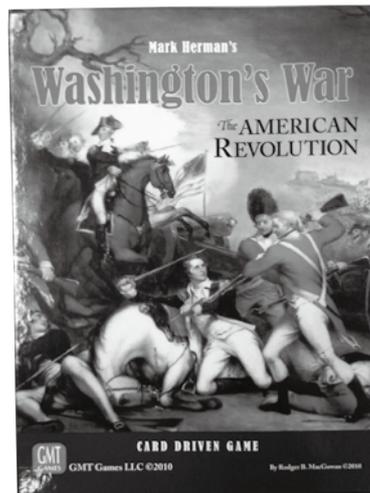


NEW GAME REVIEW: Washington's War

カードドリブンゲームの元祖『We the People』の改訂増補版ゲーム

「We the People」の深い戦略性と短いプレイ時間はそのままに、カードドリブンシステムの最新テクノロジーを取り入れて生まれ変わった『Washington's War』。久しく待ち望まれてきた増補改訂版の本作の魅力はいったいどこにあるのだろうか？



支配マーカーにあります。各州は複数のスペースからなり、これらのスペースに両軍が政治支配マーカーを置いていくのです。一つの州内により多くの政治支配マーカーを有する側がその州を支配します。州を支配していると州内の戦いに有利な修正がつきますが、それよりもそもそもゲームの勝利条件が「一定数の州を支配すること」なのです。そして敵に囲まれて孤立した政治支配マーカーは消えます。しかるに味方の政治支配マーカーのあるスペースを辿って味方の軍隊、味方の港湾、中立のスペース……等々まで行き着けるならば孤立しているとはみなされません。そこで「敵の軍隊」や「敵の港湾」などをぶんどるために軍隊が動き出すわけです。そしてOPSカードを軍隊を動かすのに使うか政治支配マーカーを置くのに使うかがプレイヤーの頭を悩ませます。

一方、変わったのはどんな点か。

■大きく変わったところ

～もつと非対称に～

私見ではWtPのゲームバランスは「両プレイヤーが慣れないうちは良好、慣れるに従ってアメリカ軍有利」というものでした。一方、WWでは勝利条件の調整とイギリス軍の能力の大幅強化により、慣れた同士のプレイでのバランスが良好になっています。

イギリス軍がどう強化されたかということ、まず海軍力が大幅強化されました。WtPではアメリカ軍が「政治支配マーカーで港湾をおさえ、イギリス軍の上陸を不可能にする」ことができたが、WWのイギリス軍は、手札にもよりますが、港湾への上陸作戦によってアメリカ軍の政治支配マーカーをイギリス軍の政治支配マーカーに変えてしまうことができます。港湾スペースでの戦闘に負けた場合は海路での退却も行えます。そして政治支配に関して言うと、イギリス軍にとってすべての港湾は互いにつながっているものとみなされ、政治支配マーカーが孤立しにくくなっています。これが世にいうシーパワーです。

■『We the People』から

『Washington's War』へ

旧アパロンヒル社の放ったカードドリブンシステムの元祖、アメリカ独立戦争ゲーム『We the People』（以下WtP）が、このたびGMT社から『Washington's War』（以下WW）としてリメイクされました。プレイヤーはアメリカ、イギリス両政府の代表となって、ポイント・トゥ・ポイント¹式マップのアメリカ十三州とカナダを舞台に、政治戦と、政治宣伝を優位に運ぶための軍事活動をおこなうことになります。さて、WWがWtPと比べて変わっているのはどこで、変わっていないのはどこか。

■変わっていないところ

～短時間プレイと囲碁アタマ～

変わっていないところはキリがありません。昔の通りマップはきれいで将軍コマはプラ製の台座に立ちます。そして基本的に政治戦のゲームではありますが、ある程度の戦闘をして宣伝上の重要拠点を押さえることも重要。

戦闘で相手にプレッシャーをかけることはさらに重要。そして何をするにも戦略カードが必要です。カードには将軍を動かしたり政治支配マーカーを置いたりするのに使うOPS（オペレーション＝作戦）カードと、さまざまな事件をあらわすイベントカードの2種類があります。めんどろなルールは全部イベントカードになっているため、ルールはわかりやすく、「トレーディングカードゲームブーム以後のボードゲーム」というおもむきがあります²。

そのうえで特筆すべき「変わっていないところ」が二つあります。

一つはプレイ時間の短さ。WtPは本来スミソニアンシリーズ³の一作として出た初心者用ウォーゲームで、短時間で終り、くりかえしプレイして面白い一本でした。そしてWWも慣れないうちは3時間、慣れれば裏箱に書いてある通り1時間半で終ります。

