

Dagger Thrusts: Patton

「シミュレーションゲーム」の命題

付録ゲーム『ダガー・スラスト』リプレイ

「モントゴメリーではなく、パットンに補給を与えてそのまま前進させたらどうなった?」というwhat if? をゲームで試せるのが『ダガー・スラスト:パットン』だ。第3軍は補給に苦むことなくメツツを攻略、そしてドイツ国境を目指す。さらに空挺4個師団+1個旅団からなる第1連合軍も使い放題! ルールを占領するもよし、ライン川を渡って橋頭堡を築くもよしと、パットン・フリークにはたまらないアイテムとなっている。しかし、パットン同様にドイツ軍最頂の傾向も見られるタイ・ボンバのデザインだけに、そうは問屋が御さないようで……。

プレイ・文/高原武志

『ダガー・スラスト (以下DT)』は、「パットン (DTP)」と「モントゴメリー (DTM)」の2 in 1 ゲームだ。前者は仮想戦、後者は歴史小説的な戦いを描いている。1944年9月、もし連合軍がパットン第3軍に補給を与えて攻勢を行わせたならば、という設定が前者で、史実通りマーケット・ガーデン作戦を行うのが後者である。

ただし、後者の場合でもモントゴメリーの野心的な作戦がそのまま行われるとは限らず、連合軍にはスヘルデ河口を占領してアントワープの開港とドイツ第15軍の包囲を狙うという選択肢が与えられる。カバー・ストーリーでも言及されているが、マーケット・ガーデン作戦を行うより、そのほうが戦争が早く終結した可能性が高い。ゲーム的に言うなら、相反する勝利条件を与えることで、展開の幅が広がっている。

「相反する勝利条件」は、DTPにも用意されている。連合軍は、北進してルールを狙うのか、東進してライン川に橋頭堡を築くのか? である。もちろんルールはラインの向こう側にあるので、ルールを占領するためにはライン川を渡らなければならないが、橋頭堡を築くためにはライン川東岸の連続する5ヘクスを支配し、かつ補給線を引く必要がある。ルールの占領は1ヘクスだけで良く、しかも補給状態に関係ない。攻め方も自ずと異なる。

DTPにせよDTMに共通して言えるのは、ドイツ軍は弱体だが、連合軍の目標が明確であれば、それに対処することは可能だ、ということである。連合軍プレイヤーは常に二つの可能性をちらつかせてドイツ軍を牽制し、鋭い一撃(ダガー・スラスト)で勝利をもぎ取らなければならないのだ。

どんなゲームか?

DTの日本語ルールブックは16ページあるが、ルールはそれほど難しくはない。

連合軍プレイヤー・ターンとドイツ軍プレイヤー・ターンを1回ずつ行う「ゲーム・ター

ン」を8回繰り返して勝敗を決める。DTMは第8ゲーム・ターンで終了するが、DTPは第8ゲーム・ターン以降、毎ゲーム・ターン開始時にダイスを振り、1~3の目が出ればその時点でゲームが終了する。これは天候の悪化と、連合軍の補給が限界に達したことを表している。

ドイツ軍プレイヤー・ターンでは、移動または戦闘フェイズを好きな順番で行える。連合軍プレイヤー・ターンでは移動と戦闘を自由に組み合わせられる。つまり、移動・移動でも、戦闘・戦闘でも構わないのだ。戦闘・移動であれば、戦闘解決時に有利な修正がつき、戦闘・戦闘(連合軍のみ可能)であれば、2度目の戦闘解決時に不利な修正がつく。いずれもプレイヤー・ターン開始時に方針を決めなければならない。

空挺を除く連合軍の全ての部隊とドイツ軍の機械化部隊は機動突撃(MA)を行える。そのヘクスの2倍の地形コストを消費して敵軍ユニットと同じヘクスに進入し、戦闘を解決する。成否に関係なく、各ユニットは1移動フェイズ中に1回しかMAを行えないが、同一目標に対して異なる部隊がMAをかけることはできる。移動・戦闘シークエンスを選択していた時は、MAを行った部隊であっても戦闘フェイズに準備下突撃(=通常の戦闘、PA)を行える。

戦闘は戦力比を用いた戦闘結果表で解決される。地形によるコラム・シフト修正がある他、連合軍には同一師団効果と補給の影響がある。前者は同一師団に所属するユニット3個がスタックしていれば戦闘力が2倍になるというもので、後者は補給切れの連合軍ユニットは戦闘力が半減するというもの。ただし、地上補給線を引けないとこの効果は使用できない。なお、ドイツ軍は補給切れにならない。

DTP、DTMとも、第1連合空挺軍(1AAA)が登場する。米第82、101空挺師団、英第1空挺師団、第52空輸師団、ポーランド空挺旅団で、これらは降下後、移動することはできないが、地上部隊の進撃に役立つ。単独で

は攻撃できないが、地上部隊とスタックしてならPAを行える。通常、ライン川を橋梁越しに攻撃する時は戦闘力が半減するが、空挺部隊とスタックしてのPAであればその影響を受けないで済む。自力では移動できないため、単独では脅威にならないが、地上部隊と合流すると、ドイツ軍にとって厄介な存在となるのだ。

