



本ゲームのユニットは陸・海軍、基本2種類

航空作戦などは戦略兵器カードで処理するが選択ルールだ



戦闘は戦力比と戦闘結果表を使う伝統的なものだが

自軍の作戦（保持・遅滞・反撃）に応じて3種類のCRTから1つを選ぶ、という珍しいものだ





# 1939年：運命のベルが鳴る

## THE RISE AND FALL OF THE THIRD REICH

「……という設定で対戦しようと思うのだが」と編集長が言う。設定って。

「猫だの犬だのに転生した名将にレクチャーを受けてきた(『ウォーゲーム・ハンドブック』参照)設定のいちねんせいだから、適任とは思わないかね？」

そうは言っても、ねえ。ゼーレ(何だそれは?)が許してくれても、読者が黙ってちゃくれませぬ。

「俺の中では決まっていたことだから、一つよろしく。枢軸国は編集部のお三人が担当、連合国は俺とお前が受け持って、原稿をお前が書く。問題ないよな？」

記念すべき100号超え最初のリプレイがそんなのでいいのだろうかという疑念を抱かなかつたわけではないが、キャンペーン・ゲームの歴史記事というのも本誌読者には今さらだろうし(それでもおさらいしておきたいという人は、大木毅先生の『鉄十字の軌跡』収録の「戦争」を読むべし!)、生真面目な、それこそ「General」誌に掲載されたような『Third Reich』(AH)の研究記事ばりのものはいろいろ荷が重い。これまでリプレイのリード文に繰り返し書かれたように、「時間のない社会人ゲーマーのため、ゲームの概要を掴めるようなリプレイが求められている」という言葉に勇気を与えられつつ、それではいってみよう!

### (第三帝国の)生存戦略①

「きつと何者にもなれないお前たちに告ぐ。第三帝国が生きるも死ぬも速戦即決が鍵。大した武力を持たぬ中小国など鎧袖一触、とつとと征服してしまえ！」

一年以上をかけて、『第三帝国の興亡(TR)』のテストプレイに取り組んできたいちねんせいが松井(東部戦線担当)と神保(西部戦線、地中海戦線担当)に命じる。この三人が枢軸国を受け持つのだ。

第二次欧州大戦のキャンペーン・ゲームで難しいのは、勝利条件の設定である。ドイツがヨーロッパを征服できれば大勝利に違いないが、易々と達成できる目標ではない。逆に、終戦時にドイツが崩壊していないこと、つまり史実よりましな結果を求めるのも何かが違う。そんなことを目標に、ヒトラーは開戦を

決意したわけではないのだから。

TRの前身である『第二次世界大戦(WW2)』(BAN)の勝利条件はその後者、ゲーム終了時にベルリンを支配しているものが勝利する、という条件設定だった。その代わりゲーム終了ターンを変動制とし、ドイツ軍が頑張れば頑張るほど終了ターンが早くなり、それだけ勝利に近づくようになっていた。史実より消極的だと終了ターンが延び、連合軍の反撃を受ける時間が長くなる。なかなかスマートな処理ではあるが、終盤、ベルリン周辺にユニットを敷き詰めて移動や戦闘後前進を妨害することで、確実にドイツが勝てるという、実にゲーム的な状況が発生したのもまた事実であった。

TRでは、「ターンVP」と「歴史VP」の差を累積していき(累計VP)、その結果で勝敗を判定することとなる。平たく言えば、史実と比べてどれだけ頑張ったかで勝敗が決まる。各国の首都には固有のポイントが与えられており(殆どが1)、そこを支配すれば枢軸軍はターンVPを得る。ゲーム開始時のターンVPは8。例えば史実通り、1939年秋にワルシャワ(3VP)とダンチヒ(1VP)を支配すれば、ターンVPは12になる。1939年秋の歴史VPは12なのでプラスマイナス0。累計VPは0のまま。歴史VPは史実の展開に沿って1942年を頂点に、そこから次第に減少していく。

と聞くと、史実通りの展開にしかならないように思えるが、決してそうではない。デンマークやベルギー、オランダの首都がそれぞれ1VPを持つように、アルジェリアやモロッコ、チュニジアの首都も1VPを持つのだ。カイロとモスクワも1VPを持つので、灼熱の砂漠で身を焦がすもよし、風雪舞う平原で凍えるもまたよしなのである。プレイヤーは自分の戦略的判断で得点源を選択でき、運命に抗うことができるのである。これぞ自己責任の生存戦略!

