

こんなに違う!? 新旧コブラ 〈完全版〉

文/山内克介



「コブラ」と聞くと、2007年に山崎雅弘氏のSix Angles誌からウォーゲーム・レトロスペクティブ第6弾として再版されたSPI社の『コブラ』が真っ先に脳裏に浮かぶかもしれない。

しかし、この2008年に出版されたS&T誌251号の付録ゲーム『コブラ』は、D-DAYと呼ばれるノルマンディ上陸から、アヴランシュ突破を経てファレーズ包囲戦までを通してプレイできるキャンペーンゲーム(上陸から14ターン/コブラ突破の13ターン/全27ターンのキャンペーンという3シナリオ有)に生まれ変わっている上に、マップ、ユニット、ルールの全てが再検討された、まさに新版コブラと呼ばれるに相応しい改訂版となっている。

また、上陸時点からキャンペーンでプレイできるということで、1984年にTSR社から箱入りで出た第2版とも大きく異なる、ほぼ新作に近いリメイクとなっている。

そこで、コマンド誌106号の付録ゲームとして日本語ライセンス化されるにあたり、新旧の違いと、更にコマンド付録版で施される改良点について、簡単に紹介していきたい。

ルール

ゲーム手順から連合軍プレイヤーターンの天候判定がなくなった。旧版では天候はプレイヤーターン毎に判定し直していたが、新版では独軍ターンの冒頭に1回判定して、それを連合軍ターンにも適用することになった。

これは天候判定の方法が全面的に見直された為で、「全ては天候ダイス次第」と揶揄されることも多かった旧版に比べて、天候変化の修正が累積していくなど、その影響が限定的になるように改良されている。

※以下、ルール項目番号は新版コブラのもの

〔4.A.5〕機械化移動フェイズに移動した司令部(HQ)は、非活性面を向けられ、防御支援が行えなくなる。ちなみに非活性面からの回復は、自軍ターン開始時に補給下にあることが条件となっている。

〔5.2.2〕〔9.2.1〕 単独で存在する敵HQを、移動中に駆逐できるようになった。旧版では単独でいるHQも1防御力を使って抗うため、オーバーランするしかなかったが、新版では敵に蹂躪されたHQは4ヘクス以内へ置き直しされ、非活性面へ向けられるようになった。

なお、パットン第3軍HQだけは非活性化しない(ただし、二度敵に蹂躪されると除去されるのは他と同じ)。



〔5.4.1〕 地味ではあるが、新版でも最大級のルール変更と言えるのが天候判定で、旧版では「結局は天候次第」とまで極言されるほど天候の影響が大きかったが、新版では晴天にせよ、嵐にせよ、それが連続すると天候が変化するようにダイス修正が逐次増大していくようになった。

これにより晴天が過度に続くことで独軍が成す術もなく瓦解したり、逆に嵐が連続して連合軍が攻めあぐねたりする可能性が低くなった。

〔5.4.4〕 独軍ユニットは、ステップロスリスクを冒すことで、晴天または曇天時に、移動力を取り戻せるようになった(ただし額面移動力は越えられない)。

旧版では天候によって低下させられた移動力をオーバーすることは不可能だったが、新版では取り戻した移動力の割合によってステップロスの判定を受けることで、「どんな犠牲を払っても行かねばならない」緊要箇所へ移動できるようになった。また、6移動力の独軍歩兵等が、晴天時に敵ZOCからどうしても離脱したい場合にも、この判定を利用できる。

ちなみに、この判定はユニット毎に行うものの、2ステップロスや移動中止の結果はないので、損耗上等で防衛線背後へ全力移動させ、次の補充でステップ回復させてから戦線投入するといったテクニックも使える。

独軍の強行移動(5.4.4)	
移動力+1/3	☐ ☐
移動力+2/3	☐ ☐ ☐ ☐

注意:

- 晴天/曇天時に独軍は移動力を1/3または2/3アップできます。移動終了後ユニットごとにダイスを振り、上の目が出る時1ステップを失います。

〔5.5〕 戦闘後前進中のオーバーランが可能となった。これにより、旧版では有効だった、ヒモ付き退却で物理的に敵の前進を阻むというゲーム的なテクニックがある程度封殺されるようになった。

〔5.5.1〕 オーバーランのコストが旧版では地形に関わらず一律3MPだったものが、新版では侵入する地形コスト+3MPに変更された。

〔5.5.6〕 重複ZOCからのオーバーランが不可能となった。

〔5.5.7〕 オーバーランにもHQシフトが1シフト適用できるようになった。例外として米軍HQとパットンHQの重複効果により、攻撃側として3シフト適用できる場合がある(なお、オーバーランに航空、艦砲支援は利用できない)。