もう一つは囲碁的にアタマを使うこと。WtPおよびWWのシステム上の要点は政治

次に冬季損耗。WtPではアメリカ軍、イギリス軍とも、温暖な南部諸州にいるか冬営地スペースにいれば冬季損耗を免れることができました。しかしWWでは烏合の衆のアメリカ軍は「どこにしようとも」冬季損耗を免れません。ただワシントン直属の大陸軍のみが例外で、つまりアメリカ軍はワシントン以外の決戦兵力を持たないまま寡兵でのゲリラ戦を強いられるわけです。このゲームが『Washington's War』と題されるゆえんですね。イギリス軍の精鋭ぶりが相対的に強調されたと言えます。

なお、これらの状況に変化をもたらすのが、ゲーム後半で登場するフランス陸軍とフランス海軍です。フランス陸軍はイギリス軍同様に冬季損耗に耐えて打撃力を保持し、フランス海軍は任意の海域に配置されてそこでのイギリス海軍の優位を打ち消します。フランスの参戦は前作以上に重要になっています。

■大きく変わったところ

～戦闘システム～

WtPの戦闘システムは、両軍が一定枚数の戦術カードを受け取り、これを出しあうことで勝敗を決するものでした。これが面白かったことは間違いないのですが、反面、「運に左右される部分が大きい割に時間がかかる」という欠点も指摘されてきました。WWではサイコロを使用するごく普通の戦闘システムが採用されています。プレイ時間等に配慮し、ゲーム全体としてのパッケージングを考えたものと言えるでしょう。

■少し変わったところ

～ハンニバルの挑戦～

WtPは特殊ルールのごく少ないシンプル

なゲームでしたが、カードドリブンシステム第二弾にあたる『Hannibal』にはマニア心をくすぐるルールの数々がもりこまれていました。象部隊、攻城兵器、そして將軍たち一人一人に付いた特殊ルール。しかし一番の違いはカードシステムにありました。WtPのカードはイベントカードかOPSカードのどちらかでしたが、『Hannibal』では全てのカードがイベントカード兼OPSカードで、プレイヤーはカードをどっちで使うか決めなければならないのです。これにより、ゲームはより考えどころの多い、奥深いものとなりました。『Hannibal』は大成功をおさめ、これ以後の同系列システムはほぼ全て、WtP式ではなく『Hannibal』式のカードを使うようになります。しかし筆者などはWtPのシンプルさが大好きなのですが。

WWが出ると聞いて気になったのが、カードが『Hannibal』式になるのかどうかでした。見てみると「少しだけ」なっていました。基本的にはWtPのままですが、イベントカードを捨て札にすることで1の（つまりいちばん弱い）OPSカードと同様に政治支配マーカーを配置することができるのです。WtPと『Hannibal』の間を取った感じですね。

また、「カードの買い戻し」も可能になりま

した。これは何かというと、味方のイベントカードを敵が捨て札にしたなら、こちらの手札にあるOPSカードでその捨て札を「買う」ことができるのです。

全体に、カードドリブンシステムの歴史の中で編み出されたさまざまな手法を、あまりプレイ時間を増やすことなく控え目に取り入れている感じです。

■少し変わったところ

～小さなくふう～

そのほか、いま各州をどちらが支配しているかをあらわす州支配トラック、各スペースがどの州に属するかがよりわかりやすくなっている地図など、ユーザーからのフィードバックを活かして第二版ならではの「めだたなくふう」がこらしてあります。

■おわりに

WWはアメリカ独立戦争ファンには絶対のおすすめ作品ですが、それだけではありません。政治戦と非対称戦を考える上でも必ずや有益であり、このジャンルに興味のない方にも一度は手にとっていただきたい作品です。

桂令夫(協力: 萩山浩)

「ポイント・トゥ・ポイント……ユニットの配置できる地点と地点の間を線でつなぐ方式。事実上エリア方式と同じなのだが、エリアとエリアがつながっているかどうかを間違えにくく、また「重要拠点の取りあい」というふんいきを出すことができる。

「トレーディングカードゲームブーム以後のボードゲーム……純粋に発売タイミングだけでいうとWtPは『マジック：ザ・ギャザリング』初版の翌年発売。開発タイミングを考えると同時多発的アイデアだった公算も高い。その後のカードドリブンシステムがトレーディングカードゲームのアイデアをどのようにとりこんだかも考えてみると面白いのではないかなと思う。

「スミソニアンシリーズ……アバロンヒル社がスミソニアン博物館とタイアップして発売した入門用ウォーゲームのシリーズ。合衆国の参加したさまざまな戦いを扱う。



散兵戦が一般化する前の戦争なので、軍隊コマも將軍コマもカラフル。カラーで見せられないのが残念です