

師団級マーケットガーデン作戦

Ver2023・6・19

目次

0. 0	はじめに	3
1. 0	マップについての説明	3
1. 1	マップを広げてみよう	3
1. 2	マップを見てみよう	3
2. 0	ユニットについての説明	4
3. 0	チャートを見てみよう	5
3. 1	ターントラックを見てみよう	5
3. 2	戦闘結果表を見てみよう	6
3. 3	地形効果表を見てみよう	6
4. 0	実際にマップにユニットを置いて動かしてみよう	6
4. 1	Gdsを置いてみよう	6
4. 2	Gdsを移動力の範囲で動かしてみよう	6
4. 2. 1	平地を移動してみよう	6
4. 2. 2	道路沿いに移動してみよう	8
4. 2. 3	道路沿いの移動と平地の移動を組み合わせてみよう	9
4. 2. 4	川に移動してみよう	10
5. 0	敵ユニットと移動への影響を見てみよう	10
5. 1	敵ユニット自体の効果	11
5. 2	支配地域 (Zone Of Control) 略称ZOC	11
5. 2. 1	ZOCとは何か	11
5. 2. 2	ZOCの効果	11
6. 0	スタック (ユニットの積み重ね) について	12
7. 0	敵と味方	12
8. 0	敵ユニットとの戦闘	12
8. 1	Gdsが59師団を攻撃する。	12
8. 2	戦闘結果表の見方	13
8. 3	複数ユニットでの攻撃	14
8. 4	複数ユニットへの攻撃	15
8. 5	同士討ちの禁止	15
8. 6	戦闘結果表におさまらない戦闘比	16
9. 0	勝利条件	16
10. 0	ターンシーケンス (1ターンの間にやること、出来ること)	16
10. 1	プレイヤーターン	17
10. 1	移動フェイズ	17
10. 2	戦闘フェイズ	17

10.3	増援フェイズ	18
10.4	勝利条件判定フェイズ	18
10.5	ターントラック更新フェイズ	18
11.0	初期配置	18
11.1	プレイヤーの陣営を決める	18
11.2	自軍ユニットを手元に集める	19
11.3	地図とチャートを広げる。	19
11.4	初期配置のユニットを配置する	19
12.0	特別ルール	20
12.1	第1ターン特別ルール	20
13.0	プレイ開始	21
14.0	デザイナーズノート	22
奥付		24

0. 0 始めに

このゲームは、シミュレーションゲーム（ウォーゲーム）の基礎を練習してもらうためにデザインされているゲームです。ゲーム性よりも、陸戦作戦級シミュレーションゲームの基本を学ぶことを目的としてデザインされています。

1. 0 マップについての説明

1. 1 マップを広げてみよう

まず、六角形がたくさん書いてある紙を広げてみてください。それがゲームをプレイするためのマップ（ゲーム盤）です。

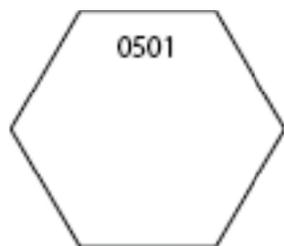
この上に、ユニットと呼ばれるコマを置いて、ゲームを行います。

1. 2 マップを見てみよう

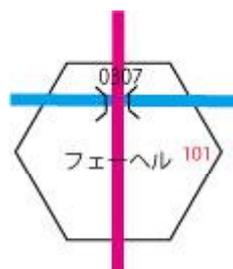
マップを見ると、六角形がたくさん書いてあると思います。この六角形の事を、シミュレーションゲーム用語で、**ヘクス**、と呼びます。

また、マップには、ヘクス以外にもいろいろな物が書いてあります。

その書いてあるもののそれぞれについて、説明していきましょう。



一番なにもないヘクスがこれです。上の方に数字が書いてあります。これが、**ヘクス番号**、と呼ばれる、ヘクスの固有番号になります。このヘクス番号によって、それぞれのヘクスを区別することが出来ます。



他にもいろいろな物が書かれたヘクスがあります。

左図は、非常に多くのものが書かれたヘクスです。一つずつ説明していきましょう。

まず、ヘクス番号はわかると思います。ヘクスの真ん中あたりに、**フェーヘル**、と書かれてるのは、そのヘクスの名前です。

勘の良い方は疑問に思われたと思います。ヘクス番号とヘクスの名前はどちらがうのか？ と。

もう一度マップを見てみてください。ヘクス番号はすべてのヘクスに書いてあるのに対し、フェーヘルとか、アイントホーフエンとか書いてあるヘクスは、すべてではありません。

フェーヘルとか、アイントホーフエンとか書かれてるヘクスは、史実でそういう名前の町や都市がそのヘクスの中にあつたことを示しています。もちろん、そういう情報が書かれ

てないヘクスにも、村や町がないわけではありませんが、史実で重要であったりした場所は、名前が書かれます。

青い太い線は、このゲームでは川を現します。川は史実でも移動を妨害する重要な障害物でした。このため、ゲームのマップにも、川は描かれています。

また、赤紫の線は、道路を現しています。道路は察しの良い方ならもうおわかりの通り、移動を助けてくれます。道路に沿って移動すれば、道路に沿って移動しない場合より早く遠くへ移動できる場合がほとんどです。

右側に、数字が赤い文字で書かれていると思います。これは、そのヘクスにユニットが登場、もしくは、初期配置されることを現しています。このような表示がなく、ヘクス番号や記号で配置を示すゲームもありますが、このゲームでは、ユニットの配置位置をヘクスに書き込んであります。

あともう一つ、川を横切って道路を挟み込んでいるマークがあります。これは橋を現しています。橋を通れば川を道路に沿って渡ることが出来ます。ゲームによってはこのマークが書かれてなく、道路が川を横切っていることだけで橋を現していることも多くあります。

このゲームでは、道路の脇に橋のマークを書いて、橋がある事を明示しています。

2. 0 ユニットについての説明

では、いったんマップのことを忘れて、ユニットと呼ばれるゲームで使用するコマを見てみましょう。



これがユニットの一例です。これも一つずつ見て行きましょう。

まず、一番上に、**Gds**、と書かれています。これがこのユニットの名称になります。それぞれのユニットには普通は各々固有の名前が付けられています。このゲームでも各々固有の名称がつけられています。

その下に、**XX**、と書かれているのは、そのユニットが**師団**規模であることを示しています。師団級なので、登場するユニットはほとんど師団ですが、例外として、107Pzだけは、名称の下に、**X**、と書かれています。これは107Pzが**旅団**であることを示します。

さて、規模を示すXXの下には、四角形の中に楕円みたいな物が書かれています。それは、このユニットが**機甲部隊**である事を現す記号です。このゲームではこの記号は単に機甲部隊であったり、歩兵部隊であったり、空挺部隊であったりすることを示すだけですが、ゲームによっては、この記号によってユニットの性能が変わります。