〔5.6.4〕 独軍に限り、ボカージュ/森/林からボカージュ/森/林へのZOC離脱ならば、最低1ヘクス移動が認められるようになった(なお、当然ながらZOC to ZOCは禁止)。旧版では6MPの独軍二線級歩兵が晴天時に決して敵ZOCから離脱できなかったが、新版では、前述の「強行移動」のルールを含め、ある程度の行動の自由が確保できるようになった。

〔5.7.1〕 機械化ユニットのボカージュへの移動コストが3MPに増大した。

〔5.9.1〕 南端から突破した米軍2個師団までが、突破した次のターン以降に、任意の南端へ

クスから再進入できる。これにより、史実のファレーズ包囲のような盤外を大迂回しての挟撃が再現できる。

(5.10)米軍と英軍との間に、軍の境界線が引かれることとなった。この境界線を挟んで、国籍の違うユニットは1ヘクスしか行き来できなくなった。

旧版にはこの概念がなかったので、英軍の危機に米軍が駆け付けたり、米軍が空けた突破口に英軍が便乗して殺到したりといった極めてゲーム的な展開になりがちだった。この制限が追加されただけでも、だいぶゲームの様相が異なる。

なお、ヴィール以南へ連合軍ユニットが進出したら、軍境界線は南北の縦軸と、東西の横軸で形成されるようになり、史実においてファレーズ包囲戦で発生したような米英軍の連携の悪さが再現される。

(6.2)スタック制限が緩和されて、英/カナダ軍独立機甲旅団と米機甲偵察連隊が、歩兵師団とスタック可能になった。また、上陸からプレイ可能となったことで大隊ユニットの数が増え(旧版はティーガー重戦車大隊だけだったが、新版では米軍レンジャーと独軍に高射砲大隊が追加)、それに伴い大隊×2まで本来のスタック制限(原則1個師団相当まで)を超過してスタック可能となった。

(6.6)機甲師団に所属しない英/カナダ軍独立機甲旅団は、歩兵師団とスタックしていないと攻撃力が半減する(防御はそのまま)。

(7.1)大隊と独軍高射砲連隊/旅団ユニットにはZOCがなくなった。旧版ではティーガー重戦車大隊にもZOCがあって遅滞戦術に使えたが、新版ではその他の大隊も増えたことから一律ZOCなしとなった。

(7.6)カーンとシェルブールの市街地ヘクスには敵ZOCが及ばなくなった。旧版では大河ヘクスサイドのみZOCを無視できたが、新版ではこれに著名大都市ヘクスが追加。ますます駆け引きが必要となった。

(8.1)**(11.0)****(11.1.6)**独軍にも攻撃補給の概念が導入された(受け取る補給量は天候による)。また独軍の場合、蓄積できる攻撃補給が12までとの縛りもある。

旧版の独軍は、攻撃し放題だったが(またそうでないと戦線が維持できないという事情もあった)、新版では、攻撃側最低1ステップロス強制ルールと合わせて、連合軍より通常攻撃がしにくくなった。

勿論その代わり、各種のルール変更によってバランス調整されており、ゲーム的な攻撃多用の必要はなくなった。

(8.3.2)ティーガー重戦車大隊からZOCがなくなった代わりに、通常防御/オーバーラン防御時にもティーガー重戦車大隊による1コラムシフトが適用できるようになった。

(8.3.4)連合軍にも軍団HQユニットが新設され、その指揮範囲内で行われるオーバーランや攻撃または防御1カ所に対して、1コラムシフト適用できるようになった(17ターン以降は攻撃時2シフトに増大。ただしオーバーランと防御に関しては1シフトまで)。

旧版にも独軍側の軍団HQとパットン第3軍HQだけはあったが、新版では米英軍にも軍団HQが追加された。また旧版では原則として指揮範囲内で行われる戦闘全てにHQシフトを適用できたが、新版では1カ所に限定されることとなった。



〔8.3.6〕ディエヴ河の河口部分（海に近い潮河部分ヘクスサイド）では、機械化ユニットは橋梁越しの攻撃で攻撃力半減、非橋梁越しだと攻撃力4分の1となる。

これは、英軍が海岸沿いに東端へ向かって押し出す「カブール突破」と呼ばれる作戦が、大抵のノルマンディゲームにおいて有効な為採られた方策と思われる。



〔8.5.6〕戦闘結果をステップロスと退却で任意に組み合わせることが可能になった。旧版ではステップロスか退却かのどちらか一方しか選択できなかったが、新版ではそれらを組み合わせ適用できるようになった。

また、戦闘結果が3、4の場合、最低1ステップロスが強要されるようになり、攻撃側に適用される結果の内、最低1はステップロスで満たさなくてはならなくなった（オーバーランの攻撃側は相互損害でも最低1はステップロスで満たさなければならない）。