※

「私の帝国に『奇妙な戦争』など不要じゃ。1939年秋にポーランドを征服したら、冬にはデンマークを占領、ベルギーとフランス、ユーゴスラビアにも攻め込んでもらう！」

「はい……ええっ? 39年に対仏戦ですか? こちらの準備が……」

「準備ができていないのは敵も一緒！」

ポーランド戦ではワルシャワだけを攻撃、それでポーランドを征服すればダンチヒも支配することになるんだから、部隊を温存して対仏戦に回すのだ」

総統の命令は絶対だった。また、連合軍の準備不足もその通り。ドイツ軍は動員可能なユニットの80%が充足状態でマップ上に存在しているのに対し、イギリス軍、フランス軍のユニット数は合わせてもその半分程度。1940年まで待っていると、その差は自然と縮まってしまう。

デンマークの征服は史実では(ゲーム上のターンでは)1940年夏であり、半年早い1939年冬に占領できれば累計で2VP多く稼げる計算になる。取れるところはできるだけ早く取る、守れるところはできるだけ長く守るを心がけていれば、自然と累計VPは増えていくのである。

※

1939年秋、独ソ不可侵条約が締結された後、ドイツ軍がポーランドに攻め込んだ。ケーニヒスベルクの2個軍がワルシャワを直撃、守備していたポーランド軍を一蹴した。ポーランド軍は反撃の暇も与えられず降伏、まさに電撃的勝利であった。

ソ連を除く国家は、首都が占領されると、事実上、その瞬間に降伏する。自軍プレイヤー・ターンの最初に補給判定を行わなければならないが、首都まで補給線を引けないと補給切れのためにユニットが除去されるからだ。孤立無援のポーランドはワルシャワが占領された瞬間に命運が決するが、フランスの場合、BEF(イギリス派遣軍)がパリを奪回してくれば、まだ脱落しないで済む(本国軍は補給切れで全滅するけれども)。

仮にワルシャワ攻撃が失敗すると、ケーニヒスベルクの2個軍が非充足状態となり(あるいは戦闘結果によっては壊滅し)、ポーランド軍の反撃を招く危険性がないわけではない。が、それを見越してワルシャワ以外のポーランド軍を叩いておくのは、生産ポイントの無駄遣いというものであろう。ただし、ワルシャワ攻略に失敗した場合、次のターンに確実に占領するため、攻撃正面を拡大しておくのは悪い手と言えない(その助攻さえも失敗した時は……素直に負けを認めてプレイし直すべきかも)。

### (第三帝国の)生存戦略②

「きつと何者にもなれないお前たちに告ぐ。第三帝国が生きるも死ぬも戦争経済が鍵。生産計画を見据えた上で攻撃するユニットの個

### 数を決めよ！」

それ、WW2の序文に書いてありましたから、などと野暮なツッコミを入れるのはよすことにする。

ドイツの生産力は8。よって毎ターン8個のユニットを充足させる力を持つ。8個を超えるユニットが攻撃を行えば、必ずその超過分は次のターンに非充足状態となり、弱い部分を戦線につくり出すことになるのだ。そこを反撃でつかれると厄介なことになりかねない。非充足状態では戦闘力が2しかなく、モラル・チェックに失敗する確率が跳ね上がる。ということはユニットが失われる危険性が高まり、4戦闘力のユニットが3戦闘力にダウングレードしてしまい(ドイツ軍の特別ルール。反対に英米軍は3戦闘力から4戦闘力にアップグレードする)、加速度的に状況は悪くなるのだ。

※

1939年秋、英仏はそれぞれ部隊を新編し、イギリスは非充足状態の2個軍をアミアンに送った。強襲上陸される心配はまだないのだから、ロンドンの充足状態の2個軍を送っておいたほうが良かったのだが、この時はまだ、第三帝国の野望に気づいていなかった。

