

翼に輝く日の丸と

付録ゲーム『フライング・タイガース』リプレイ

約40年ぶりのボードゲーム化となるビルマ航空戦の作戦級『フライング・タイガース』。
どのような作品に仕上がっているのか、メイン・テストプレイヤーに語ってもらった。

プレイ・文／高原武志

航空戦を扱ったシミュレーション(ボード)ゲームとしては、単機対単機(多くても数機対数機)の戦術級がすぐに思い浮かぶ。最も新しい航空戦ゲーム『バッファロー・ウィングス』(アゲインスト・ジョッズ/AtO)もそうだ(実際には最新作と言うよりは、CoAの『ファイティング・ウィングス』のモジュールだが)。その上のスケールになると、作戦級あるいは戦略級となり、英国本土上空の戦いをテーマにしたものがその代表だろう。また1943年以降のドイツ上空の戦いを扱った作品もある。古くは『ルフトヴァッフェ』(アヴァロン・ヒル/AH)であり、最近ではWaW誌でリメイクされた『USAAF』。ただし、こちらは作品としてはそんなに数が出ていない。またどちらかと言えばユーロゲーム寄りだが、『デュエル・イン・ザ・ダーク』(Zマン・ゲームズ)という、イギリス空軍によるドイツ夜間爆撃をテーマにした作品もある。

1940年のイギリス上空か、1943年以降のドイツ上空。航空戦を作戦級または戦略級のスケールで描こうとすると、どうやらテーマが限定されるらしい。

考えてみればそれも当然で、航空戦だけで完結させようとする地上戦の影響を受けにくい時期と戦場を選ばなければいけないので、地続きの東部戦線や北アフリカは選びにくい。かと言って、日本本土爆撃のように、爆撃側と迎撃側に力量の差があり過ぎる時は作品として成立させにくい。

しかしこの「航空侵攻」はなかなか魅力的である。勝利のための戦略、戦略を実現するための作戦を練ることができ、部隊運用のマネジメントという面白さもある。加えて、キャラクター性も楽しめる。そう、例えるなら『大西洋戦争/ビクトリー・アト・シー(以下VaS)』(ジェドコ/国際通信社)のような……。

二つの『フライング・タイガース』

『ルフトヴァッフェ』のルー・ゾッキが1969年に発表した作品に『フライング・タイガース』がある。ビルマ航空戦だけを扱っており、日本軍は400機の戦闘機と爆撃機をもって、マップ上に散在する全目標の破壊を目指す。それに対するは、100機に満たない旧式戦闘機を駆る「フライング・タイガース」。システムは『ルフトヴァッフェ』に似ており、日本軍

が手持ちの機体を編隊マーカーに割り振り、それぞれ攻撃目標をプロットする。連合軍側はプロットの必要はないが、攻撃目標をある程度予想しなければ、効果的な迎撃ができなくなっている。戦闘結果表は『ルフトヴァッフェ』タイプのファイア・パワー方式。なお、日本軍は陸軍機の代わりに海軍機を使用できるオプションがある(隼の代わりに零戦を、九七重爆の代わりに一式陸攻を)。

なるほど、ビルマ航空戦であれば、「かくも少数の若者たちに、かつて救われたことはない。」的な言い回しが当てはまらないことはない。バトル・オブ・ブリテンと同様に、レーダーが重要な役割を果たしたし、そのレーダーが失われた後も、レーダー代わりの監視網が有効に働いたから、迎撃側は効果的な迎撃戦を展開できた。性格の異なる航空部隊同士の戦いは、VaSの戦略海軍と戦術海軍の戦いを彷彿させる。テーマとして成立するだろう。

問題は地上戦の扱いである。史実でもラングーンの陥落(3月)に伴いイギリス空軍(RAF)、アメリカ義勇軍(AVG)は後退を余儀なくされている。航空戦がテーマとは言え地続きの戦いであるため、地上戦の要素も考慮したい。

ゾッキの『フライング・タイガース』は大胆にも地上戦の要素を切り捨てている。プレイヤーは空の戦いだけ考えればいい。同じテーマを扱う『シェンノーツ・ファースト・ファイト』(AtO)には地上部隊がアブストラクトな形で登場し、戦線が推移する。それによって使用できる基地が前進/後退する。

