

初心者向け SLG 基礎講座

DATE: 2013/02/21

コマンドマガジン編集部

出典: JWC 『ドイツ戦車軍団』入門ガイドブックより
©1982 REC CO., 2002, 2013 KOKUSAI-TSUSHIN CO.,LTD.

本解説は、JWC版『ドイツ戦車軍団』に興味がある人が購入の判断材料として使用できる「試し読み」として、入門ガイドブックの一部の記事をもとに編集してあります。しかし、内容はウォーゲーム全般に通じますので、初心者の方にとってはウォーゲームがどのようなものかを知るためにこの解説が役に立つでしょう。

JWC——ジャパン・ウォーゲーム・クラシックスとは 純国産初心者向けウォーゲーム・ラインナップ

JWCは国産のウォーゲーム・シリーズで、初心者の方でも無理なく楽しめるタイトルを取り揃えております。もともとは1980年代にエポック社から発売された「ワールドウォーゲーム (WWG)」シリーズで、『コマンドマガジン』などでも再版されましたが、殆どが売り切れとなりました。しかしながら、WWGの中には世代を越えて残していくべき作品も多く、JWCとして復刻されることになったのです。

2013年現在、復刻された作品は、『日本機動部隊』『日露戦争』そしてこの記事の出典である『ドイツ戦車軍団』です。今後も『独ソ電撃戦』『バルジ大作戦』『砂漠の狐』など、順次復刻の予定です (公式サイト: wargame-classics.jp)

第一部: ウォーゲーム入門 Chapter1: Introduction to War Game

1. ウォーゲームとは

「ウォーゲーム」は英文で「War Game」と書きます。これは文字通り「戦争のゲーム」という意味になります。つまり戦争をテーマとしていけば、全てウォーゲームと言えるわけです。しかし、そのような多様なウォーゲームの中でも、『ドイツ戦車軍団』を含めた「シミュレーション・ウォーゲーム」というゲームの一群は、他のゲームとかなり異なる面を持っています。本作は、このシミュレーション・ウォーゲームの入門編としてつくられました。

以下、シミュレーション・ウォーゲームのことを単にウォーゲームと表記します。

2. ウォーゲームの世界

将棋・チェスといったゲームも、もともとは実際の戦争を再現しようという試みから生まれたものといえます。しかし、そのようなゲームは時代とともに抽象的になっていき、実際の戦争とは離れていきました。これに比べるとウォーゲーム

はシミュレーション (Simulation)、つまり現実の再現という点を重視し、実際の戦争をテーマとしてつくられたゲームということになります。

やさしくいえば、ウォーゲームとはプレイヤーを北アフリカの砂漠で、あるいはロシアの大地で、あるいは関ヶ原の盆地において敵と対峙している気分させてくれるゲームです。裏返していうと、プレイヤーがこのような気分を味わえない時は、そのゲームはウォーゲームとして失格であるといわれても仕方ありません。

現在のウォーゲームのルーツは各国 (特にドイツ陸軍) の兵棋演習にまで遡り、いかにして歴史上の戦争の再現を行うかをメインテーマに、およそ200年あまりの歴史を持ったものです。つまり、ある意味では現在各国の軍隊が行っている机上演習もウォーゲームも大差はないのです。

3. ウォーゲームの基本

ウォーゲームは現実の戦争を再現するものである、などと大袈裟なことを書きましたが、現実の戦争の再現を完全に行

うのは不可能です。ゲームデザイナーにできることといえば、その戦争の特徴となる点を把握し、いかにうまくゲームに再現するかということだけです。そのためにウォーゲームのデザインはゲームによって千差万別、ルールもいろいろあってさっぱりわからないなどということになりがちです。実際、同じ戦争を別の人間がデザインすると、全く異なったゲームになることもあります。

しかし、ウォーゲームをデザインするにも原則はあります。歴史の再現を目指す以上、いつ、どこで、誰が、何ををしたかという四原則は守らなくてはなりません。

「いつ」とは時間です。この戦争は何年、何月、何日（時には何時何分）から何年何月何日まで戦われたか？ ということを考えなくてはゲームはできません。

「どこで」は場所、つまり戦場です。上記の時間内に、どのくらいの広さの場所で戦争が起こったか？ ということです。

「誰が」というのは、この場合、両軍どれくらいの兵力が激突したか、ということになります。

そして「何をした」というのは、ここでは戦争はどのような経緯をたどっていったか、ということを表しています。

それでは実際のゲームでこれらの要素はどのように組み合わさっているのでしょうか。

(a) 時間

これは戦争の期間を表しているのですが、実際の戦争のように、あるところでは戦闘が行われ、他のところでは両軍が同時に動いているというようなゲームは、まずつくことはできません。

軍事作戦の基本は移動と戦闘です。元来の形が野球王国アメリカでできたからでもないでしょうが、ウォーゲームも野球のイニングのようにゲームの期間を一定の時間で区切り、その1回の間にまず先攻の軍が移動・攻撃をし、次に後攻の軍が移動し、攻撃します。

具体的な例として、ドイツ軍が3部隊、ソ連軍が4部隊を持っていたとします。先攻をドイツ軍とすると、まずドイツ軍が3部隊を移動させ、ソ連軍を攻撃します。それが完了したならば、ソ連軍が自軍の4部隊を移動させ、ドイツ軍を攻撃します。これで1イニング（ウォーゲームでは1ターンと言います）が終了し、次の回に入ります。

注意しなければならないのは、ウォーゲームのこの時間の区切り（ターン）は将棋などの一手とは違い、あくまでも実際の時間に対応します。従って将棋では一手で一つの駒しか動かさないのであるが、ウォーゲームでは移動の時に自軍の全ての部隊を動かせるのです。

上記の例ならば、ドイツ軍は自分の部隊を全部隊、あるいは2部隊、1部隊、そして動かしたくなければ1部隊も動かさなくてもよく、同様にソ連軍も自軍の4部隊のうちの何部隊でも動かすことができます。

(b) 戦場

ウォーゲームでは、戦場は普通、六角形のマスで覆われています。何故、六角形なのか？ という疑問が出ると思いま

すが、正多角形の中で平面を埋め尽くすことができるのは三角形、四角形、六角形の三つだけです。その中で一番応用度が高い六角形がゲームに使われているわけです。

この六角形のマスは、将棋のマスと同様に、中に部隊を置き、マスからマスへと移動を行うためのものです。しかし将棋盤とは違い、実際の戦場ですので、地形があるのは当然です。地形によっては移動・戦闘の展開が異なってくるのは実際の戦争と同じです。

(c) 兵力と戦闘

戦争に参加した両軍の兵力は、部隊ごとに戦闘力と移動力を記した駒で表されます。戦闘力とは、その名の通り、戦闘の際の能力のことで、この数字が大きければ強い部隊だといえます。また移動力は、一定の時間（1ターン）にその部隊がどれくらいの距離を移動できるかを表しています。

ウォーゲームにおける戦闘は、将棋のように敵駒のいるマスに進んでその敵を取るといった形ではありません。実際の戦争と同じく、敵に隣接するとそこで戦闘が起こります。それぞれの戦闘はその戦闘に参加した敵・味方の戦闘力の比によって、どちらが勝ったかを判定します。

しかし、同じ条件で勝っても戦場では何が起こるかわかりません。圧倒的に優勢な部隊でも、戦闘に敗れた例はいくつもあります。そのような不確実さを出すため、ウォーゲームでは戦闘の結果を決めるのにサイコロを用います。

もちろん何十倍の兵力で攻めた部隊が全滅してしまうなどということは起こりませんが、一定の範囲内で変化に富んだ戦闘結果を出すため、サイコロの偶然性が加味されています。

これは普通のゲームが駒の進める数をサイコロで決めるのに比べると、ちょうど反対になっています。しかし実際には、兵隊の一日に動く距離のほうが戦闘で勝つ確率よりもはるかに確実です。それを考えれば、移動ではなく戦闘にサイコロを用いるという理由もおわかりいただけるでしょう。

戦闘結果の決定にサイコロを用いるからといって、ウォーゲームは運のゲームではありません。サイコロはあくまで補助的なもので、戦況を左右するのはプレイヤーの指揮官としての能力です。即ち、どの程度の兵力で、どの程度の戦果をあげ得るかを判断し、その結果がサイコロの目によって多少変動しても、それに応じた作戦をとれるプレイヤーが最終的に勝利を得ます。

(d) 経過

これはデザイナーが決めることではありません。デザイナーは実際の戦争の流れを知っていて何故そうなったかを理解していなければなりません。しかし、そうして知り得た要素を全てゲームに入れてしまうと、ゲームは歴史通りに流れて終わりになるでしょう。しかし、結末が決まっているものをゲームと呼べるのでしょうか？

良いデザインのゲームと悪いデザインのゲームの分かれ道は、この経過をどのような方向に持っていかによって決まるといってもよいでしょう。

話が大幅難しくなりましたが、今までのことは基本として頭の隅に置いて先に進んでください。

PANZER CORPS

EL ALAMEIN, DUNKERQUE, KHAR'KOV and OPERATION COMPASS



『ドイツ戦車軍団』は1982年にエポック社から発売された、入門用ウォーゲームです。「エル・アラメイン」「ダンケルク」そして「ハリコフ攻防戦」の三つのゲームが入っており(JWC版では「コンパス作戦」も追加されています)、順にプレイすることでウォーゲームの基礎と実力が身につくようになっていきます。

