

チュニス

ル・ケフ

マクスター

ビジョン

ターラ

スペトラ

ファイド

シジ・ブー・ジッド

カセリーヌ

フェリアナ

カセリーヌ+チュニス連結シナリオ  
初期配置

ガフサ

第10装甲師団登場ヘクス

第21装甲師団登場ヘクス

DAK登場ヘクス  
(第2ターンから)



カセリーヌ+チュニス連結シナリオ・リプレイ

# バレンタイン・デイの衝撃

## A Valentine's Day Surprise

(プレイ・文/富田秀明)

今号付録チュニジア戦の開始は、東部戦線でスターリングラードが包囲されるのと時を同じくしており、またパウルス第6軍の降伏で湧いた第三帝国勝利への疑念を吹き払うように、「北アフリカのバルジ」ことカセリーヌ反攻が実施されています。そこで本稿では、数あるシナリオの中から、カセリーヌ反攻にチュニス・マップを連結した、最も大がかりなシナリオ6をフルターン・リプレイでお届けします。

原版では別々の箱で出ていたカセリーヌとチュニスを2イン1にして出したからには、是非連結ゲームにも挑戦してみてください。連結してもフルマップより小さく、ユニットも扱いやすいラージサイズで、全部で11ターンと、楽に一日で決着がつく大きさです。

なお本稿では、再版とはいえゲーム暗黒時代とも呼ぶべき90年代初頭に出た知名度の低いゲームという事で、初プレイの新鮮さを奪うような必勝法探求や作戦研究ではなく、ルールに目を通しただけではピンとこない点を、具体例として提示する事でルール理解の一助としていただき、また大まかなゲーム展開を知る事で、ルールの全体像を把握しやすくするという点に重きをおいています。ただ初めてのゲームでは初動で何をやっていいの

か分からない事が多いので、その参考となるように序盤は詳しく、全体としては、多忙な社会人ゲーマーに、初プレイまでの間の疑似経験(読み物)として楽しんでいただけるように心がけました。

※

■枢軸軍開始前覚え書き(八原氏): 生来のアフリカ中近東好きが高じて、GDW版の頃から好んでプレイしてきた身として、今回の付録化は喜びに耐えませんが(コマンド編集部へ地道にリクエストし続けた甲斐がありました)。ゲームバランスとしては史実がそうである様に、枢軸軍にやや厳しいですが(と言うか、陰阻な地形の多いチュニジアは総じて攻撃側不利)、どうせ見るならデカイ夢をという事で、ロンメルが夢想した米軍側面を迂回してのテベッサ攻略を目指します(ゲームでは再現できませんが、モロッコからの鉄道終点でもあったテベッサに集積された膨大な物資を鹵獲使用し、敵の混乱を突いてポーヌ港まで進撃。これによりチュニジア北部の英第1軍を包囲してアルジェへ撤退させる計画でした)。具体的に言うと連結ゲームにおける最低勝利ラインは22点で、枢軸軍は開始時に18点を確保しているの、あと4点奪取し

て最後まで保持できれば枢軸側の勝ちです。チュニス連結ゲームなので、チュニスマップで得点する事も可能ですが、連合軍がよほどカセリーヌ方面に兵力を引き抜かない限り、ここでの突破は難しく、必然的にカセリーヌマップでの得点に賭ける事となります。大した地形のないフェリアナ、スペイトラ、カセリーヌの各1点で3点までは獲得の目途が立ちますが、あと1点が問題です。私の好きな『チュニジア大突破』(HJ)では、枢軸の勝利条件が攻勢開始3日目以降に無作為引きされたチットによって決まり、ロンメル案では今号付録に置き換えて言うならテベッサの完全占領、アルニム案ではスピバ、ターラの占領、ケッセルリンクの妥協案ではル・ケフの占領となっていました(残念ながらリメイク作品のGMT版カセリーヌでは、この不確定勝利条件設定はオミットされてしまいましたが)。幸いゲームでは、史実の様にロンメルとアルニムの確執は標準ルールに組み込まれていないので、総力を挙げてテベッサ攻略に邁進したいと思います(枢軸も自由がきく分、連合軍が被る奇襲効果も史実より薄いです)。また連結ゲームならではの、チュニス戦区での牽制攻撃や兵力抽出を、随時行うのは言うまでもありません。