そのまた下に、9-6と、ハイフンで区切られた2つの数字があります。左側が、**戦闘力**、右側の数字が、**移動力**、です。

戦闘力は、読んで字のごとく、戦闘の時に使う数字です。大きいほどそのユニットが強いことを現します。

移動力は、こちらも読んで字のごとく、移動の時に使う数字です、大きいほどそのユニットは遠くへ移動出来ることを現します。

最後に、赤い文字で右上に、1、と書かれています。これは、そのユニットが第1ターン

に増援として登場すること示しています。

では、他のユニットを見てみましょう。



見れば分かる通り、色が違います。ユニットの色は、通常そのユニットの国籍や所属を現します。このゲームでも、ユニットの国籍や所属の違いによってユニットの色が違ってきます。

茶色は、史実で、イギリスの第30軍団に所属していた部隊を現します。Gdsは史実でマーケットガーデン作戦時にイギリス第30軍団に所属していたのです。

緑色は、そのユニットがアメリカ軍に所属していることを現します。この作戦に参加したアメリカ軍部隊は、82空挺師団と、101空挺師団なので、その2つの師団を現すユニットがゲームに入ってます。赤色は、イギリス第1空挺師団を現します。同じイギリス軍ですが、彼らはレッドデビルと呼ばれたことに敬意を表して、赤色のユニットにしてみました。

右上にSと書かれているのは、そのユニットが初期配置されることを示します。初期配置とは、ゲームの第1ターンが開始される前にそのユニットがマップに置かれることです。

他にもいろいろな色のユニットがあります。灰色はドイツの国防軍を、黒はドイツの武装親衛隊を現しています。どちらもドイツ軍ですが、武装親衛隊は国防軍とは別組織であったので、色を変えてあることが多くなっています。このゲームでも、国防軍と武装親衛隊は色を変えてあります。

3. 0 チャートを見てみよう

さて、こんどはマップではなくチャートを見てみましょう。ターントラックと戦闘結果表と地形効果表が書いてあります。では、チャートに書かれているそれぞれのトラックや表について説明しましょう。

3. 1 ターントラックを見てみよう

ターントラックには、四角のマスが5個と、そのマスの中に1から5までの数字、および 9 / 17とか9 / 22, 9 / 23といった文字が書かれています。上の数字は何度ターンを繰り返したかを示しています。ターンとは何か？ については、後で詳しく説明します。ここでは簡単に、ターンとはプレイヤーが行うひとかたまりの手順の集まりだと考えてください。下に書いてある文字は、そのターンが、史実での何月／何日、に当たるかを書いてあります。お気づきの通り、1と書かれてるターンのみが、1日だけを現していて、他の2から5までの数字が書かれているマスは、2日を現しています。シミュレーションゲームでは、しばしば1ターンの現す時間が一定でないことがあります。このゲームでも、第1ターンだけが1日を現しています。



ターンマーカーは、ターントラックにおいて、現在のターンが何ターン目かを示すのに使います。大抵のゲームと同様、このゲームでもターンマーカーは1に最初置かれ、その後、ターンが終了するごとに、2, 3とターンマーカーを置き直

していきます。第6ターンはないので、このゲームは第5ターンの終了時に必ず終わります。。

3. 2 戦闘結果表を見てみよう

戦闘結果表は、ユニット同士が戦う場合に使用します。横に1：2とか3：1とか書いてあって、縦には、1から6までの数字と、AEだのDRだのの文字が書いてあります。

その下に、AEやARなどに日本語の注釈が書いてあります。今は、そういうものだと思います。詳しい説明は、実際に戦闘の例を示すときに行います。

3. 3 地形効果表を見てみよう

地形効果表には、地形の例と、その地形のヘクスに侵入する時に必要となる移動力が書いてあります。このゲームでは、地形は3種類、平地、川、道路が存在します。

一般的なシミュレーションゲームでは、他に町、都市、森、丘などが存在する場合があります。このゲームでは地形も簡略化して、移動の障害になる地形として川が、逆に移動を手助けしてくれる地形として道路が存在します。

実際のマーケットガーデン作戦でも、川は主要な移動の障害になる地形でした。そこで、川は省略せずにマップに記載しています。また、道路沿いに進撃できるかどうか重要な焦点になっていたのも、道路も記載しています。

4. 0 実際にマップにユニットを置いて動かしてみよう

この項目では、マップに実際にユニットを置いて、ユニットをひとまず動かしてみましよう。それと同時に、地形効果表の見方についても説明します。

4. 1 Gdsを置いてみよう

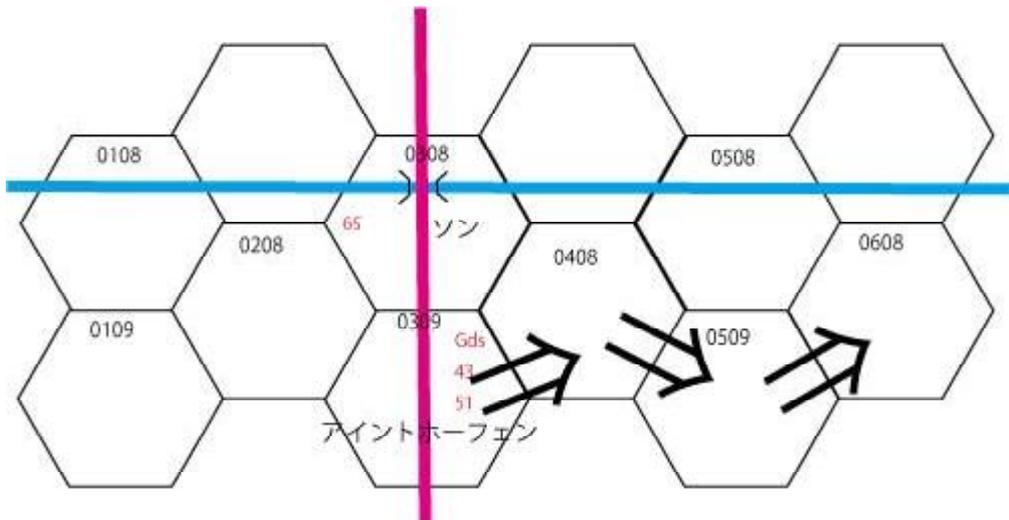
Gdsと書かれている、茶色のユニットを取り出してください。他のユニットはここでは使用しません。まずGds（イギリス軍近衛機甲師団の略です）を、マップのGdsと書かれているヘクスに置いてください。ヘクス番号は0309ですね。アイントホーフエンとも書かれています。

