Banzai Magazine

FREE MAGAZINE FOR WARGAMERS

New Games of Summer 2019

2019年7-10月入荷の
海外製ウォーゲーム

7

REINFORCEMENTS

新作ゲーム紹介: 2019年7-10月に販売を開始した世界のウォーゲームを中心に紹介しています。

※6角形内の数字はBoardGameGeekにおける得点、括弧内は投票数です(2019年10月現在)。
※二次元バーコードのリンク先は「小さなウォーゲーム屋」の商品ページです。

ブレネマンが再び挑んだ「アーヘンの戦い」

『Crossing the Line（CtL）』はアーヘンの戦いをテーマにした作戦級ゲームで、デザイナーのディルク・ブレネマンは1995年に同じテーマの『Piercing the Reich』を発表しています。良く言えば本格的、悪く言えば少々面倒だった前作に比べ、CtLは現代風な「インタラクティブ」なゲーム感に重きを置いています。

両軍は交互にフォーメイション（軍団）を1個ずつ活性化させ、所属するユニットの作戦を行います。この時、敵軍ユニットの支配地域（ZOC）に進入するとリアクションを引き起こし、計画していた移動ができなくなることもあります。また、フォーメイションを活性化すると疲労が蓄積するため、部隊のローテーションを考える必要があるでしょう――フォーメイションごとの疲労蓄積問題は、最近Tiny Battle Publishing（TBP）から出版されている太平洋戦争関連のゲームでもフィーチャーされています（詳細は後述）。

交互活性化とリアクションによって作戦的な面白さを担保しつつ、こだわるところにはこだわっています。例えば戦闘に装甲部隊が絡むと、戦車値と対戦車値によるダイスの目修整が発生し、高オッズにもかかわらず、少数の重戦車のために攻撃が頓挫させられることも。また、勝利条件はゲームの進展に伴って明らかになっていくという工夫がなされており、包囲戦というテーマにもかかわらず、ゲーム展開が硬直することはありません。シナリオは全部で4本。

8.7 (35)

Crossing the Line: Aachen 1944
ゲーム・デザイン: Dirk Blennemann
グラフィック: Patrick Gebhardt
発行: Furor Teutonicus Games（2019）
コンポーネント: マップ1枚、ラージ・サイズ・カウンター300個以上、プレイヤー補助カード4枚他

意外になかったフォリオDデイ

ノルマンディ上陸75周年に合わせたのか、Fire & Movement（F&M）システムのDデイがリリースされました。ただし小売店には一度のみの販売で、後はメーカーのサイトから直接購入していただくことになります。

オマハ、ユタ、ゴールドとジュノー、ソードの4商品が発売されましたが、アメリカ軍、イギリス軍の上陸海岸のマップは共通しているので、それならいっそ全部まとめてボックスにしてくれたほうが……と思わないでもありません。なお、フォリオ単体でも、アメリカ軍またはイギリス軍の海岸だけでも、4作全てを連結してプレイすることも可能です。

地味にアップデートを続けてきたF&Mシステムが用いられています。専用ルールとしてはドイツ軍の海岸要塞、連合軍の艦砲射撃や空挺作戦などが用意されており、またシリーズとしては珍しく補給ルールもあり、連合軍は補給線を引けなければユニットがステップ・ロスするという厳しさ。慎重な突破が求められることになります。

今の時点でノルマンディ上陸作戦最新作となるフォリオDデイ・シリーズ、次号で詳しく紹介する予定です。

7.3 (6)

D-Day Omaha Beach: Beach to Bocage

ゲーム・デザイン: Eric R. Harvey
グラフィック: Nadir Elfarra, Joe Youst
発行: Decision Games（2019）
コンポーネント: マップ1枚、カウンター 100個
※『Utah』『Sword』『Gold and Juno』と連結可能

往年の名作『コブラ』再版

ということで、こちらも恐らく75周年に合わせて再版されました。もともとはコブラ作戦だけを扱うゲームでしたが（77年）、TSRで再版された際に上陸作戦ルールが追加され（88年）、後にDecision GamesがS&T誌の付録としてリメイクし（08年）、コマンドマガジンでもライセンスされました（12年）。さらにボックス版のルールはS&T誌版のルールを整理したものとなっており、より洗練されています。

移動、戦闘の後、機械化移動フェイズを行うシーケンス。機械化部隊は移動中にオーバーランを行え、同一師団効果によって戦闘力が2倍になる……というゲーム・システムは今でも（プレイ時間を気にしなければ）緊張感を持って楽しむことができます。美しいマップにユニットを並べ、史実の展開をなぞってみたり、独自の作戦を研究するのも悪くありません。

7.0 (93)

COBRA: The Normandy Campaign

ゲーム・デザイン: Joe Youst
グラフィック: Nicolás Eskubi
発行: Decision Games（2008）
コンポーネント: マップ2枚、カウンター 280個以上、キャンペーン・ブック他

エラン重視のゲーム・システム

本作は1914年の西部戦線を扱っており、ゲームのエンジンは移動と戦闘を繰り返すシンプルなもの。ただしモラルを重視することで、両軍が攻勢を行い、そして頓挫した当時の状況をうまく再現しています。

全てのユニットは3段階のモラルを持ち、「エラン」なら攻撃も防御も1シフト有利、「疲労」なら逆に1シフト不利になり、移動力も低下します。休息すれば疲労から回復できますが、モメンタムを失わないため攻撃を継続しなければならないこともあるでしょう。そこにフレッシュな敵が現れると……史実のようにマルヌの奇跡が起こるかもしれません。エラン対疲労なら、2シフトも修整がつくのですから!!

