

です。もちろん、中小国などの RP も高い OPs を使わなければ得られません。これが高い OPs を RP でプレイすべき理由です。もちろん 50Ps などをつかった共同攻撃が効果を出す場合もあります。30Ps がなければ効果的な攻撃を得られない時もあるでしょう。しかし、それは本当に熟練しているプレイヤーのみが判断できることです。基本的には最も高い OPs は RP に使用され、それもラウンドの早期にプレイされなければなりません。少しだけ例外的なのは、前のターンの第 6 ラウンドに塹壕化が試みられて失敗しており、-1 マーカーが付いている場合です。結論から言えば、この場合の塹壕 1 にするための OP の活性化は、増援や RP と同格とみて構いません。同格という意味は、優先ではありません。どちらがよいかを比較してよいということです。それ以外の OP は「緊急」の場合以外は比べるまでもなく後回しにされます。ただし、この判断には熟練が必要ですから、迷った場合や熟練プレイヤー以外は補充や増援が優先とみてください。

連合軍の第 6 ラウンドは、ターンの最後という特別なラウンドです。大抵の中欧軍の第 1 ラウンドは緊急イベントや増援、RP などが安全に行われることでしょう。それを阻止すべく、第 6 ラウンドは攻撃を行い、緊急スペースを 1 つは作るのがコツです。もちろん補充によってそれが回復されては何にもなりませんから、ユニット数の少ない、または軍団ユニットだけのスペースを狙うべきです。もちろん RP が攻撃用に余裕がなければなりません。また、RP に余裕がある場合は、敵の RP と盤上（除去ボックスを含む）の損害合計との関係も見ても攻撃を行います。

連合軍の第 6 ラウンドとは、RP を使い切る、または必要分だけ RP のプレイをすることができる、ある意味では優遇されたラウンドです。中欧軍の第 6 ラウンドは、直後に連合軍の第 6 ラウンドによって損害を受ける可能性があるため、中欧軍は無駄になる可能性がありながらも、少し RP に余裕をもっておくか、攻撃によって必要 RP を割り込む可能性を覚悟しなければならないかのどちらかです。連合軍の第 6 ラウンドは、緊急を作り出せる場合は別として、こちらの RP が余っている国籍のユニットを含む攻撃で、敵の RP が不足する国籍のユニットを攻撃するのが理想です。

もちろん、攻撃用に十分な RP が無い場合は、RP を考えます。問題はこちらが RP をする必要が現状ではないけれども、攻撃を行う分の RP はない場合です。「必要イベント」があればそれをプレイすればよいのですが、そうでないなら、相手に「緊急」を作り出せる場合は例外的に攻撃すべきです。また、相手が現時点で RP が余っている国籍のユニット以外になれば、こちらの消耗が期待値で抑えられそうならば、これも例外的に攻撃すべきです。RP を早期にプレイすることは絶対的な考え方ですが、もちろんこれは 2 つの陣営の勝負ですから、RP の相対的な考え方でも構わないわけです。これは、このターンに相手がこれ以上 RP をできないから、確実な計算として行えるためです。そうでなければ、残念ながら攻撃は見合わせる方が無難です。SR をして予備ボックスからユニットを出すか、塹壕掘をした方がよいでしょう。

補充は、まずは「緊急」のスペースを「要注意」以下にすることから始めましょう。予備ボックスの軍団ユニットの数も見なければなりません。最悪の場合は第 1 ラウンドで穴を OP によって防げる中欧軍と異なり、特に連合軍は「緊急」

スペースがあれば必ず補充しなければなりません。

予備ボックス内の軍団は、各国の目安分があれば、基本的には大丈夫です。もしもそれを割っていたならば、裏面で除去ボックスから持ってくることを考えましょう。ついで補充ポイントが余っていたならばラージ・ユニットの補充に回し、そして次いで軍団ユニットの補充に回しましょう。その場合は除去ボックスから軍団を表で持ってくることを優先し、盤上の軍団ユニットの補充は SUD 軍になる軍団など以外は後回しにするべきです。軍団を裏面で除去ボックスから補充するのも重要なテクニックで、ラージ・ユニットの補充をなるべく優先させるべきですので、その場合に頻出となります。

最後に、戦争段階 (WS) を上げて Limited War (限定戦争期)、Total War (総力戦期) に入ることは、かなり優先されなければなりません。しかし、まずは RP と増援がそれらに優先すると考えてよいでしょう。もちろん「緊急」状態の手入れこそが最優先です。