DTPでは、ドイツ軍の固定初期配置ユニットの配置後、1AAAの配置を行い、その後でドイツ軍の自由配置ユニットをドイツ国内の都市に配置する。

連合軍プレイヤーがライン渡河を目指すのであれば、カールスルーエやヴォルムス周辺に1AAAを降下させることになるだろう。ルール占領なら、マップ北端の渡河点周辺になるだろう。もちろんこれは直接アプローチで、空挺作戦を牽制に使って逆の勝利条件を目指すことも可能だ。

これに対し、ドイツ軍は自由配置ユニットを、1AAAを攻撃するためにも、南部から進出してくる第3軍に備えるためにも使える。1AAAを攻撃するつもりならその近くの都市に、そうでなければできるだけ南部の都市に配置することになる。1AAAは動かないので放っておきたいところだが、4ステップを持ち、簡単には除去できないので、対処を誤ると第3軍との合流を許してしまうだろう。

連合軍の選択肢が二つ、ドイツ軍も二つ。計4通りの展開が考えられるわけだ。

DTMでは、連合軍プレイヤーがゲーム開始時に降下ヘクスを計画し、第2~8ゲーム・ターンに降下を行う。史実通り、ドイツ軍の真ただ中に降下するリスクも当然伴う。

DTPに比べると、DTMは勝利条件のバリエーションが豊富で、降下時期、降下場所も選択自由のため、1AAAの使い方に悩むことになる。ゲームとしてはDTMのほうが興味深いのが、シミュレーションとしてはDTPのシチュエーションに惹かれるものがある。そこで、今回はDTPのリプレイをお届けしたい。

運命の9月 DAGGER THRUSTS

PATTON & MONTGOMERY, SEPTEMBER 1944

『ダガー・スラスト』ルール・サマリー

5.0 ターンの手順

- I. 秋季到来チェック(DTPのみ)&ルール川氾濫フェイズ
- II. 連合軍プレイヤー・ターン
 - A. 第3軍補充フェイズ
 - B. 橋梁破壊フェイズ
 - C. 空挺到着&航空補給フェイズ
 - D. 移動または戦闘フェイズ
 - E. 移動または戦闘フェイズ
 - F. 第3軍補充完了フェイズ
- III. ドイツ軍プレイヤー・ターン
 - A. 増援登場フェイズ
 - B. 移動または戦闘フェイズ
 - C. 戦闘または移動フェイズ

※各軍プレイヤー・ターン開始時に、自軍プレイヤー・ターンにおけるフェイズの内容を決める。

6.0 補給

- (1) 連合軍ユニットのみ適用。一般補給下/航空補給下/補給切れ(OOS)のいずれか。補給判定は移動開始時、戦闘解決時。
- (2) OOSユニットは戦闘力、移動力半減。MA不可。
- (3) 航空補給マーカーと同じヘクスにいるユニットは航空補給下。マーカー1個につき1個師団に補給を与えられる。
- (4) 補給源まで補給線を引けるユニットは一般補給下。
- (5) 1AAAを除く連合軍ユニットが同一ヘクスに進入するまで、1AAAは地上補給線を引くことができない。

7.0 スタック

- (1) スタック制限は常時適用。
- (2) ドイツ軍ユニットは規模に関係なく4個まで、連合軍ユニットは3個師団+1個機甲騎兵連隊までスタック可能。

10.0 移動と機動突撃

- (1) 橋梁のないライン川、大河ヘクスサイドは通過不可。橋梁越しは+1MP。1AAA所属ユニットが河川のどちらかにいれば追加MPなし(河川も同様)。
- (2) 隣接する敵軍ユニットがいるヘクスの地形コストの2倍のMPを消費して進入することで、機動突撃を実行できる。地上補給下の連合軍ユニット(1AAAを除く)とドイツ軍機械化部隊のみが行える。戦闘解決は通常通り、戦闘修正は左1シフト。
- (3) 同一師団に所属する連合軍ユニット3個全てが同じ機動突撃に参加している時、戦闘力2倍。
- (4) 連合軍は毎ターン一つ、ライン川の橋梁を自動的に破壊できる。

11.0 準備下突撃

- (1) 1AAAは単独では準備下突撃不可。他のスタックしている連合軍ユニットが準備下突撃を行う時に限り、攻撃に参加できる。
- (2) 戦闘修正一覧:

同一師団効果(連合軍のみ).....	戦闘力2倍
補給切れ(連合軍のみ).....	戦闘力半減
ライン川、大河を橋梁越しに攻撃*.....	攻撃力半減
攻撃側の全てが河川越しに攻撃*.....	左1シフト

第1ゲーム・ターン、ドイツ軍による1AAAへの攻撃.....右1シフト
戦闘/移動手順時のPA.....右1シフト
戦闘/戦闘手順時の2回目のPA(連合軍のみ).....左1シフト
集中攻撃.....右1シフト
機動突撃.....左1シフト
地形.....地形効果表参照
*.....1AAAと共同で攻撃する時はこの修正は無効。

- (3) 機甲騎兵連隊は2ヘクス目の戦闘後前進可能。ただし都市、ルール、要塞には進入できない。

DTP専用ルール

4.0 勝利条件

- (1) ゲーム中いつでも、補給状態や方法を問わず、連合軍ユニットがルール・ヘクスを一つでも支配する、または、
- (2) ゲーム終了時、ライン川東岸5ヘクスを支配し、そこに補給線を引けること。その5ヘクスは互いに他のいずれかのヘクスと接していなければならない。