4. 2 Gdsを移動力の範囲で動かしてみよう

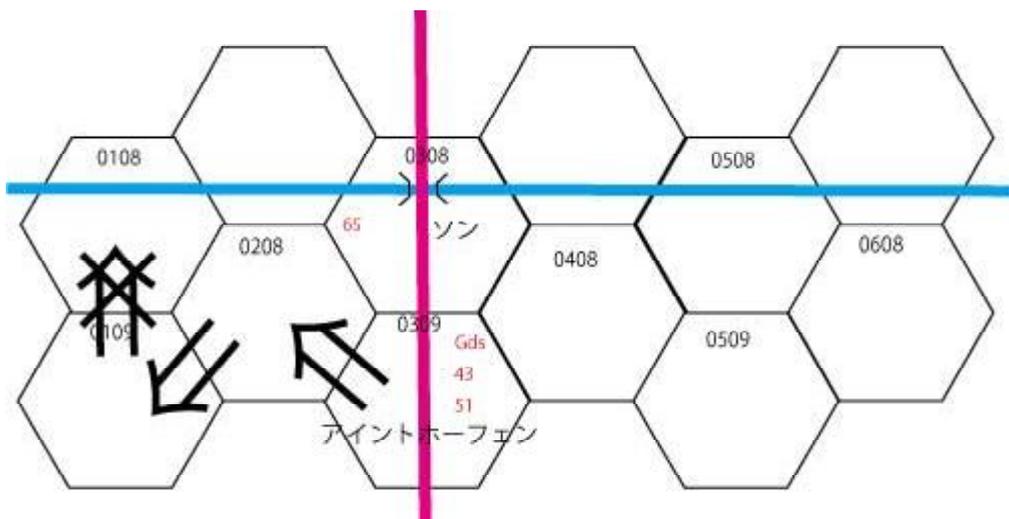
では、Gdsを移動力の範囲で動かしてみましよう。ほぼすべてのシミュレーションゲームで、ユニットは隣のヘクス、さらに隣のヘクスへと、ジャンプすることなく隣接するヘクスへ移動力の範囲内で移動します。このゲームでも、ユニットはヘクスを飛ばして移動するのではなく、隣接するヘクスへ、さらに隣接するヘクスへと移動していきます。

4. 2. 1 平地を移動してみよう

ヘクス0309からまず平地だけを移動させてみます。



0408へ動かしてみましょう。Gdsの移動力は6で、平地の移動力消費は2なので、6から2を引いた4移動力がまだ残ってます。さらに0509に動かします。同じ平地の移動なので、2移動力消費して、まだ2移動力残ってますね。さらに0608に動かしてみます。移動力は2から2を引いて0です。移動力がもう残ってないので移動は終了です。



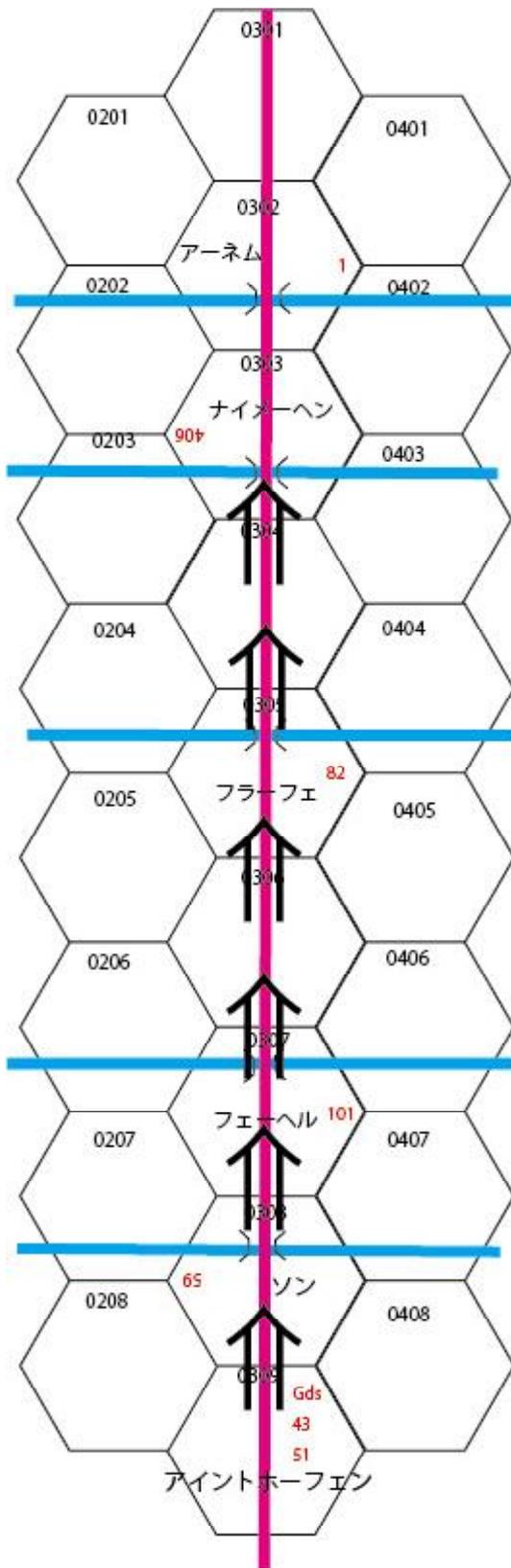
さて、Gdsをもう一度ヘクス0309に置き直してください。今度は反対方向に動かしてみましょう。ヘクス0208へ移動させると、移動力は4残ります。さらに、0109へ移動させると、移動力は2残ります。ここでさらに先へはヘクスがないので移動出来ません。え？ 川に入れなかったって？ いえ、地形効果表を見てください。川は全移動力と書いてあります。これは、残りの全移動力という意味ではなく、ユニットの持つ移動力全部の意味です。だから、ヘクス0309から移動して、ヘクス0108の川には入れないのです。