## 8 月の砲声 (Guns of August)

それでは実際のプレイの研究に入りましょう。まずは序盤の西部戦線を検証し、さらに中欧軍がショートゲームを狙ってきた場合の対処法を示します。

さて、「CP-1 Guns of August」でゲームを開始するのが基本ですが、その前にセットアップがどちらで行われているかを確認しましょう。オプション・セットアップならばともかく、オリジナル (初版) のセットアップの場合は、「Guns of August」で始めるのは危険です。有名な手筋ですが、連合軍が RU (ロシア) によって Tarnopol の AH 第 3 軍を包囲殲滅する手段があるのです。単純な包囲に対しては色々返し技もあり、C3i 別冊の「プレイヤーズガイド」にも詳しく書かれていますが、ここでは簡単に結論を述べましょう。初版セットアップよりも PoG を楽しむためにはオプション・セットアップの方が優ると思われますので、今更初版セットアップのためにプレイヤーズガイドと同一の結論に誌面を割くよりも、素直にオプション・セットアップでプレイしたほうが賢明です。

AH 第 3 軍を包囲するためには、30Ps を使用して RU 第 4 軍を Lemberg へ、RU 第 3 軍を Stanislaw へ入れ、RU 第 8 軍で Czernowitz を攻撃します。ちなみに Lemberg を RU が塞がないと、様々な反撃オプションが起こり、東部でのショートゲームが起こります。Czernowitz への攻撃は 11 / 12 の成功率ですので、その確率で AH 第 3 軍は包囲されます。次に AH 第 3 軍を攻撃されると完全除去となってしまいますので、反撃はすぐに行わなければなりません。Lemberg では後方を遮断されてしまうために戦後後前進できませんので Stanislaw へ行いますが、4 火力と 3 火力では、迂回もできないので勝利の確率は 50% です。その直後に 6 火力でさらなる反撃を受けますので、恐らくは AH が先に兵力が尽きるでしょう。

結論として、西部で 10Ps は手入れに連合軍が必要なのを加味しても、40Ps があれば AH 第 3 軍は高い確率で完全除去されてしまいます。「Guns of August」による Liege の陥落と 2WS が失われるのは痛いのですが、連合軍も「Rape of Belgium」の 1VP と 2WS をプレイできないので、AH 第

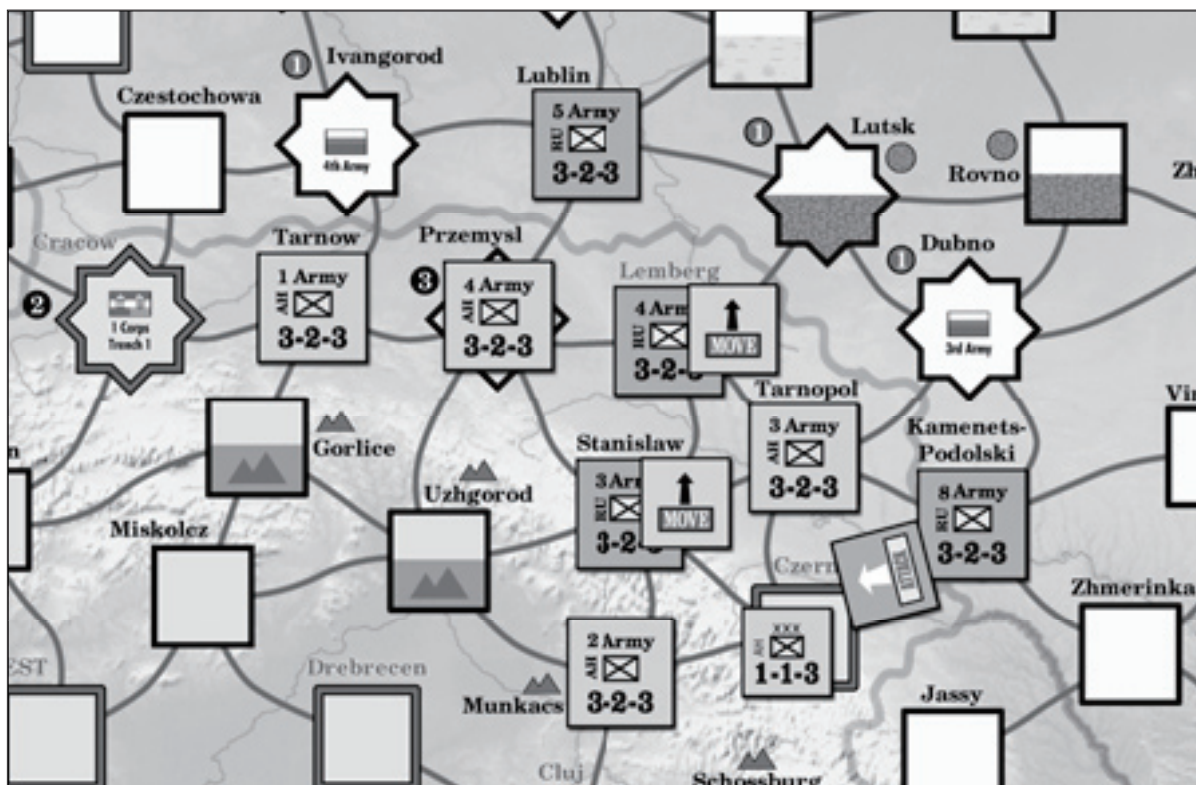
3軍が完全除去されるくらいならば、「Guns of August」は使わずに4OPsのカードで1OPsを東部に、3OPsを西部に使った方がよいでしょう。ちなみに「Rape of Belgium」を使用しない場合は、Aachen、Koblenz、Metzにそれぞれ戦闘マーカーを置き、GE第1・2軍はLiege要塞を攻撃し、GE第3～5軍はSedanを攻撃するのが普通ようです。5火力では3損害を出せない可能性があるため、Liegeに第1軍のみというのは危険です。Metzを1枚にすると12火力から塹壕でシフトしても7打撃があるために、Sedanへの戦闘後前進は1個ユニットだけと少し心配ですが、6-8のコラムで攻撃される程度でしょうから、なんとかかなりそうです。