9.0 増援と補充

- (1) ドイツ軍の増援は増援登場フェイズにマップ上に配置。連合軍ユニットが存在しないマップ東端ヘクス、またはゲーム中、一度も連合軍支配下になっておらず、マップ東端まで連合軍ユニットのZOCに妨害されることなく、一連のヘクスをたどることができるドイツ国内の町か都市に登場する。その町か都市が連合軍ユニットのZOCに入っていない。
- (2) ドイツ軍第2ゲーム・ターンの増援は必ずアーヘンに登場。
- (3) 連合軍の増援はメッツ補給制限ラインのマップ端ヘクスに、自軍移動フェイズ中に進入してくる。第1ゲーム・ターンのみ、1個師団+機甲騎兵連隊のスタック2個をコメルシーから進入させる必要がある(9.4参照)。
- (4) 地上補給下で移動も戦闘も行わない第3軍所属ユニット2個を、ドイツ軍ZOC内であってもステップを回復させられる。

DTM専用ルール

13.8 1AAAの登場

- (1) ゲーム開始前、3個師団それぞれの降下ヘクス(平地のみ。町、橋梁が含まれていてもOK)を記録する。併せて降下ターンを2~8ゲーム・ターンのいずれかで決定する。
- (2) ゲーム中1回だけ、空挺師団の補充を試みることができる。1か2の目が出たら、出た目と同数のステップを得る。

13.12 フェイズ手順とコラム・シフト

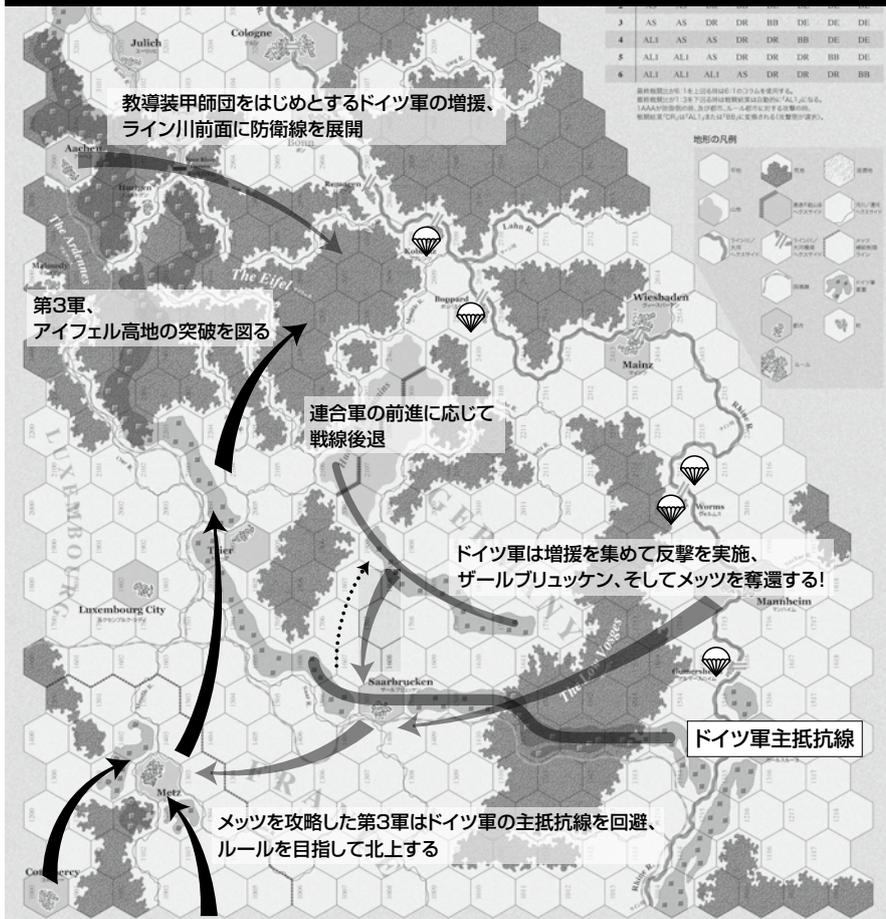
両軍とも移動/戦闘が戦闘/移動シークエンスを選択できる。

13.16 勝利条件

- (1) マップ上、落下傘のアイコンが印刷された8ヘクス全てを連合軍が支配し、ドイツ軍のZOCが及んでおらず、ヘクス3302からその8ヘクスを経由してマップ西端まで補給線を引ける、または、
- (2) アントワープの3ヘクスとスヘルデ河口の17ヘクスが連合軍支配下であり、ドイツ軍のZOCが及んでいない、または
- (3) 西方防壁全てが連合軍支配下の時、連合軍の勝利となる。

【第1回戦】

連合軍は空挺作戦を陽動に使い、第3軍単独でルールを目指す作戦を立案。しかしアイフェル高地を突破する寸前にドイツ軍に阻まれ、同時に薄い側面に反撃を受けてメッツを失陥する最悪の事態へ発展。全軍が補給切れとなり、大敗を喫したのだった。



目標ルール!