さらに、攻撃側が退却で結果を満たすと、防御側に与えた結果が1減少する。

また、お互いに4ステップ以下しか参加していない戦闘で、戦闘結果が両軍2（2/2）だった場合は、それぞれ1（1/1）に軽減される。

一見地味だが、これらによる変更は大きい。

〔8.6.4〕戦闘後前進中にオーバーランできるようになった代わりに、退却中に退却路上の友軍を拾い上げて一緒に退却できるようになった。

〔8.8.1〕〔8.8.2〕米英軍が混在するスタックは禁止となった。ただし不可避の退却によっては許される。その場合でも、異国籍（米英混在）スタックが攻撃されると、防御力半減という罰則が追加された。

〔9.2.5〕敵ZOCにあるHQは、戦闘支援シフトを与えられなくなった。

〔10.3〕旧版では長さ無制限だった補給線が、主要道路から12ヘクスまでと長さ制限が新設された。

また、以下の通り、ポカージュを含む1ヘクスは2ヘクス相当、大河ヘクスサイドは6ヘクス相当として換算されるので（道路沿いでない場合）、補給線の確保が重視されるようになった。

〔10.3.2〕ディエヴ河の河口部分（海に近い潮河部分ヘクスサイド）では、補給線は橋梁がないヘクスサイドを越えられない。

〔10.3.4〕道路沿いでないポカージュ・ヘクスは、補給線のカウントに際して、2ヘクスとしてカウントされる。

〔10.3.5〕道路（橋梁）を利用しないで大河ヘクスサイドを超える場合、補給線をカウントする上では6ヘクス分に相当する。

〔10.4.1〕独軍の補給源が、マップ東端または南端に繋がる主要道路に変更。

〔105.1〕同じく連合軍の補給源も、北端または上陸海岸ヘクスに繋がる主要道路に変更。

- 〔11.1.1〕連合軍の攻撃補給量が全体的に増加。
- 〔11.1.4〕嵐ターンでは連合軍が受け取れる攻撃補給が半減（端数切捨）するようになった。
- 〔11.1.5〕攻撃補給を与えられない／与えたくない場合でも、攻撃力半減で攻撃が可能になった。
- 〔12.2.2〕師団は1ターンに1補充までしか受け取れなくなった。旧版では制限がなかったため、3個連隊全てがステップロスした機甲師団を、いっぺんに全回復できたが、新版では時間が掛かるようになった。
- 〔12.2.3〕補充によってステップ回復したユニットの移動力が、機械化移動フェイズも含めて半減されるようになった。
- 〔12.3.1〕独軍は、機械化と非機械化の補充ポイントを各1まで持ち越せるようになった。
- 〔12.3.4〕英軍の人材枯渇を表して、8月以降、英軍の歩兵ステップは毎ターン2までしか受け取れなくなった（ただし機械化補充に関しては、旧版と同じく無制限に受け取れる）。
- 〔13.3.6〕連合軍の増援は、任意で登場を遅らせることができると明確化された。なお、独軍は増援登場を任意では遅れさせられない。
- 〔13.3.9〕増援の登場に際して、盤端の道路ヘクスから登場させる場合には、スタック制限を超える分は順次、縦隊となって登場したとして追加の道路移動コストが適用されるようになった。
- 〔14.4.1〕連合軍の航空支援の内、半分までを防御にも使用できるようになった。
- 〔14.5.1〕絨毯爆撃が3航空ポイントの消費に軽減された（旧版は6航空ポイント全ての消費だった）。
また、前ターンの戦闘フェイズにおいて次ターンの絨毯爆撃目標ヘクスをプロットしなければならなくなった（絨毯爆撃実施ターンが、もし曇天や嵐になると強制中止）。
- 〔14.5.2〕絨毯爆撃を実施した軍境界線側では、絨毯爆撃以外の航空支援（防御支援含）が不可となった。
- 〔14.5.4〕絨毯爆撃は、15ターン以降でも2回まで実施可能となった（旧版では1回限りだった）。
- 〔14.6〕キャンペーンゲームでは、艦砲射撃（攻撃シフト）が小マップ・ソード海岸付近までの全海ヘクスから最大6ヘクスまで実施できるようになった（米軍コタンタン半島西側カルバドス海岸では不可）。これは橋頭堡確立までに限定されず、27ターンまで使用可能。
- 〔16.1.2〕ユニットには旧版準拠の配置ヘクスが記載されているが、コブラ突破シナリオでは、最新のリサーチに基づいた新版ならではの初期配置を選択可能。



