

FREE MAGAZINE FOR WARGAMERS

Banzai Magazine

#3 SPRING 2018

セルビア ブンドリア ことはじめ

編者：山本浩一、編集：山本浩一、発行：山本浩一

2 DAYS AT TAIPEI

南池袋退屈日記：『オランダ '44の光と闇』

ウォーゲームちゃんねる：悪手を打つと、あの編み物棒で手のひらをピシャリとやられるんだ…きつと…

Banzai Magazine

Vol. 3
SPRING 2018

CONTENTS:

FEATURES:

セルビアブンドドことはじめ

簡単だけどやるとハマるフォセージ・ゲームズ

- 4 戦車戦の美味しいところだけをぎゅっと凝縮しました
- 6 海でもやっぱり障害物は大事
- 7 空戦なのに1機ずつ動くのは変?細げえことはいいんだよ!
- 8 戦史を再現するだけでは駄目なんです

EVENT REPORT:

2 DAYS AT TAIPEI

- 10 台湾ウォーゲーム・クラブ第100回記念大会

ESSAY:

- 12 南池袋退屈日記:「オランダ'44」が開く新たな地平

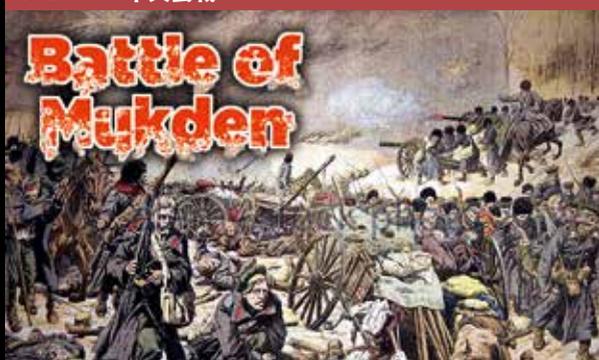
WARGAMING VIDEO:

- 16 悪手を打つと、あの編み物棒で手のひらをピシャリとやられるんだ…きつと…

COLUMN:

- 18 試験に出る演習問題2018: 模範解答

付録ゲーム: 奉天会戦



2018年5月5日発行 (第3号)

編集: 中黒 靖

協力 (順不同): 鹿内 靖、倉元栄一、ブレドラーク・ラソビッチ

発行: ヨシカワデザイン ©2018 YOSHIKAWA DESIGN

各種お問い合わせ: petitslg@gmail.com



NEW GAMES HAVE ARRIVED

SPRING 2018

プレイアブルな(はずの) 第二次世界大戦キャンペーン

OSS『第二次世界大戦』はフルマップ2枚で欧州&太平洋戦域をカバーするキャンペーン。地上部隊は軍規模、海上部隊は空母または戦艦、潜水艦という分類。しかし夜間戦闘機や通商破壊、原爆といった戦術&戦術的ディテールもカバー。そのうち誌面でリプレイを掲載したい!



1976年発行の第一次世界大戦キャンペーン。エリア式のマップです。戦闘による損害はユニットではなく国力を直接減じるシステムで、国力の切れ目が戦線の切れ目となります。簡単ながら海戦ルール、経済戦争ルールも用意されています。こちらもOSS。



往年の名作が復活(していた)

入荷即売り切れ 伝説の「元寇ゲーム」再版

その昔『タクテクス』誌で紹介され、何とか『スカージ・オブ・ゴッド』を入手したいと思った当時のボーイも今ではすっかりおっさん。私のことです。このほど『Paper Wars』にて復活。入荷即完売してしまいましたが(4月20日現在)、追加発注したので待てばし。



BANZAI MAGAZINE: SPRING 2018

2



10万ドルを集めた『タンク・チェス』。基本ゲーム・システムは同社『パンツァー・ストライク』に近いものと思われる

セルビアブンドドことはじめ

簡単だけどやるとハマるフォセージ・ゲームズ

昨年12月、「戦車」をコマにしたチェス風のボードゲーム『Tank Chess』が人気」と題された記事がCNET Japanに掲載された。「ガルバン人気にあやかっただか」は不要な記述だと思うが、キックスターターで人気だったのは間違いない。2000ドルのゴールのところ、10万ドルの資金を集めたのだから。

クリエイターはフォセージ・ゲームズ。キックスターターはこれが初めてではなく、後で紹介する『Naval Battle in Archipelago (多島海の戦い)』では5000ユーロのゴールに対して1万ユーロを集めている。

フォセージ・ゲームズはセルビアのゲーム・メーカーで、これまで(記憶にある限りで)日本のウォーゲーム雑誌で取り上げられたことはなかった。ラインナップだけ見ると、戦車戦に海戦、空中戦と戦術級ゲームを積極的にリリースしているが、パッケージのイラストからわかるようにちよつとユルい。ゲームの内容も伝統的なウォーゲームとはテイストが違う。

例えば空中戦のゲームなら、移動を計画して同時移動にするなり、主導権を決めて交互に1機ずつ(あるいは全機移動させるなりしてきたのが伝統的なウォーゲームの表現方法である。もちろん機種ごとに速度や旋回性能、上昇・降下性能が異なる。同社の『Dog Fight(ドッグ・ファイト)』では1回の手番で移動できるのは1機だけ、それも連続して移動可能で、移動できる距離はダイスで決まる。言ってしまうえばファミリィ・ゲーム寄りのつくりになっている。