ポーランドはドイツの軍門に下り、ワルシャワとダンチヒのVPが追加されてターンVPは12、累計VPは0のままだった。

1939年冬、ドイツは予定通りデンマークとベルギー、ユーゴスラヴィアに宣戦布告。ベルギー領を通過してBEFが守るアミアンを、またその南のフランス軍を攻撃したが、BEFはドイツ軍を撃退、フランス軍も遅滞作戦が奏功し、損害を出すことなき退却に成功した。デンマークは征服されたがユーゴスラヴィア軍はまさかの抵抗を示し、ドイツ軍を山岳地帯

で(ゲーム上、地形は存在しないのだが)食い止めた。

だが、ドイツにとってはそれで構わなかった。フランス国内の1ヘクスにドイツ軍が存在すれば、イタリアが参戦するからである。5VPを持つイタリアが史実より半年早く参戦してくれば累計VPで10も違ってくるのだ。これは大きい——何としても阻止しなければ!

充足状態となったBEFとフランス軍が突出してきたドイツ軍に反撃。戦闘比は3:1、ドイツ軍は保持作戦を選択する。ドイツ軍は確率3分の1のモラル・チェックに2個とも成功して、フランス国内に橋頭堡を築いたのだった。「バスに乗り遅れたらあかんぞ」と、ヒトラーの盟友ムッソリーニが叫ぶ。

「さあ、千年帝国の幕開けよ！」

## 『第三帝国の興亡』ってこんなゲーム

本作のデザイナーである高梨俊一氏にとって、三作目となる第二次欧州大戦のキャンペーン・ゲームで、『ドイッチュラント・ウンターゲルト(DuG)』『第二次世界大戦(WW2)』の末裔に当たります。そんなわけで、前二者の良いところが凝縮されているとともに、駄目……じゃなくて、プレイ・バランスやゲーム・バランスに少し問題があった点が改善されています。

例えばDuGではミニ・ゲームゆえに抱えている問題——ダイスの一振りでもとんでもない結果が発生し、第1ゲーム・ターンにしてポーランド軍がベルリンを占領する可能性があります。もっとも、極端なことが起こった時にやり直せるのがミニ・ゲームの美点です。またWW2は勝利条件に難があり、ゲーム終了時にベルリンを支配している陣営が勝利します。ドイツ軍が戦争を継続するモチベーションはベルリンから戦線をできるだけ遠くにする(そして最終ゲーム・ターンを早める)こととなります。ベルリンさえ守れば後はどうなっても構わないので、終盤はユニットを敷き詰めて逃げ切ることが可能なのです。いやそれ以前に、ZOC無視の2ヘクスの戦闘後前進と空挺作戦、強襲上陸を組み合わせることで「スーパー・バルバロッサ作戦」を実行でき、ほぼ確実にソ連を崩壊に追い込めるのが問題でした。

TRはWW2のシステムが踏襲されています。シークエンスは政略フェイズ、枢軸

軍プレイヤー・ターン、連合軍プレイヤー・ターンの順で、各プレイヤー・ターンには生産フェイズ、移動フェイズ、戦闘フェイズを順に行います。

まず政略フェイズ。これは言ってみれば歴史的なイベントの処理で、独ソ不可侵条約が締結されたので39年秋にはドイツ軍はソ連軍を攻撃できませんよ(普通できない)、とか、ポーランドが征服されたかどうかに関係なく、39年冬にはポーランド東部にソ連軍が雪崩れ込んできますよ、といった処理を行います。

注意したいのは中立国の参戦で、真珠湾攻撃によって自動的に42年冬に参戦するアメリカはお約束として、ギリシア、ユーゴ、そしてソ連も時期が来れば自動的に連合国で参戦します。キャンペーン・ゲームにおける中立国の参戦は、デザイナーにとって頭痛の種、あるいは最も歴史観が反映されるルールかと思いますが、特にソ連の扱いは気になるところです。WW2では41年冬だった参戦時期が、TRでは41年夏に繰り上がっています。

「1938シナリオ」は1938年から始まるもので、プレイヤーの決断次第で欧州大戦は全く歴史からかけ離れた様相を呈します。「1939シナリオ」でシステムに慣れたら、是非こちらを試してください。

