

付録ゲーム『1940:What If?』リプレイ

モスクワまで何マイル?

夏のモスクワ戦は第三帝国に勝利をもたらすのか

文/高原武志

史実よりも一年早く、東部戦線が始まる『1940:What If?』。

準備が整っていないのは、連合軍も枢軸軍も同じである。

果たしてそのことがどちらの有利に働くのか?

『1940: What If?』は、初見では好き嫌いの分かれる作品だ。まず、1940年にドイツ軍が東部戦線に攻め込むというテーマ。仮想戦というだけで無条件に抵抗感を示す方には向かない(かつての筆者がそうだった)。次に、「タイ・ボンバ節」。移動/戦闘順序を選択できるシークエンスとPA(準備下突撃)とMA(機動突撃)。ソ連が崩壊したらドイツが勝利するが、その判定は一定条件を満たした上でダイスを振って行うこと。これまで氏の作品で用いられてきた様々なファクターが、本作に盛り込まれているのだ。これらのシステムに馴染めない方には、やはり本作は向かない。例えば、勝利判定で悪い目が続いて結果的に勝てなかったとしても、それはそれ、運命の女神がちょび髭の伍長に微笑んでくれなかったものとして容認できる度量が求められるのだ。

しかし、巻頭のカバー・ストーリーを読んで歴史上のifに興味を抱いたので

あれば、本作は魅力的な作品となるだろう。果たして再建途上の赤軍に、黎明期のドイツ軍が襲いかかったら何が起きるのか? モスクワまでたどり着けるのか、たどり着けたとして、ソ連を崩壊させられるのか? その間、英仏軍は西部戦線で何が出来るのか? ドイツ軍同様、英仏軍が機動戦をマスターしたらどうなるのか? これらの疑問に本作は答えてくれるのである。

そうならば、タイ・ボンバ節は有利に働く。ある種、洗練されたシステムであるのでルールの習得も簡単だし、解釈に悩むこともない。プレイヤーは対戦に専念でき、またゲーム展開と史実との齟齬を気にすることもなく、与えられた仮想設定の下、存分に作戦を楽しむことができるのだ。

作戦級ゲームを愛する者は、本作を楽しむ資格を十二分に持ち合わせているということなのだ。

るが、最上位だとMAを実行可能になる。なお戦闘を経験することでレベルが上昇し、英仏双方の機甲軍団が最上位となった後、6分の1の確率で第1連合機甲軍の編成が可能となり、両者はスタックが可能となる。

戦闘結果表は『ダガー・スラスツ』(本誌98号)タイプのブラッディなもので、1:1のオッズでも「DE(防御側全ユニット1ステップ喪失)」の結果がある。

勝敗は、ドイツ軍が先にソ連を崩壊させるか、英仏軍がルールを支配するかで決まる。ドイツ軍がモスクワを占領するゲーム・ターン終了時にソ連崩壊判定を行う。レニングラードを同時に占領しているかどうか、日本軍が北進しているか、などの条件でその確率は変わる。××を達成すれば絶対に勝利する、というものではなく、勝利する確率を高められるわけである。

ゲーム終了時までドイツ軍が勝利できない時は原則として連合軍が勝利するが、英仏軍ユニットが1個でも除去されていれば引き分けとなる。

特徴的なのは、マップ外ボックスが多数あり、主戦場以外の戦いが抽象的に表現されていること。マップは東部戦線と西部戦線に分割されているが他にドイツ軍の戦略予備ボックス、ソ連軍の極北戦線、シベリア戦線、南西戦線ボックスがあり、それぞれ役割を持つ。ドイツ軍戦略予備ボックスは、東西の戦線をつなぐ役割を持ち、ここにいるドイツ軍ユニットは東西どちらのマップへでも移すことができる。極北戦線、シベリア戦線にはソ連軍ユニットが存在し、連合軍プレイヤーは任意でそれらを東部戦線へ投