両軍の攻勢を義務づける勝利条件が設定されており、ドイツ軍はパリに近づかなければならず、フランス軍は事前計画に従ってドイツ国内を攻撃しなければなりません。それを満たした上で両軍はどのように得点するのか。選択肢が幅広いために、両軍とも自由に作戦を立てられるのが魅力です。

7.2 (9)

Schlieffen's War
ゲーム・デザイン: Ty Bomba
グラフィック: Lise Patterson, Joe Youst
発行: Decision Games（2019）
コンポーネント: マップ1枚、カウンター 176個
※Strategy & Tactics #319

『東方黙示録』に続く世界

Against the Odds（AtO）第48号の付録ゲーム『Apocalypse in the East』（18年）は第3代カリフのウスマーン・イブン・アッファーンの時代を扱っていますが、本作はその後、7世紀後半から8世紀前半のビザンツ（後期ローマ）帝国を舞台としたソリティア・ゲームです。プレイヤーはバシレウス（皇帝）として、四方八方から攻め込んでくるエジプト、シリア、モスールのイスラム勢力、ハザール・カガン、ブルガリア王国、スラブ民族、ランバルド王国からコンスタンティノープルを守り、勢力範囲の保持・拡大を目指します。

ゲーム・シーケンスはランダム・イベントと蛮族の活性化を行い、その後でプレイヤーが財政、軍の移動、戦闘を行うというもの。ランダム・イベントのヴァリエーションが多いため、プレイするたびに展開ががらりと変化。バシレウス自身の国政、宗教、人気、軍事といった能力がゲームに大きな影響を与えるため、適切なリソース管理が重要になります。そのため「タワー・ディフェンスのようなゲーム」という声もちらほら。

7.7 (15)

Constantinople
ゲーム・デザイン: Joseph Miranda
グラフィック: Nadir Elfarra, Eric R. Harvey
発行: Decision Games（2019）
コンポーネント: マップ1枚、カウンター 176個
※Strategy & Tactics #318

スイスが新たなアルデンヌ!?

1940年の西部戦線をゲーム化するのに困るのはアルデンヌの扱い。奇襲を不可避とするのか、それとも選択肢の1つとするのか。Canvas Temple Publishingの『Blitzkrieg in the West』は後者とし、当時起こり得た事態をプレイヤーに選択させました。ボンサイ・ゲームズの『ライズ・オブ・ブリッツクリーク』も、勝利条件にヴァリエーションを持たせることでアルデンヌが絶対の抜け道ではなくなっています。

本作では、ドイツ軍は複数ある得点源を選んで勝利を目指すことになり、アルデンヌを抜ける必要はありません（抜けるとなれば特別ルールが適用されます）。むしろスイス。マップにはスイス北部が含まれており、ドイツ軍プレイヤーは気軽に侵攻できるようになっています――しかも、半分の確率でスイス軍は要塞持久戦略を採り、ユニットがマップから取り除かれます。

なお、同じシステムで1939年にポーランドとの約束を守ってフランス軍が攻め込むゲームもプレイ可能です。

7.3 (11)

France 1940: Strange Victory – Strange Defeat
ゲーム・デザイン: Ty Bomba
グラフィック: Nadir Elfarra, Joe Youst
発行: Decision Games（2019）
コンポーネント: マップ1枚、カウンター 226個
※World at War #68

第二次・第三次長沙作戦

表紙には「Second」と入っていますが、第二次長沙の戦い＝第一次長沙作戦だけではありません。シナリオには第三次長沙の戦い＝第二次長沙作戦も含まれています。

チット＝プル・システムをエンジンに据えており、チットを引いてフォーメイションを活性化します。活性化したフォーメイションは、砲爆撃、移動、戦闘を行い、全てのフォーメイション・チットが引かれたらターン終了フェイズに移行して補給判定を行います。ここで判定された補給状態は次のターンの終了フェイズまで持続し、補給切れだと攻撃力、防御力、移動力が半減するので要注意。ユニークなのは、チットを引かれなかったフォーメイションに属するユニットでも「非活動ユニット」として移動が認められること。EZOCには進入できないものの前進あるいは退却可能なので、国府軍はどんどん退却していくし、（戦線がなければ）日本軍はずいずい前進していく。日中戦争特有の現象がマップ上で再現されることになります。

8.0 (10)

The Battle of Changsha
ゲーム・デザイン: Bill Xuan
グラフィック: Joe Youst
発行: Decision Games（2019）
コンポーネント: マップ1枚、カウンター・シート1枚
※World at War #67

70-80年代の湾岸戦争

イラン・アメリカ大使館人質事件（79年）の後、アメリカ軍がイランに軍事介入したら？　という仮想設定のウォーゲームです。また、ペルシア湾の油田地帯をアメリカ主導のNATO軍が制圧しようとするシナリオも用意されています。ただしゲームが扱っているのは全面的な戦争に突入する前、空輸によって兵站を支えられる期間であり、アメリカ軍の地上作戦は限定的。空挺旅団や海兵旅団が主力となります。

