

HISTORICAL STRATEGIC GAME

BATTLE OF SHANGHAI

**JANUARY 28
INCIDENT**

First Battle of Shanghai

**DESTINATION
NANJING**

From Shanghai to Nanjing



『800: エイトハンドレッド』
ルールブック

**BonSai
GAMES**

GAME DESIGN: YASUSHI MAKAGURO
©2016, 2021 BONSAI GAMES

GAME DESIGN: WEI-CHENG CHENG
©2009 FORMOSA FORCE GAMES

1.0 はじめに

『800』は上海戦末期、1937年10月27日から11月1日にかけて行われた四行倉庫の戦いをテーマにした2人用ゲームです。1人が日本軍を、もう1人が国民党軍を受け持ちます。

本作は台湾のウォーゲーム雑誌「戦棋」創刊号で発表されたミニゲームの日本語版です。

2.0 コンポーネント

このゲームでは以下の用具を用います。

- A5判マップ1枚
- 駒18個

注意：駒シートに収録されている残りの7個に関しては、巻末を参照してください。

2.1 マップ

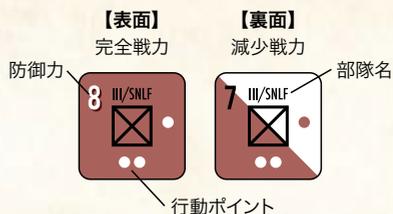
マップはAからJまで、全10エリアに分割されています。

- **初期配置情報：**赤色の円は日本軍、青色の円は国民党軍の初期配置エリアです。またエリアAは日本軍の、エリアGは国民党軍の司令部です（それぞれ旭日旗と青天白日旗が印刷されています）。
- **英米租界：**白色の円（エリアJ）は英米租界を表し、特別なルールが適用されます（4.2参照）。
- **防御修整：**エリア名下の「+1」または「+2」は防御修整です。国民党軍が防御側で、隣接するエリアから攻撃を受けた時に防御修整を用います。同じエリアで攻撃を受けた時はこの修整は使用できません。また日本軍は防御修整を使用できません。

2.2 駒

部隊を表す駒を「ユニット」、ゲーム上の情報を記録・表示するための駒を「マーカー」と呼びます。

日本軍ユニットの例



- **ユニットの色：**赤色は日本軍、青色は国民党軍ユニットです。
- **ユニットの面：**表面は完全戦力、裏面は減少戦力状態を表しています。
- **ユニットのタイプ (兵科)：**ユニット中央の記号またはイラストは、そのユニットの兵科を表します。
 - ☒ 歩兵
 - ☒ 機関銃
 - ☒ 迫撃砲
 - 砲兵
- **部隊名：**国民党軍ユニットの「524/88」は「第88師団第524団」を意味しています。日本軍ユニットの「III/SNLF」は「上海海軍特別陸戦隊第3大隊」を意味しています（実際は第10大隊）。



3.0 ゲームの準備

誰がどの軍を受け持つかを決めたら、各プレイヤーは自分が担当するユニットを受け取り、以下の手順に従ってセットアップを行います。

1. ターン・マーカーをターン記録トラックの「1」に置きます。
2. 国民党軍の青天白日旗マーカーをターン記録トラックの「4」に置きます。手榴弾マーカーは手元に置きます。
3. 日本軍の迫撃砲をターン記録トラックの「2」、軽戦車ユニット2つを「3」、砲兵ユニットを「4」に置きます。
4. 国民党軍プレイヤーは上記以外の国民党軍ユニット5つを初期配置エリア（CまたはD）に自由に配置します。配置の際、スタック制限（7.1参照）に従わなければなりません。
5. 日本軍プレイヤーは上記以外の日本軍ユニット6つを初期配置エリア（AまたはB）に自由に配置します。配置の際、スタック制限（7.1参照）に従わなければなりません。