もう一つの『フライング・タイガース』、今号に収録されている作品はどうか。こちらは『ビクトリー・イン・ザ・パシフィック』(AH)同様、2ターン連続してその基地を包含するエリアを支配することで基地の支配権をひっくり返すことができる。間接的に地上部隊の進撃を表しているわけである。

もちろん史実では地上戦の展開が航空戦に支配されることはなかったが、アブストラクトな表現としては許容範囲だろう。いずれにしてもビルマの戦いは、地上にせよ空にせよ、雨季を迎える6月には終了するのだ。それまでの期間、航空部隊の活躍でどの程度、日本軍がスムーズに進撃できたのか、あるいはできなかったのかは抽象的に表されているだけで十分と言える。地上戦における課題は、また

別の作品で検証すればいいわけだから。

さて、ゾッキの作品から実に41年の時を隔てて登場した『フライング・タイガース(以下、FT)』は、VaSタイプの作品としてまとめられている。それがビルマ航空戦をどのように描いているのか、リプレイを通じて語ってみたい。

新しい『フライング・タイガース』

FTは日本軍、連合軍(AVG、RAF、中国軍)の順番で移動を行い、その後で戦闘を解決するという手順である。しかしラングーンが日本軍の支配下になるか基地機能を停止すると(爆撃によって一時的に機能を停止させられる)手順が変わり、日本軍爆撃機、連合軍、日本軍戦闘機の順番で移動する。これは当時ラングーンにあったレーダーの効果を表すものである。レーダーが有効かどうかで展開が大きく変わるため、日本軍としては序盤、爆撃機を集中してラングーンを先に潰すのか、それともPOC(ポイント・オブ・コントロールの略で、エリアを支配することによって毎ターン得られる得点)差を抑えるために全面展開するのか、悩むこととなる。

移動後に両軍ユニットが存在するエリアでは戦闘が発生する。ユニットにはスピード・レベルが3段階で与えられており、速いものから順番に退却が射撃を行う。退却は射撃に優先されるので、退却を宣言すれば同じスピード・レベルのユニットから射撃を受けることはない。射撃はステップの数だけダイスを振り、戦闘力以下の目が出るごとに相手に1ヒットを与える。損害の割り振りは、射撃を受けた側の自由である。

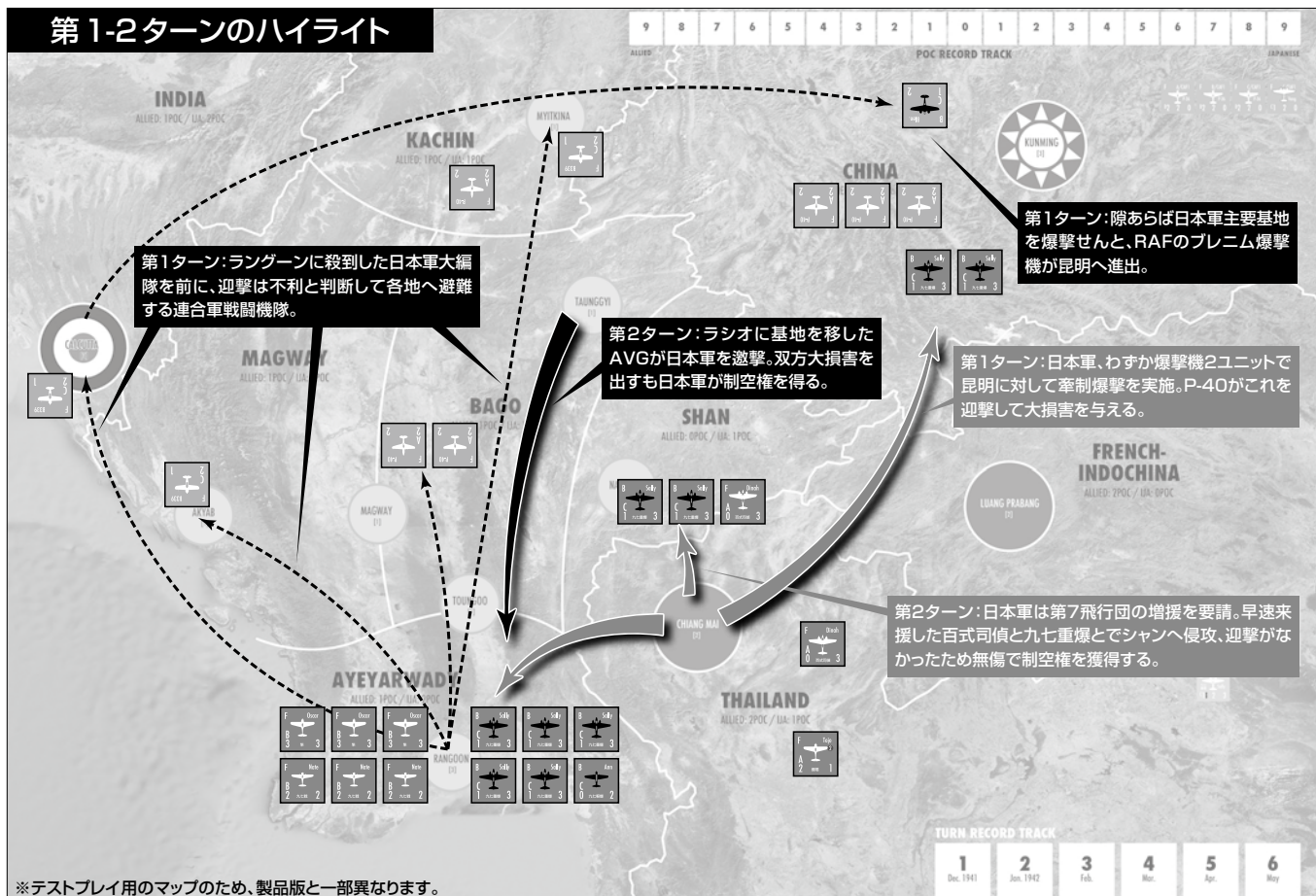
射撃の際、6の目が出るとヒットを与える代わりに相手のユニット一つを強制帰還させる。ただし、そのエリアに自軍の基地があれば強制帰還は無視できる。侵攻側のリスクをシンプルに表したものである。