西側の軍事作戦はそのほとんどが空輸に支えられることになるため、何より飛行場の奪取が大事で、そこを拠点に重要地点の支配を目指すことになります。対するアラブ軍は従来型の戦闘を行います。航空作戦も重視されており、飛行場を占領するまでは、アメリカ軍は空母艦載機（もちろんF14も現役です）に頼ることになります。イラン側にも最強の空戦力を持つF14があるので、トムキャット同士の空中戦が発生するかも。

シナリオは全部で4本。イランvsアラブ連合のシナリオも含まれています。

7.7 (3)

Desert One War

ゲーム・デザイン: Joseph Miranda
グラフィック: Joe Youst
発行: Decision Games（2019）
コンポーネント: マップ1枚、カウンター 228個
※Modern War #44

イスラム武装勢力との戦い

CounterFact誌でリビア内戦に有志連合が介入する仮想戦をテーマにした『Islamic State: Lybia War』がありましたが、現実のリビア内戦により大量の武器がマリ北部（アザワド）に流入、2012年年1月にアザワド解放民族運動がマリの中央政府に対して蜂起を起こしました。その後、マリ国内で軍事クーデターが発生し、イスラム原理主義者の流入もあって国内は大混乱。2013年1月、マリのディオンクンダ・トラオレ暫定大統領の要請に応じ、オランド大統領はフランス軍の派兵を決めました。

ゲーム・システムはコマンド・コントロール・ポイント（C2P）を使って両軍が交互に作戦を行うというもの。地上作戦、航空作戦の他、C2Pは部隊の動員や回復などにも用いられ、また軍事的成功によってC2Pを獲得できます。

史実同様、フランス正規軍は反政府勢力に対して強力なので、イスラム勢力は連合軍の本格介入前にできるだけ多くの重要地点を支配する必要があります。

7.3 (6)

Operation Serval

ゲーム・デザイン: Joseph Miranda
グラフィック: Nadir Elfarra, Joe Youst
発行: Decision Games（2019）
コンポーネント: マップ1枚、カウンター 176個
※Moder War #43

ワルシャワ蜂起75周年

ウォーゲームの文法で語るのは困難と思われるテーマ「ワルシャワ蜂起」がポーランドのメーカーであるTaktyka i Strategiaからリリースされました（詳細記事はBANZAIまがじんEX第3号を参照してください）。エリア＝インパルス・システムを採用しておりますが、非正規軍が正規軍に正面から挑むので、歴史的シナリオは75年前にワルシャワで何を起こったのかを学ぶのが目的となります。ゲーム的には様々なヴァリアントが用意されており、ポーランド国内軍の連携がうまくいっていれば？　あるいはポーランド独立空挺旅団が降下していたら？　というwhat ifを試みることができます。

両軍にイベント・カードが用意されており、ポーランドに同情的なハンガリー軍が物資を横流ししたり、ドイツ軍の素性怪しい部隊が、軍事行動を取れなくなったり（市民に対する略奪や暴行に明け暮れるため）、ポーランド国内軍が鹵獲したドイツ軍装甲車両を活用したり、歴史的な出来事が再現されます。

Uprising 44

-
[-]

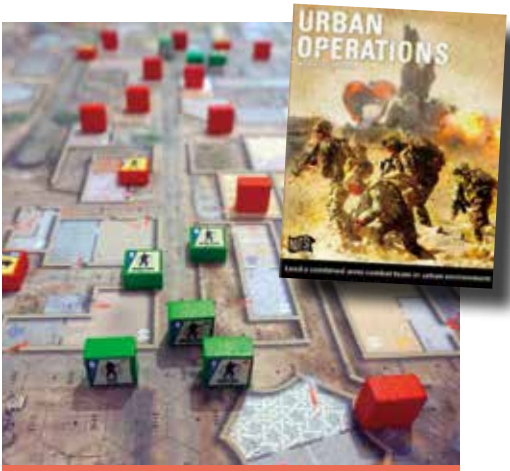
ゲーム・デザイン: Marcin Paetz, Wojciech Zalewski　**グラフィック:** Piotr Prominski, Wojciech Zalewski
発行: Taktyka i Strategia（2019）
コンポーネント: マップ2枚、カウンター・シート1枚、カード

プロ向けウォーゲーム

近・現代における市街戦をテーマにしたゲームですが、我々ウォーゲーマーが慣れ親しんできたのと違うアプローチでのシミュレーション。兵器個々の性能がどう、というのではなく、市街戦においてその兵器がどのように運用されるのか、また都市環境においてどのような影響をもたらすのか（もたらされるのか）に焦点が当てられているので、最初は戸惑うかも。詳しくはEX第3号に掲載された中村氏のレビューを参照。

第三次世界大戦シナリオ（もちろん仮想戦。戦場はフルダ）の他、ファルージャ（04年、アメリカ軍）、コルウェジ（79年、フランス傭兵部隊）、グロズヌイ（99年、ロシア軍）、バスラ（03年、イギリス軍）のヒストリカル・シナリオが用意されており、フルダとファルージャはキャンペー・シナリオとしてプレイできます。

