

上海でも人気の盤上戦棋

昨年「このシミュゲがすごい! 2016年版」で発表された『上海・南京作戦』。すぐに『第一次上海事変』との2イン1でボックスゲーム『バトル・オブ・シャンハイ』（ボンサイ・ゲームズ）として再版され、2カ月足らずで完売する人気を見せた。

『第一次上海事変』は、上海周辺部で発生した1932年2月20日から3月3日までの日中軍事衝突を扱う。ユニットは連隊・旅団規模、1ターンは約1週間に相当する。エリアマップを使い、兵站ポイントを消費しながら交互にアクションを行うインパルス（作戦フェイズ）システムが用いられている。

全2ターンの手軽に楽しめるゲームながら、兵站ポイント管理と作戦フェイズで選択するアクションの駆け引きに妙味がある良作だ。

一方『上海・南京作戦』は、1937年8月から12月にかけて行われた第二次上海事変と南京攻略戦を扱う。ユニットは師団・軍規模、1ターン約半月相当で最長全10ターンを戦う。ヘクスマップには東は上海、西は南京・寧國、南は杭州、北は揚子江までが描かれる。

システムは移動・戦闘のシークエンスを繰り返すオードックスなもの。マップはA4サイズ、カウンター数25と簡潔な造りだが作戦選択の幅は広く、機動と先を見通す戦略が問われる完成度の高い作品に仕上がっている。

聞くところによれば、上海のウォーゲーマーたちの間でも対戦され評価を得ているという。どうやら作品のプレイという第三次上海事変(?)に於いては、わが方が押されているように見受けられる。

これが見捨てて置かれよか。現在『バトル・オブ・シャンハイ』の入手は難しいが、『上海・南京作戦』は「このシミュ! 2016」でまだ入手可能だ（ユニットの自作もまた楽しから

ずや/編註: 店頭在庫のみとなりました。すみません)。そこで、この作品で取り得る両軍の作戦について紹介し、かかる劣勢を挽回する一助としたい。

さて、初めて対戦しようとするセットアップで少し戸惑うかもしれない。日本軍は上海陸戦隊1ユニットを上海に配置するのみ。国府軍はドイツ式師団1ユニットと第8、第9、第11軍の3ユニット、計4ユニットをマップ上のどこにでも配置できる全くのフリーセットアップなのだ。

しかし、両軍プレイヤーがここから自由に戦いを構想できるとなれば、むしろ作戦立案の楽しみに横溢した状況とはいえないだろうか。

勝敗は日本軍プレイヤーが獲得したVP（ヴィクトリーポイント）と、その時期で判定される。日本軍勝利の機会が3回。まず「第3ターンの時点で2VP以上」得ていること。達成できなければ「第9ターンの時点で4VP以上」。それもできなければ「第10ターンの時点で5VP」。それらを阻止すれば国府軍勝利となる。

VPは都市ヘクス（上海、杭州、南京、寧國）を支配することで得られる。1都市につき1VP。さらに、7つある港湾ヘクスのうち5つ以上を取ることで1VP得られる。

日本軍プレイヤーターンが先攻だが、第1ターンは後攻の国府軍プレイヤーターンだけしかない。そこに最初の国府軍の選択がある。

乾坤一擲の攻撃か戦略的防御か

日本軍はまだ主力上陸前。上海陸戦隊（1戦力）のみの存在だ。国府軍はセットアップの4ユニット全てを上海に隣接させ、陳誠（リーダー）マーカーを投入すればプラス3のコラムで（戦闘は戦力差で解決）上海奪還攻勢を試みられる。都市攻撃でDRはEXと



国府軍の初期戦略と日本軍の対応

見なされ、EXだと戦闘後前進できないので成功率（DE）は3分の1。

成功すれば日本軍拠点は消滅する。ただし後方を全く守っていないため、日本軍は直後の第2ターンに増援2ユニットによる強襲上陸を行い港湾都市杭州を奪取、そこを拠点とした侵攻を開始するだろう。

新しい拠点となる杭州から目指すVP都市は上海と寧國と南京。ところが、この3都市はそれぞれ東端と西端と北西端に存在する。日本軍は全くバラバラに分かれた目標へと、相互支援のできない進撃をせねばならなくなる。

もし国府軍がDRからのEX、あるいはARで上海奪還に失敗すれば、日本軍は第2ターンの増援2ユニットをそれぞれ上海と杭州に上陸させ2都市を確保するだろう。しかし戦力はそれだけなので、一旦攻勢は停止する。

それでも第4ターンの増援3ユニットを得た日本軍が、2都市周辺の港湾を制圧するのは難しくない。続いて第6、第7ターンの増援4ユニットを加え、杭州から距離的に近い寧國に集中投入すれば、日本軍勝利の可能性は高いものになる。