爆撃機は、射撃の代わりに爆撃を行うことができる。この時、目標になるのはエリア内に存在する敵軍基地で、これを無力化することを目的とする。

肝心のエリアの支配だが、戦闘機を有している側が制空権を持つ。ただし、そのエリアに敵軍の基地があれば制空権を取れない。これはいつ、敵軍戦闘機が進出してくるかわからない状況を表している。よって、爆撃機に



第1-2ターンのハイライト



よる敵軍基地の無力化が不可欠なわけだ。

また、敵軍の主要基地(連合軍は昆明とカルカッタ、日本軍はルアンプラバンとチェンマイ)を爆撃することでもPOCを得られる。

ルールとしてはこの程度である。全部で6ターンしかないの、慣れれば120分程度で終わるだろう。

今回のプレイでは、筆者が日本軍を受け持つこととなった。

目標ラングーン

1942年のビルマ戦は日本軍の勝利だったが、空の戦いは「勝った」とは言いにくい。序盤は、九七戦の性能不足もあって、重爆隊に護衛は不要と、爆撃機だけで空襲を敢行して大損害を出した。空中戦では、RAFは格闘戦を挑んでくれたが、AVGは徹底した一撃離脱戦法で日本軍を大いに苦しめた。日本軍がラングーンを占領し、ミンガラドンまで進出してから、AVGは激しく抵抗を続けた。日本軍プレイヤーとしては、そうした史実を踏まえた上で作戦を立てねばならない。

第一に、ラングーンを最重要目標に定めた。このレーダーがある限り、不利なシーケンスが続くのだ。また、ラングーンを支配できれば九七戦がマグウェへ進出することも可能となり、展開の幅が広がる。よって第1、第2ターンはどれだけPOC差が開こうともエー

ヤワディーの制空権を押さえない。

日本軍はタイの制空権を取るための百式司偵と昆明への牽制攻撃を行う九七重爆を除き、全力でエーヤワディーへ向かった。

連合軍は不利を承知でラングーンの戦闘機隊に遊撃を命じるか否か……ここは安全策をとり、ラングーンからの退却を決めた。AVGはバゴへ、航続距離の短いRAFのパフアローは得点源となる各エリアの基地へ。

やっぱり護衛戦闘機は大事だよと呟きつつ、日本軍プレイヤーはラングーンとトゥングーを爆撃、これを無力化した。まるで史実を再現するがごとき昆明への牽制爆撃は、当然ながらAVGのP-40に阻まれる。

連合軍+2POCである。

鍾馗登場!