ほぼすべてのシミュレーションゲームで、移動力はすべて使い切る義務はありません。このゲームでも、移動力はすべて使い切る必要はありません。移動力の範囲内で望むだけ

移動したら、移動を止めることが出来ます。そこで、今はヘクス0109で止まってみましょう。

これで平地だけの移動は終了です。

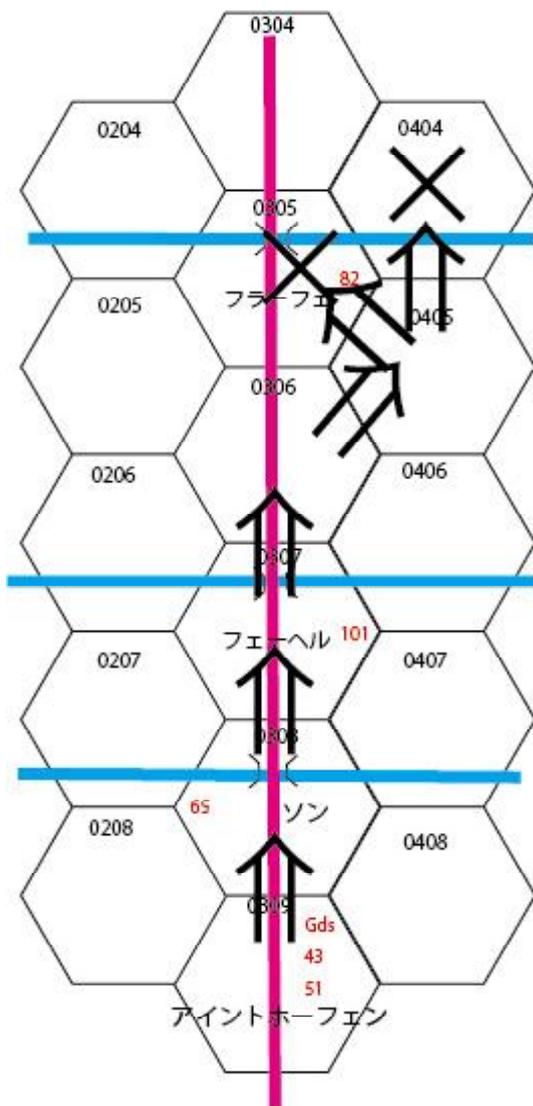
4. 2. 2 道路沿いに移動してみよう



もう一度、Gdsを0309に戻してください。こんどは道路に沿って移動してみましょう。ヘクス0308へユニット移動させてください。こんどは道路沿いの移動なので、1移動力消費して、残りは5移動力です。道路沿いに0307、0306、0305、0304、0302と移動すれば、移動力が0になって、これ以上移動出来なくなります。

道路沿いに移動した場合は、平地を移動するより2倍の数のヘクスを移動できたことがわかります。ほぼ大抵のシミュレーションゲームで、道路沿いの移動は平地や他の地形を移動するより同じ移動力でより多くのヘクスを移動することが出来るようになってます。

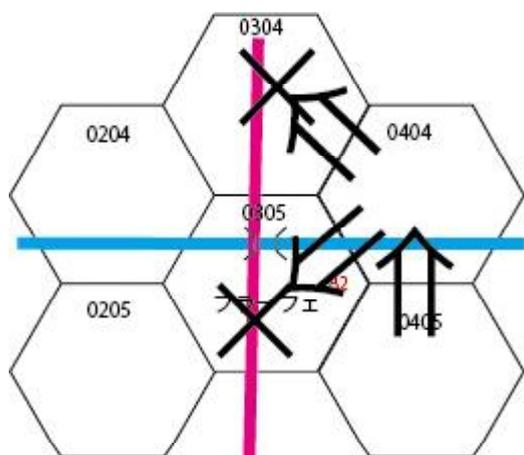
4. 2. 3 道路沿いの移動と平地の移動を組み合わせてみよう



では、もう一度Gdsをヘクス0309に置き直してください。今度は、道路と平地の移動を組み合わせてみましょう。

ヘクス0309からヘクス0308へ移動すれば、1移動力消費してのこり5移動力になります。ここまでは前と同じです。ここから次は0307、0306と移動しましょう。これで残りの移動力は3になります。まだ3移動力残っているので、2移動力必要な平地に移動することもできます。ヘクス0405に移動しましょう。これで残りの移動力は1になります。平地の移動力消費は2、川はユニットに記載されている全移動力が必要なので、1移動力ではこのヘクスから移動出来る先はありません。ここで移動が停止になります。このように、端数の移動力が出てしまうと、その移動力は次のターンに繰り越せません。大抵のシミュレーションゲームでは、移動力の繰り越しは出来ないようになってます。

4. 2. 4 川に移動してみよう



最後に、川に移動してみましよう。Gdsはそのままヘクス0405に置いたままにしておいて下さい。

ここからヘクス0404に移動します。こんどは移動力6のGdsが、全移動力を消費して0404に入る事が出来ます。ただし、移動力6全部を消費してしまうので、これ以上はこのターン移動できなくなります。

これで移動の基本は全部です。後は、敵ユニットがいる場合ですが、項を改めて説明します。

5. 0 敵ユニットと移動への影響を見てみよう

シミュレーションゲームでは、普通、敵と味方の2陣営に分かれてプレイされます。そしてシミュレーションゲームの勝利条件は、敵ユニットを排除して自軍の目的を達成するか、敵軍を妨害して敵軍の目的達成を阻止することになっていることがほとんどです。

このゲームでも、敵ユニットは、自軍の移動を妨害します。その影響について説明していきます。

5. 1 敵ユニット自体の効果

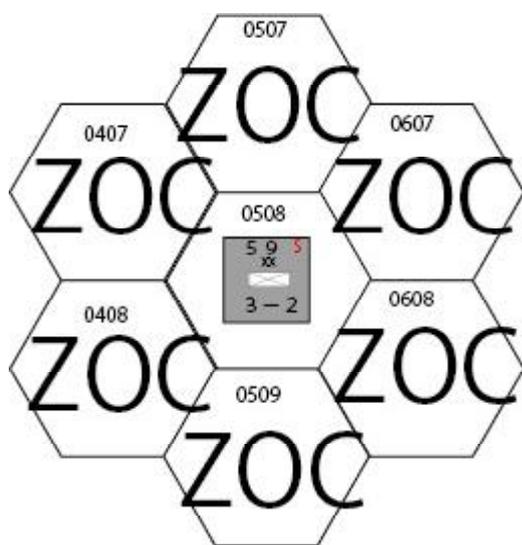
多くのシミュレーションゲームで、敵ユニットのいるヘクスには入れません。移動途中でだろうと、移動終了時だろうと、敵ユニットがいればそこには入れないのです。

このゲームでも、敵ユニットのいるヘクスに入ることは出来ません。

5. 2 支配地域 (Zone Of Control) 略称ZOC

大抵のシミュレーションゲームでは、ユニットは支配地域 (Zone Of Control、略称はZOC) と呼ばれる物を持っています。ほぼすべてのゲームで、支配地域はZOC (大抵ゾックと発音される) と呼ばれています。このゲームでも、以後支配地域のことはZOCと表記します。

5. 2. 1 ZOCとは何か



ユニットに隣接するヘクスがZOCです。

左の図を見れば分かる通り、ヘクス0508にいる59師団に隣接するヘクス6つ、つまりヘクス0507、0607、0608、0509、0408、0407の6つのヘクスが、この場合、59師団のZOCになります。

当然ですが、味方ユニットもZOCを持ちます。味方のZOCは、ほぼすべてのシミュレーションゲームで味方にはなんの影響も及ぼしません。59師団のZOCも、ドイツ軍には何の影響もありません。連合軍にのみ影響を及ぼします。

5. 2. 2 ZOCの効果

敵ユニット自体がいるヘクスと違い、敵ユニットのZOC (以下敵ZOC)には入ることが出来ます。しかし、敵ZOCに侵入した場合、このゲームでは直ちに移動が終了し、それ以上移動することが出来なくなります。また、移動開始時に敵ZOCにいるユニットは、敵ZOCへ直接移動することは出来ません。かならず、敵ZOCではないヘクスへ移動してから、敵ZOCへ侵入してください。(これを、ZOC to ZOCの移動禁止と呼びます)。