■連合軍開始前覚書(筆者)：険しい地形に強力な砲兵、3対1でも6ゾロで攻撃側潰走(AEは字面的には攻撃側全滅だが、攻撃参加ユニット全ての除去ではなく、防御戦力分の除去と残りの退却にとどまる事に注意)がある戦闘結果表など、攻撃側たる枢軸軍に相当キビシイ展開が予想される。それでは連合軍の楽勝かと言えば、そうは問屋が卸してくれず、カセリーヌ・マップの連合軍ユニットは少ない上、初動で枢軸軍の包囲下に陥る場所に蟄集している。しかも米軍と仏軍の純粋歩兵は、独軍機械化部隊にZOC浸透移動を許してしまうので、なげなしの工兵をZOC封鎖用に最前線にばらまかないといけない。また抜け目無い八原<sup>ソーク</sup>氏<sup>ソーク</sup>の事だからZOC浸透だけでなく、枢軸軍の選択攻撃ルールを利用し、マス

トアタックを逆手に取って、こちらに撤退を強要する戦法を採るものと思われる。その意味では苦戦は必至だが、枢軸軍の損害もかさむであろうゲーム後半では、連結ゲームと言う事でチュニス方面から枢軸軍ユニットを抽出し過ぎるようなら、こちらから反撃に打って出て、敵の初期得点ヘクスを奪い取りたい。あちらがバレンタインデイの衝撃なら、こちらはホワイトデイまでにビゼルト/チュニスを陥落させて、ドゥーチェと總統の度肝を抜いてやろう。

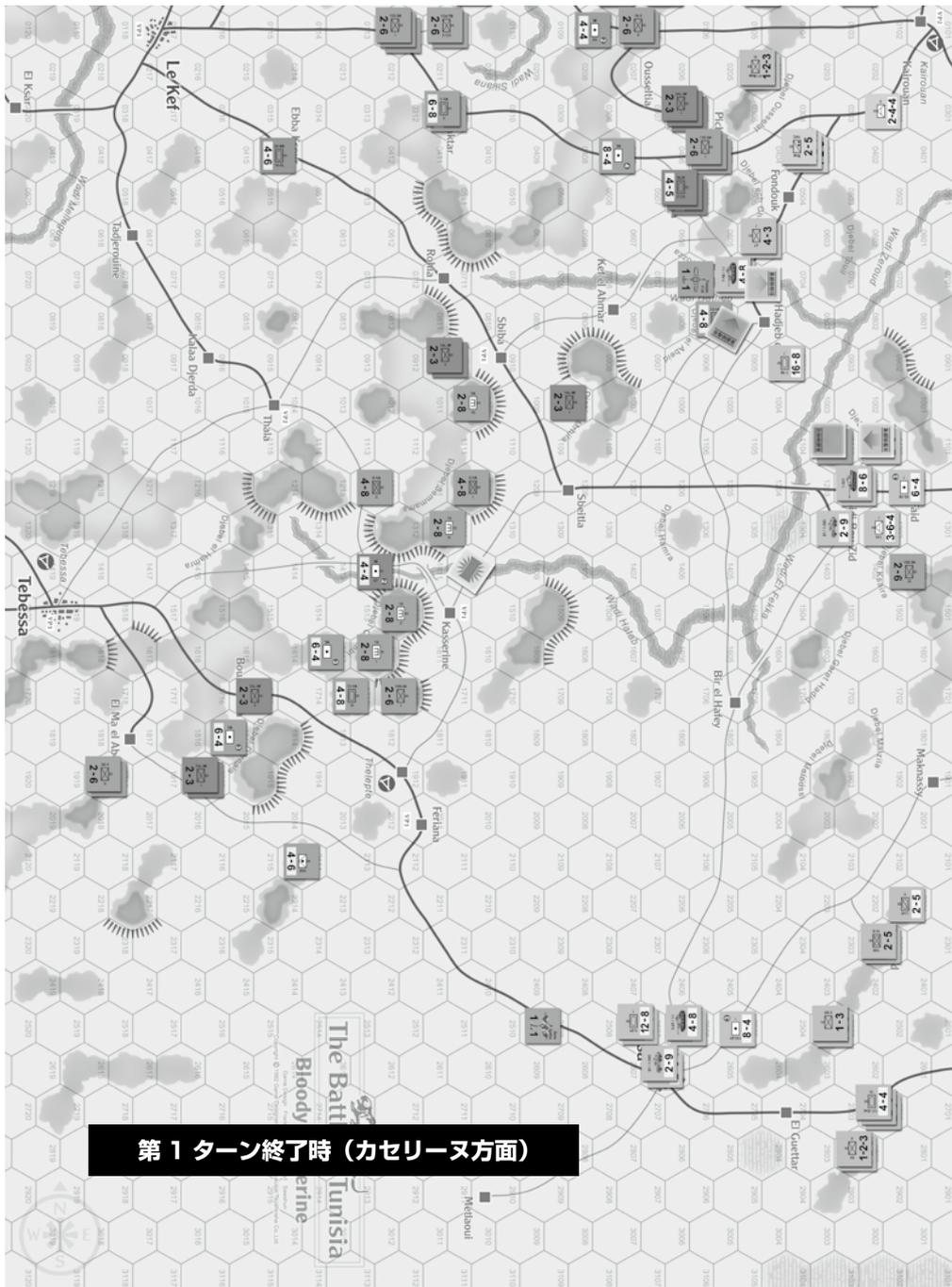
なお上級選択ルールは「戦術航空支援」「対砲兵射撃」「天候」のみ採用し、「ワジと町」「補給」と「カセリーヌ専用選択ルール」は、いずれもゲームバランスに悪影響を与えるか、仮想設定なので採用を見送った。