DuG、WW2ともに戦略戦——戦略爆撃や通商破壊戦はシンプルなルールで処理されていましたが、TRではさらにシンプル。

そんなルールはありません(!)。

……というのもあまりに味気ないので、オプション・ルールで「戦略兵器」が用意されています。対戦記ではこのルールを採用しています。

毎ターンの政略フェイズに10枚ある戦略兵器カードの1枚がオープンされ、両陣営で秘密裏に「開発費」を入札し、より多く入札したプレイヤーがその戦略兵器カードを落札することになります。ウォーゲームに「競り」はなかなか馴染みのないシステムですが、兵器開発競争にどれだけ経済力を投じたか、ということの間接的かつ簡素に再現したルールと言えるでしょう。また前半、経済力に余裕のあるドイツが戦略兵器を駆使して連合軍を苦しめ、後半になって主導権が逆転すると今度は連合軍の戦略兵器に苦しめられるようになる様が自然と描かれます。戦況が逼迫している側は、ユニットの生産で一杯一杯で、とても戦略的な戦いに気を取られている余裕はないのです。そして劣勢な側が一発逆転を狙える「超兵器」は存在しません。

しかしどんなにアドバンテージがあっても、いつかは技術は陳腐化してしまいます。「技術革新」カードがオープンされると、それまで取得していたカードは全て捨て札となり、新たな山札が形成されます。戦略爆撃に対して迎撃態勢が整備され、強力な護衛戦闘機が開発されて再び爆撃側が優位に立ち、そうかと思えばジェット戦闘機による迎撃が行われるようになって……という、技術の開発競争が再現されるわけです。





生産フェイズには補給判定と各国ごとの生産活動を行います。補給はユニットから首都まで補給線を引けるかどうかで判定され、補給線を引けなければ即刻除去という厳しい規定。即ち、敵軍プレイヤー・ターンに首都を占領されると、その国の軍隊は全て解散となり、本国奪還のチャンスもありません。厳しいと思うかもしれませんが、これが電撃戦というやつなのです。例外はソ連。そもそもソ連にはモスクワ、レニングラード、スターリングラードと三つも首都がある上に、充足状態(後で説明します)であれば、ソ連軍ユニットは即死を免れます。さすがは電撃戦が通用しなかった国です。加えて、モスクワが占領されても1/2の確率で遷都が行われ、別の都市(その時点で稼働している工場)を首都に選択できます。ソ連に攻め込み、主要3都市を占領したはいけれど、シベリア奥地にまで遷都され、ドイツ軍がすっかり干上がってしまうということもあるわけです。

各国は固有の生産ポイントを使って生産を行います。工場を占領されて減ることはあっても増えることはないので要注意。伊2、英仏4、独8……と、高梨スタンダードのレーティングです。アメリカは6、8、10と増え、ソ連は5から最大で13まで増えます。1ポイントを使って動員プールから編制ボックスへ、または編制ボックスからマップへ、ユニット1個を動かせます。ユニットには充足面(攻撃可能)と非充足面(攻撃不可、戦闘力、移動力ともに低下)とがあり、生産されたばかりのユニットは非充

足面です。これを充足面にするために1生産ポイントが必要です。つまり一度除去されて動員プールに置かれたユニットが再び攻撃可能になるまでには3ターン——9カ月という長い時間と3生産ポイントが必要になります。ユニットを粗末にしてはなりませんね。

移動には戦略移動、作戦移動、空挺作戦(選択ルール)、上陸作戦の4種類があります。戦略移動は距離無制限、ただし占領地とZOC外に限定される移動で、WW2と殆ど同じです。変わったのは、充足状態のユニットであれば、ZOCからスタートするなら非充足状態になることで戦略移動ができること(これでダンケルク撤退が再現できます)、一部の海域には戦略移動の使用制限が課せられたことです。具体的には大西洋で、ここはイギリスがアメリカを支配しない限り戦略移動や補給に使用できません。そのためアシカ作戦は、事実上ロンドンへの敵前上陸と同義になります。