と見出しにしたものの、本作で局地戦闘機「鍾馗」が活躍する場面は史実同様殆どない。足が短いので後方エリアを制空するくらいにしか使えないのだ。

ラングーン・レーダーが機能していないので、日本軍戦闘機を最後に動かすことができる。そこで日本軍としては、POC差を無為に広げられないためにも、またこちらの作戦意図を簡単に読まれないようにするためにも、豊富な爆撃機を複数のエリアに進出させた。第7飛行団の応援要請を行った結果(1POCを

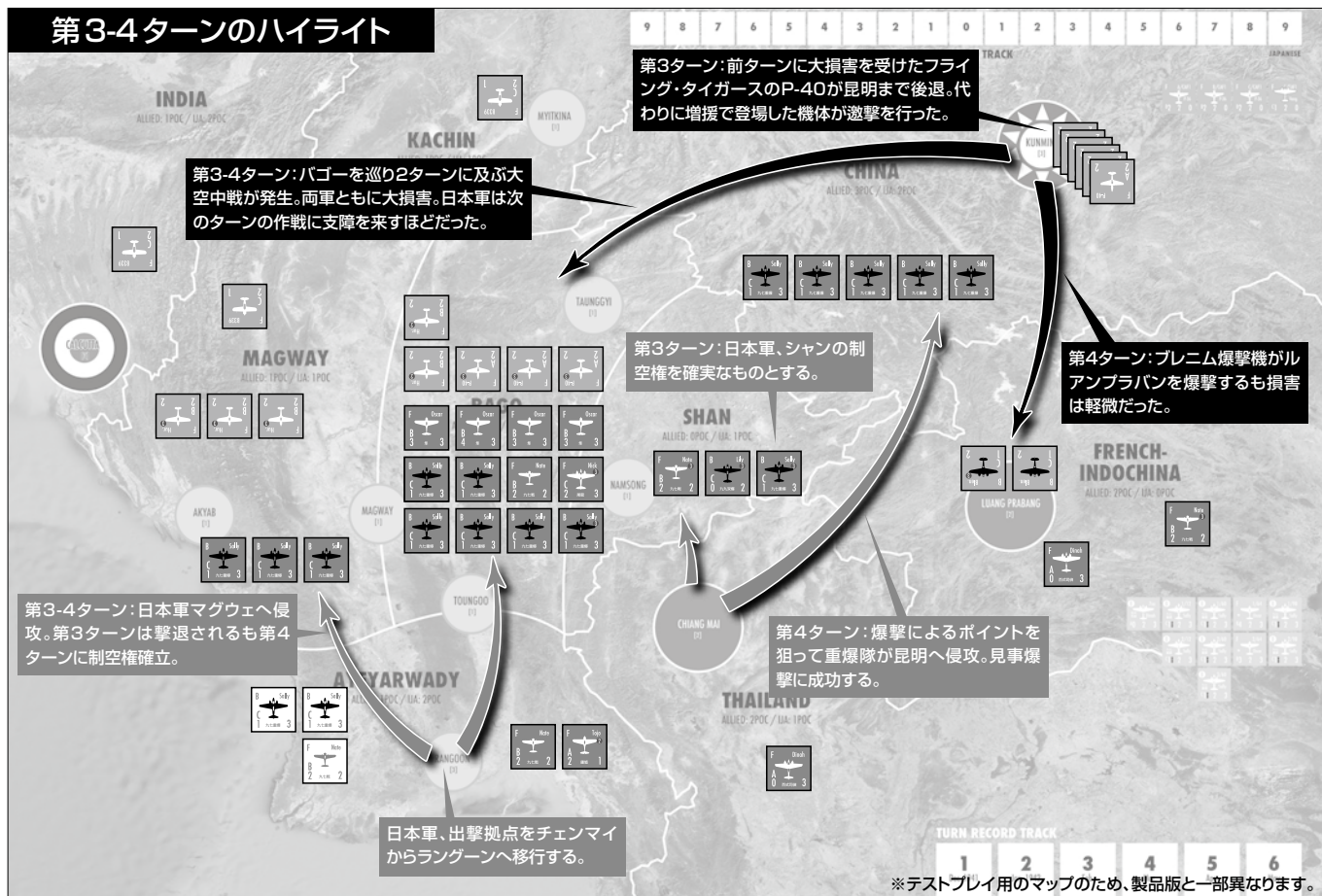
失う)、大量の爆撃機が送り込まれたこともあり(上層部は護衛戦闘機不要論か!?)、エーヤワディーとシャンへ爆撃機を進出させた。シャンが連合軍支配下か中立の時、昆明にいるAVGはチェンマイを奇襲できるという特別ルールがある。基地を無力化しないとタイの制空権は取れないのだが、チェンマイに帰還したユニットを機銃掃射で襲うことができるのだ。日本軍へのプレッシャーになる。