しかし、見るべきものがないかと言えどそんなことはない。キックスターターで多くのパッケージを集めたのには理由があり、同社の作品に学ぶことは多いのだ。



戦車戦の美味しいところだけをぎゅっと凝縮しました

『パンツァー・ストライク：フランス1940』

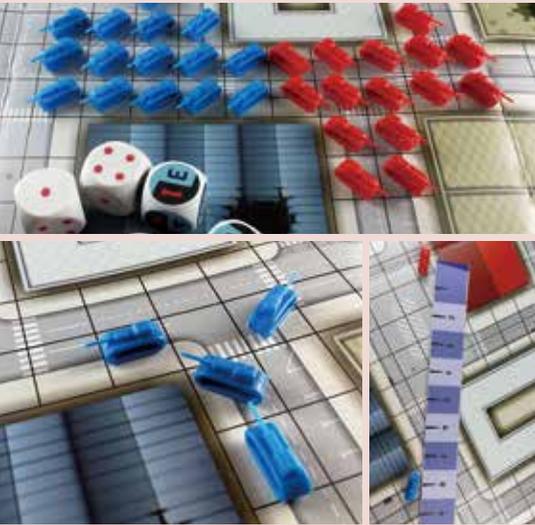
「ブンドド」とは、プラモデルで思わず「ブーン・ドドド」と遊んでしまうフィジカルでイメージネーションを刺激する行為。フォセージ・ゲームズの作品はどれもブンドド感が高いですが、中でも『パンツァー・ストライク』はブンドドによる視覚効果果がゲームの楽しさに直結しています。

本作、とにかく汎用性の高い戦車戦ゲームなんです。

設定は1940年のフランス戦ですが、どこかの町でドイツ軍とフランス軍の戦車だけが遭遇したとの想定。なぜ町で戦車戦を？ それは障害物があつたほうが面白いからに決まっています。建物の影に隠れて敵の背後に回り込んだり、それを阻止するための分遣隊を派遣して戦線が複数できたり、陽動かと思つたらそこが主戦線になったりと、プレイヤーの思惑が交錯して戦場はどんどん流動化していきます。

『パンツァー・ストライク』にはフランス1940と1944（ポケット版）、それに1940のソフト箱版があり、それぞれ微妙にルールが異なります。

基本的には、プレイヤーは自分の番に決められた数のダイスを振って、そのダイスを好きな自分の戦車に割り当てて、その目の数だけ移動させることができます。移動ダイスは特別で、目は3から6まで。振れるダイスの数は、保有稼働戦車数で決まり



上写真：写真はソフト箱版の内容物。基本的に通常版と同じだが、戦車の数が少ない。また通常版には高低2種類のパルクードが存在し、移動と射撃を妨害、または移動のみを妨害する。これにより戦術の幅が広がる

下写真左：戦車は45度単位で旋回可能。1回の旋回、または1マスの直進につき1移動ポイントを消費する。選択ルールを使うとオチキスは3号戦車に比べて装甲は厚くなるが移動力が低下する

下写真右：視線の判定と射程距離は専用のゲージを用いる。建物や敵味方の戦車、残骸が視線を妨害する



小さいけれど こっちは登場車種多数

『パンツァー・ストライク…フランス1944』

中戦車しか登場しない『1940』に対して、こちらは重戦車も軽戦車も登場。与えられたポイントで自由に戦車隊を編制できる楽しさがあります。『1940』でどこか牧歌的な戦車戦を楽しんだ後で、ティーガーIIの無慈悲な主砲を味わうべし！



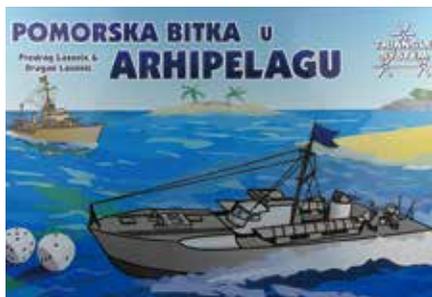
TANK	SPEED	ARMOR (CA)			GUN (CF)
		FRONT	SIDE	REAR	
Sigs II	● - 2	20	8	8	●●●●●●●●
Grille	●	12	5	3	●●●●●●●●
Pz III	●	7	5	5	●●●●●●●●
Jumbo	● - 1	15	8	4	●●●●●●●●
Pz IV	●	8	4	4	●●●●●●●●
Medica	● + 2	2	1	1	●●●●●●●●

上写真: 箱が小さいのでマップも分割されている。それはそれで構わないのだが、両面に印刷されており、組み合わせがちょっとしたパズルになっているのが困る

下写真左: 重戦車と軽戦車は砲塔上のペイントで区別する。このサイズのいいミニチュアがあるといいのだが

下写真右: 戦車の性能表。ドイツ軍重戦車は恐ろしいほど強い

ます(ソフト箱版は2個固定)。
これ、実はコマンド・コントロールを表
していて、選択ルールを用いると無線機を
装備していなかったフランス軍は振れるダ
イスの数が1個少なくなりませう。
移動後、全ての戦車が射撃可能です。移
動した戦車は前方180度、移動しなかつ
た戦車は360度射撃できるので、どの戦
車を動かすのか、プレイヤーの判断が重要
になります。
射撃は、ダイスを2個振って距離+装甲
値(正面/側面/背面で異なる)以上が出
れば撃破。うん? 物足りない? 実は
1940は両軍の戦車性能(3号戦車とオ
チキスH39を想定)はだいたい同じだよ
ね、という設定だからこんな簡単な処理に
なっていますが、重戦車や軽戦車が登場す
る1944は、車種ごとに振れるダイスの
数が異なります。
破壊された戦車はその場で横倒しにな
り、以後、視線を妨害します。最後まで実
にフォトジェニックなゲームなのです。



海でもやっぱり障害物は大事 魚雷と砲弾が飛んでいく海戦ゲーム 『多島海の戦い』

一応70年代くらいテクノロジーを想定している海戦ゲームで、魚雷は敵艦を追尾できるし、魚雷で魚雷を迎撃できるようになっています。戦車戦、空戦と比較して、戦術的にも作戦的にも複雑になっており、様々な戦い方を試してみたいゲームです。