では、この流れで上陸作戦。ほぼWW2と同じで、海軍ユニットを使って上陸作戦を行います。移動力の範囲内か、接している海域内であれば距離に関係なく上陸を行います。敵前上陸になった時は、海軍ユニットの戦闘力を加算できますが、結果に関係なく海軍ユニットは除去、編制ボックスに置かれます。再度使用するためには2ターン必要なので、行き当たりばったりの上陸作戦をやっていると、各個撃破をくらっていつまでたっても橋頭堡を築けない、ということになります。

最後に戦闘。これもWW2方式ですが、防御側は「保持作戦」「遅滞作戦」「反撃作戦」のいずれかを選択でき、それぞれ使用する戦闘結果表が異なります。保持作戦をベーシックとすれば、遅滞作戦は両軍とも損害を受けにくく、防御側には退却の結果がある、反撃作戦は両者ともに損害を受けやすいブラッディなもの、ということになるでしょうか。退路を確保できるのであれば遅滞作戦を、重要拠点を守るなら保持作戦、気分が反撃作戦をチョイス、というケースが多いようです。

WW2と異なり戦闘後前進は1ヘクスだけ。しかしドイツ軍には「電撃戦」という特別ルールがあり、モラル・チェックに修正がつく上、2ヘクスの戦闘後前進、または1ヘクスの戦闘後前進+再攻撃の特典があります。ただし1/2の確率で連合軍が教育されていき、いつかは通用しなくなります。どのタイミングで電撃戦を使うのか(普通はバルバロッサ作戦ですね)、プレイヤーの腕の見せ所です。

勝利条件は勝利得点(VP)によって判定されます。都市を支配することに規定のターンVPを獲得し、ターンVPの合計をターンごとに設定された歴史VPと比較して、その差を累積していきます。つまり、史実と比べて頑張ったかどうかで勝敗を決めるわけです。

短期戦、長期戦を問わず、序盤にどれだけ累積VPを稼げるかかが、第三帝国の生存戦略になりましょうぞ!

# 1940年：危険な生存戦略

THE RISE AND FALL OF THE THIRD REICH

1940年春、冬戦争によりフィンランドの一部がソ連領となり、イタリアが連合国に参戦した。ドイツはノルウェー、オランダに宣戦布告。デンマークを攻略した2個軍がオスロへ、別の2個軍がアムステルダムへ向かった。ともに4:1の攻撃で陥落する。

前ターン、ユーゴ軍はベオグラードに立てこもったがこれは失敗だった。ドイツ軍は4個軍をベオグラードに差し向けて4:1の攻撃に勝利した。同じ征服されるにしても、ベオグラードを直撃されなければ1ターン延命できた筈なのだ。つまり累計VPが1違う。

西部戦線では、ベルギーから再び電撃戦でBEFを攻撃。今度はこれを撃破し、余勢を駆ってパリを攻撃する。電撃戦はドイツ軍のみ駆使できる戦術的アドバンテージで、防御側は戦闘力半減、さらにモラル・チェックで防御側が不利なダイスの目修正がつき、戦闘後前進を1ヘクス余分に行うか、前進したヘクスで再攻撃を行えるというもの。パリを防衛する残りのBEFを2:1で攻撃したのだ！

連合軍は保持作戦を選択、結果は「Sm」。少ない側に合わせて両軍が同数のユニットのモラル・チェックを行う。両軍とも参加ユニット数は2個なので、2個ともがモラル・チェック。しかしBEFは電撃戦のため+2の修正が課せられる——「1」の目以外は失敗、除去である。一方のドイツ軍は4戦闘力、3分の2でモラル・チェックは成功する。BEFはモラル・チェックに失敗、ドイツ軍は成功し、早くもパリは陥落した。しかもBEFがいなくなったものだから、パリを奪還する可能性も消滅した。何ということだ！

問題はそれだけではなかった。何と、早くもドイツ・アフリカ軍団が戦略移動でリビアへ渡っているのではないか。イタリア東アフリカ軍はジブチを占領、スーダンにまで攻め込んでいる。いいのか？ 序盤からこんな大盤振る舞いで。