これに対し、ラングーンの早期陥落を嫌った連合軍プレイヤーは、ラシオへ基地を変更していたAVGを全力で迎撃に向かわせた。ラングーン上空で大空中戦が展開された。

戦闘機ユニットの数は双方とも6、スピードの速いP-40が先制射撃を行える。しかし日本軍の隼は、ゲーム中最高の戦闘力を持つ。第1ラウンドは双方とも痛み分けに終わったが(こんなことなら損害吸収用にパフアローを残しておけばと嘆く連合軍プレイヤー)、日本軍は爆撃に成功、ラングーンとトゥングーを無力化した。こうなると、連合軍にも「強制帰還」が適用されるため、戦闘の長期化は不利と判断、第2ラウンド開始と同時に退却したのだった。

空中戦では射撃目標を決めるのではなく、損害を受けた側が自由に損害を割り振ることができる。迎撃側の連合軍が配分に悩むことはないが、爆撃機を持つ日本軍は考えなければならない。敵戦力を漸減する意味では爆撃

第3-4ターンのハイライト



機に損害を肩代わりして欲しいところだが、爆撃が不首尾に終わると、制空権を得ることができない。個々の戦闘に勝っても戦いに敗れたのでは意味がないのである。

シャンでは、第7飛行団がタウンギーの爆撃に成功、制空権を確立した。

日本軍4POCに対して連合軍7POC、これに増援ロールの罰則が加わり、連合軍+6POCになった。

加藤隼戦闘隊 vs フライング・タイガース

バトル・オブ・ラングーン
ラングーン上空の戦いで大打撃を受けたAVGは再編成のために昆明へと退却した。代わって中国軍の航空隊がやる気を見せ、3ユニットが昆明上空を警戒した。

日本軍は再び第7飛行団の増援を要請、第64戦隊、通称「加藤隼戦闘隊」を得た。

結果を先に書くこととなるが、このターンの判断ミスが勝敗を分けたように思う。AVG主力が休んだこの時こそ、全面展開を狙う好機であった。中国軍航空隊が3ユニットも出てきたため、昆明への牽制攻撃を取りやめたのだ。また前ターンの九七戦の帰還先が不適切だったため、自ら展開の幅を狭めてしまった。

日本軍の爆撃機はマグウェ、バゴー、シャンへ侵襲する。増援を得た連合軍は、マグウェ

にはRAFのハリケーンが、バゴーには昆明からAVGのP-40がそれぞれ迎撃に当たる。日本軍はマグウェの支配を諦め、バゴーに戦闘機の全力を投入した。再びフライング・タイガースとのガチンコ勝負である。

加藤隼戦闘隊は強かった……空中戦は1ラウンドで片がつき、フライング・タイガースは昆明へ退却した。ラジオへの爆撃も成功し、バゴーは日本軍の支配下となった。日本軍5POCに対して連合軍は6POC、増援ロールのペナルティを加えて連合軍+8POCになった。そろそろPOC差を縮めなければ時間がなくなる。

バゴー航空決戦

フライング・タイガースが敗退したため意気阻喪したのか、中国軍の航空隊は旧式のヴェンジャンスを出撃させただけだった。これはチャンスと、第7飛行団の九七重爆が昆明を目指す。日本軍はカチンとインドを除く全てのエリアを支配するつもりであった——爆撃機に余裕があったのだから、カルカッタを爆撃しておけば良かったのだが、気づくのが遅かった。

連合軍はマグウェを放棄、RAF、AVG共同でバゴー防衛に挑む。ここが支配されるとラジオが日本軍基地となり、インド〜カチン〜中国のハンプ・ルート（実際にはその北だが、

連合軍が手堅く特典できる3エリアをこう呼んでいた）が射程距離に収められるからだ。

かくして再び、バゴーで大空中戦が展開された。日本軍は加藤隼戦闘隊を除く全ての戦闘機ユニットがステップ・ロスまたは帰還させられるという大損害を出しつつも、RAFのハリケーンに壊滅的な損害を与えるとともにAVGを撃退、爆撃にも成功して制空権を確保した。