タイ・ボンバ節

前述した通り、本作にはタイ・ボンバ氏がこれまで重用してきたシステム、ルールが盛り込まれている。

まず、東部戦線のドイツ軍のみ、自軍プレイヤー・ターンに移動/戦闘または戦闘/移動の任意の順番で行動できること。英仏軍とソ連軍は移動/戦闘手順しか選択できない。ドイツ軍が戦闘/移動手順を選べばPAで右1シフトの修正を

受けられる上に、戦闘後に移動ができるので、しかもその移動中に装甲軍団はMAを行えるので、敵戦線を大突破できる。ソ連軍にとって前進防御は危険な賭けとなる。

戦闘フェイズに行われる戦闘はPA、準備下突撃であり、一般的な戦闘である。これに対してMA、機動突撃はオーバーランの一種であり、ドイツ装甲軍団は移動中にスタック単位で戦闘を行える。英仏機甲軍団にはそれぞれ3段階あり、ゲーム開始時にランダムにレベルが決ま

オランダ軍にはドイツ軍戦線右翼を守ってもらおう。
ドイツ軍はオランダに進駐できないため、最終抵抗線幅3ヘクスを確保できるよう、オランダ軍ユニットが3個未満にならないよう注意。
要塞固有の守備隊も活用しつつ、遅滞作戦を行う。

戦線を延ばせば延ばすほど、ユニット数の少ないドイツ軍は苦しくなるため、英仏軍はオランダへも侵攻する。
ただしフランス軍ユニットは減少戦力になると極端に戦力が低下するため、オランダ軍に予想外の反撃を受けて壊滅することも十分に考えられるために注意が必要。

英仏軍は北方～中央で攻勢を実施。
ルクセンブルク、ベルギーへ侵攻する。
ドイツ軍が最初から南方の戦線をライン川に引くようなら、右翼に主力を置くことも考えられる。



西側マップの方針

入できるが、そのことによりフィンランド軍、または日本軍がソ連に攻撃をしかけてくる可能性がある（ソ連崩壊の確率が高まる）。

一番重要なのは南西戦線ボックスで、ここはルーマニアを表している。史実でもスターリンはベッサラビア地方を占領したが、本作でもそのための兵力（3個軍）が存在する。連合軍プレイヤーはこのボックス内でルーマニアへの侵攻を試みることができる。これに対してドイツ軍は、戦略予備ボックス内のドイツ軍ユニットを緊急展開でルーマニアに派遣、プロエシュチ油田を守ることができる。万一守れなかった時は、東部戦線の装甲軍団は大きなペナルティを受けることになり、事実上、敗北すると言っても過言ではない。装甲軍団の武器である機動力（MA）を奪われるので、数で勝るソ連軍を圧倒することは難しいのだ。

タイ・ボンパ氏のルールブックは（意外に）表記があっさりしていることもあり、読んだだけでは特別な印象は受けられないが、実際にプレイしてみると、簡素なルールの向こうに見え隠れするデザイ

ナーの想いが伝わってくる。また全てのルールを組み合わせることで作品の全体像を描く、つまり過不足のないルールでゲームを組み立てる手腕は周知の通りであり、本作でも同じ評価を与えることができるだろう。

1940年の「我が闘争」

それでは1940年にヒトラーが対ソ戦を決断したらどんなことになっていたのか、早速『1940: What If?』で検証したい。筆者がドイツ軍を務めた時のレポートだが、両者とも数回、本作を対戦しており、やり込んだとは言えないが、それぞれ対戦指針を持てるくらいには経験を積んだ。

ドイツ軍は、英仏軍ユニット除去による引き分けは期待せず、攻撃力4以上の歩兵軍団は原則として全て東部戦線へ投入、東部戦線の早期決着を狙う。ただしルーマニア方面は最悪の事態（攻撃力7のジャガーノート・ユニット×3個）に備えて、初期配置で11防御力以上のユ