DTPの初対戦、筆者は連合軍を担当した。対戦相手は本作を何度かプレイしたことがあるという、宿敵・野上氏である。

作戦方針としては、1AAAをライン川の渡河点に降下させ、ドイツ軍を誘引。ライン川渡河と見せかけて、第3軍主力でルールを目指すというものだった。

確かに、距離的にはライン渡河のほうが楽ではある。しかし、5ヘクス連続の橋頭堡を築いた上、地上補給線を引かなければならないのが辛い。一方で、ルール占領はユニットの補給状態に関係なく、とにかく1ヘクスでもルールを支配すれば連合軍は勝利する。側面を気にせず前進せよ! パットンらしいではないか。

ライン川上空に落下傘が開く。コブレンツ、ポッパルト、ヴォルムスの両岸、ゲルマースハイムに空挺師団/旅団が降下した。降下部隊は元より牽制目的、生還の見込みは薄い。だが諸君たちの犠牲は無駄にはしないぞと、パットン第3軍が地上を進撃する。

連合軍の補給はメッツに集約されるので、メッツを占領しないことには先へ進めない。森林で防御する歩兵師団を機動突撃で撃破した後、主要な師団でメッツをぐるりと包囲。

要塞を守る第3装甲擲弾兵師団は撃破したが、メッツの第15装甲擲弾兵師団は頑強に抵抗、このゲーム・ターンの陥落とはいかなかった。

都市に対する攻撃では、DRがBB(ブラッド・バス。相互損害)かAL1(攻撃側1ステップ・ロス)に変換される。どちらに変換するかは攻撃側の任意だ。また防御側にとって最悪の戦闘結果はDEだが、これは防御側全ユニットが1ステップを失うことを意味している。当然、比率が高いほどDEが出る確率が大きくなる。ということは、2ステップを持つユニットを攻撃する場合、DEなら自軍ユニットに損害が出ない代わりに攻略の2ゲーム・ターンかかるが、DRまたはBBなら2ステップを失う代わりに1ゲーム・ターンで攻略できる。時間を節約する必要がある時、都市を攻撃するならDRが出る確率の高い3:1がベスト、ということになる。

ドイツ軍は1AAAを無視するように、初期配置部隊を前線に置いていた。虎の子のSS装甲師団と「火消し役」装甲旅団を軸に、ウエストウォールに沿って薄い戦線を引く。

1AAAは完全放置かと思いきや、最も近いゲルマースハイムに降下した第101空挺師団を、増援の歩兵師団と装甲旅団が包囲、攻撃を行う。結果は「DR」だが、1AAAに対

する攻撃は都市に対する攻撃と同様、DRがBBまたはAL1に変換されるので、双方が1ステップを失った。

むむ、ドイツ軍はどうやら我が軍の目標をライン川橋頭堡の構築と読んでいない。ならば作戦成功、ルールを目指して前進あるのみ!

メッツに残った第15装甲擲弾兵師団の残余部隊を機動突撃で一蹴すると、第3軍の各師団は大胆にも北を目指す。降下猟兵師団が守るドイツ軍戦線右翼を襲い、前進する。

SS装甲師団が包囲される危険性が生じたため、ドイツ軍は防衛線を後退させる。さすがに我が軍の目的がルールであることに気づいたのか、第101空挺師団を包囲していたドイツ軍も西または北へと進路を変える。

アーヘンからは、装甲教導師団と第17SS装甲擲弾兵師団が退却、主戦線に近づこうとするが、地形が悪くてなかなか前進できない。その間隙、アイフェル高地を抜けて、一挙にルールに迫ろうというのが、第3軍の狙いだったのだ。「ワシ(パットン)にとってのアルデンヌはアイフェルなんじゃ!」

メッツ奪回作戦?

機甲騎兵連隊を伴う先鋒の4個師団は、フンスリュック山地に退却していた降下猟兵師団を撃破し、北上を続ける。

装甲旅団が守るウエストウォール第2線にも攻撃を行い、これを退却させた。

だが、ここで連合軍に問題が生じた。急激な戦線拡大に、部隊がついてこれなくなったのだ。増援で登場した第29師団をザールブリュッケンの占領と右翼の守りに回して、どうにか体裁を整える有様だった。

ここで盤面を見て、はたと気づいた。フンスリュックを基点として、連合軍右翼——ドイツ軍左翼に黒いユニット、機械化部隊が集まっている。そして彼らの前面に広がっているのは機動戦に向いた平地。連合軍に比べて移動力が3分の2しかないドイツ軍機械化部隊であっても、その連合軍の主力が好んでアイフェル高地に突入し、自ら機動力を殺してしまっている今、連合軍より迅速に動けるのだ!

這々の体でフランスを横断してきたSS装甲師団が、第116装甲師団が、ザールブリュッケンの第28師団を包囲、攻撃する。壊滅は免れたものの、全てがステップ・ロス。

続く第4ゲーム・ターン、ならばと第90師団が南下してドイツ軍装甲師団を包囲、攻撃する。結果はDE! しかし、唯一2ステップを持つ第10SS装甲師団が生き残り、ザールブリュッケン包囲網はそのまま残った。

「メッツがら空きだけ?」

「……」

「占領しようかな」

「……」

「全部、補給切れになるね」

「側面を気にしちゃあ、勝てるものも勝てんのです。補給を切られようがルールを占領すれば勝てるんです」

先鋒4個師団の正面には、教導装甲師団と第17SS装甲擲弾兵師団が鎮座ましまして。ドイツ軍最強の部隊だ。

「補給を切られようが同一師団効果があれば……」

「補給がないとその効果は使えないんだ」

「航空補給を使えば……」

「残念だけど、地上補給が条件なんだ……」

ドイツ軍最左翼の第116装甲師団ががら空きのメッツを占領、第3軍全体の補給が断られた。第3軍は先頭のユニット5個に航空補給を集め、一発逆転の攻撃を行ったが、歴戦の教導装甲師団に跳ね返されてしまった。