上写真: コンポーネントは一番豪華。コントロール・パネルを使って各艦の損害や砲弾、魚雷の量を記録する。敵に命中した砲弾／魚雷マーカーはそのまま損害マーカーになる

下写真左: 小さな島がたくさん存在して移動や雷撃を邪魔する。また島には工廠と弾薬庫があり、損傷した艦を修理したり不足する弾薬を補充することが可能だ

下写真右: コントロール・パネルの使用例。8番コルベットは敵の魚雷が命中して速力が低下。もう1発命中すると沈没する。7番コルベットの砲弾残数は2になっている

航空兵力とか、そんなごさかしいものは
いない。男なら砲撃と魚雷で勝負せんか
い！ そんな熱いゲームが『多島海の戦
い』。基本システムは他のゲーム同様で、
決められた数のダイスを振り、移動させる
ユニットを選び、ダイスの目だけ動かす。
その後に戦闘。戦闘には砲撃と雷撃の2種
類があり、どちらも弾数に制限があるので
無駄撃ちは禁物です。

本作の特徴は攻撃回数制限と弾薬の補
給、修理が行えること。どのタイミングで
敵を攻撃するのか大いに悩まされます。

また勝利条件は、単に敵艦を撃沈するこ
とだけではなく、敵の地上施設を破壊する
ことでも達成できます。そのため、考えな
しに確率の低い攻撃を続けていると、肝心
な時に味方の戦力がなくて拠点が好き勝手
に破壊されてしまう……ということが起こ
りかねません。

そう、本作は補給を含めて「多島海」で
どんな戦い方をするのか、グランド・デザ
インを楽しむことができるのです。

空戦なのに1機ずつ動くのは変？
細けえこたはいいいんだよ！

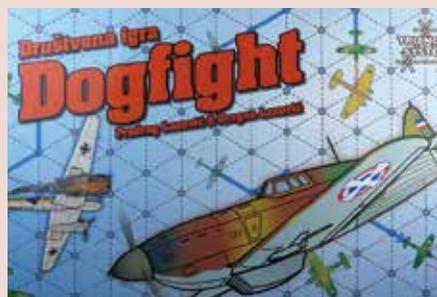
『ドッグ・ファイト』

マップにたくさんの三角形が印刷されていますが、移動方向は6つなので、お馴染みの「ヘクス」と思って間違いないし。

交互に移動して敵機の撃墜を目指す空中戦ゲームです。射撃は敵機の後ろ3方向からのみ可能で、ダイスの目十機種ごとの速度修整のポイント数移動できます。単発戦闘機のほうが双発戦闘機より速く、旋回しなければさらに速く移動できます。

自分の手番で移動できるのは1機だけ（選択ルールで複数機）。同じ機体を連続して動かしても構いません。その間、他の機体は空中浮遊しているのか？ と思ってしまうのは想像力が足りないかも。たまたまその機体がアクティブに動いた時間だけを切り取っているからボード上ではそんなふうに見えるだけ、と捉えればいいのです。単機で突っ込ませるのか、編隊の保持を優先するのか。本作はボード上の状況いかに判断するか、そしてどんな戦術を使って勝利を目指すのか、空戦全体の組立を楽しむ作品なのです。

右写真：セルビアのゲームなので、41年のユーゴスラビア上空の戦いをモチーフにしている。Me-109、Me-110、ハリケーンなどが登場。ソフト箱版はマップの一部を切り離して駒を加工する必要がある



写真上：「トライアングル・システム」と銘打っているが実質的にヘクスと同じ。

写真下：単発戦闘機同士、双発戦闘機同士は同じスペック。双発戦闘機と爆撃機は移動前に後部機銃で射撃できる



本特集で取り上げたゲームは「小さなウォーゲーム屋」で取り扱っております。詳しくは <http://petitslg.shop-pro.jp/> にアクセスしてください。

※売り切れの際はご容赦ください。



戦史を再現するだけでは駄目なんです

プレイヤーが技量や戦術的手腕を発揮できるゲームづくりを目指す

フレドラーク・ラゾビッチ

フォセージ・ゲームズの代表でありデザイナーのフレドラーク・ラゾビッチ。今年2月に開催されたカンヌのゲーム・イベントにて



とに興味を持つようになったのです。ほどなく私は、自分が司令官となり、周りの敵をいかに撃破して決戦に勝利するのが夢想するようになりました。しかしそれからは空軍に興味を惹かれ、飛行機に関する本を買い漁り始め——これは今日まで続いています。今の蔵書は数百冊。ちなみに航空機の技術的な側面だけではなく、航空機の歴史、有名なパイ

日本の皆さんはじめまして、フレドラーク・ラゾビッチです。私は1963年生まれで、両親が二人とも歴史の教師だったこともあり、自宅は歴史に関する本で溢れています。父は私によく、歴史上の偉大な司令官と、彼らが取めた数々の輝かしい勝利について話してくれたので、実際に兵をどのように機動させたのか、地図の上で再現するこ

ロットの話や偉大な挑戦にも同じくらしい興味を持っています。中でも素晴らしい日本人パイロット坂井三郎の『大空のサムライ』、これは特別にお気に入りです。他にも、ピリー・ミッチェルやジュリオ・ドーエ、ヒュー・ダウディング、カミーユ・ルージュロン、アッシュャー・リーなどにも多くを学びました。

セルビアにゲームはなかった

ゲームについて言うと、私の国(かつてのユーゴスラヴィア、今のセルビア)ではボードゲームはそれほど人気はありません。もっぱら子どもの遊びで、最も有名なゲームは『パチシ(※1)』でした。実際、誰も大人向けのシリアスなゲームをつくらうとはしませんでした。

1990年代になって、はじめてアダルト向けのゲームが出版されましたが、ほとんど『リスク』や『モノポリー』、『スクラブル』のコピーです。そうしたゲームには興味を持たず、プレイはしていません。それでも1992年の秋でした、一人の友人が私と他の友人たちを誘って『リスク』をすることになったのです。しかし、ルールのセルビア語訳が悪くてきちんとプレイすることはできませんでした。その翌日、目が覚めると私にとって初めてのゲーム