## 第1ターン(43年2月14日)晴天

独軍第10装甲師団は、21装甲師の装甲偵察中隊とも協力してシジ・ブー・ジッドの米第1機甲師団A戦隊スタックを包囲し、フォックウルフ戦闘爆撃機の支援も得て3対1で退却を強要、これを全滅に追い込んだ。また北方のハジャブ・エイオンに駐屯する米機甲2個大隊も、ZOC浸透で枯れ川を渡って進出した装甲大隊によって包囲し、メッサーの航空支援も得て4対1で攻撃するもコンタクト。南の第21装甲師団の主力は、ガフサにスタックする米レンジャーらを包囲し、スツカの航空支援も得て4対1で攻め、こちらも退却強要で一発除去とした。この主攻3箇所の脇では、ファイド/スベートラ街道を見下ろす頂上2箇所に対する牽制攻撃(シジ・ブー・ジッド攻撃に戦力を集める為にはこれらの頂上に隣接しなければならず、マストアタックなので誰かが攻撃しないといけない)も行われ、パットンの娘婿が指揮するレスダ山の米第34歩兵師168連第2大隊とは膠着、クサイラ山の第3大隊を攻めたオートバイ大隊は攻撃側潰走で全滅した。なおカセリーヌでの攻勢に更なる兵力を送ろうと北方のチュニス・マップでは枢軸軍の戦車、装甲擲弾兵、オートバイ大隊の多くが前線から抽出されて南下を開始。また、その穴を埋める為に大がかりな前線再編が行われた。

対する連合軍は、カセリーヌ・マップ0700列を含む以北での移動制限とチュニス・マップでの南下2ヘクス制限に苦しめられながらも、史実とは違って敵の攻撃意図を知るだけに、一気にカセリーヌ周辺の丘陵地帯まで退いて防衛線を構築。ガフサ/フェリアナ街道上には航空妨害を配置して足止めとし、ハジャブ・エイオンで包囲された米機甲2個大隊も、移動開始時に敵ZOCにいるなら1ヘクスだけはZOC to ZOC可能というルールを活かして西方へ一歩脱出。より弱い枯れ川の独軍を1対2で攻撃して辛うじて膠着の結果で済んだ。

両軍の初手を総括すると、枢軸軍はカセリーヌ防衛線を可能な限り薄くする為に連合軍ユニットの包囲殲滅を主眼とし、連合軍はカセリーヌ防衛線背後の砲兵を航空制圧から守る為にスタックさせずに分散配置、スベートラの米軍工兵は行き掛けの駄賃に橋を爆破してから頂上に登り、移動航空妨害は橋2箇所とチュニス・マップの南下道路を含む2箇所に置く等(ただし橋1箇所は迎撃されて強制帰還)、時間稼ぎを眼目とした。



第1ターン終了時(カセリーヌ方面)