パットンによるルール打通作戦はマーケット・ガーデン作戦以上の大失敗に終わったのだ。

鍵は空挺部隊

果たして、何がいけなかったのだろうか。

側面を疎かにしたのは言わずもがなだが、そうなった理由として、ドイツ軍に対する陽動に使ったはずの1AAAが全く機能していなかったことがあげられる。確かに第1ゲーム・ターン、第101空挺師団はドイツ軍の増援を引きつけてくれたが、その結果、陽動作戦が成功したものと勘違いしたのは我が軍のほうで、迂闊にも側面を無視して北上してしまった。

それがメッツを奪還されるという、屈辱的な結果に終わった。

ならば、「ドイツ軍に対する陽動」という目的に対し、1AAAをより直接的に用いたらどうなるだろうか。

ドイツ軍の増援部隊はマップ東端か、そこまで補給線を引くことができる、連合軍に支配されたことがない、かつ連合軍ユニットのZOCに入っていない町か都市に登場する。先の対戦ではタイミング良く適切な場所に増援が登場した。それを封じるために1AAAを使ったら……？

目標、再びルール！

あまりに不甲斐ない結果に終わったため、再戦を申し込む。再び連合軍を受け持った。

今回降下ヘクスに選んだのは、

- コブレンツとポツダムの間
- マインツ南西
- ヴォルムスとマンハイムの間
- ゲルマースハイム
- カールスルーエの対岸

である。町か、都市に隣接するヘクスで、そ

れらのヘクスに初期配置、または増援として配置されるドイツ軍ユニットの移動が面倒になるのは間違いない。

北に降下させた2個をルクセンブルク・シティやザールブリュッケン近郊に落として初期配置ドイツ軍の移動を困難にさせる、というのも悪くないだろう。その場合、ドイツ軍は自由配置部隊を最初から後方に下げるだろうから、連合軍は素早く前進できる。しかしそこから先は空挺師団が存在しないため、地上部隊だけでドイツ軍と戦わなければならない。ドイツ軍にしてみれば、空挺部隊に邪魔されない分、中盤以降は対処しやすいとも言える。

今回は2個機甲師団を先行させ、歩兵師団だけでメッツを攻略する。戦力不足のため、一撃でメッツを落とすことはできないが、第2ゲーム・ターンには占領することができる。

とっていたら、メッツを守っていた装甲擲弾兵師団はルクセンブルク・シティへ後退した（他の2個師団を撃破するため、メッツは包囲できなかったのだ）。これと、初期配置の装甲部隊を活用して先行する2個機甲師団を包囲する。補給を切られた格好だが、すぐに補給線はつなげられるので大丈夫、問題ない。補給はフェイズ開始時ではなく、ユニットの対象行動時に判定するのだ。

前回はザールブリュッケンで第一線を張ったドイツ軍だが、連合軍の前進に応じて第一線を放棄、早々と第二線へと退いた。

ヴォルムスとマンハイムの間に降下した第101空挺師団をドイツ軍の増援部隊が襲う。第101空挺師団は激戦の末に壊滅するも、ドイツ軍3個師団を道連れにした（戦闘結果BB）。さらば、スクリーミング・イーグルス！

第2ゲーム・ターン。メッツを脱出した第15装甲擲弾兵師団をルクセンブルク・シティで捕捉、これを包囲攻撃した。またメッツを占領した歩兵師団が北上、降下猟兵師団を撃破して戦線を押し上げる。

今回も前回同様ルール占領の姿勢を見せてはいるものの、全くのポーズに過ぎない。補給線を気にしないでいいルール占領は魅力的だが、どうにも地形が悪く、アイフェル高地を抜けるのに時間がかかる。しかもその先は平地になるが都市が散在しており、そこを抜けるのにも難儀しそうだ。そこでできるだけドイツ軍の注意を北に引きつけておいて、連合軍にだけ可能な「移動／移動」シークエンスを使って戦力をスイング、ライン川を渡ってしまおうという腹である。

陽動に成功、しかし

連合軍左翼の2個師団は快調に進撃を続け、戦線を北へ北へと押し上げる。あれに見えるはバルジ戦ゲームでお馴染みのサン・ヴィット、そしてマルメディ。それを過ぎれば

ばアーヘンを射程に収められる。増援の第28師団で右側面を固めつつ、第3軍は左翼に重点を置いて前進を続けた。

ドイツ軍は第3軍の動きに合わせてアイフェル高地に主力である装甲部隊を集結、ここを主抵抗線として前進を阻む構えだ。狙い通り。

第4ゲーム・ターン、好機到来である。ドイツ軍戦線の比重が我が軍から見て左翼に移った今こそ、右翼を叩いてライン川を目指すのだ！

3個師団をドイツ軍最左翼の歩兵師団攻撃に向かわせるのに合わせて、戦線全体を後退、短縮するとともに部隊を東へと向かわせる。第101空挺師団を屠ったドイツ軍歩兵師団（相互損害により、既に1ステップしか持たなかった）を撃破した。これで第3軍右翼と第81空挺師団、ポーランド空挺旅団との間に阻むものは存在しなくなったのである。