ZOCのないシミュレーションゲームや、ZOC to ZOCの移動が禁止されていないゲーム、

あるいはZOCに侵入するのに移動力消費が必要だったり、ZOCから出るのに移動力があるゲームもありますが、このゲームでは、”ZOCに侵入したら移動停止。ZOC to ZOCの移動禁止”です。

6. 0 スタック（ユニットの積み重ね）について

大抵のシミュレーションゲームでは、スタックとって、ユニットを積み重ねることが出来ます。

しかし、このゲームでは移動終了時のスタックは禁止です。1ヘクスには、1ユニットしか入れません。移動終了時ではない、移動途中であれば味方ユニットを無視して通過することは出来ます。

敵ユニットは移動中でも無視することは出来ず、絶対にそのヘクスに入ることは出来ませんが、味方ユニットは移動途中であれば超えて移動出来るわけです。

7. 0 敵と味方

5項、6項で、敵と味方という言葉を使いました。敵とは対戦する相手が移動させたり、戦闘させたりするユニットのことで、味方とは、自分が移動させたり戦闘させたりする自分のユニットの事です。

このゲームでは、ドイツ国防軍（灰色のユニット）と、武装親衛隊（黒いユニット）がドイツ軍の味方で連合軍の敵になります。逆に、第30軍団（茶色のユニット）と第1空挺師団（赤いユニット）アメリカ軍（緑色のユニット）が、連合軍の味方で、ドイツ軍の敵になります。

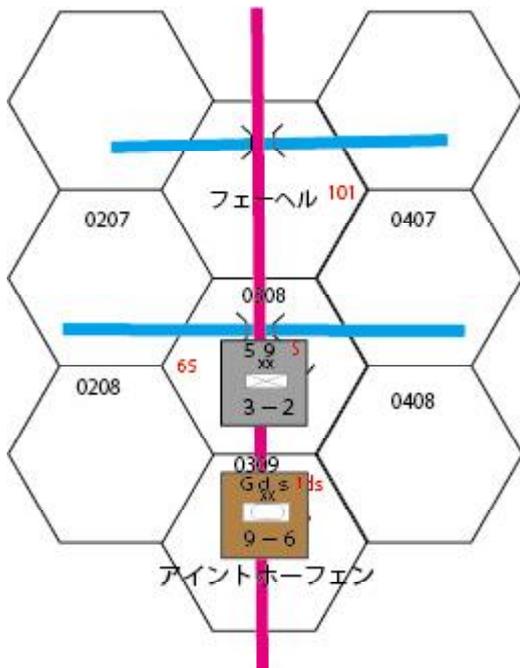
8. 0 敵ユニットとの戦闘

敵ユニットがいると、ZOCで止められたり、敵ユニットのいる所へ進入出来なかったりして邪魔されます。邪魔な敵ユニットは、戦闘することで退却させたり、除去したりすることで排除出来ます。

この項目では、戦闘のやり方について説明します。

8. 1 Gdsが59師団を攻撃する。

では、Gdsで59師団を攻撃することで、戦闘の練習を始めましょう



見ての通り、Gdsと59師団が隣接しています。このゲームでは、隣接する敵ユニットを、自軍ユニットが攻撃することが出来ます。

攻撃は任意で、強制ではありません。シミュレーションゲーム用語で、このことを、**メИАタック**と呼びます。may attackですね。

隣接する敵ユニットを攻撃しなければならないゲームもありますが、そういうゲームはシミュレーションゲーム用語で、**マスタタック**と呼びます。must attackです。

さて、Gdsの戦闘力を見てみましょう。左側の数字を見るので、9になります。

攻撃を受けるユニットである59師団を見てみましょう。こちらも左側の数字を見るので、3です。

攻撃側の戦闘力と防御側の戦闘力の比を取ります。

9 : 3を丸めると、3 : 1になりますね。

ここで、戦闘結果表を見てください。戦闘比と書かれた右側に、1 : 2から6 : 1～と書かれている欄があります。今回は戦闘力の比が3 : 1なので、3 : 1の欄を見ます。上から順番に、NE、NE、DR、DR、DR、DEと書かれています。

さて、戦闘結果表の左端には、1から6までの数字が書いてあります。それは戦闘結果を見るための6面体ダイスの目を現します。

戦闘では非常に様々なことが起こります。そのため、戦闘の結果を完全に予測することは出来ません。その、戦闘で起こることが予測出来ないことをあらかず為に、ダイスを振って、その戦闘の結果がどうなったかを判定するのです。

さあ、ダイスを一個用意してください。振ってみましょう。どんな目が出たでしょうか。ここでは、2の目が出た物として、話を進めて行きます。

2が書いてある行と3 : 1の列の交差しているところを見ます。NEと書かれていますね。これは、この戦闘では敵を退却させることも、除去することも出来なかったことを現しています。No Effortということです。

もちろん、戦闘で本当になにも起きなかったわけではありません。部隊は弾を撃ち、兵士は傷つき、あるいは死亡したことでしょう。しかし、部隊全体として見た場合、戦闘能力がお互い変わることもなく、そして土地を明け渡すこともなかったということなのです。

8. 2 戦闘結果表の見方

さて、さきほど、戦闘結果表を判定しました。戦闘結果表は、行がダイスの目、列が戦闘力の比を現しています。

出た目の行と、戦闘比の列が交差したところが、戦闘結果になる訳です。

戦闘結果表をもう一度見てください。AE,AR、NE、DR、DEが書いてあります。
それぞれの文字の意味を説明しましょう。

AEは、攻撃側の全滅です。攻撃側のユニットはすべて取り除かれ、マップの外に置かれます。このゲームでは、全滅したユニットは復活することはありません。

攻撃側全滅とはいえ、すべての兵士が死んで仕舞ったことを現す訳ではありません。敵の激しい抵抗と反撃によって、部隊が戦闘能力を維持できなくなったことを現しています。

ARは、攻撃側が退却しなければなりません。攻撃に参加したすべてのユニットは、1ヘクス退却します。退却する先は、移動可能なヘクスでなければなりません。当然敵ZOCから敵ZOCへの移動も禁止されます。マップの外にでるような退却も、マップ外へは移動できないので行うことが出来ません。味方ユニットの上へ退却することも、通過ではないので、移動で禁止されています。これも行うことが出来ません。攻撃してみたものの、相手の抵抗と反撃で敵から距離を置かなければならなくなったことを表します。

退却出来ない場合、攻撃側ユニットにはAEの結果が適用されます。つまり、マップから取り除かれ、マップ外に置かれます。この場合もユニットは復活することはありません。

NEは、先ほど説明しました。お互い何の影響もなかったことを示します。

DRは、防御側が1ヘクス退却しなければならないことを示します。防御側ユニットは移動可能なヘクスへ1ヘクス移動しなければなりません。もちろん、このときも敵ZOCから敵ZOCへ侵入する移動を行うことは出来ませんし、マップ外へ退却することも出来ませんし、味方ユニット、敵ユニットの上へ退却することも出来ません。