Nuts! Publishingで最も売れたウォーゲームだそうで、それも納得の充実した内容です。



Urban Operations

7.3
(86)

ゲーム・デザイン: Sébastien de Peyret
グラフィック: Thomas Pouchin
発行: Nuts! Publishing（2017）
コンポーネント: キャンペーン・ブック、シナリオ・カード、ブロック156個、カウンター・シート2枚、カード144枚他

軍ユニットは三角形と珍しい。右はテンプレート。軍ユニットに対応しており、歩兵や騎兵、複葉機といった兵科を表すユニットを置いて軍を編成する。

プリント&プレイからの大出世

第一次世界大戦における西部戦線キャンペーンの本作、2009年の「Golden Geek Best Print & Play Board Game」にノミネートされており、レーティングしたユーザー数（165）からもわかるように多くの支持を集めています。Nits! Publishingの豪華コンポーネントを目の当たりにすると、プリント＆プレイで駒やカード、軍テンプレートを用意するのは困難では……といらぬ心配をしてしまいます。

ゲームのエンジンはカード・ドリブンで、マップはエリア式。ユニークなのは作戦単位を「軍」にしており、軍テンプレートを使って自分で軍の編成を行うこと。軍は歩兵や突撃兵、騎兵、砲兵、攻城砲、空軍を配下に置くことができ、国籍によって軍編成に縛りがあります。何もユニットを配置しない空の軍も編成できますが、軍ユニットの除去は失点につながるため、ダミーとしていい加減な運用をすることはできません。

日本語ルールブックで32ページのボリュームですが、基本的なプレイはシンプルであり（何と言ってもカード・ドリブンなので）、史実同様、両軍とも塹壕でにらみ合って何もしない（できない）時期も続くことがあり、「プレイの重さ」はそれほどでもありません。またシナリオも開始年ごとに用意され（プラン1919もあり）、歴史的ヴァリアントも楽しめます。既に東部戦線版も存在するようなので、そちらもNuts!に頑張って商品化していただきたいものです。

7.6 (165)

To the Last Man!
ゲーム・デザイン: Tim Taylor
グラフィック: Christophe Sancy, Arnauld Della Siega　**発行:** Nuts! Publishing（2009）
コンポーネント: マップ1枚、カウンター・シート4枚、プレイヤー補助カード5枚、カード55枚

フランス革命から始まるナポレオン戦争

『Le Grand Empire』（07年）や『Napoleon against Europe』（13年）など、ナポレオン戦争のキャンペーン・ゲームを精力的にデザインしているフランソワ=スタニスラス・トーマス氏の最新作で、フランス革命から始まります。実際にプレイした人の感想は「氏の作品で最も面白い」「コンポーネントの制約がゲームの完成度を高めている」と高評価。一方でカードの代わりにチットが使われているため、チャートを見る手間が発生しているのがマイナスだとか。

いずれにしても、ナポレオン登場前からのヨーロッパ情勢を比較的シンプルなルールで追体験できる本作は貴重な存在。果たして史実のような展開を取るのか（BGGには史実誘導がきついのではないかというコメントも）、それとも予想もつかないようなヨーロッパ史が描かれるのか。

7.0 (10)

Pitt's War

ゲーム・デザイン: François-Stanislas Thomas
グラフィック: Knut Grünitz
発行: Compass Games（2019）
コンポーネント: マップ1枚、カウンター 228個
※Paper Wars #92

アウステルリッツのキャンペーン・ゲーム

前号でアウステルリッツの戦いそのものをテーマにした『Moravian Sun』（19年）を紹介しましたが、本作は1905年のオーストリア戦役（ウルム=アウステルリッツ戦役）全体を扱ったキャンペーン・ゲームです。ということで、部隊の機動が重視されており、両軍ともどこで、どのように決戦を行うのかを考えてユニット（軍/軍団規模なので数が少ない！）を動かす必要があります。

また、モメンタムを表す「モラル」も重要で、これをいかに高めるか、逆に相手のモラルを下げるかが鍵となります。デザイナーズ・ノートに書かれているように、そのために史実同様、直接戦況に影響しない要塞を攻める必要が生じることも。モラルを使っての強行軍やリアクションが強力なのです。こちらも実際にプレイした人からは高評価で、シリーズ化が望まれます。

7.4 (5)

La Grande Armee 1805

ゲーム・デザイン: Joseph Miranda
グラフィック: Ania B. Ziolkowska
発行: One Small Step（2019）
コンポーネント: マップ1枚、カウンター・シート1枚、カード39枚、プレイヤー補助シート

スターリンの第三次世界大戦

この見開きで紹介するゲーム3点、全て「スターリンが長生きして1953年に世界大戦をおっ始めてしまう」というものです。主戦場であるヨーロッパの目標は西ドイツの支配、できればライン川に橋頭堡を築くこと。同時に攻め込む中東では、本土が核攻撃を受けないように近隣のアメリカ軍航空基地を覆滅し、油田地帯を占領することが目標になります。

Compass Gamesから発売された本作は、それぞれの戦場をフルマップ2枚で扱うというビッグ・ゲーム。ですがルールはシンプルで、航空優勢を判定した後、ワルシャワ条約機構軍の移動・戦闘（または戦闘・移動）、NATO軍の移動・戦闘（または戦闘・移動）を繰り返すだけ。航空作戦もダイスの一振りで決まります。