のアイデアが湧いてきたのです！それは戦闘機同士の戦いでした。イメージしたのは、バトル・オブ・ブリテンにおけるRAFファイター・コマンド司令部の管制室です。私は一年がかりでこのゲームをデザインしました。最初は2人用ゲームでしたが、4人になり、結局6人(2人から6人)ゲームになりました。同時に戦闘機だけの戦いになり、巡洋艦や航空母艦が登場する海空戦へと発展したのです。

この時、私の「トライアングル・システム」が生まれました。移動方向が6つという点ではヘクスと同じですが、正三角形の辺で駒が移動するルートが明確で直感的に表されているという特徴があります。このゲームは1994年、ユーゴスラ



ラゾビッチ氏がゲーム・デザインのインスピレーションを得たRAFのファイター・コマンド司令部

ヴィア作家局(知的所有権を管理する機関)に『Vazdušno-ponorska bitka』(海空戦)の名で登録されています。

それからは出版社探しです。しかしユーゴスラヴィアでは容易なことではありません。子ども向けのゲームが、海賊版を出している会社しかなかったのです。

1996年ようやく出版にこぎつけました。そのゲームと、急いでつくったミニゲーム2つをセットにして『サラトガ(*2)』の商品名でリリースされました。市場が育っていなかったこともあり、商業的に成功したとは言えませんが、この時に用いたトライアングル・システム(*3)は、これ以降にデザインしたゲームで用いられています。

1999年、ユーゴスラヴィアはNATO軍の攻撃を受け、私の国の人々は爆撃にさらされました。私はウォーゲームをデザインする気になれず、甥と一緒にシンプルな『フットボール(*4)』をつくりました。もう少しリアルなスポーツ・ゲームをつくるので、次につくったのが『バスケットボール(*5)』。この2作を当時、ファミリー・ゲームを出版していた会社『ベオプラスト貿易』に持ち込みました。ベオプラストはスポーツ・ゲームとともに『サラト

ガ』にセットされていたミニ・ゲーム『エアトレース』の権利を買い、『トップ・ガン(*6)』の名で販売したので。

これらのゲームはセルビアで大成を取め、今でも多数、販売されています。それから私は新しいゲームを勢力的にデザインし始めました。最初はウォーゲームでしたが、顧客の要望もあってファミリー・ゲーム、子ども向けゲーム、スポーツ、交通をテーマにしたゲームなどをつくりました。その頃には私のメイン・パブリッシャーは『ポンテ・ロソ(*7)』になっていました。それからすぐに自分の出版社『グラフィック・スタジオ・フォセージ(*8)』を立ち上げたのです。

キックスターターが転機に

この十年間、息子のドラゴン(1996年生まれ)は全てのゲームのデザインに積極的に関わって来ています。ここ数年は初期のゲームのルールとゲーム・システムを改善するとともに、セルビア以外の市場にも受け入れられるようグラフィックを変更しましたが、最初は容易ではありませんでした。キックスターターで2度の成功を取めた後、世界中から注目を集めるようになりまし。そして海外市場向けに

ゲームを専門に扱う別会社『フォセージ・ゲームズ』を設立しました。まだまだやるべきことは多いですが、我々は世界に冠たるボード・ゲーム・パブリッシャーになれると信じています。2018年の終わりに新たなキックスターター・キャンペーン『パンツァー・ストライク・フランス1944』を計画しています。

別のインタビュでも話しましたが、私は自分のゲームに満足しているので他社のゲームをプレイすることはありません。これまで最もプレイしたゲームは『パンツァー・ストライク』です。このゲームの『メイン』エディションはまだ登場していません——キックスターターでお目見えることになるでしょう。このゲームは2006年に『ストリート・バトル』、後に『アーバン・バトル』として発売されて以来、改良が続けられています(*9)。

このゲームから生まれたのが『タンク・チェス』です。2015年7月、アプストラクたなゲームがあってもいいよね、というドラゴンとの会話から生まれました。シンプルなかだけではなく、深く考えさせる、さらに戦略性に富んだゲームに仕上がりました。広告にはドールも使っていますが、信じられないほどの成

功を取めました。日本を含む20カ国で話題となり、それらの国々から支援者が現れたのです(*10)。

このゲームの別のエディションをつくる予定です。2020年にはそのうち最も重要な一つを『パンツァー・ストライク・東部戦線』の名で出版予定です。歴史的な戦いをカイベン・コピーするのはなく、タイプの違い、規模の異なる軍、様々な状況(ボジションや弾薬、燃料の量など)を自由に選べるようにします。このように、我々のゲームは戦闘体験を提供するだけではなく、戦いを決するプレイヤーの戦術や技術、直感を試せる状況設定を楽しむようになっていきます。この原則は我々の他のウォーゲームにも言えることです。

*1 <https://boardgamegeek.com/boardgame/2136/pachisi>

*2 <https://boardgamegeek.com/boardgame/172883/saratoga>

*3 <https://boardgamegeek.com/boardgamefamily/26759/triangle-system>

*3 <https://www.gamesforsage.com/triangle-system>

*4 <https://boardgamegeek.com/boardgame/173122/football>

*5 <https://boardgamegeek.com/boardgame/173125/kosarka>

*6 <https://boardgamegeek.com/boardgame/173002/top-gun>

*7 <https://boardgamegeek.com/boardgamepublisher/29147/ponte-rosso>

*8 <https://boardgamegeek.com/boardgamepublisher/29102/graphic-studio-forsage>

*9 <https://www.gamesforsage.com/panzer-strike-history>

*10 <http://gigazine.net/news/20171223-tank-chess/>



ウェイン氏（左）と握手する最年少の参加者。プレイされたのは制作中の第二次世界大戦キャンペーン・ゲームで、誰でもさくっとプレイできるのが特徴。かなりアブストラクトなので、ウォーゲームのガチ勢は違和感を抱くかも。でも面白い。