さらに護衛機を伴わない重爆隊がヴェンジャンスの迎撃をすり抜けて昆明への爆撃に成功した。バゴーの制空権をどうしても取ったかったため、中国へは戦闘機を回さなかったが、ヴェンジャンスだけなら九七戦を回しておくべきだったであろう。

そうしなかった、いやできなかった理由は、カルカッタから昆明へ基地を移したRAFのプレニム爆撃機のせいである。ベトナム上空へ飛来、ルアンプラバンを狙ってきたのだ。九七戦が迎撃に上がり1ステップを失わせ、爆撃は不首尾に終わった。

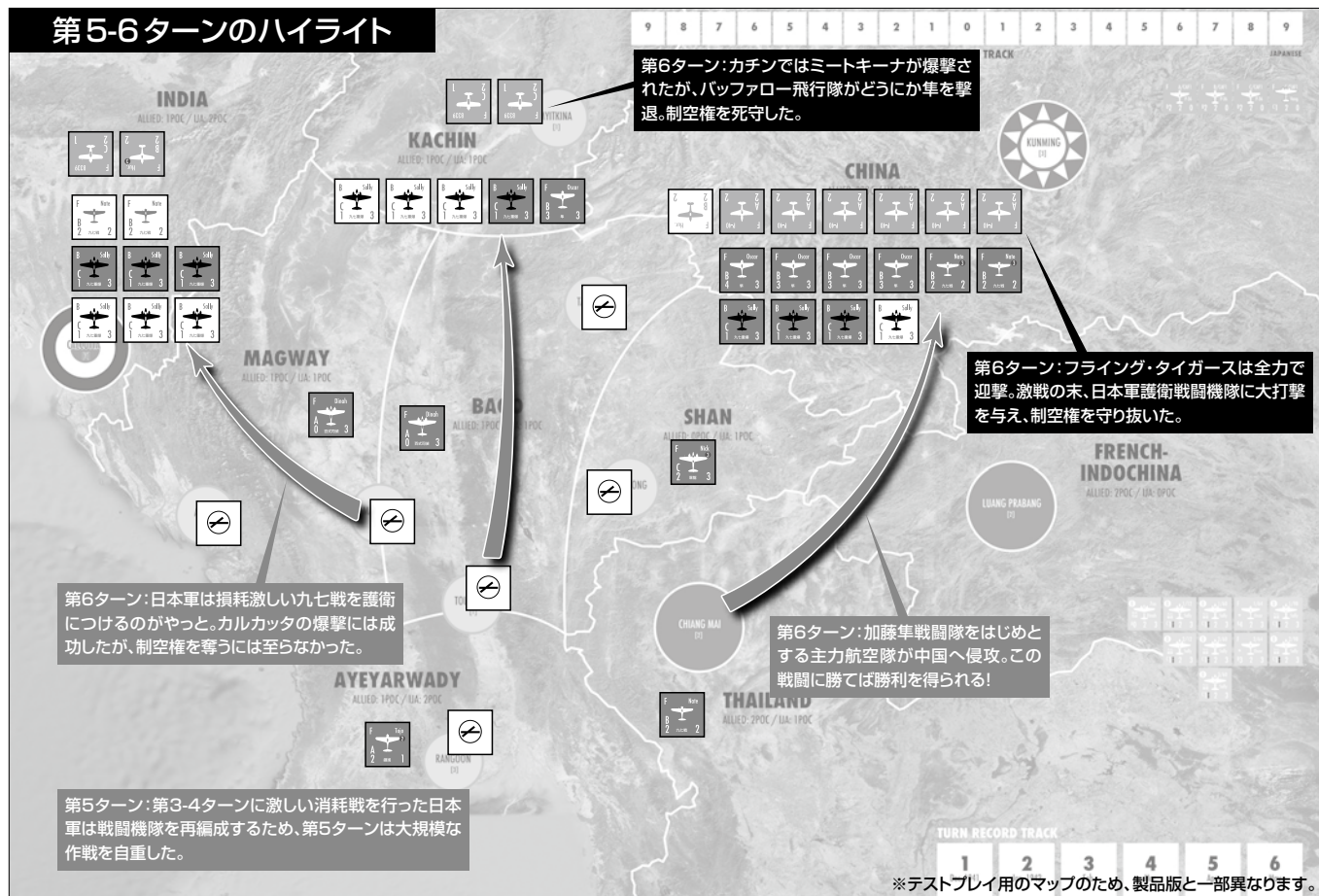
日本軍は爆撃の戦果を含めて7POC、連合軍はハンプ・ルートの5POC。トータルで連合軍+6POCとなった。