このあと続く第二部は、そのゲーム・ルールの基本部分にあたります。そのため「エル・アラメイン」などゲームの名称も出てきますが、これらのルールのほとんどは同種のウォーゲームでも共通ですので、仕組みを知るための参考になるはずですよ。

『ドイツ戦車軍団』 定価:3,800円(税別) 発行:国際通信社

第二部: 基本編

Chapter2: General Rule

1. はじめに

『ドイツ戦車軍団』は、主にウォーゲームを一度もプレイしたことがないか、あるいは一、二ゲームしか経験がないという方のために、入門及び初級ゲームとして楽しめるものという目的で制作されたものです。

第二次世界大戦のヨーロッパを舞台に、エル・アラメイン、ダンケルク、ハリコフ攻防戦の三つのテーマで、順に難しさを増していくようになっています(さらにJWC版ではコンパス作戦が追加されています)。この三つのゲームをマスターすれば、あなたはウォーゲームの士官候補生を卒業したというところでしょう。

2. ルールについて

以下のルールは、第一部で触れたウォーゲームの基本を『ドイツ戦車軍団』という実例に当てはめて解説したものです。

各ゲームのルールは専用のルールブックにあります。この章ではウォーゲームをプレイする上での最も基本的なルールや考え方について述べますので、必ず目を通してください。

3. 用具

(a) 地図盤

このゲームには地図が4枚入っています。「エル・アラメイン(EL ALAMEIN)」「ダンケルク(DUNKERQUE)」「ハリコフ攻防戦(KHAR'KOV)」そして「コンパス作戦

(OPERATION COMPASS)」の地図です。

なお、地図上の六角形のマスのことをウォーゲームでは、「ヘクス」と呼びます。

(b) チャート(表)

地図の端にいくつかのチャートが印刷されています。これらは戦闘結果表や進行表などで、ゲームをするのには不可欠なものです。詳しくは第三部で説明します。

(c) ユニット(駒)

通常、ウォーゲームでは部隊を表す駒のことを「ユニット」と呼びます。その他、勝利得点や進行状態などを示す駒のことを「マーカー」と呼びます。このゲームセットにはシート

例:ドイツ軍第7戦車師団

規模

7Pz

師団名

兵種

5-8

移動力

【表面】

戦闘力

1205

初期配置ヘクス番号

【裏面】

※部隊の正式名称はこのゲームでは大きな意味を持ちません。例えば「7Pz」は「7th Panzer」の略ですが、ゲーム上は気にする必要はありません。

(a) 兵種

- 戦車
- 歩兵
- 機械化歩兵
- 機械化騎兵
- 空挺部隊
- 自動車化歩兵

※実際の呼称は国によって異なります。

(b) 規模

- II 大隊
- III 連隊
- X 旅団
- XX 師団
- XXX 軍団

が1枚入っています。使用する時には、1駒ずつ丁寧に切り離してください。

ユニットの色で国籍が判別できます。灰色はドイツ軍、薄緑色はイタリア軍、黄土色はイギリス軍、青はフランス軍、オレンジはベルギー軍、カーキはソ連軍です。黒と濃い赤のユニットは、「ハリコフ攻防戦」における、それぞれドイツ軍戦車部隊とソ連軍戦車部隊です。緑色と茶色のユニットは、「コンパス作戦」における、それぞれイタリア軍戦車部隊とイギリス軍戦車部隊を表します。

(d) サイコロ

戦闘結果を決めるために使います。別途用意してください。

(e) ルールブック

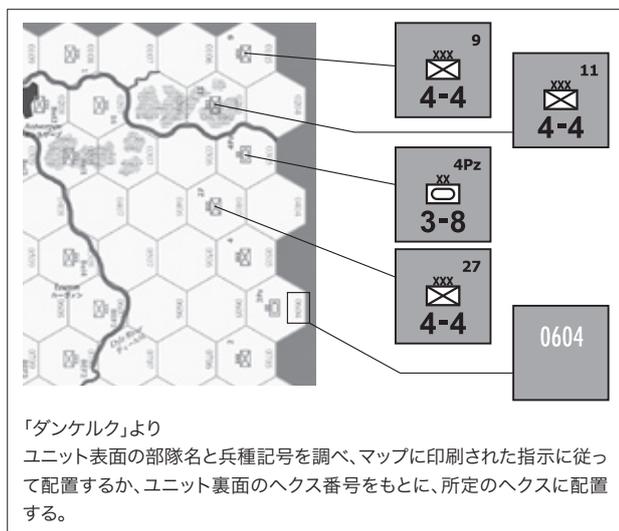
(f) チャック付小袋

100円均一ショップなどで販売されている、チャック付小袋を用意して駒の収納に用いるとよいでしょう。

4. 最初の配置

ゲームによって異なりますが、どのゲームでも地図の上に部隊の兵種と番号が書いてあります。そこに駒を配置してください。

その情報が見つらいという方のため、ユニットの裏面に配置するヘクスの番号が印刷されています。また、最初に配置されないユニット（このようなユニットのことを「援軍」と呼びます）の裏面には、マップに登場するゲーム・ターンが記されています。



5. ゲームの進行

第一部でも説明したように、ウォーゲームでは野球と同じように、両軍が先攻と後攻に分かれて何回戦かを繰り返してゲームを進めます。この『ドイツ戦車軍団』では「エル・アラメイン」が4ターン、「ダンケルク」が6ターン、「ハリコフ攻防戦」が8ターンとなっています。「コンパス作戦」は

5ターンです。

各ターンの自軍の手番の時に、移動作戦と攻撃作戦を行うことができます。これをまとめると次のようになります。

(1) A軍（先攻）の移動作戦

A軍は自軍のうち自分の好きな数の部隊を移動のルールに従って動かすことができます。移動は司令官であるA軍プレイヤーの判断により、時には全ての部隊を、あるいは一部だけを動かします。全く移動させなくても構いません。

(2) A軍の攻撃作戦

A軍は移動作戦の終了後、自軍の部隊の隣のヘクスにいる敵軍部隊を攻撃できます。A軍司令官の判断により、どの敵軍部隊を攻撃するか（あるいはしないか）を自由に決めることができます。従ってA軍は、自軍の部隊の隣にいる敵を全て攻撃することも、一部だけ攻撃することもできます。全く攻撃しなくても構いません。

また一つの敵を、二つ以上の自軍部隊で攻撃することもできます。ただし、この場合に攻撃に参加できる部隊は、その敵の隣のヘクスにいる部隊に限ります。言い換えれば、A軍プレイヤーは次の攻撃作戦の時にどのような攻撃を行うかを考えて、その準備として味方部隊を動かさなくてはならないわけです。

時には敵の次に行う攻撃をあらかじめ予測して、味方の守りを固める場合もあります。

A軍が移動作戦・攻撃作戦を行っている間は、相手のB軍プレイヤーは移動も攻撃も一切できません。

しかし次の

(3) B軍（後攻）の移動作戦

(4) B軍の攻撃作戦

の時に、(1) (2) のA軍と同じことをB軍は行うことができます。つまり自軍部隊を自由に動かし、その後で敵を攻撃できるわけです。A軍はその間、移動も攻撃もできません。

以上の(1)～(4)までが完了すると、ウォーゲームの1ターンが終了したことになります。ゲームは再び(1)に戻り、また同じ進行を繰り返します。所定のターン数が終わるとゲーム終了です。

6. 移動の基本ルール

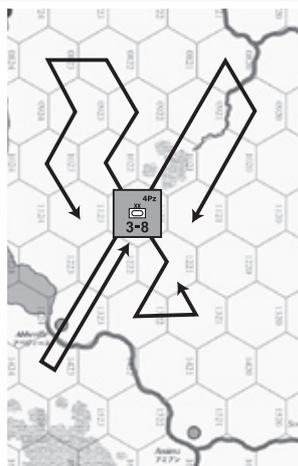
ウォーゲームは自軍の部隊を移動させ、それによって敵を攻撃し、その結果として勝利を握るものです。

移動の基本は、それが一定の時間内に行われるものであるということです。従って当然、移動できる距離には限度があります。将棋の飛車や角行のように、どこまでも行くことができる駒はウォーゲームでは普通、存在しません。ウォーゲームの部隊駒（ユニット）に記入されている移動力の数字は、その部隊が1ターンに移動できる限界を数字にしたものです。数字の大きいほうが移動力も大きいことになります。