国府軍がこうした投機的積極策を取らない場合の選択は、長期を見通した戦略的防御となる。上海とその周辺は放棄し、後方に戦力を配して柔軟に迎え撃つのだ。

港湾ヘクスには注意を払わねばならない。守らなければ日本軍が上陸してくるのだから

PLAYER'S GUIDE TO DESTINATION: NANJING

「このシミュ!」百万大読者のための『上海・南京作戦』への招待

文・鹿内 靖



『上海事変』（ボンサイ・ゲームズ）台湾の他、中国（北京と上海）からも注文が入り、予想外のペースで完売



左: 国府軍が第1ターンに上海奪回に成功すれば、日本軍は第2ターンに杭州に上陸して上海、南京、寧國とばらばらの方向に進撃しなければならなくなる。しかし失敗すると上海と杭州周辺の港湾を占領し、あとは手近な寧國を押さえるだけで日本軍は勝利できるので、第1ターンの攻撃は大きなリスクを伴う。

中: 初期配置案。一見頑健だが第2ターンの増援が松江に上陸、そのまま移動して0909に対する攻撃が可能となる。

右: ベストセットアップ。日本軍は0210から上陸し、第3ターンまでに0408の港湾を奪うのが目標となる。

ら。放棄する上海とその周辺以外の港湾となると、揚子江北岸のヘクス0210、南岸の0408、杭州湾奥の0909、杭州の1007。セットアップの4ユニットをそれぞれに配置すれば、日本軍は最東端の上海からしか進撃できない。

一見ベストに思える。しかし、これは国府軍にとって死の罫となりかねない。上海近郊にある港湾、松江(0712)が危険なのだ。ここに第2ターンの日本軍増援が上陸すると、続く移動後の戦闘フェイズですぐに杭州湾奥の港湾(0909)が攻撃に晒される。

この港湾が日本軍に確保されると、そこに第4ターンの強力な日本軍増援が上陸。その戦力が今度は杭州を攻略。次いで杭州に第6、第7ターンの増援が上陸。そして、それら全てが杭州から大挙して寧國に進撃してくる。

松江を開けることが、上海・杭州・寧國という最短の進撃路への日本軍の戦力集中を極めて容易にしてしまう。

そこで考えられたのが揚子江南岸の港湾(0408)、松江(0712)、杭州湾奥の港湾(0909)、杭州(1007)の4ヘクスにユニットを配置し、揚子江北岸の港湾(0210)は放棄するセットアップだ。杭州陥落を少なくとも2、3ターン遅延でき、結果として日本軍に致命傷となる時間的・空間的ロスを生じさせる。

現在のところ、これが序盤の国府軍最善の策と考えられている。では、対する日本軍の作戦はどうなるだろう。

上陸作戦と増援投入による機動戦

国府軍にこの策を取られてしまうと、上海・杭州・寧國の進撃路では時間が不足する公算が大きい。上海・南京・寧國の進撃路ではさらに距離があり、より時間が不足する。浮上してくるのが、1本ではなく2本のルートを進む案となる。上海・杭州ルートと、上海・南京ルートを同時侵攻するのだ。

もちろん上海・南京ルートは遠い。上海・杭州ルートの約2倍の距離がある。だが、それを縮められるのが上陸作戦である。

それも、国府軍が諦めざるを得なかったものを利用する。空けられた揚子江北岸の港湾(0210)に第2ターンの増援2ユニットを強襲上陸させ、この戦力で第3ターンまでに南岸の港湾(0408)を奪い、第4ターンの増援を同港湾と上海に揚陸する。

そして上海を拠点として杭州へ向かうルートと、揚子江南岸の港湾を拠点として南京へ向かうルートを同時に攻め上がるのだ。

2本の進撃路はちょうど等距離になる。戦況に応じ第6、第7ターンの増援を適宜上海と揚子江南岸の港湾に振り分けて投入すれば、上海、杭州、南京と港湾ヘクス5つ以上確保での勝利が充分可能になる。

迎え撃つ国府軍にとって、第2ターンの対応は重要だ。焦点になる揚子江方面で使えるのは2ユニット。増援として受け取る第15軍は南京に登場させた後、どこまで鉄道移動さ

せるのか。揚子江南岸の港湾に配置したユニットはそのまま港を保持するのか、それとも意図的にそこを放棄し移動させるのか。単純なように見えて、実はさまざまなバリエーションがある。

揚子江北岸に侵攻した日本軍の南岸渡河を妨げるのは不可能だ。考慮すべきは、ではどこに渡河を誘導すれば有利になるのか。また第3ターンに受け取る国府軍3ユニットの増援を計算に入れ、どう有効に連携させた第2ターンのムーブを行えるかだ。

しかしこより先に関しては、実際の対戦で考えをめぐらせ楽しんでいただいた方がよいだろう。

機動が勝敗を決する。日本軍ユニットの移動力は3か4、国府軍のそれは1か2と日本軍はその点で優勢だ。しかし、本当にものをいうのは日本軍増援の上陸作戦による機動になる。どの港湾をどのタイミングで攻略し、どこにどれだけ戦力を配分するのか。

一方国府軍は、どの時期、どの都市に増援を登場させるのか、少ない鉄道移動を如何に役立てるか、そして機動予備となる移動力2のドイツ式師団をどう運用するかによって対抗する。

対戦して純粋に面白いと思える作品である。戦局全体を見渡した上で、複数方面での戦いを最も効果的に組み合わせる楽しみ、いわば作戦術の手腕をふるう興趣を是非味わってもらいたい。