注意：全てのユニットは完全戦力、最大の行動ポイントを持って登場します（6.0参照）。

4.0 勝利条件

勝利条件にはゲーム中に達成できるサドンデス勝利条件と、第6ターンが終わった後で判定するゲーム終了時の勝利条件があります。

4.1 サドンデス勝利条件

ゲーム中いつでもマップ上の敵ユニットを全て除去すれば、その時点でプレイヤーの勝利でゲームは終了します。

4.2 ゲーム終了時の勝利条件

両軍ともサドンデス勝利を達成できなかった

時は、第6ターン終了時に勝敗を判定します。国民党軍プレイヤーは次の2つの条件を満たせば勝利します。どちらか1つしか満たせない、または2つとも満たせない場合は日本軍プレイヤーが勝利します。

- 第1-5ターンの間、日本軍ユニットが四行倉庫（エリアG）に進入していない。
- 第6ターン終了時に2個以上のユニットが英米租界（エリアJ）に避難した。

国民党軍ユニットは、エリアJへ移動すれば英米租界へ避難したことになります。避難したユニットがエリアJから出ることはできません。また日本軍ユニットはエリアJへ移動することも、攻撃することもできません。

5.0 プレイの手順

ゲームは「ターン」を繰り返すことで進行します。全部で6回ターンを行うとゲームは終了します。毎ターン、以下の手順（フェイズ）を行います。

1. **主導権決定フェイズ：**両プレイヤーはダイスを1個ずつ振り出た目を比べます。より大きな目を出したプレイヤーがこのターンの先攻になります。同じ目なら振り直しします。
2. **増援登場フェイズ：**このターンに登場する日本軍の増援ユニットがあれば、日本軍の初期配置エリア（AまたはB）に配置します。
3. **先攻行動フェイズ：**先攻プレイヤーは以下のいずれか1つを選択・実行します。
 - パス
 - 移動（7.0参照）
 - 攻撃
4. **後攻行動フェイズ：**先攻行動フェイズ同様、後攻プレイヤーはパス・移動・攻撃のいずれか1つを選択・実行します。その後、手順3に戻ります。

5.1 行動フェイズ

先攻・後攻の順番で交互に行動フェイズを行います。以下のいずれかの状態になると、直ちにターンが終了します（5.2参照）。

- どちらかのプレイヤーがパスした直後、次のプレイヤーもパスした。
- 両軍に行動ポイントが残っているユニットがない（6.0参照）。なお、行動できるユニットが残っていないプレイヤーは、自軍行動フェイズに「パス」を選ばなければなりません。

5.2 ターンの終了

ターンが終了すると、両軍全てのユニットの有働ポイントを最大値に戻します。ターン・マーカーを次のマスに進めて新しいターンを開始します。

終了したのが第6ターンならゲームは終わります。4.0に従って勝敗を判定します。

6.0 行動ポイント

日本軍プレイヤーはマップの左側、国民党軍プレイヤーは右側に座ります。初期配置時、また各ターンの開始時、ユニットの下辺が自分に向くように置きます。自分に向いている辺の行動ポイントが、そのユニットが有している行動ポイントになります。

ユニットは1回行動するごとに1行動ポイントを消費します。ユニットを90度回転させて残りの行動ポイントが1減少したことを示します。最後の行動ポイントを使用したユニットは、このターンが終わるまで行動できません。次のターンになると、行動ポイントは最大値に回復します。



7.0 移動

自軍行動フェイズに「移動」を選択したプレイヤーは、最大3個までの自軍ユニットを移動させることができます。

- 1回の移動では、1エリアにいる3個以下の自軍ユニットが、隣接する1つのエリアへ移動できます。別々のエリアにいる自軍ユニットを同時に移動させたり、1つのエリアにいる自軍ユニットを同時に複数の異なるエリアへ移動させたりすることはできません。
- 移動を行った各ユニットは1行動ポイントを消費します。