プレイヤーは、この移動力の範囲内ならばどれくらいのヘクス数であっても移動させることができるのです。



例:「ダンケルク」より
移動力4のドイツ軍歩兵軍団は上図の網がかかった範囲を移動できる(地形の影響は次項参照)。



例:「ダンケルク」より
(意味があるかは別として)移動力があれば好きなだけ方向を変えて移動できる。



例:「ダンケルク」より
ユニット[A][B]は自軍移動手順で移動できるが、[C]は直前の敵軍の攻撃によって退却、混乱させられたために移動できない。

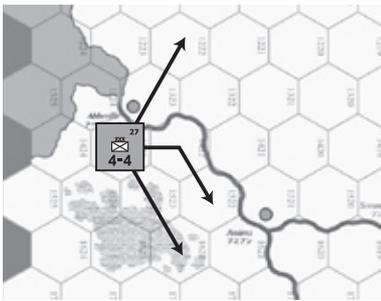
- (1) プレイヤーは自軍の移動作戦時のみ、自軍のユニットを移動させることができる。
- (2) プレイヤーは、自軍のユニットを一つの移動作戦の間に何個でも動かすことができる。全てのユニットを動かしてもよし、また一つも動かさなくても良い。
- (3) 移動はユニットごとに行う。プレイヤーは、どのユニットからどのような順で移動を行うかを自由に選ぶことができる。
- (4) プレイヤーの指が移動中のユニットから離れたならば、その時点でそのユニットの移動は終了したと見なされる。一度移動を終了したユニットは、相手プレイヤーの承認なしには動かし直すことはできない。
- (5) 全てのユニットはその移動力を超えた距離を移動することはできない。逆に、移動力を完全に使い切らずに移動を終了するのは構わない。しかし、その際に余った移動力は全て捨てられたものと見なされ、他のユニットがそのぶんを利用したり、次のターンに残しておいて使うことなどはできない。
- (6) 移動力の制限内ならばユニットはどのような方向に進んでも良い。同じヘクスを2回以上通っても、ジグザグに動いても、また同じ道を往復しても構わない。
- (7) 一つのターンの移動作戦には、一つのユニットは一度しか移動できない。他のユニットの移動後、一度動かしたユニットを再び動かすことはできない。もちろん、次のターンになれば再び移動できる。
- (8) 戦闘結果により生じる、退却あるいは追撃などは移動とは別のものである。
- (9) 戦闘結果の欄にも出てくるが、敵の攻撃を受けて退却させられたユニットは次回の自軍の移動作戦と攻撃作戦を行うことができない。これをわかりやすく区別するため、退却させられたユニットは裏返しにして盤上に置かなければならない。攻撃側が退却をした場合は、特に次回の作戦に制限は受けない。

7. 地形と移動

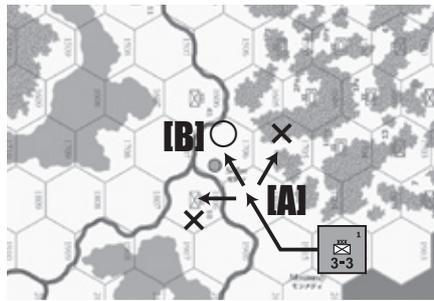
ウォーゲームの移動作戦は、前述のようにルールとしては非常に自由なのですが、実戦と同じように戦場の地形により大幅に制限されます。一定の時間内に移動できる距離ということでユニットの移動力は定められていますが、これは普通、平地を何ヘクス動けるかで表されます。そこで平地よりも移動しにくい丘陵地帯や山地・森林では1ヘクスにつき2移動力かかることにすれば、これらの地形での移動のしにくさを表すことができるわけです。

道路があれば話は別で、地形に関係なく普通1ヘクス1移動力で移動作戦を行うことができます。河川は少々特別です。この『ドイツ戦車軍団』では、河川はヘクスのへりを流れています。従って河川の対岸のヘクスに向かって川を渡る時のみ、余分な移動力を必要とします。河川の隣のヘクスをいくつ動いても、渡河しなければ関係ありません。

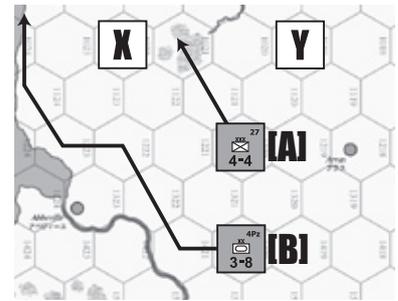
- (1) ユニットの移動の際には、各ルールについている地形表を参照し、進もうとする地形はいくつの移動力を必要とするかを計算しなければならない。そして、そのユニットの持つ移動力の数よりも少ないか、同じ数の地形にしか進むことはできない。
- (2) ユニットの移動は、1ヘクス進むごとにその地形に入るために必要な移動力を自らの移動力の数から差し引いてゆき、その残りが0かあるいは次の地形に進むには不足するところまで移動を続けることができる。
- (3) もし、次のヘクスの地形がそのユニットの残りの移動力よりも多くの移動力を必要とする場合は、そのヘクスに入ることはできない。しかし、使えなかった余分の移動力は移動終了とともに捨てられたと見なされ、次のターンに持ち越すことはできない。
- (4) 地形によっては、ユニットが進むことができない場所もある(海など)。



例:「ダンケルク」より
同じ2ヘクス移動するのでも、湿地、平地、河川
越して消費する移動力が異なる。



例:「ダンケルク」より
ヘクス[A]に移動するまでに2移動力を消費したので、
森林へ移動したり河川を越えることはできず、[B]に進
むことしかできない。



例:「ダンケルク」より
ユニット[A]は[Y]に隣接したため停止しなけ
ればならないが、[B]は隣接しないように迂回し
たため先へ移動できる。

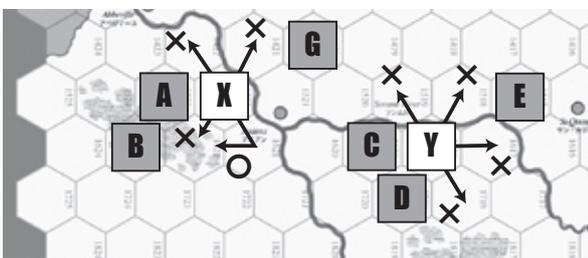
8. 敵軍ユニットと移動

ウォーゲームでは敵軍ユニットの存在により自軍ユニットの自由な移動が妨げられます。

実際の戦争を考えてみてください。果たして敵軍は自軍の部隊がそのすぐそばを歩いていくのをただ眺めていてくれるのでしょうか？ 常識的には何の手出しもしないということはありません。そして敵の攻撃を受けそうな時には、戦闘の準備をして、それ以上移動することはないのが普通です。

実戦で、敵のそばに進出した部隊はそれ以上は移動しないのであれば、ウォーゲームにもそういったルールが必要になります。そこでウォーゲームでは以下のようなルールを定めます。

- (1) 移動中のユニットは、その途中で敵軍ユニットの隣のヘクスに入ったならば、そこで移動を終了しなければならない。また、敵軍ユニットのいるヘクスに入ることは絶対にできない。
- (2) 敵軍ユニットの隣のヘクスに入った時に、まだ使用せずに残っていた移動力は、通常の移動終了の時の移動力の残りと同じく捨てられたものとする。
- (3) 移動作戦の開始時に敵の隣にいたユニットも、そのターンの移動を行うことができる。ただしそれらのユニットは、まず敵軍ユニットと隣接していないヘクスに移動しなければならない。



例:「ダンケルク」より
ユニット[X]は移動手順開始時に敵ユニット[A]の隣接ヘクスにいたため、一度抜け出してからでないと移動できない。
[Y]は[C][D]と隣接している上、それ以外のヘクスへ移動しようすると[E]の隣接ヘクスに進入することになるため、全く移動できない。

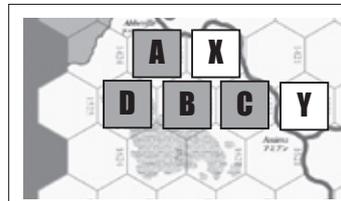
- (4) 敵軍ユニットの隣のヘクスに入る時も、またそこを離れる時も、特にそのための移動力は必要としない。ユニットは移動する先の地形の移動力を使えばよい。

9. 戦闘の基本

ウォーゲームの戦闘は、将棋とは違うということは前に一度説明しました。ウォーゲームでは、前項のように敵軍ユニットの隣に進んだユニットはそこで停止させられます。そして戦闘は、その隣接している敵・味方のユニットの間で行われます。この場合、攻撃側がどのユニットがどの敵を攻撃するかを決めます。敵の隣にいないユニットは戦闘に参加することはできません。

敵の隣にいないと戦闘に参加できず、また戦闘の組み合わせは攻撃側が決め、そしてゲームの進行は同じ側が移動の後で攻撃をするのですから、最初の移動作戦の時に攻撃をどのようにするかを考えなくてはならないわけです。

- (1) 戦闘は、攻撃作戦を行うプレイヤーの選択により実施される。



例:「ダンケルク」より
[A][B]が共同で[X]を、[C][D]が[Y]を攻撃することも、[A][B][C]が共同で[X]だけを攻撃することもできる。[D]は攻撃に参加できない。

- (2) 戦闘は、両軍の隣り合ったユニットの間で起こる。攻撃作戦中のプレイヤーが、どのような組み合わせで戦闘を行うかを決めることができる。
- (3) 攻撃をかけるかどうかは、攻撃作戦中のプレイヤーの決定による。もし望まないのならば、たとえ何部隊が敵の隣にしようと、全く攻撃をかけなくても構わない。
- (4) 相手の攻撃作戦の時は、攻撃作戦を受ける側のプレイヤーは一つ一つ決めることはできない。
- (5) 攻撃をするプレイヤーは、戦闘を解決するためのサイコロを振る前に、その回に行く全ての戦闘の組み合わせを相手に伝えなくてはならない。そして一部の戦闘がうまくいかなくても、宣言した攻撃はかけなくてはならず、またうまくいっても新たな攻撃を追加することはできない。
- (6) 一つのユニットが攻撃を行えるのは、一つのターンに一回だけである。
- (7) 一つの敵軍ユニットを、一つの攻撃作戦の時に二回以上攻撃することはできない。前例では、AとBで一度に

