acies
コンポーネント: カウンターシート1枚（12.5mm角）、A2判マップ1枚

誌面（イタリア語）の巻頭を飾るのはなぜか『The African Campaign』（Compass Games）。もちろん付録ゲームのヒストリカル・ノートも用意されている。

チャートは片面は英語、もう片面はイタリア語で表記されている（もちろん日本語ルールブックに日本語のチャートが用意されている）。

日本語ルールが完成していない時は?

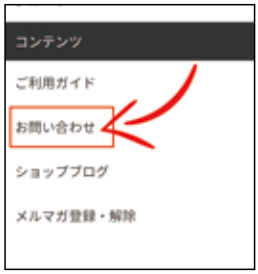
入荷したばかりの商品など、ご購入時に日本語ルールが完成していない場合があります。その場合は日本語ルールが完成次第、【[Petit Wargame Shop] 日本語ルール完成のお知らせ】という件名で、リンク先のアドレスを記載したメールをお送りしています。

欲しい商品が売り切れの時は?

①お問い合わせをクリックして、欲しいゲームのタイトルをご連絡ください。追ってリクエストの受付が完了したことをメールにてご連絡いたします。

【パソコンの場合】

【スマホの場合】



②商品が入荷次第、メールにてご連絡いたします。その際、パスワードを知っているお客様だけが購入できるアドレスをお送りします。

③取り置きの期間は入荷後１週間程度です。１週間を過ぎますとパスワードが解除され、どなたでも購入可能となります。

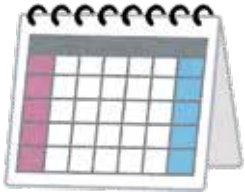
ご注意: メーカーにもよりますが、お取り寄せには時間がかかります。あらかじめご了承ください。Decision Games、Compass Games、Revolution Gamesは比較的早く、Tiny Battle PublishingとOne Small Step Gamesは少しお時間をいただいております。

PETIT WARGAME SHOP

小さなウォーゲーム屋からのお知らせ

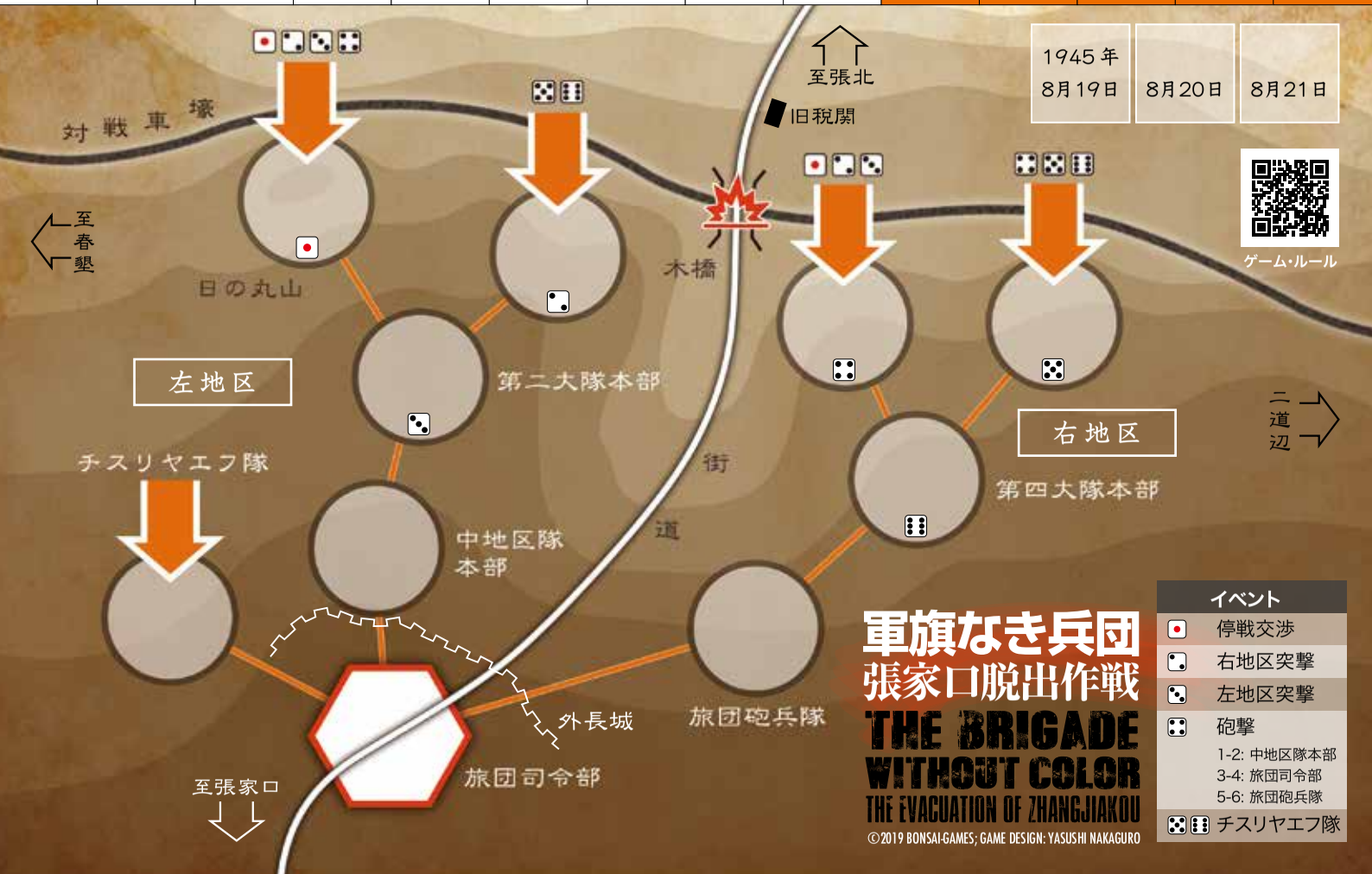
「小さなウォーゲーム屋」は歴史ゲーム専門のオンライン・ショップです。
アメリカ、フランス、ドイツ、イタリア、ポーランド、台湾、中国から
マガジン・ゲームを中心にユニークな作品を取りそろえています。

商品発送の時期は？



土曜日・日曜日・祝日はお休みです。
原則として午前９時の時点でご入金を確認しているご注文をその日のうちに発送させていただきます。
発送方法はレターパック（ライトまたはプラス）、ゆうパックをお選びいただけます。

日本語ルールの受け取り方法は？

商品出荷時に【[Petit Wargame Shop] 商品出荷のご案内】という件名でメールをお送りしています。その中に日本語ルールをダウンロードできるアドレスが記載されています。
Googleドライブからダウンロードしていただけます（Googleのアカウントをお持ちでなくてもご利用いただけます）。

増田	二木	畑	西野	佐野	久保	宮崎	大野	九〇式野砲	BARRAGE	ASSAULT	ASSAULT	EVENT	EVENT
I 独混二旅団	I 独混二旅団	I 独混二旅団	I 独混二旅団	I 独混二旅団	I 独混二旅団	I 独混二旅団	I 独混八旅団	I 独混二旅団	III 3	X R 27	X L 27		
2-1	2-1	2-1	1-3	2-1	2-1	2-1	1-1	+1