# Battle of Tunisia

## チュニジアの戦い

### 第2ターン(2月15日)晴天

スペートラを駆け抜けた第10装甲師団主力はセムママ山地に攻め掛かり、砲兵とスツーカー支援にも助けられ、重装備でない装甲擲弾兵大隊が頂上に戦闘後前進するのに成功。また前ターン、連合軍が未練にもスペートラ北東の丘に上げようと前進させた仏軍歩兵が誘い水となって、装甲大隊と重戦車大隊による最大比攻撃で3ヘクスの戦闘後前進を許し、むぎむぎとスピバを無血占領される。そしてガフサ/フェリアナ街道上には第1ターンの移動制限を解かれて動き出した南部エル・ゲタル周辺の伊軍とDAK選抜群が長蛇をなして西進。これに対し連合軍も晴れて移動制限が解けたのでチュニス・マップからも大挙して部隊が南下を開始。盤面だけ見ると、枢軸軍に倍する三色の連合軍ユニットが、カセリーヌ防衛線背後に集まりつつあり、あと2ターン程の間に突破を成し遂げて、勝利得点ヘクスを確保できなければ枢軸軍に勝ち目は無いかに思われた。

### 第3ターン(2月16日)晴天

連合軍が丘や頂上での守りにこだわる余り、時間稼ぎの捨て駒として平地の道路に米軍対戦車砲大隊を進出させる決断が下せなかった事で、カセリーヌ防衛線の最南部、フェリアナ/エル・マ・エル・アビオド/テベッサ道の封鎖が甘いと見抜いた枢軸軍は、この道路には米歩兵ZOCしか張り出しておらず、独軍戦車/偵察/装甲擲弾兵ならZOC浸透で突破可能と気づき、周辺の機械化ユニットを全てこの道路に投入。ZOC侵入の追加コストもなんのその、快速の装甲偵察中隊は道路移動率を活かして一気に無防備のテベッサを踏み越えて飛行場を占領後テベッサに再入城。第21装甲師団の2個戦車中隊もテベッサまであと一歩届かなかったものの、テベッサに隣接して移動を終え、連合軍のテベッサ奪回を間接的に妨害する形をとる(マストアタックなので兵力吸引にはなる)。

カセリーヌの連合軍が序盤の包囲戦で多くのユニットを失い、手駒不足に陥っていたのは事実とは言え、北部から駆け下ってくる後詰めの大軍を考えれば、道路封鎖の捨て駒を出さずらい何でもなかった。蹂躞攻撃の無いこのゲームならば道路上に仏軍歩兵の一つでも置いておけば、例えZOC浸透されたとしてもテベッサまでの進出は防げたはずで、それだけに連合軍の悔恨の念は強い。かくなる上はテベッサを早急に奪回して、テベッサの南に接する山地に最終防衛線を敷くべく、反撃



戦力を掻き集める。しかし連合軍は敵ZOC進入に追加2MPを必要とする為、思ったほど大戦力は投入できず、テベッサに接する戦車中隊2個こそ相殺で撃破したものの、テベッサに立て籠もる装甲車中隊を攻めた米戦車大隊とアイルランド歩兵大隊は、攻撃側退却で撃退される始末。またテベッサの背後に独軍大兵力の進出を許した事で、ボウ・チェブカからデルナイラ山頂の防衛拠点が包囲される可能性が強まった為、道路妨害の捨て駒だけ残置して、この方面から撤収した。

### 第4ターン(2月17日)晴天

辛くもテベッサの防衛に成功した事から、独軍はテベッサ背後の山頂越えて装甲擲弾兵大隊をテベッサに入れると共に、先に相殺で空いた穴に部隊を注ぎ込んでテベッサへの通路をこじ開けるべく攻撃(結果は膠着)。またテベッサへの圧力を軽減すべく、カセリーヌ溪谷と北部のピジョン/マクター街道でも攻勢を強めた。

これに対し連合軍はテベッサ奪回の為に、先に膠着状態となった独軍スタックに兵力を集中して4対1で攻め立てるもコンタクトという残念な結果に終わり、次ターンにZOC離

脱した重装備ユニットがテベッサを中心とした堅陣を敷き直すのを、ただ指をくわえて見ているしかない状況に追い込まれた。またチュニス・マップから南下してきて、ピジョン/マクター街道にクサビを打ち込んできた独軍フルスタックに対する包囲攻撃は、以後長い間膠着状態が続き、結果的に枢軸軍の牽制にまんまと乗せられた格好となった。

