

付録ゲーム『ハンガリー戦役 1944-45』のデザイナー、ハビエル・ロメロ氏は、初めてゲームを商業ベースで出した2002年以来、この10年足らずの間に最新作のスペイン内戦(GMT)を含め、11作ものゲームを精力的に制作している新進気鋭のデザイナーです。ゲーム付き専門誌としては世界でもS&T誌に次いで100号という大台を超え、これからまた、日本のウォーゲーム界に新たな歴史を刻んでいこうという本誌にとって、『June-August 44』(95号付録ゲーム)のダニー・ホルト氏と同様、将来を囑望されているデザイナーの一人です。そこで、これまでロメロ氏がデザインした主なゲームを眺めると共に、発売されたばかりのブダペスト市街戦ゲームについてもご紹介します。

文/野上 靖

GUERRA A MUERTE

ロメロのメジャー・デビュー作

Guerra a Muerte

メーカー: LPS (Against the Odds誌23号付録)

デザイナー: ハビエル・ロメロ

テーマ: 南アメリカ独立戦争の戦略級

スケール: マップ=メキシコからアルゼンチンまで1枚/ユニット=大隊~連隊/コマ数=マーカー込み 約240駒/1ターン=1年/ターン数=最長15ターン

ゲームで知る、ラテンアメリカ独立戦争

それまでスペインの「ALEA」誌やフランスの「Vae Victis」誌という非英語圏でしかゲームを発表していなかったロメロ氏が、雑誌付録ゲームとは言え、一躍メジャーデビューを果たした記念すべき作品。19世紀前半、ナポレオンのイベリア半島侵攻によってスペイン王家が捕縛されたことにより、統治力の弱まった南米のスペイン植民地において、アメリカ独立戦争とフランス革命とに影響を受けた独立運動が激化し、北はメキシコ・コロンビアから、南はチリ・アルゼンチンに至る太平洋・カリブ海沿岸部の広い範囲で、動きの激しい戦いが繰り広げられたというイペロアメリカ独立戦争がテーマ、1ターン1年、最長15年に及ぶ戦いを戦略級で再現する。

日本人ゲーマーには馴染みの薄い題材だが、戦略級ゲームとしてシンプルでありながら非常に面白くてきており、その歴史に興味がなくともプレイを楽しむうちに、イペロアメリカ独立戦争の流れを自然と体感できるのは、ウォーゲーマーの特権だろう。

地図は、大きく分けてメキシコ、コロンビア、ペルー、チリ、アルゼンチンの5地域があり、さらにその中でエリアに細分化されている。ユニットはシンプルで、指揮官、騎兵、義勇騎兵、歩兵、義勇歩兵、砲兵(攻城戦だと戦力倍)、軍艦(戦列艦とフリゲート艦)の5種があり、ユニット数値としても指揮官なら戦術値と作戦値、戦闘駒であれば戦力しか記載されていない。なお前衛的なコンポーネントで好悪の分かれるAtO誌にあって本作は、明確なエリア分けとパステルトーンを基調とした淡い色合いのマップ、ノスタルジックな気持ちにさせられる兵隊イラストのユニットにより、大いにやる気をそそられる。

ゲームは、メキシコで解放の神学を実践するイベルゴ神父とモレーロスの独立派民兵が大軍を擁して蜂起した1810年から、南米のワシントンとも言える革命家シモン・ボリバルがペルー遠征を終えた24年までを扱い、勝敗はゲーム終了時に王党派が支配している大陸内のエリア数で決まる(15以上で王党派勝利、2以下で独立派勝利、それ以外は引き分け)。また前中後期それぞれを扱ったシナリオもあるので、時間が足りない時は、シナリオ終了時の勝利条件にまでなぞらえて途中判定することもできる。

LIBERTAD O MUERTE (自由、それとも死か)

ゲーム手順は原則的に、蜂起発生判定、奴隷徴兵、資源確認、増援/

徴兵/ゲリラ化、独立派活性化(南部から順に)、王党派活性化、攻囲解決/軍艦帰港の流れで行われる。スタック制限はないが、移動や戦闘はスタック単位で行うため、主力を集めた打撃部隊と敵の支配を邪魔して回る遊撃部隊とを組むことになる。そして独立派先攻で南部域から順に、ダイス判定で得た活性化ポイントを消費しながら移動、戦闘を自由に組み合わせてアクションさせていく。活性化ポイントは3から8まで得られ、指揮官の作戦値、資源(RP)消費、義勇兵の割合(指揮官がいれば無視)が影響する。1エリアの移動に1(ただし未開地へは2、アンデス山脈越えなら3必要)、敵に野戦を挑むなら2、敵が城砦都市に籠城したなら攻城戦に3(さらに2追加すれば攻城兵器で2シフト有利に)、ターン末に降伏を狙う攻囲戦なら4、ゲリラ討伐に1を消費する。なお、非活性化側も、相手がエリアから出る際に追い討ちしたり、野戦を空振りに終わらせる戦闘回避ができる。

野戦の解決法が独特で、基本は戦闘比の6面体ダイス1個振りでの解決だが、解決に先立って互いにダイスを振り、出目に指揮官の作戦値を足して大きい方が戦場の主導権を握ったとしてさらにダイスを2回振り、それぞれの出目を戦術表に当てはめて、どちらか好きな効果を選択できるのに対し、主導権を持たない側は1個振ってそれを使うか使わないかしかできない。この戦術表には1から順に騎兵突撃(騎兵の戦力倍かダイス修正1)、歩兵健闘(歩兵戦力倍)、方阵形成(敵の騎兵力半減か敵の砲兵力倍かを判定)、歩兵恐慌(敵の歩兵1駒戦力半減かダイス修正1)、騎兵恐慌、無策の6つがあり、これによって毎回戦闘は予測のつかないものとなる(野戦CRTの最高比は4対1)。なお、活性化ポイントを支払える限り波状攻撃を行えるため、一旦崩れ始めた防御側は駄目押しで攻められて全滅しやすい。ちなみに解決時のダイス修正には両軍指揮官の戦術値の差に加え、相手より騎兵の駒数が多いことによる修正が適用されるため、騎兵の多寡が勝敗の鍵を握るのも面白い(騎兵が多いと戦闘回避もしやすい)。

戦略級の醍醐味と言えば自由裁量での生産、補充だが、独立派は地生えのエリアを支配することでRPを得て(新編は地元でしか行えないが、移動、戦闘はどこでも可)、王党派は莫大な貯蓄を取り崩すと共に、支配したエリアのRPで軍を編成し、自軍支配エリアである限り、広大な南米のどこへでも配置できる(ただ序盤はRPがあってもユニットの絶対数が不足、増援として毎年新たに追加されるユニットによって、徐々に大軍勢となる)。また、各エリアは親王党派/親独立派によって色分けされており、蜂起に成功すれば近くのエリアから部隊を進駐でき、義勇兵をゲリラ化すれば野戦時に敵の戦力を半減させられ、メキシコではイベルゴ神父が国内に留まる限り、民衆の敵意に吞まれて王党派の活動数が大幅に制限され、危なくなったら北米やハイチに亡命してそこで兵を養えたりと、簡単なシステムでありながら、採りうる作戦の幅は大きい。なお、ロメロ氏の次回作はS&T誌275号予定の『Pacific War』(日本で言うところの太平洋戦争ではなく、1879年にチリとボリビア・ペルー同盟で行われた戦争を陸海で再現)であり、こうして見るとロメロ氏の得意分野は、独立戦争や内戦、ゲリラ戦にあるかも知れず、今号の『ハンガリー戦役』は一つの挑戦なのかもしれない。