当日はGMTのゲームが多数プレイされていました。他にOCSの『ビルマ』やゲームジャーナルの『シン・関ヶ原』なども



『台北大空襲』を台北でプレイする

左の写真、おわかりでしょうか。トーナメントに優勝した西新宿鮫氏は『台北大空襲』を手に入れたのです。「せっかく台北にいるのだし……」と、その場でウェイン氏にルールを翻訳してもらいつつ、プレイすることになりました。プレイヤーたちはある家族を構成する一員となり、空襲を避けつつ自分の目的達成を目指します。私（長男）の目的はデパートで働く許嫁を助け出すこと。あたりはライトですがいろいろ考えさせられるゲームでした。



本イベントの詳しいレポートは西新宿鮫氏のブログ「ふかひれすーぶ」をご参照ください。

EVENT REPORT

2 DAYS AT TAIPEI

台湾ウォーゲーム・クラブ第100回記念大会



戦時国債のような参加チケット



2018年1月20日から21日にかけて、台湾のウォーゲーム（戦棋）クラブ100回目の例会が開催されました。『モスクワ電撃戦2』（ボンサイ・ゲームズ）のトーナメントも開催されるという話を聞かされたので、これは行かないわけにはいきません！ フィリピン出張のついでにマニラから台北入りしてイベントの参加してきました。西新宿鮫氏も参加。2人してなぜかトーナメントにも名を連ねてきました……当初は8人が参加する予定でしたが、諸事情もあって台湾人2名・日本人2名の最初から「四強戦」となりました。

そんなわけで今回のイベント・レポートは海を越えて台湾から、トーナメントの様や台湾で人気のウォーゲームなどを簡単にご紹介したいと思います。

『モスクワ電撃戦2』トーナメント四強戦

西新宿鮫氏とDVE氏、私（中黒）と夏兄氏が対戦することとなりました。鮫氏が強いのは当然として、DVE氏もたいへん研究されていました。夏兄氏は準備不足？ 日本人が決勝で戦うのも何だかなあと思いき、決勝戦は再び鮫氏とDVE氏が戦い、僅差で鮫氏が勝利を収めたのでした。それにしてもDVE氏も強かった！



写真左上: 豪華賞品の数々。写真左中: 対戦中の鮫氏とDVE氏。日本人2人は老眼に苦しめられました。写真右: 感想戦を終えた後、2人は決勝戦。いいマッチでした。写真左下: がっちり握手



『オランダ '44』が開く新たな地平

その可能性はいずこにありや。プレイヤーはこれを知らんと欲す



南池袋退屈日記

鹿内 靖

役割を持つ各グループ

「マーケットガーデン作戦を扱った作品となると目標はアルンヘム。そこに至る進撃路もハイウエイ一つ。阻むのは5本の河と運河。目標と進撃路にほぼ選択肢がないといってよく、その割に障害は多い。どうやってもなるようにしかならず、作戦的思考を巡らせる楽しみには少々欠けるきらいのあるテーマではないかと考えてきた。

戦況を打開する空挺作戦の意味を明らかにするのであれば、西部戦線という全体像の中、その奇襲効果をいつどこで使うのかといったキャンペーンレベルの視点を持つものでなければ、面白くないのではとも考えてきた。

そのため第30軍団の突破から始まり、第1空挺師団の降下するアルンヘムまでを扱うマーケットガーデン作戦を扱った作品に対する興味は薄れがちになっていた。だが、この程『オランダ'44』(GMT)が発表され、筆者のそんな偏見は払拭されてしまった。非常に面白かったのである。

『オランダ'44』は、いつもの作戦範囲(ベルギー国境からアルンヘムまで)を1ヘクス2キロのフルマップ1枚半に収める。1ターンは8時間(午前、午後、夜間の3ターンで1日)に相当し、全20ターン(約7日間)を戦う。ユニットは基本的に大隊規模。シークエンスは、橋梁フェイズ(爆破、架橋、保全など)と空挺降下フェイズの後に移動フェイズ、次いで戦闘フェイズが続くオーソドックスなもの。特別目新しい概念はない。橋梁関連ルールも空挺降下のそれも簡潔にまとめられており、プレイアビリティは高い。装甲効果に関するものが少し細かく感じられる程度か。

勝敗はVP（ヴィクトリーポイント）で判定される。連合軍プレイヤーは都市と特定の町を占領することで1ヘクスにつき1VP。また補給状態の非空挺ユニットをロウアーライン河北岸に渡すことも、1ユニットにつき1VPを得る。補給状態の非空挺ユニット最低1つをロウアーライン北岸に渡した上で、10VPを取っていれば自動的勝利となる。

ドイツ軍プレイヤーは、連合軍ユニットを壊滅させることでVPを得る。3ステップユニットなら1VP、それ以外のものなら0・5VP。12VPを取ったところで自動的勝利を達成する。

両軍とも同時に自動的勝利の条件を満たした場合に連合軍勝利。最後までどちらも自動的勝利を達成できなければVPの多い方が勝利。同点の場合はドイツ軍勝利とされる。

さて、マーケットガーデン作戦はイギリス第30軍団（および第12軍団、第8軍団）、アメリカ第101空挺師団、第82空挺師団、そしてイギリス第1空挺師団が担当する4つのパートから構成され、各グループはそれぞれの役割を持っている。

第30軍団は戦線を突破したらアイントホーフフェンを駆け抜け、2つの運河を越える。フラーフエでマース河を渡り、ナイメーヘンを攻略しワールを渡河する。さらにロウアーラインを北岸に渡って、アルンヘムで待つ第1空挺師団と連絡しなければならない。第12軍団は第30軍団進撃路の左翼（西側面）を守り、第8軍団は右翼（東側面）を守る。

第101空挺師団は最初の2つの運河周辺に降下する。ドイツ軍守備隊を排除し運河橋を奪取。西側面を脅かすドイツ軍を抑え込み、第30軍団の進撃路を確保する。

第82空挺師団はナイメーヘン近郊に無い降り、フラーフエでマース河を渡る橋を奪う。守備隊を蹴散らしてナイメーヘン攻略の下準備を整えつつ、東側面からのドイツ軍の脅威に対処する。第30軍団が