攻撃を受けた結果、部隊としての戦闘力を維持するために、土地を明け渡す必要があったことを現しています。

退却出来ない場合、防御側ユニットはDEの結果を受けます。

防御側が退却した場合、攻撃側は攻撃に参加した1ユニットが、防御側のユニットがいたヘクスへ移動出来ます。この場合は、移動ルールで禁止されている、敵ZOCから敵ZOCへの移動も許可されます。この特別な移動は、**戦闘後前進**と呼ばれます。なお、多くのゲームで、戦闘後前進は移動とは異なる特別な行動と定義されていますが、このゲームでは単純に特別な1ヘクスの移動と考えてください。

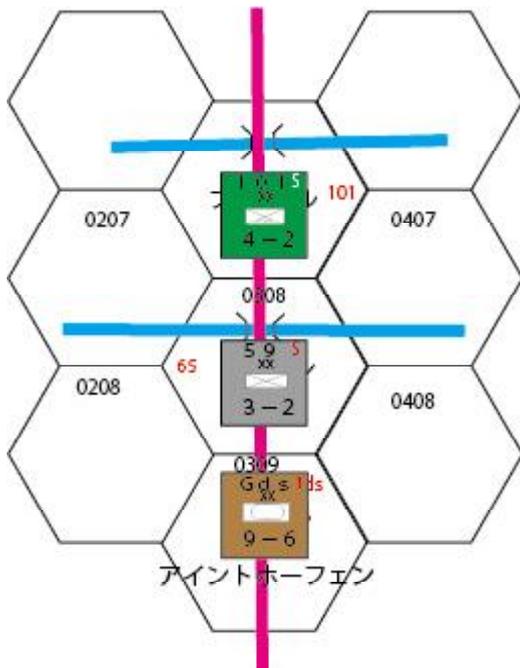
DEは、防御側全滅です。防御側のユニットは除去され、マップ外に置かれます。ゲーム中復活することはありません。これもAE同様、戦った兵士がすべて死んで仕舞ったことを示すものではありません。部隊が攻撃を受けて戦闘能力を失ってしまったことを示します。

攻撃側のユニットは、DRの結果で防御側が退却した時と同様に戦闘後前進出来ます。

ちょっと、文字が多くて疲れたでしょうか。

8. 3 複数ユニットでの攻撃

では、ここで複数ユニットでの攻撃の例を見てみましょう。



こんどは、101空挺師団とGdsとで59師団を攻撃します。

Gdsの戦闘力は9、101空挺師団の戦闘力は4です。複数ユニットで攻撃する場合、戦闘力を合計して攻撃出来ます。このため、攻撃側である連合軍の戦闘力は13になります。

防御側であるドイツ軍の59師団の戦闘力は3です。戦闘比をとると、13：3になりますね。

前回と違って、右側を1に丸めることが出来ません。この場合、このゲームでは、攻撃側が不利になるようにして、最も近い戦闘比になるように丸めます。例外的なゲームもありますが、ほぼすべてのシミュレーションゲームが戦闘比は防御側有利になるように丸めます。

さて、13：3は、4.3333……：1になります。

これを、最も近い戦闘比を攻撃側不利なように丸めると、4：1になります。

従って、4：1の列を使って戦闘結果表を見ます。

4：1の戦闘比の列を見ると、上から順番に、DR、DR、DR、DE、DE、DEになりますね。

さて、ダイスを振って、1の目がでたとしましょう。DRの結果になります。7.2項で見たとおり、DRだと防御側である59師団は退却しなければなりません。

が、調べてみると、59師団は敵ZOCか、敵ユニットのいるヘクスにしか退却できません。攻撃を受けているのは、隣接する所に敵ユニットがいる、すなわち敵ZOCにいるので、敵ZOCにも退却出来ません。さらに敵ユニットがいるヘクスにも退却出来ません。その結果、59師団はDEの結果を受けなければなりません。

59師団は除去され、59師団のいた場所に、101空挺師団か、Gdsのどちらかが戦闘後前進することが出来ます。

蛇足ですが、Gdsと101空挺師団は色が違いますが、どちらも連合軍であり、ドイツ軍にとって敵ユニットです。

8.4 複数ユニットへの攻撃

シミュレーションゲームによっては、複数のヘクスへ1つのヘクスから攻撃出来ることがあります。マストアタックのゲームでは大抵そうになっています。

このゲームはメイアタックで、攻撃が強制されません。このため、攻撃したくなければ攻撃しなくてもいいのです。

このゲームでは、1つのヘクスから、複数のヘクスへ攻撃することは禁止されます。逆に複数のヘクスから1つのヘクスを攻撃することは自由に行えます。

8.5 同士討ちの禁止

味方ユニットで、味方ユニットを攻撃することは禁止されます。DRやARの結果を得る事で、味方ユニットを攻撃して追加の移動をしたいということは出来ません。

8. 6 戦闘結果表におさまらない戦闘比

戦闘結果表では、1 : 2より小さな比は書いてありません。これは、1 : 2にならない比での攻撃が禁止されてることを示します。このゲームでは、相手の戦闘力も自分の戦闘力も見ればわかるので、計算してみれば、攻撃できるかどうかはわかるようになってます。

逆に、6 : 1を超える戦闘比は、すべて6 : 1として判定します。これを明示するために、6 : 1の欄では、6 : 1～と、書かれています。

9. 0 勝利条件

ここまでで、マップの見方、ユニットの見方、移動と戦闘のやり方を説明してきました。そろそろゲームに取りかかりたい所でしょう。

シミュレーションゲームもゲームである以上、勝利条件が存在します。

勝利条件は、なにを達成すればプレイヤーは勝利出来るかを示すものです。シミュレーションゲームでは、あの町を取れ、とか、敵をたくさんやっつけて自軍の損害を少なくしろ、といった勝利条件が一般的です。

このゲームの勝利条件は、以下の通りです。

連合軍は、勝利条件判定フェイズ（フェイズについては後で説明します）に、アーネム（ヘクス0302）ナイメーヘン（ヘクス0303）フラーフェ（ヘクス0305）、フェーヘル（ヘクス0307）、ソン（ヘクス0308）の5つのヘクスに、自軍ユニットが存在していれば、その時点で勝利します。

ドイツ軍は、連合軍が第5ターン終了時まで勝利出来なければ勝利します。

連合軍は、5つのヘクスを通過したことがあるだけではダメで、実際に自軍のユニットがそこに存在していなければなりません。

ドイツ軍は、連合軍が勝てば負けであり、勝てなければ勝利です。従って、このゲームには引き分け、ということはありません。

10. 0 ターンシーケンス（1ターンの間にやること、出来ること）

ここまでで、フェイズという言葉が出てきたと思います。フェイズというのは、ターンの様々な局面を表す言葉です。

実際の戦場では、部隊は移動、戦闘、そして休息や補給の受領などを適時行っています。しかし、それをゲームで現すのは不可能です。このため、戦場の特定の行動を、特定のフェイズに行うようになってます。