7.1 スタック制限

1つのエリアには敵味方のユニット合わせて4個まで存在できます。そのため敵ユニットが4個存在するエリアには、自軍・敵ユニットを含め、他のユニットは入れません。

7.2 移動の制限

以下の移動は行えません。

- 1) 角で接しているエリアへの移動（エリアC-D間、D-G間など）。
- 2) スタック制限に違反する移動。
- 3) 移動しようとする日本軍ユニットと同じエリアに国民党軍ユニットがいる時、国民党軍ユニット以上の日本軍ユニットがそのエリアにいれば、日本軍ユニットはそのエリアから離れて移動できます。それ以外の場合、日本軍ユニットはそのエリアから移動できません。移動したことにより、移動元のエリアにいる日本軍ユニット数が国民党軍ユニット数未満になっても構いません。国民党軍にはこのような制約はありません。
- 4) 進入しようとするエリアに国民党軍ユニットがいる場合、移動後に日本軍ユニットの数が国民党軍ユニットの数以上にしなければ、そのエリアへの移動は

行えません。国民党軍にはこのような制約はありません。

例: 日本軍ユニットがエリアAから国民党軍ユニットがいるエリアBへ移動しようとする。エリアBの国民党軍ユニット数が1なら、日本軍ユニットを1-3個移動させなければなりません。国民党軍ユニット数が2なら、日本軍ユニットを2個移動させなければなりません。国民党軍ユニット数が3以上なら、日本軍ユニットはエリアBへ移動できません。

例外: 日本軍軽戦車は上記3) 4) の制限は受けません。その他のルールに違反しない限り、自由に隣接するエリアへ移動できます。

- 5) 四行倉庫 (エリアG) には歩兵または機関銃ユニットのみ進入できます。
- 6) 新拉扱橋 (エリアI) には両軍とも第6ターンのみ進入できます。
- 7) 英米租界 (エリアJ) には国民党軍ユニットしか進入できません (4.2参照)。

8.0 攻撃

自軍行動フェイズに「攻撃」を選択したプレイヤーは、最大3個までの自軍ユニットを移動させることができます。

- 1回の攻撃では、1エリアにいる3個以下の同じ兵科の自軍ユニットが、同じまたは隣接するエリアにいる敵ユニット1個を目標に攻撃できます。別々のエリアにいる自軍ユニットが同時に攻撃することはできません。また同じ攻撃に異なる兵科のユニットが参加することもできません。
- 攻撃を行った各ユニットは1行動ポイントを消費します。

8.1 攻撃の制限

角で接しているエリア (エリアC-D間、D-G間など) に対する攻撃は行えません。

8.2 攻撃の手順

攻撃を行うプレイヤーを攻撃側、相手を防御側と呼びます。以下の手順で1回の攻撃を解決します。

1. 攻撃側は目標にする防御側ユニット1個を選びます。
2. 攻撃側はダイス1個を2回 (または2個を1回) 振り、出た目を合計します。この値が「攻撃力」になります。
3. 攻撃力が目標ユニットの防御力以上なら攻撃成功です。目標ユニットは1行動ポイントを失って退却 (8.3参照) します。
4. 攻撃力が目標ユニットの防御力未満なら攻撃失敗です。目標ユニットは影響を受けません。
5. 攻撃の成否に関係なく、攻撃を行った各ユニットは1行動ポイントを失います。

8.3 戦闘修整

攻撃力と防御力に以下の修整を適用します。

- **複数ユニットの攻撃:** 同時にユニット2個で攻撃すると攻撃力+1、3個なら+2します。
- **地形の修整:** 国民党軍が地形修整のあるエリアにいて、隣接するエリアから日本軍の攻撃を受ける時、防御力に地形修整 (+1 または +2) を加えます。

注意: 特別なユニットによる攻撃や修整については9.0を参照してください。

8.4 退却

攻撃が成功すると、目標ユニットは隣接エリアへ退却しなければなりません。

- 自軍司令部 (日本軍はエリアA、国民党軍はエリアG) に近づくエリアへ退却しなければなりません。
- 以下の退却は行えません。
 - a. 敵ユニットがいるエリアへの退却 (自軍ユニットがいても)
 - b. スタック制限に違反するエリアへの退却

c. 自軍司令部エリアからの退却

d. マップ外への退却

- 退却できないユニットは、退却しない代わりに減少戦力にしなければなりません。既に減少戦力なら壊滅します(ユニットをゲームから取り除きます)。この場合、目標ユニットは1行動ポイントを失いません。
- 退却は強制です。可能であれば、必ず退却しなければなりません。