到着したら、ともにナイメーヘンを攻略する。

第1空挺師団はアルンヘム近郊に降下後、同市街に突入しロウアーラインに架かる橋のたもとを確保する。第30軍団の到着まで、それを保持し続けねばならない。

可能性はどこにあるのか

全てはドイツ軍の戦線深く、ロウアーライン北岸まで打通する進撃路を作り出すという作戦目的のためであった。だが史実で、それが達成されることはなかった。第30軍団はアルンヘムに届かず、第1空挺師団はほぼ壊滅している。ともあれ、歴史どおりに『オランダ44』を戦ってみる。すると歴史どおりの結果を得た。第30軍団はロウアーラインを渡れず、アルンヘムの第1空挺師団は壊滅。連合軍は都市・町ヘクスの占領により7VP、ドイツ軍は連合軍ユニットの壊滅により12VPを得、ドイツ軍の勝利となった。

連合軍プレイヤーが歴史どおりに作戦したのでは、この作品でも勝利条件を満たせないのが分かった。歴史同様にふるまえば歴史同様になる。これは『オランダ44』が作品として健全な証左といえるだろう。

同時に、そこにウオーゲームならではの意義が見つけられるともいえる。歴史同様にふるまえば歴史同様になってこそ、史実ではなし得なかった作戦的達成の可能性も探れるというものだ。しかし、どの部分でそれを探れるのだろうか。どこをどう変えることで歴史を超える可能性が見いだせるのか。

第30軍団他の地上侵攻、第101空挺師団、第82空挺師団、第1空挺師団の空延侵攻。これら4つのグループの基本的役割を変えることはできない。また、それら個々の任務達成の完成度を高めてみても限界はある。となれば個々の積み上げという視点より、全体像

から発して個々の活動に帰結させる視点に立つ方がよさそうだ。活動結果の総合体との捉え方ではなく、総合体（達成すべき目的）を構築するにはどんな活動（要素）の組み合わせが適切なのか、との捉え方で各任務を見なければならぬのだろう。

役割同士の関係性、有機的結合性に視点を移すのである。それらの役割を互いに関連・影響し合うものと見て、相乗効果が高まる方向に変えることで作戦目的の達成を目指す。そうすれば可能性を探れるのではないか。

今まで、これを明確に意識しなかったのは不明の至りといえる。そして意識するとともに、なるほどマーケットガーデン作戦の面白さはそこにあったのかと理解した。

4つのグループひとつひとつには、それぞれ戦力と時間と空間とを最大効率化し任務達成を図る課題が与えられている。その上でさらに最終的な作戦目的に対し、如何にそれらの活動の組み合わせを最大効率化するかという課題が存在するのである。組み合わせ方、関連性と相互作用のあり方。ここに面白さも魅力もあったのだ。

北岸に至る2本のルート

各活動を再検討してみる。まずは、突進する第30軍団の両側面を守る第12軍団と第8軍団。どちらに重きを置くべきか。第12軍団の進むマップ西側盤端にはVP対象の都市が1つある。ドイツ軍防衛の中心となるのは、士気も高く強力なプロツホ降下猟兵大隊。高モラルユニットと都市の効果から攻略は難しい。

第8軍団の進む東側盤端にはVP対象の町が2つある。東側を守るドイツ軍のモラルはさほど高くはない。攻略が難しいとまではいかない。2つの町のうち少なくとも1つは取れる。ここは東側面の第8軍団に重きを置くべきになる。従って第1ターンの戦線突破時

も、右翼の第8軍団により多くの戦闘支援を与える。「中央を進む第30軍団の進撃路はある程度決まっている。最初の突破からイントホーフエンまでと、フラーフエからアルンヘムまでの部分に選択肢はない。だが、その間にある2つの運河を渡る際は中央のハイウエイにこだわる必要はない。1カ所だけに集中しても、ドイツ軍もまたそこに集中するだけとなる。

橋梁爆破や強力なドイツ軍により中央がつかえるようなら、左翼（西側面）の第12軍、右翼（東側面）の第8軍と連携。左右中央の3カ所。あるいは、それ以上の力所で同時期に渡河を行いドイツ軍の防衛を崩壊させる。

第101空挺師団は進撃路西側面を担当する第12軍団の到着後、2つの任務部隊に分割する。1つは第30軍団の後を追ってマース河を渡り、ロウアーライン渡河に備える。もう1つの任務部隊は東へと向かい、第8軍と協力し東側盤端にある2つの町の攻略を行う。

第82空挺師団には、第3軍団到着を待たず早い時期から積極的にナイメーヘン攻略を敢行させる。防衛が固められる前にチャンスがある。

第1空挺師団に関しては活動範囲を主にロウアーライン北岸とすることもあり、他との連携を以て全体にプラスをもたらす余地は少ないのが実状だ。ここで再び第30軍団、それに第101空挺師団について戻るが、第30軍団はナイメーヘン攻略、ワール渡河の後、アルンヘムへ向けた地獄のハイウエイ最後のダッシュをかける。距離は短い。しかし、これがそれほど簡単ではない。ナイメーヘンとアルンヘムを結ぶルートは1本。当然ドイツ軍もその1本に群がってくる。思いの他手間取り、最終ターンのまでに到達するのが難しくなる。そこで、ロウアーラインを渡河するもう1つのルートを作ることを考えた。

西に、ロウアーラインとワール河の間が南北3ヘクスにまで狭

まった部分がある。ここを第101空挺師団の高モラルを利した戦闘によって、第30軍団後続部隊に渡河させるのだ。

その一帯ならワール南岸の道路からロウアーライン北岸まで4ヘクスの距離。マップ上のフェリー、工兵ユニットのフェリーを使えば第30軍団を補給状態で（道路を外れた補給線は4ヘクスまで）渡すことができる。