足りない戦闘機

2ターン連続の大空中戦を行った結果、日本軍は戦闘機不足に大いに苦しめられること



第5-6ターンのハイライト



になる。特に主力の隼がことごとくステップロス。このまま作戦を継続するか、それともこのターンは補充を行って最終ターンにかけろか? このターンをどうにか凌げば最終ターンに逆転も可能と判断し、隼を再編成に回した。

しかしただ守っているだけでは連合軍に逆襲されてしまう。そこで爆撃機を送り込み、陽動をかける。結局、護衛機なしで爆撃機を進出させた史実の日本軍とやることは同じではないかと自嘲する。

連合軍も再度、ルアンプラバンへ爆撃機を進出させたが、これは九七戦と屠龍とに迎撃された。

主要基地への爆撃は行えなかったため、日本軍は6POC、連合軍は5POCを獲得、トータルで連合軍+5POC。

ビルマ航空戦の終焉

再編成を終えた隼が戻ってきた(ここは「オカエリナサイ」と言うべきか?)。日本軍は最後の攻勢に勝利を託すことになる。

中国の制空権を支配すれば、昆明爆撃の得点を含めて9POC、連合軍は2POCなので一気に逆転できる。インドの場合はカルカッタ爆撃を含めて日本軍9POC、連合軍4POCで引き分けになる。カチンだけなら7POC対4POC、昆明とカルカッタの両方を無力化し

てようやく引き分けである。

中国はAVGが全力で守ってくるだろう。ならば、インドの制空権を取った上で昆明への爆撃を成功させて勝利をもぎ取ろう。しかし、再編成された隼はインドまで飛ぶことができない! やむを得なかったとは言え、前ターンに行った整備のため、展開の幅を自ら狭めてしまった。

インド上空の戦いは、RAFの奮戦もあり、カルカッタに対する爆撃は成功したが、制空権を取ることができなかった。カチン上空も同様。ミートキーナは無効化した、空の戦いは連合軍に軍配が上がった。

そして中国上空の戦いである。戦闘機の数ではほぼ同数だったが、フライング・タイガースの士気は旺盛だった。戦闘機隊がばたばたと墜とされ、あるいは帰還させられ、どうにか重爆隊を目標に送り届けるのが精一杯だった。一縷の望みをかけて空中戦を第3ラウンドまで引っ張ったが、いたずらに損失を重ねただけだった。

主要基地2カ所の爆撃成功を含めて日本軍は8POCを獲得、連合軍は5POC。結果、連合軍+2POCで連合軍が勝利した。

航空戦は計画的に

あと1ターンあれば日本軍は勝利できたが、これは仕掛けが1ターン遅かったという

のと同じことである。前述した通り、第3ターンにもう少し積極的な行動に出れば良かった。また、航空機を帰還させる時は常に次のターンのことを考えておきたい。日本軍の主力は隼だが、九七戦の行動範囲が狭いと、どうしても手の内が読まれてしまう。できるだけ早期に前進基地をつくり、移動できる範囲を広げたいのである。再編成された機体が主要基地に戻されることも忘れずに。

一方の連合軍だが、日本軍がやや消極的だったためか、楽にプレイさせてしまった。連合軍には爆撃機が2ユニット(登場が不確定な中国軍を含めると3ユニット)しかないため、制空権を取られ始めると逆転するのが難しい。できるだけ早い時期にPOC差を縮めて圧力をかければ、連合軍に苦しい戦いを強いることができるだろう。

その意味で、今回は序盤にラングーンのみを狙う作戦だったが、POC差を広げられないよう、最初から積極策を採るのも一つの手かもしれない。もっともそれでは損害がかさむし、不利なシークエンスが長く続くのは辛いところではあるが。

いずれにしても本作は、様々な作戦を試すことができる。「エンジンの音轟々と隼は征く雲の果て」口ずさみつつ(連合軍側はタイガース応援歌の替え歌かな)、気楽な気持ちで、しかし作戦はシビアにトライしていただきたい。