### 第5ターン(2月18日)雨天

これまで幸運にも、テベッサへの接近路が相殺/膠着/接触と連合軍の前進を許さなかった事で、遂に部隊の入れ替えが可能となり、テベッサ確保に目途がついた事から、テベッサ奪回の為に出っ張っている連合軍スタックに対する挟撃が開始され、都市テベッサに籠もる独軍フルスタックの防御力倍とを勘案してテベッサ奪回に諦観を強める連合軍。しかし枢軸軍ターン終了時点で24VPを確保していると知らされ、焦った連合軍はテベッサに対する1対1攻撃を断行(頼みの航空支援は迎撃されて強制帰還)。

しかしまさかの目4でDR1となり、独軍が安易に重装備ユニットをスタックさせていたせいで登頂不可の頂上と敵ZOCに挟ま



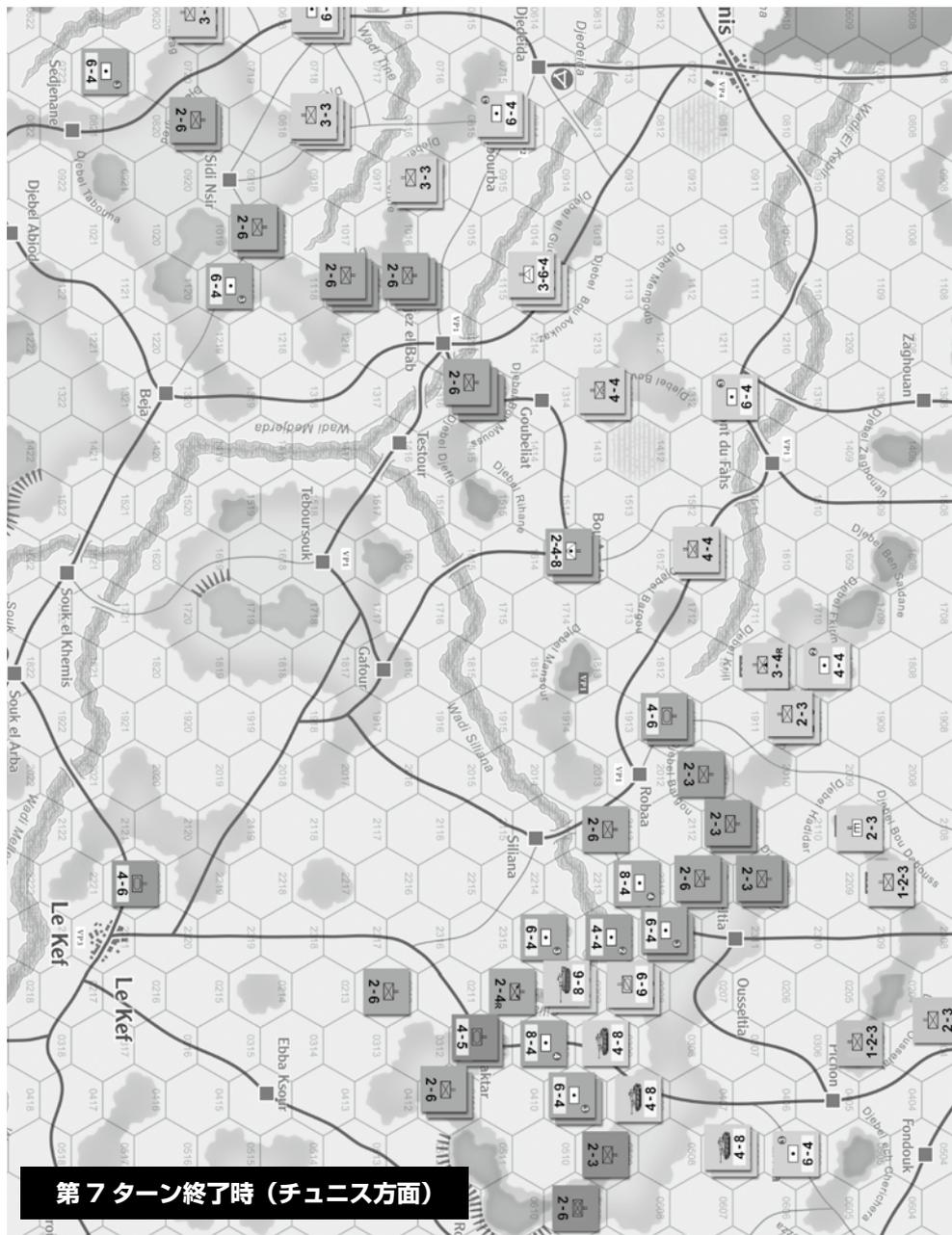
れて一発除去となり、奇跡のテベッサ奪回となった。

### 第6ターン(2月19日)雨天

枢軸軍はテベッサ再奪取を目指し、集められるだけの兵力を投入。都市防衛による倍加で32防御力を誇るテベッサへの直接攻撃は、装甲擲弾兵大隊1個(4戦力)による頂上からの逆落とし攻撃(8戦力砲兵×2支援)で、スツカを付けて2対1を目論むも全天候型飛行場であるボースから発進したP-38戦闘機に迎撃されて強制帰還。連合軍の砲兵2個は航空制圧に成功したもののテベッサを含む牽制攻撃2箇所はAEで壊滅。しかし本命たる、テベッサに接する英軍スタックへの攻撃は成功し、装甲大隊2個に高射砲2個という強力無比のフルスタックがテベッサの隣接ヘクスへ前進。これによりテベッサに陣取る連合軍は、続く自軍ターンに不利な攻撃を強要されたが、枢軸軍が最前線の防御力重視の余り高射砲を砲兵スタックから引き抜いていた事から、今度は逆に連合軍に航空制圧され、主攻こそ撃退されたものの1対3の牽制攻撃が膠着となり、辛くもテベッサに踏み止まった。