このゲームでのターンシーケンスは以下の通りです。

1. 連合軍プレイヤーターン
 1. 1 連合軍移動フェイズ
 1. 2 連合軍戦闘フェイズ
 1. 3 連合軍増援フェイズ

2. ドイツ軍プレイヤーターン
 2. 1 ドイツ軍移動フェイズ
 2. 2 ドイツ軍戦闘フェイズ
 2. 3 ドイツ軍増援フェイズ

3. 終了セグメント
 3. 1 勝利条件判定フェイズ
 3. 2 ターントラック更新フェイズ

上から順番に行われます。つまり、連合軍移動フェイズが最初で、次に連合軍戦闘フェイズ、連合軍増援フェイズ、ドイツ軍移動フェイズ、ドイツ軍戦闘フェイズ、ドイツ軍増援フェイズ、そして、勝利条件判定フェイズ、ターントラック更新フェイズとプレイされます。

それぞれについては、項目を変えて説明していきましょう。

10. 1 プレイヤーターン

プレイヤーターンとは、連合軍なりドイツ軍なりのプレイヤーが、自分のユニットを動かしたり戦闘させたりする手番の事です。基本的に相手のプレイヤーターン中は、味方のユニットを動かしたり、攻撃させたりすることは出来ません。

例外として、退却の時だけは、自分で味方のユニットを動かすことが出来ます。

10. 1 移動フェイズ

移動フェイズには、味方のユニットをすべて、1ユニットずつ順番に動かすことが出来ます。連合軍移動フェイズには、連合軍のユニットをすべて、1ユニットずつ、連合軍プレイヤーが望む順番で動かすことができる訳です。一度移動させたユニットは、そのフェイズ中もう動かすことは出来ません。どのユニットをすでに動かし、どのユニットはまだ動かしてないのかを示すために、ユニットの向きを移動前と移動後で変えておくことがよくシミュレーションゲームでは行われます。

10. 2 戦闘フェイズ

戦闘フェイズには、味方ユニットを使って、敵ユニットを攻撃することが出来ます。

戦闘に関するルールは、8. 項を見てください。1ユニットは1戦闘フェイズに1回だけ攻撃することが出来、1ユニットは1戦闘フェイズに1回だけ攻撃を受けます。

10.3 増援フェイズ

増援フェイズには、そのターンに登場する増援ユニットを、マップに配置することができます。マップの上にユニットを新たに置くわけです。戦闘フェイズの後に増援フェイズがあることに注意してください。増援で登場したユニットは、そのターン移動も戦闘もできないのです。

増援の登場場所は、そのユニットの名称が書かれているヘクスです。

連合軍はアイントホーフエン（0309）に、第1ターンにGds、第2ターンに43歩兵師団、第3ターンに51歩兵師団が登場します。

ドイツ軍は、いろんな場所に増援登場ヘクスが存在します。書いてあるヘクスへ、ユニットの右肩に書かれているターンの時のドイツ軍プレイヤーターンに増援は登場します。

もし、増援登場ヘクスへ敵ユニットが存在する場合、敵ユニットのいない、そのヘクスに隣接したヘクスで、マップ端（つまり、周囲6ヘクスすべてがマップに含まれてないヘクス）にあるヘクスへ、味方プレイヤーの手で配置されます。

敵のZOCであっても、増援ユニットはヘクスに配置出来ます。

10.4 勝利条件判定フェイズ

勝利条件判定フェイズには、連合軍、ドイツ軍、どちらかが勝利したかどうか判定します。第1ターンから、第5ターンまでのすべての勝利条件判定フェイズに、連合軍プレイヤーは勝利する可能性があります。ドイツ軍プレイヤーは、第5ターンの勝利条件判定フェイズにも連合軍が勝利出来てなければ、勝利します。

勝利条件は、9.項で説明した通りです。どちらかが勝利条件を満たしていれば、その時点でゲームは終了し、勝利条件を満たした側の勝利、満たせなかった側の敗北でゲームが終わります。

10.5 ターントラック更新フェイズ

ゲームが勝利条件判定フェイズに終わらなければ、次のターンに進みます。

ターンマーカーを、今ターンマーカーがあるマスから、1つ次の数字が書いてあるマスへ置き直してください。これで、新しいゲームターンが始まることを示します。

11.0 初期配置

これでこのゲームをプレイするための基本のルール説明は終わりです。ですが、ゲームを始める前にやるべき事があります。ここでは、ゲームを始める前にやるべきことを説明していきます。