ナイメーヘンとアルンヘムを結ぶ東側のハイウェイルートと、西側の強襲渡河ルートの2本で進攻すればドイツ軍の防御は分散する。第30軍団がロウアーライン北岸に達する確率はより高まる。

心は千々に乱れて

組み合わせて試したところ、最終ターンまで戦えば連合軍ブレイヤーが自動的勝利の条件10VPを得るのは充分可能と分かった。連合軍にこうした多彩な選択肢があるのも、作戦範囲を規定するマップが東西に広く取られたのが影響している。システムもそれにうまく噛み合っており、デザインセンスのよさが窺える。

しかし10VP取れるからといって、連合軍が勝てるわけではなかった。それよりいくらか早く、ドイツ軍ブレイヤーが自動的勝利の条件を満たす12VPを獲得してしまうのだ。内訳は第1空挺師団（およびポーランド空挺旅団）ユニットの壊滅が10VP程度、それ以外の壊滅が2VP程度。

長期にわたりロウアーライン北岸のアルンヘムに切り離され、攻撃に晒されると、否応なく損害は甚大なものとなる。途中まではそこそこ頑張れるように見えても、最後の最後に突如破断界が訪れ一気に崩壊してしまう。

結局、橋梁の爆破と保全、空挺降下や航空支援を左右する天候、戦闘結果の後退を無視できる死守。一連の重要なポイントでのダイ

ス連がおしなべてちよっとだけよければ、連合軍はドイツ軍に先んじて自動的勝利を達成できるかもしれない。

そんなものだったのだ。マーケットガーデン作戦の実態はギャンブルだったのだ。そう、大いに納得させられた。

だが、それはそれとしてなにか方策はないか。勝利への道筋を見つめる欲求に駆られた。問題はアルンヘムを保持すべき部隊が壊滅状態に陥ること。損害を抑え、アルンヘムを確保できれば連合軍にも勝機がある。アルンヘムの空挺部隊を史実以上に強化できればいい。ではどうやって……と思索していると、ありました。

その方策を取ると、最終の第20ターンに連合軍が10VPの自動的勝利を達成した。ドイツ軍の得点は8・5VP。やはりアルンヘム周辺で連合軍空挺部隊を強化し、損害を抑えられたのが勝因となった。

単純なので、すでにお気づきの方もいると思う。敢えて書くことはしないが、その方策、相当に露骨なものだ。というわけで『オランダ44』を思う度に、闘争本能とよくなった歴史の表現性に対するリスベクトの間で心は千々に乱れるのである。

ウォーゲーメーションちゃんねる

第3回: Geek Gamersチャンネル



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すめのチャンネルを紹介していきたいと思います。



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(動画の制作にどれだけ凝っているか) : ★★★★★
総合オススメ度: 3.3/5.0



ウォーゲーム・レビュー系Youtuberではおなじみのトップテン物(こちらはTOP5)も



WW2でのUボートの戦いを描くWolfPack (SPI)なんちゅーシブいレアタイトルもやります!



知る人ぞ知る的なSF系のマイナー小品もカバー。



SF最新作の比較的がっつりしたプレイ動画もあります。

タイトルとなります。

また画面に現れるテキストにはバワポで作ったようなプレゼンボードやテロップの他に、氏がまとめた手

書きのメモ(手帳や紙片にサマリのにまとめられています)が登場することも多く、これも氏の動画"らしさ"となっています。

抑揚を抑えた落ち着いたボイスによる語り、耳ざわりもよく、なかなかオススメです。

ウォーゲームはどちらかというと“静”のメディアで、文章や写真が主な評論媒体となっています。

しかし、一部には動画を中心としてよりライブ感のある評論手段として使われているゲーマーさんたちが(特に海外に多く)いらっしやいます。

動画での発信と一口に言っても着荷/開封の儀系に始まり、レビュー系、ライブプレイ系、プレイログ系、カウントダウン系、フォーラム系といったいろいろな切り口があるわけで、その見方、楽しみ方も様々。

言語という大きな問題もあるのですが、そこはそこ、冷静に聞けば非常にゆっくりとわかりやすく喋ってくださる方もいたり、わからなくても動いている画でなんとなく伝わることもありますし、筆者のようにソロ

プレイしたりなにかしている際のBGV的に流すだけ、という楽しみ方もあります。

また視聴してみると意外に「!!!」となるレアなタイトルが取り上げられてたりして新鮮な発見があったりと、思わぬところでゲームプレイのモチベーションを高めてくれることもあります。

ここでは普段動画は見ないよ、という方にも新しい視点でのゲームの楽しみ方を紹介するという意味で、YouTubeやニコニコ動画などで魅力的な発信を行っている投稿者さんを勝手に取り上げていこうと思います。

リンクも掲載しますので、むむっと思われた方は、ぜひ一度観てみてください。

悪手を打つと、あの編み物棒で手のひらをピンパリンとやられるんだ…きっと…

昨今ボードゲーム人気によってこちら方面から興味をもってくれるパターンも増えたのか、今まで以上に女性のプレイヤーの比率も上がっているようです。

また、このコーナーで扱っているように自身で動画をアップされている方は全ウォーゲーマーの中でもわずかだと思います。

今回紹介するのは、そのわずかなウォーゲームYoutuberの中でもさらに稀有な女性(のはず…汗)が主催する、Geek Gamersチャンネルです。

お姿は残念ながら画面に出ることはないのですが、レビュー時に時折映る手とお声からは、そこそこ妙齢の女性ではないかと勝手に推測しています(HN含め、お名前等も公表されていないようです)。

まだ立ち上がって2年ほどのチャンネルで本数も100本を切る程度ですが、定期的に更新されているアク

ティブなチャンネルで、タイトルはヒストリカルは若干少なめでSF/ファンタジー系が多めといったところ です。

また投稿の大半はソリティアに関するものが多く、若干ウォーゲームという範疇からは外れてしまいますがTRPGのソリティアプレイについても比較的多くの投稿があり、SF/ファンタジー系がお好きな方にはなかなか興味深いチャンネルではないかと思えます(もちろん生粋の南北戦争からWW2、現代戦までガチなヒストリカルウォーゲームも取り扱われています)。