攻撃することはできるが、Aが攻撃し、次にまたBがXに攻撃することは同一ターンにはできない。

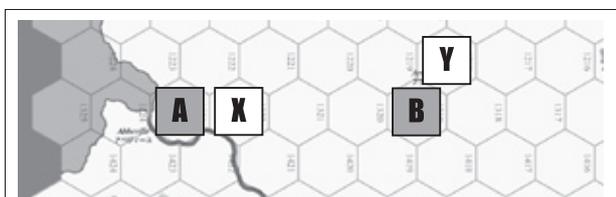
10. 地形と戦闘

実戦と同じく、ウォーゲームでも地形を利用することが、有利に戦う方法の一つです。

普通ウォーゲーマーにおいては攻撃を受ける側がいる地形が戦闘に影響を与えるという考え方をとります。つまり攻撃側に対して地形を利用して守りを固めるといわけです。

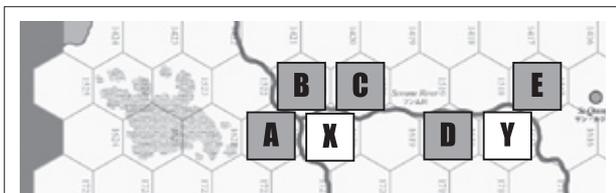
『ドイツ戦車軍団』では守備に回った時には地形により戦闘力が2倍になることがあります。従って、そのような地形を選んで守備のための部隊を配置すれば、少数の兵力で大軍を打ち破ることができるでしょう。

- (1) 戦闘の時、守備側が特定の地形のヘクスを占めていると、その守備ユニットの戦闘力は2倍になる。



例:「ダンケルク」より
 ユニット[X]が[A] (都市)を攻撃する時、[A]の戦闘力は2倍になる。
 ユニット[Y] (都市)が[B] (平地)を攻撃する時、[B]の戦闘力はそのまま。
 攻撃側ユニットがいる地形は戦闘には影響しないことに注意。

- (2) 前記の特定の地形のヘクスは、ゲームによって異なる。詳しくは各ゲームの「移動における地形の影響」「戦闘における地形の影響」という項目を参照。
- (3) 一般的には、守備側の占めるヘクスの地形のみが戦闘力に関係する。攻撃側の占めているヘクスは関係しない。
- (4) 前項の例外としては河川の存在があげられる。即ち、河川はヘクスの縁を流れていると考えるため、もし全ての攻撃側ユニットが河川の対岸にいる時は地形の有利さを考慮して守備側の戦闘力は2倍になるが、たとえ1ユニットでも河川の同じ側から攻撃を受けると守備側の戦闘力は2倍にならない。



例:「ダンケルク」より
 ユニット[X]に対する攻撃では、[A][B][C]全て河川越しになるので[X]の戦闘力は2倍になる。
 [Y]に対する攻撃では、[D]が河川越しではないため戦闘力はそのまま。

11. 戦闘の解決

ウォーゲームには、実戦と同じく強力な部隊と弱小な部隊があります。この戦力の差を数字を使って表しています。もちろん数の大きいほうが戦闘力の高い部隊です。

戦闘の組み合わせを攻撃側が指定すると、両軍プレイヤーはそれぞれの組み合わせごとに交戦しているユニットの戦闘

力を合計します。そしてそれを比較して、攻撃側が守備側の何倍の戦闘力を持っているかを計算します。

ウォーゲームが他のゲームと違うのは、この後、サイコロを振って戦闘結果を決めることでしょう。戦闘の不確実性を表すため、あらかじめ作られた六つの結果の中から一つを選択するわけです。

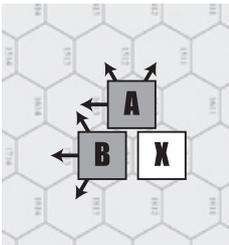
- (1) 攻撃側が組み合わせを決定したならば、両軍プレイヤーはそれぞれの組み合わせについて戦闘力を合計し、両軍の戦闘力を一定の比率に直さなくてはならない。
- (2) 一定の比率とは、少ないほうを1とした比率のことである。攻撃側の戦闘力を守備側の戦闘力で割り、何倍の戦闘力を持っているかを計算するわけである。ただし端数は守備側に有利なように切り捨てられる。
- (3) 稀に、守備側の戦闘力が攻撃側を上回ることがある。その場合は攻撃側：守備側が1：2という比率になる。つまり、この場合は端数は守備側に有利なように切り上げるわけである。1：3以下の比率になるような攻撃はすることはできない。
- (4) 前項(1)～(3)で算出した比率を、その戦闘の組み合わせの戦力比という。この戦力比が決まると、戦闘結果表でその比率の欄を見て、攻撃側プレイヤーはサイコロを1個振る。そして出た数に当たる欄に記されている戦闘の結果を直ちに実行する。
- (5) 二つ以上の戦闘を解決する際は攻撃側プレイヤーが決定する。しかし、一つの戦闘結果を実行してからでないと次の戦闘のサイコロを振ることはできない。
- (6) どのようなことがあっても、一度サイコロを振った後には、戦闘の組み合わせを変えたり、戦闘そのものを中止したりすることはできない。

12. 戦闘結果

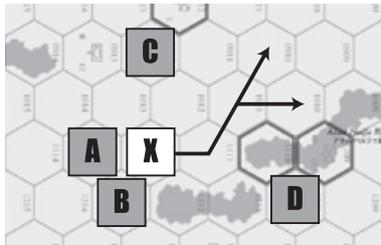
通常の戦争では、戦闘により受ける損害と相手に与えた損害は、様々な条件により異なるため、いくつかのパターンにすることは不可能です。しかし、ウォーゲームは根本的にはゲームなので、実戦よりも戦闘結果は単純化されています。

『ドイツ戦車軍団』は入門用に遊べるゲームということでデザインしたものですから、通常のウォーゲームよりもさらに戦闘結果の種類は少なくなっています。また以下の戦闘結果には一部のゲームのみ使用されるものもあります。

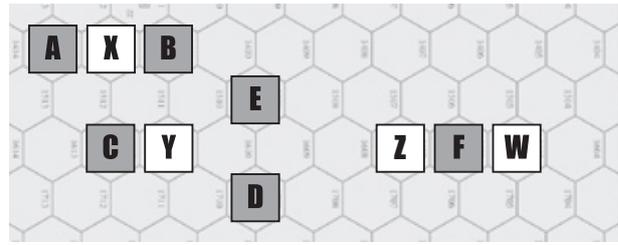
- (1) 戦闘結果はいくつかの文字や数字で表されている。このうち一番前にあるAはAttacker (攻撃側)、DはDefender (守備側)を意味している。他のEX (Exchange)とC (Contact)は両軍とも影響を受ける。
- (2) AまたはDの後はRかEが続く。RはRetreat (退却)の略で、戦闘の結果、退却しなければならないことを表している。EはEliminate (潰滅)の略で、戦闘に参加した部隊が全て崩壊してしまったことを表している。
- (3) DR (守備側退却)の後には数字が続く。これは何ヘクス退却をしなければならないか、を表している。攻撃側



例:「エル・アラメイン」より
ユニット[A][B]が共同で
[X]を攻撃したが「AR」が出
た。退却できるのはそれぞ
れ矢印の3ヘクスである。



例:「エル・アラメイン」より
ユニット[A][B]が共同で[X]を攻撃、「DR3」
が出た。[C][D]の隣接ヘクスには入れないた
め、[X]は矢印の方向にしか退却できない。



例:「エル・アラメイン」より
ユニット[A][B]で[X]を攻撃する場合、[X]は退却できないので「DR」が出
ると潰滅する。[C]で[Y]を攻撃する場合も同様で、[Y]は退却できない。
逆に[F]が[Z]または[W]を攻撃して「AR」が出ると、退却できないために潰
滅してしまう。

の退却は全て1ヘクスでよいため、数字は入っていない。

(4) 戦闘結果は次のようになる。

AE (Attacker Eliminate) 攻撃側潰滅:

その戦闘に参加した攻撃側ユニットは潰滅し、
ゲーム盤より除かれる。

AR (Attacker Retreat) 攻撃側退却:

その戦闘に参加した攻撃側の全ユニットは1ヘク
ス退却しなくてはならない。

C (Contact) 交戦中:

両軍の小競り合いが続き、決定的な戦果はあがっ
ていない(「ダンケルク」のみ)。両軍ともそのまま。

EX (Exchange) 激戦:

両軍とも戦闘に参加したユニットのうち、1個ず
つを失う。他のユニットはそのままの位置にとどま
り、退却も追撃もない。どのユニットを除くかは、
それぞれ自軍のプレイヤーが決める(「ハリコフ攻
防戦」のみ)。

**DR1 ~ DR4 (Defender Retreat 1 ~ 4) 守備側1 ~ 4
ヘクス退却:**

その戦闘で攻撃を受けた守備側の全ユニットは、
1 ~ 4ヘクス退却する。

DE (Defender Eliminate) 守備側潰滅:

その戦闘で攻撃を受けた守備側の全ユニットは潰
滅し、ゲーム盤より除かれる。

13. 退却と追撃

ウォーゲームの戦闘は、大別すると潰滅してゲーム盤から
除かれるか、または退却するか二つの結果のどちらかにな
ります。

潰滅してしまえば問題ありませんが(もちろん、部隊を失っ
たプレイヤーにとっては大問題でしょうが)、退却となると
一定のルールにしたがって行われなくてはなりません。