## (第三帝国の)生存戦略③

「きつと何者にもなれないお前たちに告ぐ。第三帝国が生きるも死ぬも東部戦線が鍵。元より両面作戦を戦える国力がないのなら、攻め込まなければいいだけよ」

「え、ええ？ それじゃあ東部戦線担当の自

分の立場は……」

「それにソ連に攻め込まないと、ターンVPを稼げないって」

「そこがお前たちの駄目なところだ。東部戦線司令官、史実でドイツ軍が占領できた都市はどこだ？」

「ミンスクにスモレンスク、キエフとハリコフ、セヴァストポリ、ロストフ……六つか」

「じゃあ今狙えそうなアフリカの植民地は？ あ、アフリカってどこかわかる？」

「わかるよ！ えーと、今、支配しているのがイタリア領東アフリカとソマリランド、取れそうなのがエジプトにスーダン、ケニア、パレスチナにヨルダン……。7VPもある！」

「さっきのソ連の6都市に1都市を追加するとしたらどこになるかしらね。近いところでモスクワとレニングラード、それにスターリングラード？ 占領できる？」

「ないないない！」

TRのテストプレイ用マップが公開された時、驚きを持って迎えられた。これほどアフリカが大きく描かれた第二次欧州大戦のキャンペーン・ゲームがあったらどうか？ と。『Global War』(SPI)じゃあるまいし。しかし東アフリカは主戦場にはならなかったものの、重要なサイド・ショーの舞台であったし、エチオピア(イタリア領東アフリカ)には本国より多くの部隊が駐留していた。ムツソリーニの野望もあれば、ロンメルは夢もそこにはある。ただマップを広げてユニットを追加して、「そこに行っても構いませんよ」と意味のない拡張をしたのではなく、勝利条件とも関連性を持たせることで、戦略的オプションを増やしているのである。

※

1940年夏、大陸で唯一ドイツと戦っていたベルギーが降伏。さらにギリシアへと侵攻を開始した。

アフリカにはドイツ軍がもう1個派遣され、リビア／エジプト国境に枢軸軍の大部隊が集結している。エジプトを防衛するのはイギリス本国部隊2個とイラン、イラク、ヨルダンの植民地軍。フランス戦で4個軍が消滅したのがイギリスにとって大きな傷手だった。しかもキールにドイツ海軍が集まっている以上、本土の守りを薄くするわけにもいかない。

1940年秋、ルーマニアのトランシルバニア地方がハンガリーに割譲された後、両国は枢

軸国の仲間入りをした(2VP)。そして枢軸軍によるアフリカ作戦が開始される。リビアからアフリカ軍団が南下、イタリア東アフリカ軍と協同でハルツームのイギリス植民地軍を包囲攻撃し、これを殲滅した。しかし慣れない環境での戦いのためか、アフリカ軍団も消耗してしまう。

ドイツ・イタリア連合軍がエジプトへ侵攻する。攻撃はせず、ドイツ軍の延翼機動で側面に圧力を加える。足の遅いイタリア軍だけではこうはいかなかったらう。

イギリス軍は国境地帯から、アレクサンドリア～カイロまで後退しなければならなかった。また、イタリア軍がクレタ島に上陸作戦を敢行した。東地中海の港湾を確保するためである。これでレバノンやパレスチナといった、イギリス軍にとっての後背が脅かされることとなった。クレタ島はギリシアの一部だが、ギリシアが支配されても自動的に支配下になるわけではない。空挺作戦なり上陸作戦なりで占領する必要があるのだ。

1940年冬、ドイツ軍はハルツーム戦で喪失したアフリカ軍団を補うため、さらに1個軍をアフリカへ送り込む。またイギリス軍の上陸に備えて「大西洋の壁」<sup>アトランティック・ウォール</sup>をアムステルダム、ブリュッセル、ルーアンに築く(陸軍ユニットを1個ずつ置いただけ)。そして1941年夏に必ず連合国側で参戦するソ連に対する備えとして、東プロイセンからポーランド、ハンガリー、ルーマニアに防衛線を敷いたのだった。攻める気全くなしである。

※

言うまでもないが、ソ連と戦うのであれば、1941年春または夏に奇襲をかけるのが一番である。ソ連軍だけは、充足状態のユニットは補給切れでも除去されない。ただし非充足状態のユニットは他国同様、補給切れ即昇天である。そしてソ連軍は開戦するまで非充足状態で横たわっている。電撃戦の成否にもかかっているが、かなりのユニットを補給切れにでき、前線をずたずたに切り裂ける。その後は、これは両軍にとって等しく言えることだが、戦線が広がり、途端にユニットが足らなくなる。ユニット総数ではソ連軍のほうが余裕があるが、前線部隊を失ってしまうと、各個投入各個撃破の悪い見本になりかねない。