9.0 特別なユニット

9.1 謝晉元



謝晉元は第88師団第524団の司令部を表しており、他の国民党軍ユニット同様に扱いますが、以下の特別な能力を持ちます。

- 謝晉元の行動ポイントは■で表されています。これは行動ポイントを「指揮ポイント」としても使用できることを意味しています。
- 国民党軍プレイヤーは自分の行動フェイズ中に、謝晉元の1指揮ポイント(のみ)を使用できます。これにより謝晉元と同じまたは隣接する国民党軍ユニット1個が移動または攻撃を行えます。
- 指揮ポイントによって行動した国民党軍ユニットは行動ポイントを消費しません。行動ポイントの残りが0であっても移動または攻撃を行えます。代わりに謝晉元が1行動ポイントを消費します。

例外: 指揮ポイントによる移動では、国民党軍ユニットはエリアJに進入できません。

9.2 機関銃



機関銃の攻撃が失敗すると、ダイスを1回だけ振り直すことができます(2個とも振り直します)。そのことを示すため、ユニットに

の記号が印刷されています。

9.3 迫撃砲



迫撃砲は同一エリアにいる敵ユニットを攻撃できません。

隣接エリアを攻撃する時、そこにいる全ての敵ユニットを同時に攻撃できます。ダイスは1回だけ振り、その結果を全ての敵ユニットに適用します。

注意: 目標エリアに自軍ユニットがいても、迫撃砲で敵ユニットだけを攻撃できます。

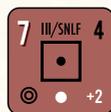
9.4 軽戦車



軽戦車が単独で攻撃する時、攻撃力修整+1がつきます。軽戦車2個が同時に攻撃する時は、攻撃力修整は+3になります(この修整には複数ユニットによる攻撃の修整も含まれているものとします)。

軽戦車は移動元・移動先の国民党軍ユニットの数に関係なく移動できます(7.2の例外参照)。

9.5 砲兵



砲兵は同一エリアにいる敵ユニットを攻撃できません。

隣接エリアを攻撃する時、そこにいる全ての敵ユニットを同時に攻撃できます。ダイスは1回だけ振り、その結果を全ての敵ユニットに適用します。攻撃修整+2を適用します。また、砲兵は2エリア先を攻撃することができます(間のエリアに自軍または敵ユニットがいても構いません)。

注意: 目標エリアに自軍ユニットがいても、砲兵で敵ユニットだけを攻撃できます。

9.6 手榴弾マーカー



手榴弾はマーカーであり、特定のエリアに置いて使用するわけはありません。国民党軍プレイヤーの手元に置きます。

国民党軍プレイヤーは自軍行動フェイズ中、ユニットを行動させる代わりに手榴弾を1回使用できます。手榴弾は毎ターン2回まで使用できます。マーカーを回転させてそのターン中に使用した回数を記録してください。

手榴弾は自軍ユニットと同じエリアにいる全ての敵ユニットを攻撃できます。ダイスは1回だけ振り、その結果を全ての敵ユニットに適用します。

9.7 青天白日旗マーカー



国民党軍プレイヤーは第4ターンの開始時に青天白日旗マーカーを受け取ります。

国民党軍プレイヤーは自軍行動フェイズ中、ユニットを行動させる代わりに青天白日旗マーカーを1回使用できます。青天白日旗マーカーは毎ターン1回だけ使用できます。これにより、国民党軍プレイヤー任意の自軍ユニット1個を選び、行動ポイントを1回復させることができます（最大値を超えることはできません）。