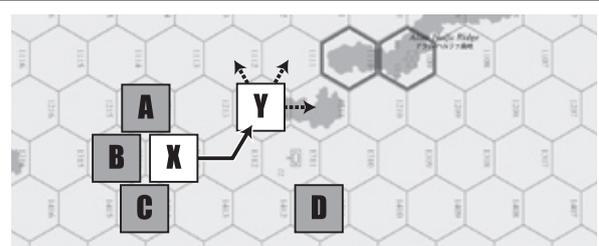
また敵が潰滅あるいは退却などでなくなったヘクスに攻
撃部隊が前進することができます。これを追撃と呼びますが、
これはただの呼び名で、「追撃」だからといって再び戦闘を
行うことはありません。

(1) 戦闘結果で AR または DR が出ると、それぞれ攻撃側ま
たは守備側の参戦部隊が現在いるヘクスから離れなくて

はならない。

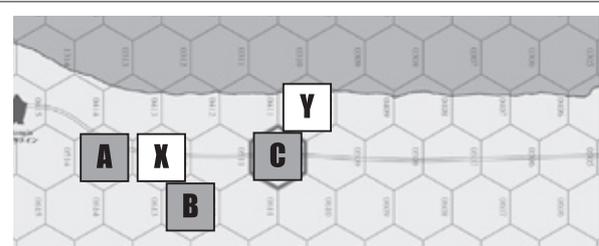
(2) 退却をするユニットは敵軍ユニットの隣のヘクスに入っ
てはならない。もし全ての退却路が敵軍ユニットかその
隣のヘクスである時、退却できず、潰滅したものとみな
される。

(3) 退却をするユニットは、できる限り自軍ユニットのいな
いヘクスに退却しなくてはならない。もし、自軍ユニッ
トのいるヘクスにしか退却できない時は、特別に1ヘク
ス余分に退却して自軍ユニットのいないヘクスに行かな
いとイケない。



例:「エル・アラメイン」より
ユニット[A][B][C]の攻撃で[X]が「DR2」を受けた。唯一2ヘクス退却
できる場所に自軍ユニット[Y]がいたため、[X]を特別にさらに1ヘクス退
却させなければならない。

(4) 退却するユニットは、地形に関係なく決められたヘクス
数だけ退却しなければならない。しかし、地形に関係な
いとはいえ、海のように入ることができない地形に退却
することはできない。もし、そのような地形にしか退却
できない場合、その部隊は潰滅したものとみなされる。



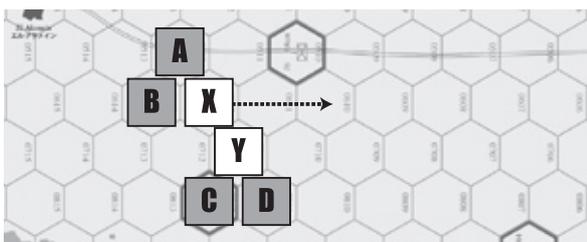
例:「エル・アラメイン」より
ユニット[A][B]によりユニット[X]が攻撃を受けた場合、「DR1」なら退
路があるが、「DR2」以上の結果が出た時は退路がなくなるので潰滅する。
[Y]は他に退路があるため潰滅することはない。

(5) 地図の端から部隊を外へ退却させることはできない。も
し、地図外にしか退却できない場合、その部隊は潰滅し
たものとみなされる。

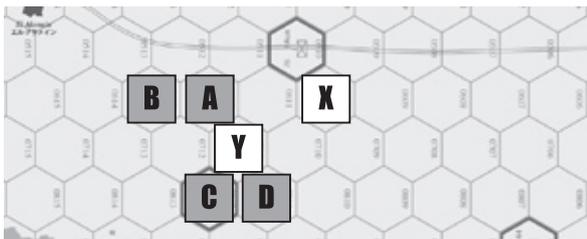
- (6) 以上の規定を守れば、敵味方全ての退却を、その攻撃中のプレイヤーが行うことができる。つまり、退却は全て攻撃側が行うわけである。退却の方向は原則として自由で、どのように動かしても構わない。
- (7) 守備側の退却したユニットは、退却を終了した時点で裏返しにされる。この裏返しの状態は次の自軍の攻撃作戦の終了まで続き、それまで移動も戦闘も行うことはできない。攻撃側が退却する場合は表のままでもよく、次のターンの移動や攻撃もできる。

守備側の裏返しのユニットは、次の自軍の攻撃作戦の終了したところで表に戻す。

- (8) 退却、あるいは潰滅により守備側ユニットがいなくなったヘクスに、攻撃側は前進することができる。これを追撃と呼ぶ。しかし、攻撃側が退却した場合には、守備側は追撃することはできない。
- (9) 追撃は次の戦闘の解決のためにサイコロを振る前に完了しなければならない。追撃のやり直しは絶対にできない。
- (10) もし、追撃により前進してきた敵軍ユニットによって退路を断たれたとしても、それは移動により退路を断たれたのと同じように考える。従って他に退却路のない部隊は全て潰滅してしまう。



例:「エル・アラメイン」より
 攻撃側はユニット[A][B]で[X]を、[C][D]で[Y]を攻撃することを宣言。最初に[X]に対する攻撃を解決し、[X]を2ヘクス退却させた。その結果、[X]がいたヘクスに[A]が追撃する。

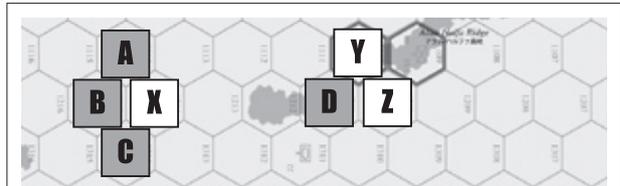


続いて[Y]に対する攻撃を解決する。先の攻撃の結果、[A]が追撃することで[Y]を包囲していることに注意。
 この例では、どちらの攻撃を先に解決しても[X]または[Y]を包囲攻撃できるが、実戦では攻撃の順番を間違えると、追撃による包囲の機会を逸することになる。また、事前に攻撃を宣言して置く必要がある点にも注意が必要だ。

14. 多数部隊の戦闘

実戦と同じように、ウォーゲームでも部隊(ユニット)は一つではありません。従って、様々な部隊が相互に絡み合っ起る戦闘もあります。その組み合わせに関して以下のルールがあります。

- (1) 攻撃側は、いくつかのユニットが共同して敵を攻撃できる。しかし一つのユニットが、二つ以上の敵軍ユニットを攻撃することはできない。



例:「エル・アラメイン」より
 ユニット[A][B][C]は共同で[X]を攻撃できる。[D]は[Y]と[Z]を同時には攻撃できず、[Z]または[Y]を選んで攻撃しなければならない。

- (2) 共同して敵を攻撃する時は、攻撃に参加する自軍ユニットは、全て目標の敵軍ユニットの隣にいないてはならない。
- (3) どの敵軍ユニットを攻撃するかは、攻撃側プレイヤーの自由である。従って、二つ以上の敵に接しているユニットをどの攻撃に参加させるかということは、攻撃側プレイヤーの判断による。

15. 勝利の条件

ウォーゲームは現実の戦争の再現を目的としたゲームですので、当然現実の戦争の目標が勝利の条件となります。それは目的地といった、割合明確なこともあります。だいたいにおいて戦争の目的は複雑なため、大部分のウォーゲームでは勝利得点というものを定め、いくつかの要素を合計したのを見て勝敗を決めています。

従って、これはゲームによって異なっています。詳しくは各ゲームの勝利条件の項目を見てください

この他、入門ガイドブックには……

この後に収録される第三部のほか、入門ガイドブックには下記のような内容が含まれています。

- 第四部：エル・アラメイン（歴史概説、用兵の基本、デザイナーズ・ノート、作戦研究） ●第五部：ダンケルク ●第六部：ハリコフ攻防戦 ●コンパス作戦

第三部: 戦略・戦術編

Chapter3: Strategy and Tactics

レック・カンパニー*では、今まで出したゲームの基本的な遊び方(「戦略・戦術」と言います)を教えてくださいというハガキをかなりの数いただきました。

*エポック社ワールドウォーゲーム・シリーズのデザイン・チームで『ドイツ戦車軍団』のデザインも手がけた。

しかし、これは実際難しいことです。レック・カンパニーのデザインしたゲームは多くが歴史に忠実なもので、その歴史的・戦史的背景に詳しい方ならばだいたいわかるであろうと思います。しかし、全ての方がこのように戦史に詳しいとは限りません。むしろ、そのようなマニアの方より初めてウォーゲームを遊ばれた方のほうが多いのです。

それでは、戦術・戦略を教えるべきなのでしょうかね? 少なくともその初歩くらいは?