「左フックと見せかけて右ストレート。今度のパットンはひと味違うでしょう」

「……」

今度はドイツ軍が沈黙する番だった。それもそのはず、機械化部隊の増援は前のゲーム・ターンで出払ってしまい、このゲーム・ターンには増援が登場しない。次に歩兵師団が登場するだけなのだ。

ドイツ軍は主力を左翼へとシフトし始める。だが、先の対戦の逆で、悪地形を移動しななければならないのはドイツ軍だ。我が軍は、フンスリュック山地を越えれば、ヴォージュ山地までは平地を移動できる。機動力で凌駕できるのである。

第5ゲーム・ターン。ここで一気に出し抜くために、「移動／移動」手順を選ぶ。言うまでもないが、「移動」を選んでも機動突撃は行えるので、全く戦闘できないわけではない。フルスタックの装甲部隊には歯が立たないが、単独の歩兵なら一蹴することは可能だ。

第28師団がゲルマースハイムの空挺師団と合流、ライン川を渡ってマインツとカールスルーエを占領する。その間のヘクスも支配しているので、「ライン川東岸の連続5ヘクスを支配」という条件を達成した。

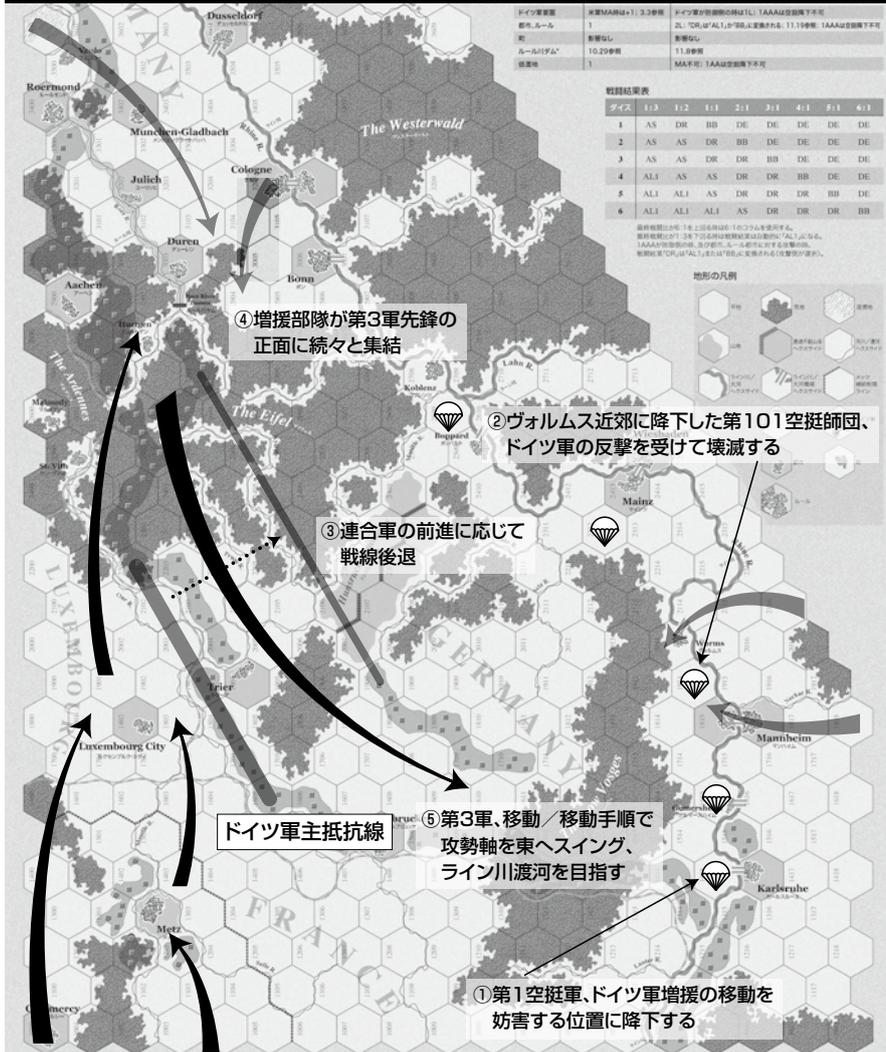
連合軍は戦線をさらに後退&縮小、第4機甲師団と第35師団がドイツ軍最左翼の装甲部隊を包囲した。

さあ、あとはライン川西岸に残されたドイツ軍を抑えつつ、東岸から出てくる増援を防いで最終ゲーム・ターンを迎えれば勝利となる。そしてドイツ軍に残された増援は歩兵しかいないのだ。

どう考えても主戦場に間に合いそうにないドイツ軍右翼の装甲部隊が反撃に転じる。連合軍左翼は、さすがに師団を崩して戦線を維持していたので、たまたま敗走した。またドイツ軍は増援の歩兵でカールスルーエを攻撃、減少戦力だった歩兵連隊をBBで撃破し、

【第2回戦】

連合軍は空挺部隊でドイツ軍の増援が出現する方向を限定させ、その主力を北へつり上げておいてから、機動力を生かして攻撃軸を大胆に変更する作戦に出た。連合軍が右翼で攻撃を行い、ドイツ軍が左翼で反撃する。しかし秋季到来により、連合軍はあと一步で勝利できなかった。