ヨーロッパを舞台とする「オペレーション・サンダウン」、中東の「ピンシャー」とも、序盤、

増援がやってくるまではNATO軍は苦戦を強いられるので、ワルシャワ条約機構軍に対してまだ圧倒的なアドバンテージを持っていた核兵器に頼ることになります。が、あまり原爆を落としていると、政治的な圧力や地球環境に対する影響もあって、NATO軍が敗北することに。それでも、「いくら50年代でも原爆に対してトリガー・ハッピーにすぎる」と思えるくらいには使用できます。

戦場ごと単体でも、連結してもプレイでき、連

BGGのクレジットでは2017年になっていますが、実際の発売は2019年。上と同じく、1953年にスターリンの命令で第三次世界大戦が始まってしまいます。ただし、本作のサイド・ショウは朝鮮半島。ヨーロッパで攻勢に出ることで西側がそちらに気を取られている間に、38度線で膠着している朝鮮半島で、再び反攻を開始します。

『World War III』と異なるのは、主に地形の違い。平地の多いヨーロッパは機動戦になりますが、地形の悪い朝鮮半島は拠点をめぐっての戦いになります。本作はそれぞれの戦場をフルマップ1枚で描いています。

そして『Final War』でもNATO軍は核兵器頼みの戦い方を強いられます。共産軍の兵力は圧倒的であり、特に朝鮮半島では、国連軍が通常兵器で持ちこたえるにも限界があります。原爆を投下されたヘクスは原爆攻撃表で結果を判定し、その結果として混乱（1ターン、移動も戦闘も行えない）、半壊（混乱に加え、全ユニット1ステップ・ロス）、全滅があり、ソ連軍

結する場合はソ連軍プレイヤーは兵力配分に大いに悩むことになります。

5.5 (6)

Stalin's World War III
ゲーム・デザイン: Ty Bomba
グラフィック: Mark Mahaffey
発行: Compass Game（2019）
コンポーネント: マップ4枚、カウンター・シート4枚、ルールブック2冊

スターリンの最終戦争

のキラー・スタックをとりあえず潰しておこうとNATO軍プレイヤーが考えるのは仕方ないことでしょう（なお総カウンター数の1/4がキノコ雲ですが、こんなに使うことはありません）。

このゲームではマップ上に避難民が登場。共産軍には影響しませんが、国連軍ユニットは同じヘクスに進入する際、余分な移動コストがかかります。原爆を投下する時と同様に、威信ポイントを失えばこの移動コストを無視できますが、それだけ世論の風当たりが強くなります。

8.0 (2)

Stalin's Final War: What if the Soviet Union Attacked in 1953?
ゲーム・デザイン: Ty Bomba
グラフィック: Ania B. Ziolkowska
発行: One Small Step Game（2017）
コンポーネント: マップ2枚、カウンター・シート2枚

設定年は1949年だけど

『Final War』では中東の代わりに朝鮮半島が入っていましたが、その中東はと言えば、CounterFact誌の付録で収録されていました。設定年は1953年ではなく1949年になっていますが、ゲーム・システムはほとんど同じ。通常兵力に勝る共産軍がトルコ、中東を席巻し、NATO軍は逐次投入される増援で敵の真摯を食い止めつつ、やはり核兵器に頼るという展開。ただしまだソ連軍は核兵器を実用化していないので、他の2作と異なり、原爆を投下できるのはNATO軍だけとなります。

陸伝いに中東、そして北アフリカに攻め込もうとするソ連軍に対し、地中海の制海権を持つNATO軍は、敵の弱点を衝いて上陸作戦を行えます。いい気になって前進していると、アメリカ軍の海兵師団にチョーク・ポイントを押さえられて補給切れになることも。それぞれ異なる長所と短所を持つ、非対称な軍隊の戦い方を楽しめる内容になっています。

6.0 (4)

Operation Pincher: Stalin's Drive In the Middle East, 1949
ゲーム・デザイン: Ty Bomba
グラフィック: Ania B. Ziolkowska
発行: One Small Step Game（2018）
※CounterFact #10

分隊を率いて太平洋戦争を戦い抜け

好評だった（BGGの評価7.7: 投票46）前作『～Ardennes』の続編。プレイヤーは、日本陸軍、海軍陸戦隊、アメリカ海兵隊、イギリス連邦軍のいずれかの分隊を率いて、８種類のミッションに挑むことになります。ゲーム・システムは前作同様で、分隊を編成したら、敵や目標との相対距離を表す「ストライプ」が印刷されたマップを使用して、自軍ユニット（兵士１人を表す）に命令を与え、任務の達成を目指します。ジャングルでパトロールを行ったり、敵の攻撃から河川を守ったり、橋を奪いに行ったり、大規模な上陸作戦に先んじて海岸を偵察に行ったり、負傷者を救出に行ったり。任務を連続してこなすことで部下のスキルが向上するルールも用意されています。

「コマンド・コントロール」に重点が置かれたゲーム・システムで、プレイ感は軽く、何度も挑戦してみたくなるところが本作の美点です。

8.0 (7)