これについては、レック・カンパニーとしては今まで否定的でした。ウォーゲームは歴史的背景を持つという点で今までにないタイプのゲームですが、それだけに歴史という足枷に阻まれて、ゲームとしての変化では将棋や囲碁の足元にも及びません。もちろんレック・カンパニー自身の手で数百回のテストを繰り返してきましたから、多くのゲームは定石のようなものがあります。またその中でどれが一番良いかというようなことも、ある程度はわかってはいます。しかし、行き着くところはそれほど変化はないのです。

将棋で言うと振り飛車戦法の中の三間飛車と四間飛車ぐらいの変化しかありません。振り飛車と矢倉とかひねり飛車といった大幅に異なる戦法は、歴史的背景から見て成立しないのです。

このように変化はそれほど豊かとはいえないウォーゲームで、戦法と称していろいろ教えてしまうのはあまり良策とは思えない、ということは理解していただけるでしょう。それだからこそ、従来のゲームについている「戦略と戦術」は、意識的にさらっと流して書いてあるのです。

しかしこの『ドイツ戦車軍団』は、初心者の方の入門用という第一目標があります。それを考えると、いくつかのゲームではどう動かしたらいいかわからない、という場合も普通より多く起こるでしょう。従ってこの第三部では、ウォーゲームの基本的戦術を中心に説明していきたいと思います。

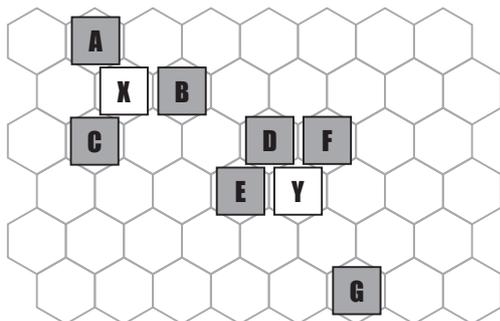


図1 [X]も[Y]もその隣接するヘクスは全て、敵軍ユニットで占拠されているかそのZOCであるため、戦闘の時、退却の結果が出ると後退できずに潰滅してしまう。

1. 基本戦術: 守備編

「まず守りから!」

まるでプロ野球の新監督の就任第一声です。しかし、相手に自由に動き回られては、野球でもウォーゲームでも勝負になりません。

「だけど守りっただって、相手がどうくるのかわからないし……」

このような質問には次のように答えましょう。

「ウォーゲームの守りとは、相手の動きを止めることである」

もちろん、ウォーゲームにも拠点防御はあります。陸戦をシミュレートしたウォーゲームは、多くが都市の占領を目的としています。従って、そのような所に大兵力を集結させて守るのは至極当然、当たり前のことです。また陣地・要塞などは、多くの場合、拠点防御のためにあるものです。

しかし多くのウォーゲームでは、両軍とも広い盤上で敵の攻勢に対処しなければなりません。特に動きの多い機動戦では、多くの場合、拠点防御は成立しません。

それでは、これらのゲームでは、いったいどのようにして敵の攻撃を防ぐのでしょうか。

ウォーゲームにおいて一番怖いのは、敵に包囲されることです。

包囲とは、図1のように自分の周囲の6ヘクス全てが、敵ユニットか敵ユニットの隣のヘクスに囲まれた状態のことです。何故こうなると困るかということ、一般的にウォーゲームでは、敵ユニットのいるヘクスはもとより、敵ユニットの隣のヘクスにも退却できないからです。

退却できないユニットは普通壊滅したものと扱われるので、もし包囲されると、そのユニットが壊滅する確率は非常に高くなります。

図2のようにたとえ一カ所でも退却路を持っているのと、図1のように全ての退却路を断たれているのでは雲泥の差があります。

例えば、「エル・アラメイン」で3:1の戦力比で攻撃された場合を考えてみましょう。

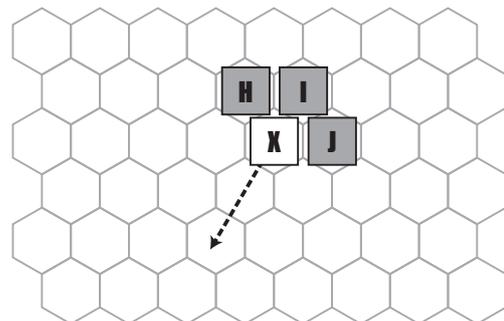


図2 [Z]は退却路を一カ所持つので、敵[H][I][J]に攻撃されても退却できる。

図1のように包囲されている時は、サイコロで2~5が出ると守備側が退却する場合、退却できずに潰滅します。図2のように退路があれば、潰滅せずに逃げることができます。もちろん、サイコロで6が出ればどちらにしても潰滅です。つまりこの例では、包囲されていると6回中5回、83.3%の確率で壊滅してしまいますが、包囲されていないと、6回中1回、16.7%に可能性は減ります。

それでは、この恐ろしい包囲を防ぐにはどのようにしたらよいのでしょうか？ ここで出てくるのが、敵の移動を妨害するのを中心とする戦線防御の考え方です。

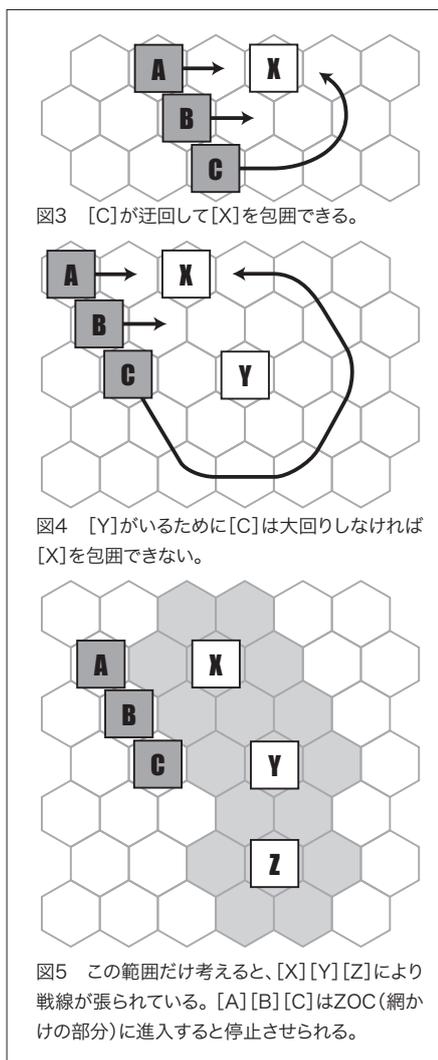
包囲をするには、ユニットが最低2つ、それぞれ反対方向から進んでくる必要があります。従って一方を敵のいる方向とすると、その反対側に回り込まれないようにするのが包囲を防ぐ唯一の方法です。

図3では、Xは敵Cの回り込みにあって簡単に包囲されてしまいました。

図4のようにYがいると、CはXを包囲するために、はるかに大回りしなくてはなりません。

図5のようにZも加えると、完全な戦線が構成できました。この三つの部隊とそれに隣接するヘクスは、全ての敵の移動を停止させることができます。

もし、ユニットが十分な数だけあるならば、このような防御が最良であるといえます。



2. 応用戦術：地形利用の防御

「使えるものならば、猫の手でも借りたい」というような場合があります。ウォーゲームの守備も、ありとあらゆるものを使って、たとえわずかでも有利になるように考えなくてはなりません。どのウォーゲームでも基本となるのは平地です。そして高地、山地、河川、森林、都市、陣地などは、守備に有利に働きます。従って同じユニットを置くのにも、図6のように平地に置くよりも、図7のように河川・都市などを利用した方がずっと強力な防御線を作ることができます。図8は、守備方法の一例です。この他の方法も考えてみてください。

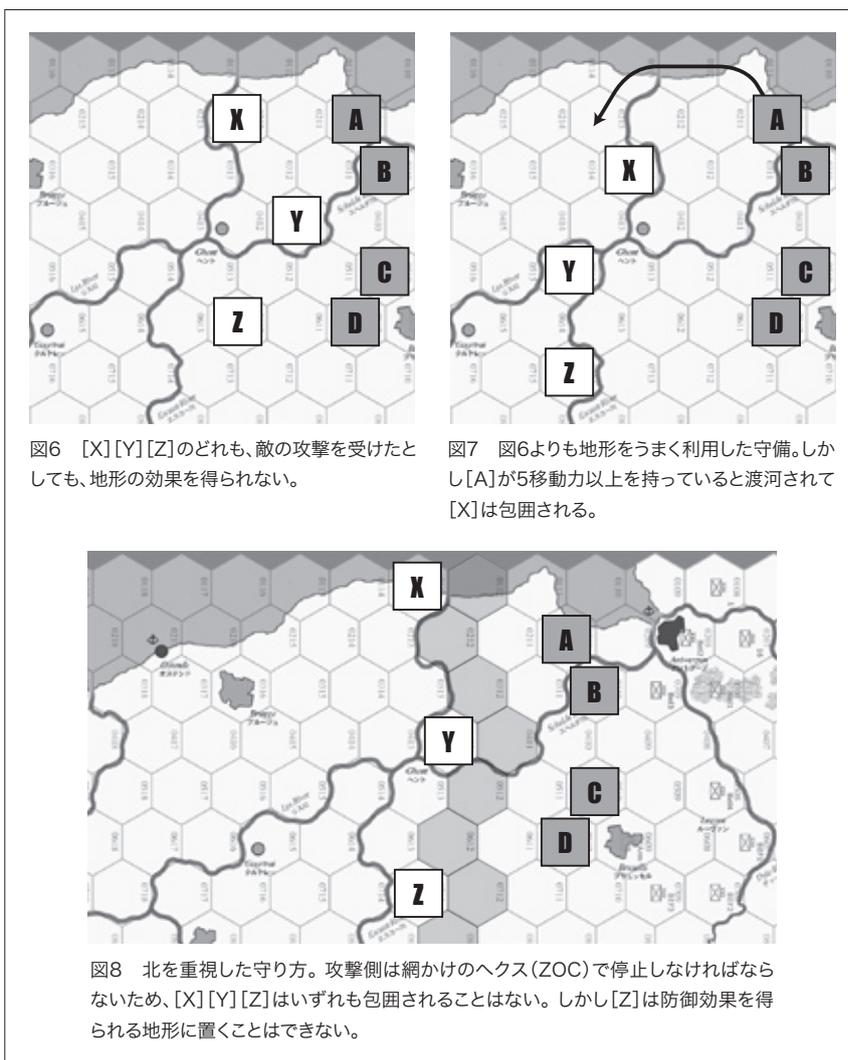
地形の利用の大きな、そしてたびたび見逃される点は、敵が次回にどこまで前進できるか、という判断です。