しかしテベッサ攻防戦に兵力を集中した事から、カセリーヌ渓谷周辺の山地は、ほぼ枢軸軍の手中に渡り(2箇所の頂上に立て籠もる英軍スタックが、辛うじて膠着で遅滞させているが)、不利な態勢でテベッサの防戦に努める連合軍の憂いは深かった。

### 第7ターン(2月20日)晴天

テベッサに接する頂上に伊軍歩兵まで進出しての包囲攻撃(スツカ支援付)で、遂にテベッサは陥落。枢軸軍の主力がテベッサに蝟



集する現状では、もはや奪回は不可能と見た連合軍は、ターラへの進撃を防ぎながら巻き返しを図るべく防衛線の再構築。大所高所から見ると、ピション/マクター街道で延々と膠着によって拘束されている連合軍のユニット群が全くの遊兵と化している。全てを守ろうとして、大きな失点をしてしまった感がある。地形が厳しく攻撃側に不利なのは確かだが、独軍には1ユニットで16や12戦力の装甲大隊が有るのに対し、連合軍は数こそ多いが個々の戦力は小さい(砲兵がそれを補っている)。マストアタックのゲームでは1ヘクスにどれだけ戦力集中できるかが重要なので、連合軍が反撃に出て枢軸軍のVPヘクスを奪取するのは容易な事ではない。

### 第8~9ターン(2月21日/22日)雨/晴

テベッサを失った事で敗勢の度合いを一気に深めた連合軍は、ピション/マクター街道でも攻撃側退却の結果を出して態勢を崩す。これによりテベッサからターラに向けての圧力と、ル・ケフ(直近ではロバーの1点)へ向けての圧力を支える事となり、反撃どころの騒ぎではなくなった。9ターンの終わりには、チュニス戦線から抽出して南下させた大砲兵群によって、ピション/マクター街道の枢軸軍(こちらチュニス・マップから南下してきた増援隊)攻勢は食い止めたが、ターラ方面では最終防衛線だった丘陵地帯を突破され、ターラまで後2ヘクスの平地に進出を許す事態に。