さらに出版時期も新旧取り混ぜられており、動画としてはここでしかお目にかかれないのでは? といったタイトルもありますので、ソリティアには興味がいまいちわかなくてもレアタイトルの動画として見ても面白いと思えます。

投稿内容としては軽くプレイを交

えたレビューが多いのですが、レビュー以外にもウォーゲーム未経験者に向けたと思いき一連のウォーゲーム101(“ワン・オー・ワン”=入門編、初級編といった意味)シリーズ(ゲームの選定やカウンターやハクス、戦闘等ウォーゲームについての一般的な知識について数回に分けて解説しています)や、既存TRPGシステムを使ってソロアドベンチャ(ファンタジー系ゲームブックをイメージするとわかりやすいかも)を作成するノウハウに関する一連の動画も、なかなか見応えがあります。

そんな氏の動画の代名詞といえば、“編み物棒”と“手書きノート”といえるでしょう。

画面はどちらかというと動きが多い方ではなく、置かれたゲームコンポーネントやルール、プレゼンボードを上記“編み物棒”で指して解説する、というのが氏の代表的な編集ス



試験に出る演習問題2018年版: 解答編

『BANZAI まがじん』第2号にて、『大東亜共栄圏』（ボンサイ・ゲームズ）を用いた演習問題を出題いたしました。図のような連合軍の初期配置の際を突き、1939年に米豪連絡線を分断してサドネス勝利を目指す、という日本軍のムーブを問うものです。

応募者ゼロも覚悟していましたが、正解者が現れました！ 以下はその内容です。

- **奇襲による特別作戦 (1)** : 日本軍、CV ユニット 2 個をソロモン諸島へ海上移動。
- **奇襲による特別作戦 (2)** : 日本軍、BB、海兵、歩兵をソロモン諸島へ戦略移動。
- **日本軍の作戦** : 日本軍、CV ユニット 2 個をサモアへ海上移動させる。
戦闘: ダイスの目は 1-6、3-4 による 2 ヒットでアメリカ軍 BB を撃沈。サモアを戦力。

プラン A:

- **連合軍の作戦** : タウンズヴィルのイギリス軍歩兵を完全戦力に戻す。
- **日本軍の作戦** : 日本軍、BB と海兵をタウンズビルへ海上移動。
戦闘: 日本軍 BB、2-5 のダイスの目で 1 ヒットを与える。
日本軍海兵、3 の目で 1 ヒットを与える。歩兵を壊滅させてタウンズヴィル占領。

プラン B:

- **連合軍の作戦** : CV ユニット 2 個と BB ユニット 1 個をハワイからサモアへ海上移動
戦闘: 日本軍 CV、ダイスの目 2-5、1-6 でアメリカ軍空母に対して 2 ヒット。
アメリカ軍 CV、ダイスの目 3-4、1-6 で日本軍空母に対して 1 ヒット
アメリカ軍 BB、ダイスの目 2-5 で日本軍空母に対して 1 ヒット
日本軍は 3 ステップの損害を受けるも生き残るために連合軍退却。
- **日本軍の作戦** : 日本軍、海兵をタウンズビルへ海上移動。
戦闘: 日本軍海兵、3 の目で 1 ヒットを与える。歩兵を壊滅させてタウンズヴィル占領。

「試験に出る演習問題」はまた企画したいと思っております。ご期待ください！

ボンサイ・ゲームズ新作のご案内

『マンガでわかるウォーゲーム』

ウォーゲームの楽しみ方をマンガで紹介。未経験だった主人公が『ドイツ戦車軍団』の「エル・アラメイン」を初めて対戦し、その魅力にはまり、ついにはベテラン相手に勝利を取めます。「ウォーゲームって何？」という入門者はもちろん、ベテランの方にも楽しんでいただける一冊。その他にも入門用ウォーゲームとして位置づけられてきた「ウォーゲーム・ハンドブック」や「レキシモン★ゲームズ」の作品介绍も。

付録ゲームは「激闘！ロンメル軍団」。マンガの登場人物による簡単な背景紹介も掲載されています。

【トポネン】

B5判60頁、打ち抜き駒50個
マップ1枚、ルールブック8頁



『このミニユゲがすごい! 2018年版』

※残部僅少

10人以上のレビューワーが、主に2017年に発売された自分の「推しゲーム」を熱く語ります! 今回は太平洋戦争キャンペーン (Pacific Co) 『大東亜共栄圏』 『太平洋の土下座』 のデザイナース・ノート、タイ・ボンバのほんくら (褒め言葉) ゲーム特集など企画も充実しています。

付録ゲームはカード・ゲーム『ミッドウェイ海戦』 (レキシモン★ゲームズ) のデザイナード田氏による『天脱出タンケルク』。プレイヤー全員がイギリス軍になってできるだけ多くの兵士をタンケルクまで脱出させるカード・ゲームです。

【トポネン】

A4判60頁、打ち抜き駒50個
カード・シート3枚



※残部僅少

『日露大戦』

1904年から始まった日露戦争を再現する戦略級ゲーム。シーケンスは移動と戦闘を交互に行うオーソドックスなものが、多彩なイベント・カードで海戦や旅順要塞といった特別な要素を再現しています。またイベント・カードは通常のプレイを強化するためにも使えるので、プレイヤーはカードの使い方に悩まされることになるでしょう。

なお、初版限定でガイドブックがついてきます。戦術的・作戦的なテクニックが丁寧に解説されているので、対戦に活用してください。



打ち抜き駒50個、カード16枚
マップ・ボード1枚
ルールブック16頁、サマリー2枚



ここで取り上げたゲームは「小さなウォーゲーム屋」で取り扱っております。
<http://petitslg.shop-pro.jp/> にアクセスしてください。