Rifles in the Pacific

ゲーム・デザイン: Gottardo Zancani
グラフィック: N/A
発行: Tiny Battle Publishing（2019）
コンポーネント: マップ2枚、カウンター 39個+ 46個、ブリーフィングブック、軍シート4枚

第三次世界大戦で開いた地獄の釜の蓋

BGGの厳しい評価は、RPGとしては不十分で、スカーミッシュ・ゲームとしてはシナリオが中途半端なため。狼男や吸血鬼が実在する世界。ただしそれらは表立って人類と敵対していませんでしたが、第三次世界大戦が勃発して全てが狂ってしまいます――現実が死と破壊と混沌に満ちあふれてしまったので、闇の存在が堂々と姿を現すようになったのです。プレイヤーは兵士として、あるいは戦火に怯える民間人として、現実的な、あるいは非現実的な恐怖と戦うことになります。

Tiny Battle Publishing（TBP）の代表でもあるマーク・ウォーカーはこの設定にいたくご執心で、本作からRPGの要素を切り離した戦術戦闘ゲームの開発も計画しているとのこと。レビューどおり、確かにシナリオは物足りないので、新作が発表されるまでは自作シナリオで楽しみたいものです。

3.0 (1)

Dark War Skirmish Game

ゲーム・デザイン: Mark H. Walker
グラフィック: N/A
発行: Tiny Battle Publishing（2018）
コンポーネント: マップ1枚、カウンター・シート1枚、カード一式

一日でじっくり遊べる沖縄戦キャンペーン

1945年4月から6月までの沖縄戦全体を描くキャンペーン・ゲームで、ヘクスマップは沖縄南部だけとし、北部や周辺の当初はボックスで表されています。地上戦がメインですが航空戦、そして〈大和〉最後の出撃もルール化されています。万一、米軍艦載機の攻撃をしのいで沖縄に突入できれば、鬼神の如き働きをしてくれるでしょう……できなくても、そのターンの米軍機を誘引してくれるので、地上戦が少し楽になります。

その地上戦は師団ごとに疲労度を記録していき、ローテーションを考えないと作戦能力が低下していくというシステム。戦闘に次ぐ戦闘で心身ともに疲労していく海兵隊の様相が描かれています。その他、神出鬼没の日本軍の予備ルール、第32軍の強制反撃ルール、米軍戦車の運用方法など、特徴的なルールが用意されています。

Okinawa!

ゲーム・デザイン: Arrigo Velicogna
グラフィック: Ilya Kudriashov
発行: Tiny Battle Publishing（2019）
コンポーネント: マップ1枚、カウンター・シート1枚

バターン半島が別マップにフィリピン戦キャンペーン

フィリピン戦をテーマにした作品では昨年『MacArthur: The Road To Bataan』（オリジナルは85年）が再版されましたが、本作も同様に航空作戦ルールが充実しています。航空ユニットは任務を行い、その結果が地上戦に影響します。日本軍の上陸船団を米軍機が攻撃する、というwhat-if?も用意されています。

マップにはルソン島が描かれていますが、バターン半島は拡大マップが用意されており、当該ヘクスに進入すると、そこからエリア式の別マップで戦うことに。アメリカ軍がいつマニラからバターンに補給基地を移転するのかがゲームの焦点となっており、早すぎると日本軍にすぐにバターン半島に突入されるし、遅いと補給不足で持久することになる。この駆け引きがゲームを面白いものにしています。

Macarthur's Defeat

ゲーム・デザイン: Arrigo Velicogna
グラフィック: Ilya Kudriashov
発行: Tiny Battle Publishing（2019）
コンポーネント: マップ1枚、カウンター・シート1枚
※Yaah! Magazine #12

斬新なシステムの タンネンベルク会戦ゲーム

『Race to the Sea』（17年）はダイスを用いない、独自のシステムで第一次世界大戦における西部戦線を再現しています。カードを用いて主導権の駆け引きを行い、戦闘解決もカードで解決。部隊が装備するライフル、機関銃、砲兵で敵への損害が決まるという、他に類を見ないゲーム・システムです。本作はその東部戦線版。タンネンベルク会戦から第一次マスリア湖の戦いまでを描いています。

ロシア軍はケーニヒスベルクを占領または包囲すればサドンデスで勝利。それ以外は東プロイセンの都市、町を支配した得点で勝利を判定するため、攻勢を続けなければなりません。そこにドイツ軍が付け入る隙が生じます。両軍ともダミーや騎兵による偵察なども駆使して主導権を得る努力が求められます。

8.3 (3)

Steamroller: Tannenberg 1914
ゲーム・デザイン: Hermann Luttmann
グラフィック: Tim Allen
発行: Tiny Battle Publishing（2017）
コンポーネント: マップ1枚、カウンター・シート1枚、カード
※Yaah! Magazine #10

ポーランド軍を撃破した 赤軍がベルリン目指す!!