ニットを置くこととする。戦闘比1:1でも「DE」はあるが、空軍支援を使えば1:2となり、ルーマニアは守れるのだ。

モスクワを占領するだけでソ連を崩壊させるのは容易でない。確率が低いのと、そもそも攻撃軸が一つだとソ連軍が守りやすくなる。そこで序盤、機動力があるうちにモスクワとレニングラード両方に圧力を加え、歩兵が追いついたところでレニングラード攻略を試みる。

赤軍無法地帯であるレッド・ロウ・ヘクス（『ロンメル・アット・ガザラ』（本誌15号）における、ドイツ軍専用南方迂回路ヘクスに当たる）から出てくる増援は、いちいち気にしても仕方がないが、ロールバーン沿いにしか延びない補給線を無防備にさらすこともできないので、適宜歩兵軍団に守らせる。戦線が延びれば延びるほど、即ち装甲軍団がモスクワへ近づけば近づくほど苦しくなるが、両面作戦を行う以上、これは避けようがない。

ソ連軍が取り得る作戦は、前進防御と縦深作戦の2種類に大別できる。

前進防御は1941年のソ連軍が史実で取った作戦で、早い時期にドイツ軍に攻撃

を強いるもの。ドイツ軍に勢いがあるうちに攻撃を受けることになるので、ソ連軍の損害は甚大だが、時間稼ぎにはなる。次から次へと現れるソ連軍部隊を撃破するのは良いが、モスクワへたどり着く頃には冬が訪れる……というわけである。

しかし41年と違い40年の赤軍は再建途上であり、前線兵力は皆無である(文字通りユニットが存在しないのだ)。そのため、本作における前進防御とは、増援が現れる都度、前線に送り込むというやり方になる。南方から増援を登場させて補給線を脅かしたり、ルーマニアで攻勢に出ることも厭わない。

縦深作戦とは最初から土地と時間を放棄する代わりに戦力という「空間」を温存するもの。ドイツ軍の突破には目をつぶるが、ゴール地点のモスクワ周辺で鉄壁のディフェンスを張り、突出してきた装甲軍団に果敢に反撃も行う。

どちらが有効な作戦か、まだ断言することはできない。どちらもソ連軍にとってリスクな一面を持つからだ。と言っ、どちらつかずの折衷案を取ると、いたずらに戦力を失い、時間も空間も放棄する最悪の事態につながりかねない。

英仏軍は迷うことなく攻撃を行うが、中立国、特にオランダへ攻め込むか否かの選択を迫られる。作戦正面を広げるため、ベルギーの中立を侵犯するのは必定として、オランダを攻めるかどうか。オランダ軍との戦闘が避けられないが、個人的には攻め込むべきだと考える。戦線が延び、ドイツ軍の対応が難しくなるだけでなく、ここを抜ければルールまで指呼の間だ。それに第1連合戦軍が編成できれば、MAによる大突破も夢ではない。西部戦線のドイツ軍に攻勢能力はないのだから、大胆になるべきである。

■初期配置

ソ連軍、ドイツ軍、英仏軍の順番で初期配置を行う。

この段階で配置できるソ連軍ユニットはジャガーノートの4個だけで、国境線はがら空きである。第1ゲーム・ターンの開始直後、スターリンの奇襲予測判定があり、第1ゲーム・ターンの登場する増援の一部、及びレニングラードに置かれるジャガーノート・ユニット2個が再

配置可能となる。スターリンの予測はダイスによりランダムに決まるため、それを期待してジャガーノート・ユニットを配置することはできない。プレスト=リトフスクとリガに置く前進防御を取るか、それより東の都市に置く縦深作戦を取るかの二者択一となる。連合軍プレイヤーは前者を採用した。

この配置を見て、ドイツ軍プレイヤーは初期配置を行う。

西部戦線は躊躇うことなく二線級歩兵軍団(攻撃力2)を要塞線に沿って南から1ヘクスに1個ずつ置く。ちょうどオランダ国境で駒が足りなくなるので、そこから北はオランダ軍に守ってもらうのだ(本作ではベルギー軍、オランダ軍はドイツ軍が初期配置する)。