もしその地域に重要性がなく、次回までには敵はさして前進できないとなると、無理をしてまでユニットをもっていく必要はありません。

図9では、X、Y、Zの3ユニットの移動終了時において、中央に大きな穴が空いています。

しかし図10に見る通りA、B、C、Dのいずれもこの穴を利用して防衛線を突破することはできません。

そして図11で、援軍により防衛線の穴を塞ぐというわけです。



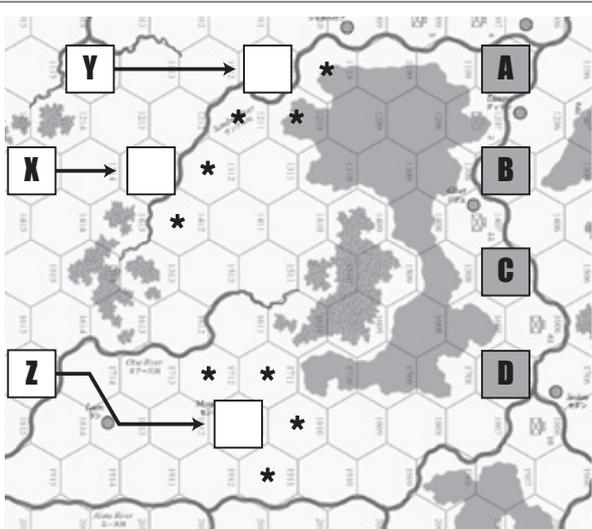


図9 [X][Y][Z]の前進と防衛線(*)の位置。中央の穴に注意。

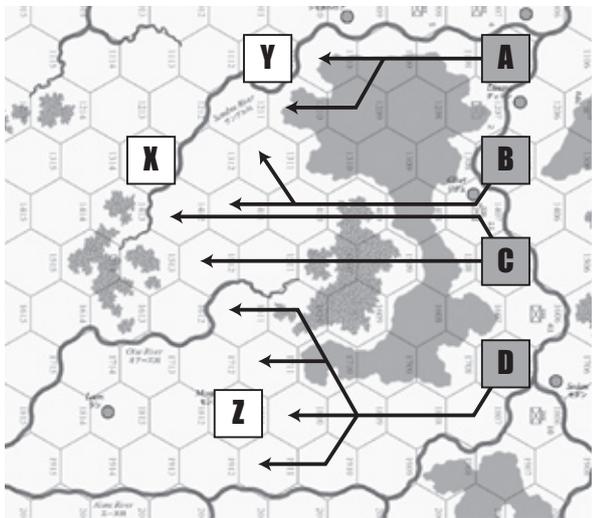


図10 [A][B][C][D]は穴を利用して防衛線を突破するには至らなかった(全て8移動力を持つものとする)。

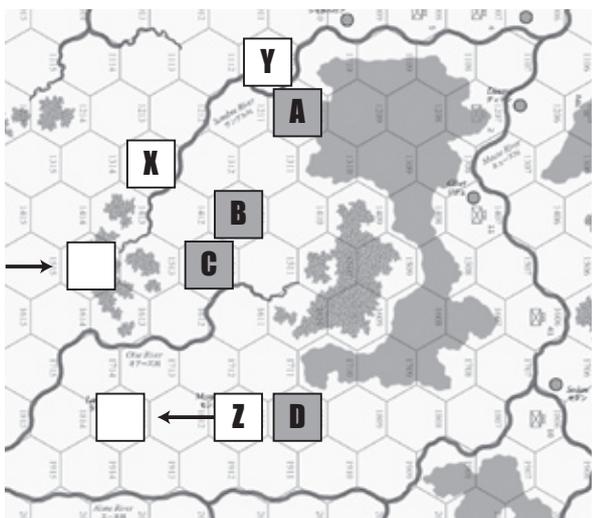


図11 援軍が到着して防衛線の穴を塞いだ。そして[Z]が後退することで連続する防衛線が形成される。

3. 基本戦術：攻撃編

攻撃は多分、守備よりも難しいでしょう。ある程度の年数、ウォーゲームの経験のある人でも、攻撃の上手な人はそうはいません。ここでの説明も、攻撃方法の原則とさせていただきます。状況により、良い攻撃というのは千差万別なのです。

攻撃は、敵味方の戦闘力の比較、戦闘比の算出、サイコロ及び戦闘結果の適用という内容を持っています。これをいかに上手に利用するかが攻撃の第一歩です。

戦闘力の比較=戦力比の算出は、いかにして効率の良い兵力配分をするか、という高度な判断を必要とします。戦力比は、守備側に有利なように切り上げ・切り捨てをされます。

守備側が10戦闘力だとすると、20戦闘力で攻撃しても、29戦闘力で攻撃しても、いずれにしろ「2:1」の戦力比にしかなりません。それならば9戦闘力は他の方面の戦闘に使ったほうがよいでしょう。また、兵力に余裕があるのならば、もう1戦闘力をどこから工面してきて「3:1」の戦力比にしたほうがよいでしょう。

サイコロはごまかすわけにはいきません。しかし、これは必ずしも運ばかりとは言えません。確率論で言えば、やがて平均化するはずですので、多少の悪い目に挫けないでください。

サイコロより重要なのは、戦闘結果表の内容です。必要にして十分なだけの兵力を集めれば全てにおいて事足りるはずですが、ややもすると必要以上の戦力で攻撃している人を見かけることがあります。

例えば、「エル・アラメイン」では、敵を包囲して攻撃をかければ、「4:1」の戦力比で必ず敵を潰滅させることができます。これを「5:1」「6:1」としても全く無意味でしょう。兵力があり余っている場合(まずそんなことはありません)以外は、このような無駄は絶対に避けなくてはなりません。

4. 応用戦術：攻撃方法

攻撃方法で一番有効なのは敵を包囲することです。包囲すると敵は退却ができず、守備側退却の戦闘結果でも潰滅するからです。

しかし、敵も包囲されないように兵力を展開してくるはずですので、それを破るには多少のテクニックが必要です。

図12は包囲の初歩です。A、B、C、Dは、敵Zを無視してX、Yに攻撃を集中します。

図13では、A、Bの共同攻撃によりXは退却します。

そして、Aが追撃を行ってXのいたヘクスに前進すると、図14のようにYは包囲されてしまいました。

これをおもむろに、残るC、Dで攻撃するわけです。

しかし、この方法は、守備側が少し上達するとすぐに防がれてしまいます。その方法は簡単で、図15に見るようにユニットを1ヘクスおきに配置するのです。

たとえ一カ所が退却(あるいは潰滅)したとしても、そしてそこに敵が追撃してきたとしても、他のユニットは図16のように退却路を保つことができます。この1ヘクスおきにユニットを置く配置は少ない兵力を広い正面で守れるので、守備側にとって非常に有効な戦法です。