ポーランド・ソビエト戦争をテーマにした『Red Horde 1920』（17年）と同じシステムを用いた作品で、連結可能な続編です。本作はポーランド・ソビエト戦争に赤軍が勝利し、その勢いのままベルリンを目指すという仮想戦です。ブライアン・トレイン氏はこのテーマがお気に入りのようで『Freikorps』（99年）のオリジナル・リメイクということになるでしょう。

赤軍と白軍（ヴァイマル共和国軍と義勇軍団）の戦いになりますが、双方が反乱勢力（ポーランド国民軍とスパルタクス団）を抱えているという複雑な状況でゲームは進みます。チット＝プル・システム、モラル、アセット・ポイント（支援部隊）の扱いがユニーク。当時、ベルリンに置かれていた英仏軍の守備隊が登場するヴァリアントも用意されています。

8.5 (2)

Strike for Berlin
ゲーム・デザイン: Brian Train
グラフィック: John R. Cooper
発行: Tiny Battle Publishing（2018）
コンポーネント: マップ1枚、カウンター・シート1枚
※Yaah! Magazine #11

ブラインド・ソード・システム最新作

TBP初のボックス入りゲーム（箱のサイズはボンサイ・ゲームズと同じでだいたいA5判）。ゲティスバーグ初日の戦いをテーマとしており、ゲーム・システムは評価の高いブラインド・ソード（BSS）。チット＝プルですが、3つのFOG、Fortunes of War（武運）、Friction of War（戦争の摩擦）、Fog of War（戦場の霧）が強調されており、プレイヤーは混沌とも戦わなければなりません。

最新バージョンのBSSでは、イベント・チットを引いた時にイベントを行う代わりに任意の自軍ユニット1個の移動または射撃戦闘が可能となり（デフォルト・アクション）、作戦の幅がより広がりました。戦闘解決ルールもすっきりしたものになり、プレイアビリティが向上しています。今一番ホットな南北戦争の会戦ゲーム・シリーズだと言えるでしょう。

8.6 (17)

Devils to Pay
ゲーム・デザイン: Hermann Luttmann
グラフィック: Rick Barber, José Ramón Faura
発行: Tiny Battle Publishing（2019）
コンポーネント: マップ1枚、カウンター176個、プレイヤー補助カード3枚

チット＝プル・システムでポーランド戦役を再現

本作はThree Crown Gamesから『Plan West』のタイトルで発表されていたゲームの再版です。Revolution Games版ではグラフィックを刷新、さらにテストプレイを重ねて完成度を高めています。ゲームで扱う期間はポーランド戦役最初の10日間、1939年9月1日から10日。この時、ポーランド軍は開けた地形でドイツ軍部隊に捕捉され、機械化部隊の火力と機動力に翻弄されました。ポーランド軍は重要都市を確保し、ドイツ軍は計画通りに進撃しなければなりません。両軍とも楽に勝利することはできないでしょう。

『Königsberg』（18年）と同じチット＝プル・システムを用いていますが、ポーランド戦役に合わせた修整を行っています。例えばドイツ空軍による交通阻止や地上攻撃は、地上部隊との密接な連携がまだ取れていなかったため、戦闘を修整するのではなく、直接敵ユニットを攻撃します。

7.7 (30)

Poland Defiant: The German Invasion, September 1939
ゲーム・デザイン: Stefan Ekström
グラフィック: Charles Kibler, Joe Youst
発行: Revolution Games（2019）
コンポーネント: マップ1枚、カウンター・シート1枚

ナポレオンIII世が活躍 ソルフェリーノの戦い

本作は、第二次イタリア独立戦争中の1859年、イタリア北部ロンバルディア地方のソルフェリーノを舞台とした戦闘をゲーム化しています。Vae Victisの『Solferino 1859』(04年)のリメイクで、本作ではフォーメイションごとに活性化するチット＝プル・システムが採用されました。またコマンド・コントロールが重視されており、司令官の指揮範囲にいなければ部隊が活性化できません。そのため、指揮範囲外にいる部隊に急使を派遣するといったルールも用意されています。

活性化したフォーメイションは砲兵射撃、移動、戦闘（防御射撃を行ってからの突撃）の順番でアクション。ユニットには向きがあり、正面にしか支配地域が及ばないなど、戦術的な要素も強調されています。

7.3 (12)

A Sheer Butchery: Solferino 1859
ゲーム・デザイン: Luc Olivier, Riccardo Rinaldi
グラフィック: Olivier Revenu, Mike Siggins
発行: Battles Magazine（2019）
コンポーネント: マップ1枚、カウンター・シート1枚
※Yaah! Magazine #13

ナポレオンの運命を決した ワーテルローの一日

移動・戦闘を両軍が交互に繰り返すシンプルなシステムですが、コマンド・コントロール重視で、軍司令官の指揮範囲にいない軍団長は役に立たず、軍団長の指揮範囲にいないユニットは移動も戦闘もできないという厳しいルール。そのため、時に軍司令官がユニットを直接する場面も生じます。通常の戦闘はオッズで、騎兵突撃はモラル差で、砲兵射撃は火力で判定。

勝利条件は敵の軍を崩壊させることで、そのためには軍団を崩壊させる必要があり、軍団は所属ユニットが損害を受けるごとに損害がかさんでいき、一定のレベルに達すると士気阻喪、そして崩壊します。軍により崩壊の条件が異なり、軍団により士気阻喪するレベルが違います。皇帝親衛隊以外のフランス軍のモラルが低いのがフランス軍には辛いところです。

7.8 (4)