西部戦線はそれだけの兵力で守ってもらうこととし、戦略予備ボックスにはルーマニアへ送る予定の2個歩兵軍団、合計防御力11を置き、残りは全て東部戦線に投入する。

西部戦線のドイツ軍はフランスに攻め込むことができないので、マジノ線にユニットを置く必要はないが、置かなければ正面のユニットが北上するため、付き合いで国旗線沿いに1個ずつ並べる。機甲軍団を含む主力は北に置き、オランダ、ベルギーを通過してドイツ本土を狙う構えを見せる。

■スターリンはヒトラーの策略をお見通し!

「ファニー・ウォー」と呼ばれたポーランド戦後の1939年の冬が終わり、ドイツ軍が向かった先はソ連だった。スターリンとの取引で、ポーランド占領地域の代わりにリトアニアを手に入れたヒトラーは、密かに装甲軍団を進出させ、1年早いロシア侵攻に乗り出す(ポーランド占領地域とリトアニアの交換はタイ・ボンバ氏が好む what if で、『バルバロッサ』(本誌第87号)にもバリエーションが用意されている。本作では逆に、史実通りリトアニアがソ連に支配されるバリエーションがある)。

奇襲判定表のダイスの目は「5」、スターリンはドイツ軍の奇襲を警戒しており、レニングラードの2個軍と増援の4個軍、計6個軍が再配置可能となる。連合軍プレイヤーは初期配置の方針通り、これら

をロールバーン中心の前線に配置、ドイツ軍の進路を妨害する。

■第1ゲーム・ターン(6月下旬)

1940年6月、中央、北方の2個軍集団がプリピャチ沼沢地北側でソ連への侵攻を開始する。無人の野を征くドイツ装甲軍団が、最初にぶつかったのは要塞線、通称「スターリン・ライン」だった。要塞は戦闘比の修正があるだけでなく、MAの移動コストを上げる。さらにソ連軍ユニットがない時は固有の守備隊を持ち、1防御力と1ステップを持つ、ドイツ軍にとってなかなか厄介な存在である。

ドイツ軍の奇襲侵攻を予期したスターリンは、このスターリン・ラインに沿って、レニングラード守備隊を含む6個軍を緊急展開していた。そこにドイツ装甲軍団が襲いかかる。さすがにジャガーノート・ユニットにMAはしかけられないが、スタックしていない標準軍ユニットには最高戦闘比が立つ。が、戦闘機会が多くなるぶん、相互損害が生じる可能性も増え、3個標準軍を撃破したものの装甲軍団に1ステップの損害が出た——毎ターン1ステップの補充があるので、これは許容範囲である。

北の最前線都市リガは歩兵だけで包囲できるのでこれを取り囲む。脱出に失敗すれば、ジャガーノート・ユニットは補給切れで消滅する。南のプレスト=リトフスクは装甲軍団を回せば包囲可能だが、歩兵だけでは無理。第一、レッド・ロウ・ヘクスに隣接するヘクスへの補給線は妨害されることがないため、孤立させられないのだ。そこで正面攻撃となるが、首尾良くこれも占領することができた。

だが、西部戦線のドイツ軍弱しと見た英仏軍が大攻勢に出る。フランス軍がアルデンヌの南で、イギリス軍がその北で攻撃を行い、虚を突かれたドイツ軍はたちまち大損害を受ける(連合軍プレイヤーのダイスの目が冴えていたのだ)。英仏軍の侵入を許したベルギーは中立を堅持するも軍隊の通過は認めた。イギリス機甲軍団がベルギー/オランダ国境まで前進し、前大戦で戦場になることを免れたオランダが、いよいよ7月に戦火にさらされることは確実となった。

→続きはコマンドマガジン 103号で!