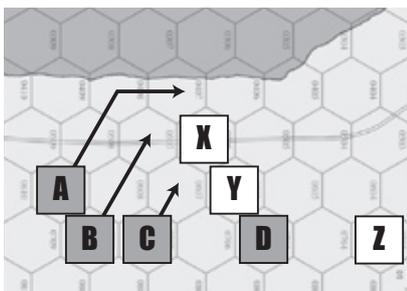


図12 [A][B][C]は図のように移動した。この時点では[X][Y]とともに包囲されていない。

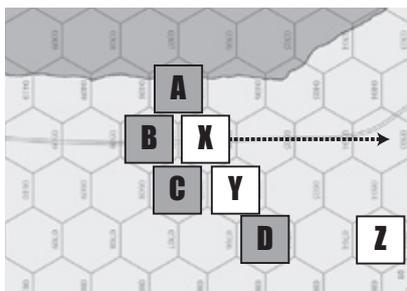


図13 [A][B]の攻撃で[X]は退却、[A]が追撃を行う。なお、[C]は[X]を攻撃していない。

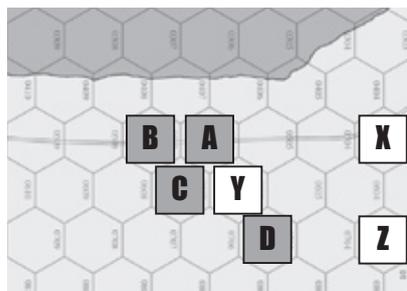


図14 [A]が追撃した結果、[C][D]による[Y]に対する攻撃は包囲攻撃となる。

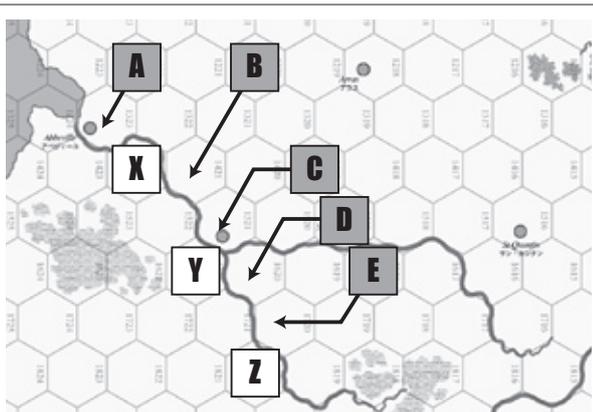


図15 [X][Y][Z]の配置により、[A][B][C][D][E]は河川を渡ることができなかった。

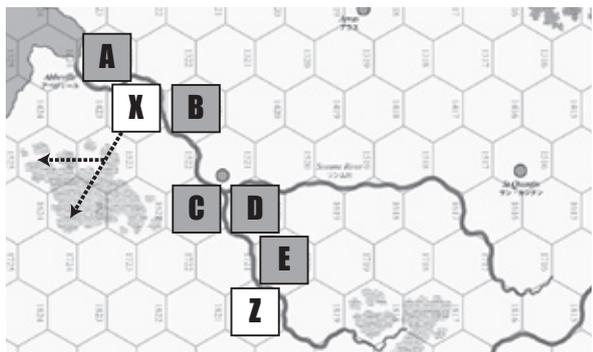


図16 この守りであれば、たとえ[Y]が潰滅したとしても、[X]は矢印の方向に退却できる。

しかし、この守りでも万全とは言えません。

「ハリコフ」では歩兵以外は全て2ヘクスの追撃ができます。従って、もはや横一列に1ヘクス空けて戦線を張るとい

う守備では守ることはできないのです。そのような守備は、攻撃と2ヘクスの追撃により包囲されてしまうでしょう。

図17は「ハリコフ攻防戦」によく出てくるパターンの一つです。一応 X、Y、Zは戦線を張っていますが、戦車部隊であるC、DがYを退却させると、図18のように2ヘクスの追撃でXとYは包囲されてしまいます。

しかし、この場合も守る方法はあります。

図19のように、Yの後ろにWを置くのです。これはいわば「ひもを付ける」ようなもので、もし図17のようにYが退却しても、追撃はYのいたヘクスに入ったところで(Wの隣のヘクスに入ったという理由で)停止させられてしまいます。そのため、図18のようにXとYを包囲することはできません。

しかし、このように「ひもを付ける」のは非常に多くのユニットを必要とするので、実際上全戦線に渡って行うことは不可能とっていいでしょう(もし、そのような守りが必要な時は、どこかで重大なミスをしたゲームということになるでしょう)。

攻撃の原則は、ここに説明したような包囲のテクニックや戦力の無駄のないような使用などが基礎ですが、それ以上に重要なこともあります。それは次章で説明します。

5. 戦略編: 間接アプローチの思想

英国の戦史家リデル・ハートは、その著書『戦略論』の中で、間接アプローチの思想とその歴史背景を述べました。彼は、敵の正面——即ち最強防御地点——に対する攻撃を直接アプローチと名付け、その戦略が歴史上、いかに実りの少ないものであるかを実例により説明しています。それに対して敵の

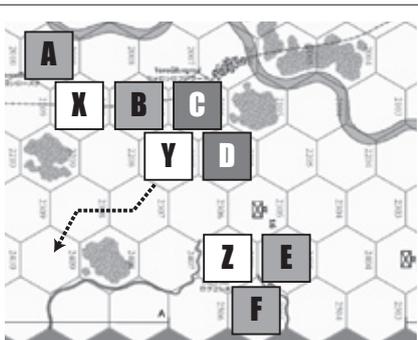


図17 [C][D]が[Y]を攻撃して「DR3」を出した([C][D]は戦車部隊)。「Y」は矢印にそって退却。

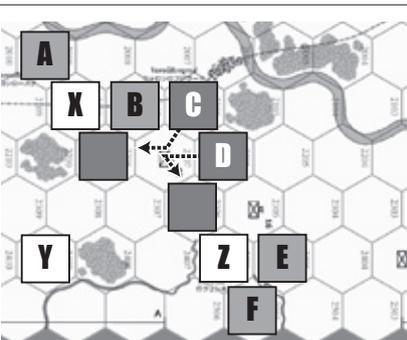


図18 [C][D]は2ヘクス追撃して[X][Z]を包囲。続いて[A][B]が[X]を[E][F]が[Z]を攻撃する。



図19 [Y]の後ろに[W]がいれば、[C][D]の追撃は1ヘクスで停止させられることになる。

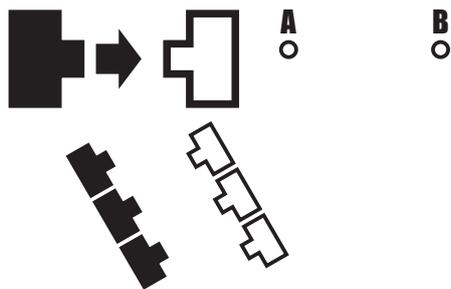


図20 直接アプローチの例。目標地点の正面で守る敵を、自軍の主力で総攻撃する。

普通、このような攻撃は消耗のみ激しく、前進してもわずかな距離で、貴重な時間を失う結果となる。従って、Bも占領しないと勝てないとすれば、この方法ではまずチャンスはない。

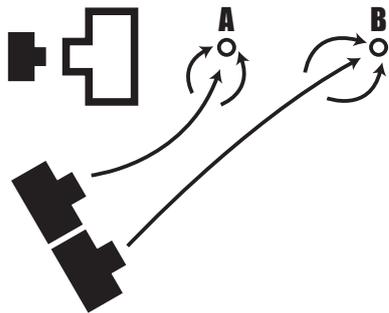


図22 図21の攻撃が成功すれば、次回にはAもBも占領できる。これを防ぐため、防御側は図23のような展開が考えられる。

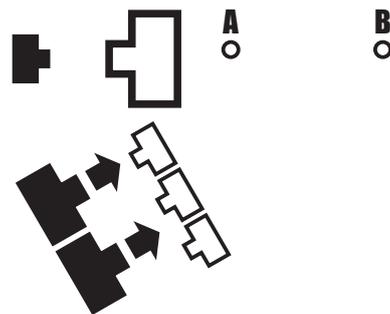


図21 間接アプローチの例。Aを守る敵主力に対しては最低限の兵力を残しておき、主力は側面の弱体化部隊を攻撃する。このアプローチによる戦略的展開は図22、23を参照。

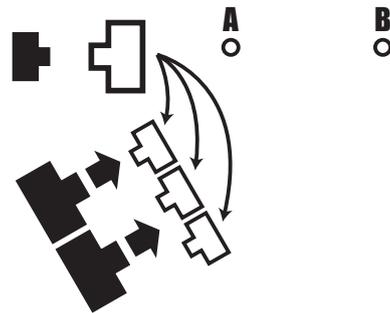


図23 Aの正面に集結していた軍は、側面を衝かれたため主力を分割して守りに回さなくてはならない。しかし、こうなると一カ所一カ所の守りは薄くなるので、次回の攻撃で突破されてしまうかもしれない。

また、Aの正面にいた軍が十分な移動力を持っていない場合は、このような展開をすることすらできない。

側面——防御の薄い地点——に対する攻撃を間接アプローチと呼び、この思想に従った作戦の驚くべき戦果について述べています。

シミュレーション・ウォーゲームといえども基本的性格は同じです。敵の正面からの攻撃は敵の対応を容易にし、兵力の集中を許し、攻撃を難しくします。

図20～23は、直接アプローチと間接アプローチの比較、及び間接アプローチのもたらす戦略的可能性についての説明です。間接アプローチにより、敵の守らなければならない地点を増やし、一カ所の守備兵力を減らし、攻撃しやすい条件をつくり出せます。この戦略的判断が、ウォーゲームにおけるもっとも重要な能力です。

6. 準備編：ゲームの理解

ゲームを始める前に必ずルールを読んでください。できれば歴史的背景となっているイントロやデザイナーズ・ノートも。ゲームの理解を深くすることに役立ちます。

ここでよく理解して欲しいのは、どちらが何をやるのかということです。つまり、どちらの軍隊が攻勢を取りどちらが守勢に回っているのか、ということです。このためにも歴史的背景をよく頭に入れておくことが必要なのです。

また、勝利条件は理解しておかなければなりません。ゲームによって点数制になっているものもあり、これを数えるの

が結構大変だと思います。しかし、何をすれば勝てるのかということがわからないのでは勝利はおぼつかないでしょう。

もちろん、ゲームのルールは完全にマスターしてください。

7. 用兵編：『ドイツ戦車軍団』

さて、『ドイツ戦車軍団』の三つのゲーム全般にいえることを述べておきます。

初歩的な入門ゲームということでデザインしたため、守りは戦線の作り方や地形の利用法などをマスターすればそれで十分でしょう。

攻撃の原則として、「1：1ならば攻撃をかける」というのがあります。これは1：1では恐ろしいAEはなく、もう少しまくいけば守備側を退却させて動きを止められます。

ただし、「ハリコフ攻防戦」ではEXという結果があるので、注意して攻撃しなくてはなりません。

また基本的なことですが、包囲をされないようにしないと動きを止められてしまいます。これを逆にとり、強力な敵を弱小な自軍で包囲して攻撃しないであろうと、といった手もあります。これにより、敵は動きを完全に止められてしまいますし、また脱出するために攻撃をかけると、その結果がARだったらたちまち自滅してしまうのです。

その他、各ゲームの戦術については、次章以下を参照してください。