プレイのヒント

国民党軍の戦術

日本軍の軽戦車は脅威ですが、謝晋元と機関銃を用いることで撃退する可能性もあります。

手榴弾は非常に強力です。手榴弾が使える間、日本軍も突撃を警戒するでしょう。

四行倉庫へいつ退却するかがポイントになります。あまり早くに退却すると敵に包囲され、英米租界への避難が困難になるかもしれません。最終ターンの避難では、青天白日旗マーカーを活用することになるでしょう。

日本軍の戦術

四行倉庫に取り付けるのは歩兵と機関銃だけなので、序盤は歩兵がどれだけ前進できるかにかかっています。遠距離攻撃により敵を四行倉庫へと追い詰めます。機関銃ユニットが終盤まで健在なら、後々の展開が楽になります。

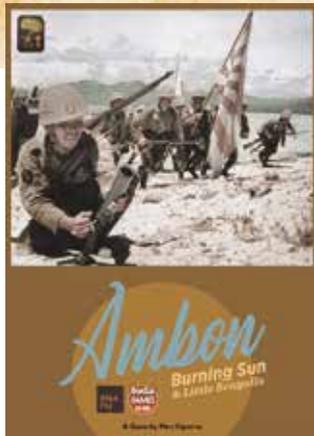
第4ターンに登場する砲兵はエリアDへ前進させ、四行倉庫を砲撃します。軽戦車は第5ターンまでにエリアHまで進出させておくの良いでしょう。

製作ノート

本作は2010年に台湾で発表されたミニゲームの日本語版です。『上海事変』のリプリントに際し、ちょうど映画（エイト・ハンドレッド 戦場の英雄たち）も日本で公開されることもあり、デザイナーである鄭偉成氏に相談したところ、快く許可してくれました。『上海事変』もオリジナル（このシミュゲがすごい！付録）、ミニボックス版、中国語版2種と版を重ねましたが、『800』もオリジナル（台湾）、Battles Magazine版（フランス）、黒猫版（中国）、そしてこの日本版と版を重ねています。

私は2019年に上海へ行き、「黒猫」スタッフの解説つきで四行倉庫の資料館を回る機会に恵まれました。その際、黒猫版『800』は戦闘順序を正しいものにすると思っていたのですが、日本語版ではそれを反映する時間がありませんでした。追加ユニットもあるようなので、どこかで紹介したいと思います。





『バーニング・サン: アンボンの戦い』 ヴァリアント・ユニット

本作の駒シートには『バーニング・サン』で使用するヴァリアント・ユニットが含まれています。
『バーニング・サン』については左上のQRコードまたはボンサイ・ゲームズ公式サイトを参照してください。

オランダ軍装甲車（日本軍+3 VP）



アンボン守備隊は4両の装甲車（ブラート）を保有していました。ブラートはハロン（1611）に初期配置します。

- 1ステップ・ユニットでZOCは持ちません。スタック制限の対象外です。
- 道路・小道沿いのみ移動・前進・退却を行えます。
- 砲撃に関する選択ルールを用いた時、ブラートに砲撃が命中すると壊滅します。通常ルールは影響を受けません。
- 戦闘力は0ですが、工兵同様の戦闘修整を持ちます。単独で攻撃を受けた時、初期戦闘力は8:1となり、そこから地形修整を適用します。

日本軍の航空支援（日本軍-? VP）



日本軍は〈瑞穂〉と〈千歳〉を待機させていましたが、アンボンの戦いでは航空支援を行いませんでした。

- 日本軍プレイヤーは第2ターンから自軍砲撃フェイズ中に航空支援マーカーを使用できます。各マーカー、ゲーム中に1回だけ使用できます。1つを1回使用するとに1 VPを失います。
- 爆撃は砲撃同様に解決します。マップ上のどこでも爆撃できますが、オランダ軍AAユニットの射程内で爆撃する時はダイス目に+1します。
- 使用したマーカーは裏返し、ターン記録トラック上に置きます。



ヒット/混乱マーカー

汎用のマーカーです。『ライジング・サン: 日清戦争』の海戦解決時などに活用していただけます。