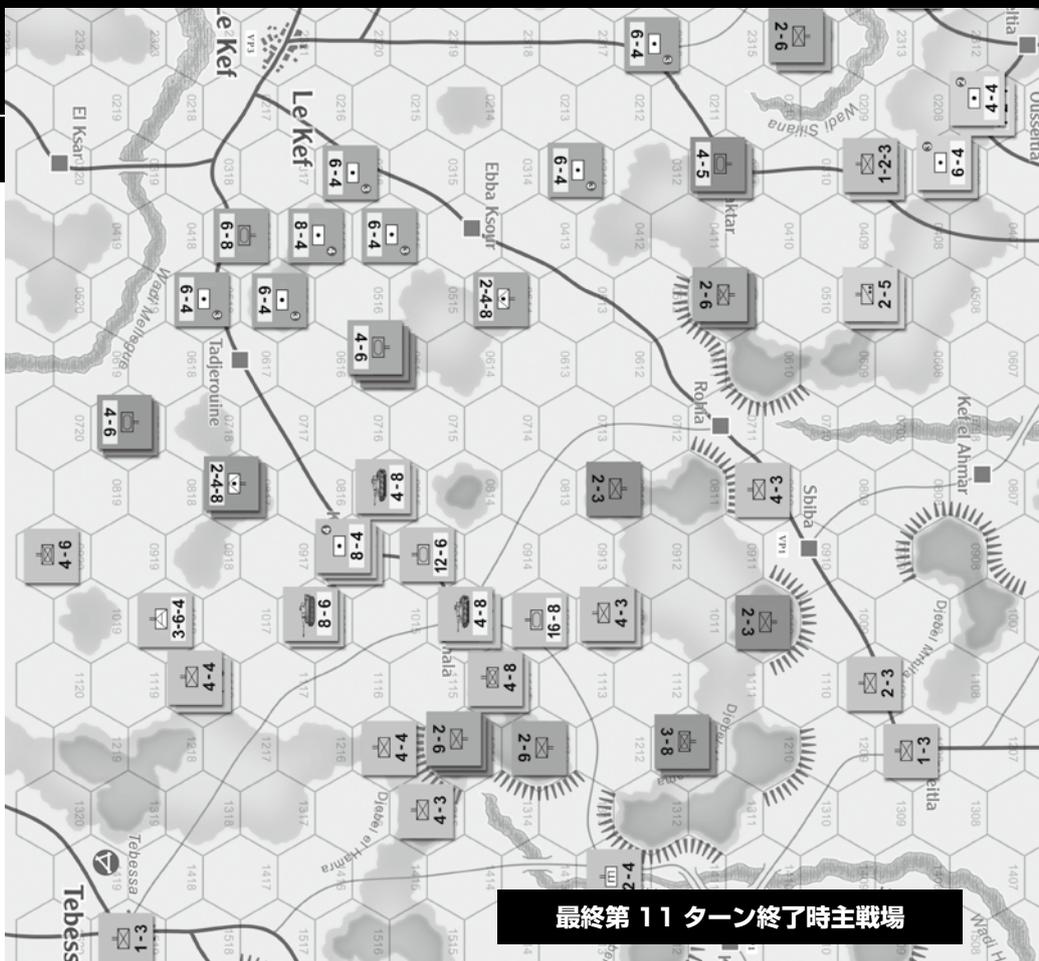
## 第10～11ターン(2月23日/24日)晴/晴

平地に溢れ出した独軍装甲師団2個強(10+21+DAK)の威力は凄まじく、単なる平地の町に過ぎないターラは遠巻きに包囲されて、独軍戦車隊はターラ/ル・ケフ街道を攻め上る。もはや挽回は無理としてもル・ケフまで奪われる様ではヒストリカル・ゲーマーの名がすたと、マクター周辺の部隊を大挙してル・ケフ前面にシフトさせる連合軍。最終ターンである11ターンには、ル・ケフ前面に砲列を敷く大砲兵群(米英7個大隊)に支えられた防御陣に、さしもの枢軸軍もこれ以上の進撃は無理と防御態勢に移行し、取り残していたターラ攻略に集中(ターラに接する山地帯に、逃げ遅れた連合軍スタックが立て籠もっていた為、うかつに近寄れなかった)。これを無事確保して、連合軍の散発的な攻撃を撃退するのもも成功。最終的にはテベッサ(3VP)、ターラ(2)、スベートラ/カセリーヌ/フェリアナ各1点の計8点を、基本の18点に加えた26点で「枢軸軍決定的勝利」(点数的には中の下)が確定した。

## 対戦総括

連合軍の敗因は、油断して大規模なZOC浸透移動を許してしまった事と、チュニス戦線からの抽出部隊をテベッサ方面へ直行させずに、その途中で安易に反撃に投入してしまった事に尽きる。ZOC浸透については注意を怠るなどと言う他ないが、連合軍の安易な攻撃は、膠着という離脱不能の拘束を受け続ける恐れがあるのを忘れないでほしい。また独軍の大戦力スタックに対する攻撃で自殺や攻撃側潰走(AE)の目を出すと、個々の戦力が小さい連合軍ユニットは、その多くを失う事となる。