【18】自由フランス機甲師団の独断専行、独第15軍の配備解除、プレストの第2降下猟兵師団の投入といったルールを選択導入できる。

★上記に加えて、上陸とその後の混乱を表すルールが新設されている。ちなみに、TSR版コブラの上陸橋頭堡部分は、機動戦再現のPGGシステムに合致しておらず大抵おかしな展開になったが、この新版ではボカージュ効果の増大や各種ルールの調整によって、橋頭堡確保の膠着とコブラ作戦以降の突進が自然と再現できるように調整されている。

筆者の周辺ではこの新版コブラは、気軽にできて、プレイし応えのあるノルマンディ・キャンペーンゲームとして、上陸からプレイされる例が殆どで、その評判は上々であった。今回、本誌収録プレイとして初めて新版のコブラ突破シナリオをプレイしてみて、旧版に比しての完成度の高さに唸らされた部分もある。

なお、当然ながらコマンド付録化にあたっては、細々としたルールの明確化が施されており、S&T誌版より迷いなくプレイできるのが嬉しい。

マップ

上陸からの追加部分は当然として、地形的な変更としては、ディーヴ河の河口部分(海に近い潮河部分ヘクスサイド)と、カーン/シェルブール市街の非ZOC化くらいだが、ボカージュ平地/ボカージュ林の防御シフトが「1」から「2」になったのが大きい。

また、S&T誌版ではフルマップ2枚で、日本におけるプレイ環境を勘案すると憂慮が先に立ったが、コマンド付録版ではフルマップ1枚に、コタンタン半島部分を切り出したA3マップ1枚を繋ぐ形に変更され、プレイスペース的な問題が大きく改善されている。ちなみに、S&T誌版では見分けにくかった森と林、ボカージュの境目、都市と町などは全て、コマンド付録版では見分けやすいような工夫や色使いに変更されている。もちろん、マップの間違いや、ターンテーブル等にあったプレイ中に混乱を招くような誤記なども修正されており、その意味ではS&T誌をも凌駕している。



ユニット

上陸からの追加部分は当然として、コブラ突破シナリオに関しても、旧版に比べてユニット数が全体的に増加している。

これは旧版には登場しなかった連合軍の軍団HQや独軍高射砲、全ての独軍師団が連隊で構成されるようになったこと(旧版では独軍の一部師団は師団規模として1ユニットにまとめられていた)、新たなリサーチにより復活した部隊(独軍第6降下猟兵連隊など)による。

また、ユニットの戦力値も全面的に見直されており、旧版のユニット数値との違いを数え上げるとキリがない。一例を挙げると、米軍の精鋭歩兵師団は2戦力アップ、第4機甲師団の各連隊は1戦力アップといった具合で、ユニットだけを眺めても新版が別ゲームに近い



リメイクになっているのが分かる。

そしてコマンド付録版では、同一師団効果を発揮できるユニットには師団マークを記載すると共に、兵科マークの中を色違いにして識別性を高めている。

また、ZOCを持たないユニットには枠線を入れ、機械化移動フェイズにも限定的な移動が行える英/カナダ歩兵師団の移動力や歩兵師団とスタックしていないと攻撃力が半減する英/カナダ独立機甲旅団の戦闘力を黄色にし、分かり難かった独軍ユニットの増援登場盤端記号にはスラッシュを入れるなど、ゲーマーフレンドリーな工夫が施されている。

ちなみに、個々人の嗜好に合わせたオプションとして、独軍重戦車大隊の裏面を装備車輛イラスト版とし(503重戦車大隊に到っては、新規にボルシェ砲塔キングタイガーを書き下ろし)、同じくパットン第3軍HQの裏面に肖像イラスト版を用意すると共に、S&T誌版では用意されていなかった独軍補充蓄積や航空支援/絨毯爆撃マーカーも、利便性を考えて新たに追加されている。

さらにドイツ陸軍と同じ灰色だった降下猟兵や空軍野戦師団、高射砲などドイツ空軍所属のユニットも、コマンド付録版では全てスカイブルーに変更されている。



★以上、ザッと全体を見渡して比較しただけの簡単な紹介に過ぎないが、新旧コブラとしての違いは、お分かりいただけたと思う。旧版のだからゲーム的な展開も楽しいが、ゲーマーの成熟に合わせて進化した新コブラこそ、初版から35年もの年月を経た現在に、より相応しいと、今回、新旧コブラを比較プレイしてみて改めて感じた。

質的には単純に比較できないとは言え、今回の付録化に伴って払われた労力と内容量のボリュームは、コマンド誌60号に付いた「ウクライナ43」を彷彿とさせる。

西部戦線に興味があるならば、見逃せない一作と言えるだろう。

【了】

本誌収録プレイの中盤戦より
(写真はS&T版「Cobra」のもの)