同市を取り返したのだった。

勝利条件がライン川の橋頭堡確立である以上、こちらは無理はできない。今度もメッツが奪回されるようなことがあってはならないのだ。左翼の戦線をさらに後退させるとともに、包囲したドイツ軍装甲部隊を攻撃する。ライン川を渡ろうにも、後顧の憂いは断っておかなければならない。第4機甲師団も第10SS装甲師団を包囲した。しかしドイツ軍の抵抗は頑健で、これらを撃破することはできなかった。つまり、包囲に使った4個師団はそのまま拘束されてしまったのである。

第7ゲーム・ターン。ここで我が軍は決断を下さなければならなくなった。即ち、包囲している装甲部隊を継続攻撃して次のゲーム・ターンに渡河するのか、それとも軽包囲にとどめて予備を捻出してその予備だけで渡河するのか。後者の場合、包囲下の装甲部隊が機動突撃で包囲網を食い破り、連合軍の補給線を脅かす恐れがある。

この脅威を取り除いた後でなら、2個師団を渡河攻撃に回せる。しかし、第8ゲーム・ターンは秋季到来判定を行い、ゲームが終了

するかもしれない。その確率は50%。

1個連隊でも、2ステップを持っていればDEを一発食らうだけなら凌げる。だが、二度は耐えられない。装甲部隊による波状攻撃を受けたら、恐らくもたないだろう。しかし、試してみる価値はある。この場合は「移動/移動」を選ぶことになる。

しかし連合軍は「戦闘/移動」を選択した。最初の戦闘で包囲下の装甲部隊を屠り、次の移動でライン川の渡河を狙うのだ。

目論見通り、ドイツ軍最左翼の装甲部隊を撃破、第35師団がライン川を渡った。カールスルーエを奪回し、隣接する2ヘクスを支配した。これで3ヘクス。勝利するためにはあと2ヘクス足りない。

ドイツ軍プレイヤー・ターン。突撃砲旅団の支援を受けた歩兵師団がカールスルーエを攻撃。再び同市を取り返した。これで支配下の東岸ヘクスは2ヘクスになった。もちろんこのままでは勝利できない、が、まだ渡河地点は連合軍が確保している。第8ゲーム・ターンに、ようやく包囲作戦を終えた師団を送り込むことができる。

「そうすれば、ドイツ国内に楔を打ち込めるのだ!」

第8ゲーム・ターン。だが、無情にも秋の長雨の季節が到来したのだった。

シミュレーションの命題

DTPの楽しみの一つは、何と言っても「もしもあの時……」という仮設定を検討できることだ。それも荒唐無稽なものではなく、現実に1944年に連合軍が選択可能だった作戦である。「シミュレーション」ゲームの面目躍如だ。

一方で、「シミュレーションゲーム」としての命題もDTPには含まれている。時間を取るか空間を取るかという、軍事上の課題だ。

連合軍プレイヤーが勝利を目指すためには、時間との競争になる。第7ゲーム・ターンまでは確実に進むが、それ以降はいつ終わるかわからない。できるだけ早く勝利条件を達成したいところだ。しかし進撃ベースを重視するあまり空間——土地の占領を疎かにはできない。その土地にはドイツ軍部隊の撃破も含まれる。

どんなに進撃しようと、補給線を維持できなければ橋頭堡の確立条件を満たせないし、補給線が不要なルール占領が目標であっても、攻撃部隊に補給が届かなければ同一師団効果も使えず、攻勢は頓挫させられるだろう。

また機動力で凌駕してドイツ軍部隊を撃破するのか、ドイツ軍部隊を撃破することで前進のための糧を得るのか、悩むことがあるだろう。DTではドイツ軍は常に補給下であるため、連合軍が前進したからといって、補給線を脅かされる心配がない。よって、他のゲームのように、「戦わずして後退させる」ということが起こらず、第1戦のように、堂々とメッツを奪回しにくることだって考えられるのだ。

その時間と空間の軍事上の課題を解決するためにも、連合軍には空挺部隊が与えられている。本プレイでは不発に終わったが、空挺部隊をきちんとした目的のために運用すれば、連合軍プレイヤーにとって大きな力になってくれるだろう。

連合軍主観で書いてきたが、ドイツ軍を受け持っても十分面白い。守っているだけではただ押されるしかないため、どこかで反撃に出る必要がある。反撃に出て、連合軍主力の補給線を脅かすことで、連合軍の軍事的課題をより大きなものにできるのだ。しかし、戦闘結果表に常にBBの結果が潜んでいる以上、それにはリスクが伴う。ドイツ軍ユニットのステップ数は脆弱なのだ。

1944年9月、連合軍に何がなし得たのか、是非DTPで試してもらいたい。そして何をなし得なかったのか、今回は紙幅の都合で紹介できなかったが、DTMで試してもらえると幸いである。