なお国籍/兵科に関わらず、移動開始時に敵ZOCにいれば、1ヘクスだけはZOC to ZOCが可能なのも特徴。これにより完全に包囲していないと、敵に移動で逃げられる恐れがある。よくあるのは、高比率で包囲攻撃したのに出目が振るわず「Con:コンタクト」となり、まあでもマスタアタックだから相手ターンに無謀攻撃を強いられて自滅するだろうとタカをくくっていたら、ZOC to ZOC一歩移動されて自軍の弱いユニットが攻撃されて脱出を許してしまう例。単純なシステムなので何気なく読み飛ばしてしまうようなルールが多いが、実際にプレイしてみると、意外に使えるルールが多いのが面白い。この最低1ヘクス移動の保証とZOC to ZOC 1ヘクス保証のルールによって、アフリカ戦らしい機動的なゲームになっている。また6面2ダイス



の戦闘結果表が、不規則な並びになっているのが特徴的。例えば防御側全滅と防御側4ヘクス退却の間に「Con」があったり、3対1でも攻撃側潰走があったりする。

連結ゲームの場合、チュニス・マップから大軍がカセリーヌ目指して南下してくるので、それが到着する第4ターンぐらいまでの間が突破の好機であり、それだけに焦りも大きい。システム上、あっけなく敵が全滅する

反面、意外と戦果が挙がらずに延々と戦力を拘束され放しという展開もあり、枢軸軍側のハラハラ感は半端なく大きい。でもそれが当時のロンメル気持ち(アルニム!何やってんの!?)でもあり、シミュレーションとして正しい。また連合軍としても、あと少しあと少しで間に合うという期待感に結びつく。従ってどちらも先が読めずに楽しめるゲームになっている。■

### その他のシナリオ解説

マイナーな戦いだけに、半年に渡るチュニジア戦役の美味しい所だけ摘み食いできる今号付録は有り難い。1ターン1日単位のゲームなので、チュニジア戦の始めから終わりまでのフルキャンペーンこそ無いが、全てのシナリオを時系列に沿ってプレイする事で十分その気分は味わえるだろう。

**シナリオ1「ブラッディ・カセリーヌ」**(43年2月14日～24日)全11ターン:純粋にカセリーヌ戦だけを切り取っており、当然こちらの方が競技性が高い。連結ゲームをプレイした後にこちらをプレイすると、史実ではどの部隊を引き抜いて、誰を残したのかが分かって興味深い。

**シナリオ2「レース・フォー・チュニス」**(42年11月25日～12月11日)全17ターン:枢軸軍の抵抗に遭ってチュニスへの道りは楽ではないと連合軍が感じ始めた頃から、大雨の中で連合軍の攻勢が頓挫した頃までを切り取った物。あと一押しすればチュニスまで行けそうに見えて、そうはいかない絶妙なバランス。

**シナリオ3「チュニス早期バリエーション」**(11月17日より開始):唯一、ユニット裏の配置記載の無いシナリオで、ルールブックのシナリオ配置表を参照するのが手間ではあるが、両軍の先遣隊が盤端から発進して、どちらが先に峠を支配するかというハラハラ感が魅力。また連合軍は最初から部隊運用できるので、どこを主攻軸にするかの戦略眼も問われる。

**シナリオ4「チュニス延長バリエーション」**(12月17日または24日まで延長):雨と泥の中でチュニスへの競争に敗れた事に気付いた連合軍が、チュニスの門として攻めあげたロングストップ・ヒルの戦い(1116ヘクス:クリスマスにこの丘を奪回した独軍はクリスマス・ヒルと呼んだ)の期間をカバー。シナリオ3の早期開始からの延長まで、ぶっ通しでの最長38ターンプレイを行うなら、空挺/上陸作戦(21.2)の選択ルール採用が要。ちなみに原版ではカセリーヌが先に出て、チュニスが後発だった為にシナリオの時期が逆になっているが、チュニスをフルでやり、急使作戦を経て、カセリーヌの連結ゲームをやれば、今号付録を味わい尽くしたと言えるだろう。

**シナリオ5「急使作戦」**(43年1月18日～24日)全7ターン:チュニスの第5装甲軍とマレット線のDAKとの間が危険なほど守りが薄いため、牽制の意味でも山地に立て籠もる仏軍を駆逐しようとした枢軸軍攻勢。チュニス・マップ全体を使って、急使作戦という局地反攻を描く手法が面白い。ちなみにこの急使作戦は、数少ない他のチュニジア・ゲームの中でもシナリオ化の例は無く大変貴重。