しかし今回、ドイツ第三帝国は東部戦線で攻勢に出ないという大胆な戦略を立てた、その代わりに重視したのがアフリカである。リソースをアフリカに集中して、東部戦線は原則守勢、出てきた赤軍を撃破しようという魂胆である。大きな得点源(3VP)であるワルシャワを最前線に置きつつ、ドイツはソ連と戦おうというのだろうか。

→続きはコマンドマガジン 101号で！



# 第三帝国 of 興亡

## THE RISE AND FALL OF THE THIRD REICH

盤上再現

Hotback

1940年冬

ヨーロッパ及び北・東アフリカ、中東

枢軸国ターンVP32

1940年春、ドイツ・アフリカ軍団が編制され、エ...

1940年春、ドイツ軍はノルウェーを占領。またオランダも攻略して着実にターンVPを増やす。

ドイツ陸海軍をキールに配置してあしか作戦を匂わせ、イギリスを牽制。

ドイツ軍、東部戦線では攻勢に出る意思なし。最小限の部隊で戦線を張るべく1940年冬から準備に入る。

イギリスは植民地軍も総動員してエジプトの防衛に乗り出す。

1940年春、反撃に失敗した連合軍を叩き、電撃戦でパリを守るイギリス軍を撃破、フランス陥落。

1940年秋、東地中海の海上補給路を確保するため、イタリア軍がクレタ島に上陸作戦を敢行。

ドイツ軍、1940年春から積極的にアフリカ軍団を派遣。イタリア軍とともにエジプトに侵攻する。

1940年夏、アフリカ軍団とイタリア植民地軍がハルツームを攻撃、イギリス軍を撃破してスーダンを占領する。

ターンシークエンス

敵国フェイス

枢軸国ターンVP

連合国ターンVP

中立国ターンVP

海軍

陸軍

空軍

特殊部隊

特殊部隊

特殊部隊

特殊部隊

特殊部隊

特殊部隊

特殊部隊

特殊部隊

特殊部隊

特殊部隊

特殊部隊

特殊部隊

特殊部隊

特殊部隊

特殊部隊

特殊部隊

特殊部隊

特殊部隊

特殊部隊

特殊部隊

特殊部隊

特殊部隊

特殊部隊

特殊部隊

特殊部隊

特殊部隊

特殊部隊

特殊部隊

年	1940	1941	1942	1943	1944	1945
枢軸国ターンVP	32	45	58	71	84	97
連合国ターンVP	20	25	30	35	40	45

戦果	1	2	3	4	5	6
枢軸国	21	31	41	51	61	71
連合国	10	11	12	13	14	15

注意：戦果は12月の時点で発表され、4・1以上の戦果は1のラウンドで戦闘を解決する。  
 戦果結果表  
 反撃作戦戦闘結果表

注：枢軸国は12月の時点で発表され、4・1以上の戦果は1のラウンドで戦闘を解決する。  
 戦果結果表  
 反撃作戦戦闘結果表

注：枢軸国は12月の時点で発表され、4・1以上の戦果は1のラウンドで戦闘を解決する。  
 戦果結果表  
 反撃作戦戦闘結果表

注：枢軸国は12月の時点で発表され、4・1以上の戦果は1のラウンドで戦闘を解決する。  
 戦果結果表  
 反撃作戦戦闘結果表

注：枢軸国は12月の時点で発表され、4・1以上の戦果は1のラウンドで戦闘を解決する。  
 戦果結果表  
 反撃作戦戦闘結果表

注：枢軸国は12月の時点で発表され、4・1以上の戦果は1のラウンドで戦闘を解決する。  
 戦果結果表  
 反撃作戦戦闘結果表

注：枢軸国は12月の時点で発表され、4・1以上の戦果は1のラウンドで戦闘を解決する。  
 戦果結果表  
 反撃作戦戦闘結果表