The Day of Waterloo: 1815 AD
ゲーム・デザイン: Ed Wimble
グラフィック: Terry Leeds, Mark Mahaffey
発行: Turning Point Simulations（2019）
コンポーネント: マップ1枚、カウンター 250個、プレイヤー補助シート3枚、カウンター・トレイ

バレット・ポイントは誰の仕業か？

些末なことなんですが、2018年から、デシジョン・ゲームズのマガジン・ゲームのクレジットに、新しい肩書きが追加されました。マネージング・デヴェロッパー。詳しいことはわかりませんが、デヴェロッパーの大将ということになるでしょうか。ダグ・ジョンソン氏がこの大役を任されています。S&T誌で言えば第309号『ウォー・フォー・ターキー』の号から。

マネージング・デヴェロッパー（MD）の存在で何が変わったか？　毎号毎号S&T誌のルールを読んでいますから、これはすぐに気づきました。ルールブックに箇条書きが追加されたのです。

いや本当に。

MDが現れる前のルール構成はデザイナーによるばらつきが大きく、いやデザイナーの中でもぶれがありました。

1.0 章タイトル
　1.1 項目タイトルがあったりなかったり
　　1.1.1 副項目タイトルがあったりなかったり

で、副項目を設定する必要がなくても（上の例で言えば1.1.2がなくても）副項目を設けたり、項目タイトルがあったりなかったりで統一が取れていませんでした。

MD登場後はこのあたりの規則がどうも整理されたようで、ルールがぐっと読みやすくなっています。また、以前は1項目が改行することなく1つの段落に複数のルールが盛り込まれることがあったのですが、MDのおかげか、おかげということにしておきましょう、箇条書きで整理されるようになったのです。

例えば（テーマがマイナーなせいか「小さなウォーゲーム屋」で記録的に売れなかった）S&T誌第313号の『ウィントフーク』。戦闘に置けるZOCの影響に関して、いつものミランダさんなら1段落の中に全文をぶっ込むところだと思うのですが、実際のルールブックでは、

11.5 Effects on Combat

- Units are not required to attack enemy units that project an EZOC into a friendly occupied hex.
- Units that withdraw or retreat into an EZOC are disrupted (16.4.2).
- Units may advance after combat into and/or through EZOC with no penalty. EZOC never affect advance after combat (17.3).

と、整理されているのです。時々「ルールx.xのn番目の箇条書きを参照せよ」と書かれていると、それなら最初から番号を振ろうぜ、と思ったりもしますが、そこはまあ。ともかく、MDはルールブックの構成に一役買ってくれているのではないかと想像するのです。

親愛を込めてダグと呼ばせてもらいますが、BGGによればダグがデザインしたゲームは2作。『アイゼンハワーズ・ウォー』（18年、WW誌）はタイ・ボンバ氏との共同クレジットになっており、『エスケープ・ヘルズゲート』（17年、WW誌）は単独クレジット。こちらのルールも今確認しましたが、F&M標準ルールはいつもどおり、専用ルールには箇条書きが確かにありました。ということはやはり、箇条書きはダグの仕業ではないかと推測されます。

と思いきや、WW誌のクレジットでは、専用ルールの担当の名にエリック・ハーヴェイとドク・カミンズがあげられており、ダグはデヴェロッパーになっています。『ヘルズゲート』の厳しい評価を眺めていると何かあったのかと邪推してしまいますが、

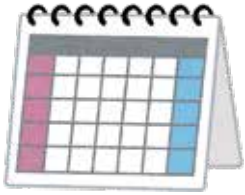
ともあれ、「MD: ダグ」時代のルールブックが以前に比べて改善されたのは事実。ありがとう、ダグ！

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）。

日本語ルールが完成していない時は？

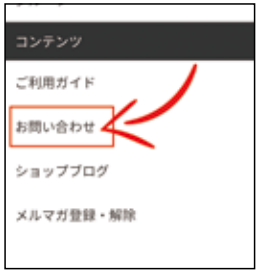
入荷したばかりの商品など、ご購入時に日本語ルールが完成していない場合があります。その場合は日本語ルールが完成次第、【[Petit Wargame Shop] 日本語ルール完成のお知らせ】という件名で、リンク先のアドレスを記載したメールをお送りしています。

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】

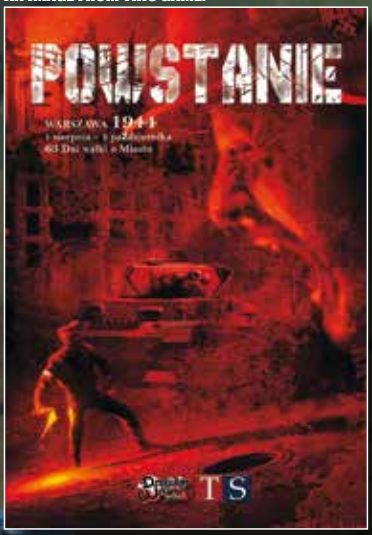


②商品が入荷次第、メールにてご連絡いたします。その際、パスワードを知っているお客様だけが購入できるアドレスをお送りします。

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。

AN IMAGE FROM THIS GAME:



BANZAIまがじん第7号
2019年11月23日発行（第7号）　発行: ヨシカワデザイン　©2019 YOSHIKAWA DESIGN
各種お問い合わせ: **petitslg.gmail.com**