オプション・セットアップならば、「Guns of August」を使うべきでしょう。危険性も減りますし、Brussels攻撃のオプションも「CP-5 Landwehr」を持っていればありえます。また2戦争段階（WS）を両軍共に「Guns of August」を未プレイの場合は受け取れませんが、実は中欧軍のほうがTotal WarへのWSはギリギリです。「CP-26 Tsar Takes Command」がTotal Warにとっくに入っている時期に条件を満たすことが多いために、「CP-26 処刑場」と「CP-27 Zeppelin Raids」の4OPsのカード2枚をイベントとしてプレイすることを余儀なくされますが、本来ならばこの2枚はデッキのOPsの平均値を確保するためにプレイするべきではないイベントなのです。逆に連合軍は、比較的プレイに意味があるカードばかりで、「AL-16 Romania」をギリギリまでプレイしなくとも他のイベントはそれ自体にそれなりの効果があるものなので、連合軍の方が得なのです。問題は「Rape of Belgium」の1VPです。これは非常に大きく、勝敗さえ

決しかねません。このゲームは1VPの価値が非常に高いゲームなので、例えば1回の強制攻撃を実施しなかった1VPが後々まで響いてきたりもするのです。この代償はどこで取るかですが、Brusselsがそれに当たります。Brusselsの奪取の可能性は100%ではもちろんなく、1VPに完全には見合いませんが、Liegeの要塞降伏とBrussels攻撃が可能になるという点、そして2枚の4OPsのカードをほとんど無駄に除去せずに済むということで、いくらかは取り返せます。特に「Landwehr」イベントがあればかなりBrussels奪取して保持できる確率は高くなります。トータルとして考えると、1VPの代償が取れているかは一考の余地がありますが、本稿では歴史カルな展開を望むプレイヤーもいらっしゃるでしょうし、オプション・セットアップ自体が「Guns of August」による開始を前提としているものなので、以下は「Guns of August」によって開始することを前提にします。

「Guns of August」イベントにより、自動的にGE第1・2軍はLiegeへ前進し、要塞が陥落した上で戦闘マーカーがGE第1～3軍にのります。最初の選択はどこを攻撃するか、となります。選択肢は3つです。1つは全力でSedanを攻撃することです。あとの二つは10火力でBrusselsを攻撃し5火力でSedanを攻撃すること、5火力でBrusselsを攻撃し10火力でSedanを攻撃することです。

通常はSedanへの全力攻撃が一般的と思われる。15火力ならば1/2で7打撃を与えられますし、側面攻撃を行うとKoblenzの修正が付いて2/3で先攻できますので、中欧軍が打撃を受ける可能性は5/18しかありませんから、



初版セットアップに対する連合軍の反撃。AH第3軍が包囲されてしまう。