『ダガー・スラスツ』歴史背景関連書籍

ドイツ武装SS師団写真史2 遠すぎた橋

どのゲームを嚆矢とするかは知らないが、今ではウォーゲームに登場するドイツ武装SSユニットと言えば、黒に白抜きと相場が決まっている。野暮を承知で言えば、黒服はアルゲマイネ（一般事務職）SSの制服であって、武装SSならSS迷彩の方がそれらしいのだが、本誌34号『死闘！北方軍集団（Drive to the Baltic!）』で正規の黒SSとは別に、SS迷彩ユニットをオプションとして添付したところ、迷彩効果でリアルに駒の位置が分かり難いという意見もあって、別冊『東部戦線の崩壊』で再版された際にはSS迷彩特典は削られてしまったという経緯もある。いずれにせよSSユニットは、スタイリッシュな黒で強力というイメージがある上に、欧米と違いSSに対して鷹揚な日本では、武装SSファンのゲーマーも多い。しかし『アップフロント』（AH）の箱絵で、恐ろしげな顔の武装SS兵士をメインに描いたマクゴワン画伯が、それ以後AHゲームの箱絵担当から降ろされた様に（ちなみに『スコードリーダー』（AH）の箱絵で双眼鏡を構える戦闘指揮官も、地味にSSトーテンコップフの下士官なのだが、MMP版のASL第2版ルールバインダー表紙では、襟章の髑髏が消えてSS兵と特定できないようになっていた）、欧米では武装SSの師団名を公の場で口にすることさえ憚られる存在であり、自由な議論の行える日本は恵まれていると言える。

しかし日本語で書かれたSS関連の書籍は数あれど、軍事面に絞って詳しいエピソードも交えつつ師団毎に編制からドイツ降伏まで解説した文献は皆無に近かった（あっても記述が短すぎたり、有名師団限定だったりした）。そんな中であって高橋慶史氏によるこのシリーズは、最新のデータに基づく詳細な戦歴もさることながら、武装SS師団の光と闇を冷静に、それでいて人間的なエピソードを綴る際の筆致は情熱的で、ゲーマーの心を震わせて止まない。それもそのはず、高橋氏の代表作「ラスト・オブ・キャンプグルッペ正巻」の巻頭で、『シミュレーションゲーマーの方にとっても良質な参考文献となることを目的として』とあるように、ウォーゲームとの因縁も浅からず、何を隠そう、この武装SS師団写真史2の製作には、本誌アートワーカーの宗春氏と元本誌編集者の宮永氏が関与している。

シリーズとしては既に「キャンプ・オブ・ヴァッフェンSS」でSS第1・第2装甲師団・第8・第22・第37騎兵師団が、前作「武装SS師団写真史1」ではSS第3装甲・第6山岳・第18装甲擲弾師団・第25・第26・第30歩兵師団を、第3弾となる本作では今号付録ゲーム『ダガー・スラスツ』に登場するSS第9・第10装甲師団・第34師団（ラントストルム・ネー



大日本絵画（2011年02月刊）
大判 243頁（税込）4095円
高橋慶史／著

ダーラント）と、イタリア人SSの第29歩兵師団が採り上げられている。特にピットリヒ軍団長が率いるSS第9・第10装甲師団については、人気テーマのマーケットガーデン作戦で独軍側の主役を務める他、フーベ包圍陣やノルマンディー、アルデンヌ反攻の後詰めとしても顔を見せるだけに、本書の登場でようやく良質な日本語文献を得たと言える。また詳しい戦歴だけでなく、ファレーズの虎口を脱してアルンヘム近郊によりやく腰を落着けたSS第10装甲師団が、同僚のSS第9装甲師団だけ独本土へ帰って再編成されると知らされて「またエコ鼠戻か」と妬んだり、逆に本土移送に備えて第9師団の全車両を第10師団へ譲渡する

よう命じられながら、全て故障中と称して1両の装甲車両も手放さなかったりといった挿話が面白い（その後もバスターニュ戦の後に送られてきたSS補充兵が皆ウクライナ義勇兵だったり、総統命令に背いてSS第10師団長を解任されたハルメルSS少将が帰郷後、ハルメル戦闘団を結成して数万の同胞を敵手から救ったり）。

しかしドイツ末期戦の最貧部隊に深い愛情を注ぐ著者の真骨頂は、後半のマイナーSS師団にこそある。元々このシリーズの原型は「SS最貧師団列伝」と言う連載記事であり、その単行本化にあたってマイナーSS師団だけでは商業的に不安という出版社側の思惑によって、メジャーなSS師団にも紙面を割く事となったのだ。従ってマーケットガーデン作戦に関する記述に限って言えば、SS第9、第10より第34師団の方が念入りで、付録ゲーム『ダガー・スラスツ』のモンティ篇に登場する雑多な独軍戦闘団についても一通り言及がなされており、『アルンヘム強襲』（AH）の零ターン増援（ゲームヴァリエントだが、ここから始めた方がバランスも良いし面白い）として橋を押し渡ってくるグレーブナSS第9装甲偵察大隊や、市街戦で独軍主力となるボッホルト戦闘団について等、『ヘルズ・ハイウェー』（VG）や『デビルズ・コードロン』（MMP）を始めとするマーケットガーデン物の参考文献として見ても「遠すぎた橋」という副題は伊達ではない。また文章だけでなく、装備兵装をシルエットで表した詳細な編成図と戦況図はゲーマー向きであり、珍しい写真と合わせて眺めているだけで飽きない。

ちなみに、別項で紹介されている通り、この夏、記念すべき本誌100号の付録ゲームとして予定されている『ハンガリー1944-45』にはSS師団が15個も登場し、その半分以上が既にこの「武装SS師団史」シリーズで解説が加えられているのも嬉しい。

（山内克介）