11.1 プレイヤーの陣営を決める

まず、対戦相手を見つけましょう。対戦相手がいれば、どちらが連合軍をプレイし、どちらがドイツ軍をプレイするか決めましょう。

もし、対戦相手がいないければ、ソロプレイと言って、どちらの陣営も自分で動かすこと

になります。この場合、連合軍プレイヤーターンには、連合軍が勝つように最善を尽くし、ドイツ軍プレイヤーターンには、ドイツ軍が勝つように最善を尽くしましょう。

1 1. 2 自軍ユニットを手元に集める

連合軍をプレイするプレイヤーは、連合軍ユニット（Gds、4 3、5 1、1、8 2、1 0 1）のユニットを手元に集めます。

ドイツ軍プレイヤーは、ドイツ軍ユニット（5 9、4 0 6、1 0 7 Pz、9 SS、1 0 SS）のユニットを手元に集めます。

これで、自軍のユニットすべてが自分の手元に集まりました。

1 1. 3 地図とチャートを広げる。

地図を、連合軍プレイヤーがGdsなどの増援が登場する側が手前になるように、ドイツ軍プレイヤーがその反対側に座るようにして広げます。

チャートは、どちらの側でも見えるよう、マップとは直角になるよう置くと良いでしょう。

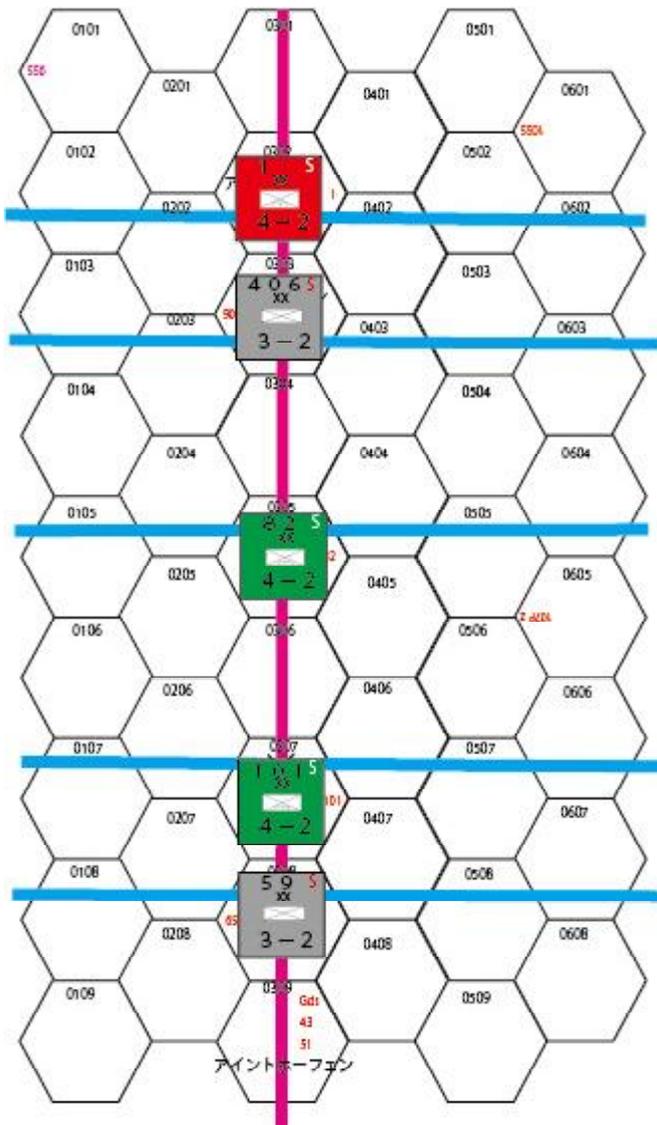
どちらもA4判なので、それほど広い場所は必要としなくて大丈夫です。

1 1. 4 初期配置のユニットを配置する

では、マップに初期配置のユニットを並べていきましょう。連合軍プレイヤーが連合軍の右肩に「S」と書かれてるユニット（1、8 2、1 0 1）を、ドイツ軍プレイヤーも、ドイツ軍の右肩に「S」と書かれているユニット（5 9、4 0 6）を、同じ数字が書かれているヘクス（1がアーネム、8 2がフラーフェ、1 0 1がフェーヘル、5 9がソン、4 0 6がナイメーヘン）に配置されます。

残ったユニット、（Gds、4 3、5 1、1 0 7 Pz、9 SS、1 0 SS）は、増援なので、各プレイヤーが各々自分の手元に持っておきます。

これで、初期配置は完了しました。



初期配置が終わったなら、左の図の様にマップになっているはずです。増援はお互いの手元に存在するはずです。

12.0 特別ルール

大抵のシミュレーションゲームには、普通のターンには適用されない、特別なルールが存在します。

このゲームにも、そんな特別ルールが存在します。ここでは、その特別ルールについて説明します。

12.1 第1ターン特別ルール

第1ターン（初期配置後にすぐ始まるターン）では、連合軍のユニットは移動を行えません。攻撃は出来ます。ドイツ軍は移動も攻撃も行うことが出来ます。

このルールは、第1ターン（9月17日）には、連合軍の空挺部隊（初期配置されているユニット）は、空挺降下したばかりで、初期配置されているヘクスへ集結を終えたばかりであることを現しています。

13.0 プレイ開始

ここまでお疲れ様でした。ここまで説明を受ければ、あとはこのゲームをプレイするだけです。連合軍は5つの橋の支配を、ドイツ軍は5つの橋のどれかを連合軍に支配させないことを目指してください。ユニット数も少なく、目標も単純なゲームなので、何回かプレイすればパターンが見えてくると思います。そうしたら、もっと複雑なゲームに手を出してみてください。よきゲームライフを送られることを願います。

14.0 デザイナーズノート

このゲームは、シミュレーションゲームのインスト用に作られています。ゲームとして楽しむ事より、陸戦作戦級ゲームの基礎の基礎が理解できるようにデザインしました。

テーマがマーケットガーデン作戦なのは、作戦目標が明確かつ単純で、プレイヤーが迷うことが少ないだろうという判断によるものです。陸戦作戦級シミュレーションゲームの入門用ゲームとして有名な**ドイツ戦車軍団**（エポック社から出版、現在はIEDが販売中）でさえ、初めてやるにはユニット数も多く、出来ることも多いので、始めてプレイするにはハードルが高いと思われます。そして、映画**遠すぎた橋**のテーマでもあるので、マーケットガーデン作戦は、比較的有名だろうという判断もあります。私もこの映画は大好きです。

このゲームはユニット数が全部で11個、ターンマーカーを足して12個ですし、マップもかなり狭い上に川が移動を妨害するので、プレイヤーが出来ることはかなり限られます。シミュレーションゲームに慣れた人ならダイス勝負のすぐろくじゃないかと思われるでしょう。これは意図的にそう作ってあります。すぐろくじゃないかと気づいたらインスト用ゲームは卒業で、もっと選択肢が多い、すぐろくにはなっていないゲームに進んでみてください。きっと新しい世界が開けるものと思います。

もし、このゲームに質問などがありましたら、奥付にあるデザイナーの所へ連絡していただければ幸いです。可能な限り速やかに回答させていただきます。

以下はマーケットガーデン作戦に詳しい人むけのデザイナーズノートです。

師団級ということで、ユニットの配置位置や増援位置はかなり史実と違っていています。ドイツ軍の59師団にせよ、406師団にせよ、ソン橋やナイメーヘンの橋に布陣してた訳ではありませんが、守備隊と押っ取り刀で到着した部隊とを纏めて橋にいることにしました。イギリス第1空挺師団も、全部隊がアーネムにたどり着けたわけではなく、フロスト中佐の部隊だけがたどり着いていたのですが、師団級ということで一個師団丸々アーネムに配置しています。映画でも、第1空挺師団の師団長が敵中に孤立してしまう描写や、師団本隊との無線連絡に苦労する姿が描かれていますね。

最初から前線にいて攻撃に出てたイギリス軍近衛機甲師団が増援で登場するのは、ヘクス数の関係です。最南端の戦線、ドイツ降下猟兵部隊が布陣してた場所は省略しました。映画だと、最初にイギリスの戦車隊が交戦するシーンです。

橋梁爆破ルールはありません。史実ではソン橋が爆破されましたが、連合軍の架橋部隊は2日あれば、仮橋を作って部隊を通すことが出来ました。これも映画に描かれていますね。

戦闘時に地形効果がないのは、部隊の能力に地形効果を繰り込んだからです。連合軍の空挺部隊がドイツ軍の歩兵部隊より強力である理由でもあります。エリートだからというだけではなく、基本が防御側でドイツ軍を迎え打ってるから、というのもあります。

ドイツ軍はこの当時消耗していた事で戦闘力は低めに設定しています。それでもSS装甲

部隊（映画では第2SS装甲師団と呼ばれてましたが、編成表上は軍団です）は、他の部隊の能力も加えてそれなりの戦闘力にしました。

イギリス第30軍団所属の部隊が強力なのは、航空支援や砲兵支援を受けてることの反映です。また、イギリスの歩兵師団は自動車化されていたので、機甲部隊と同じ移動力を与えています。

勝利条件が、実際に部隊がいなければ連合軍が勝利できないのは、省略したドイツ軍部隊の存在を抽象的に現しています。彼らを見捨てて前進すれば、小規模部隊の浸透によって道路を遮断されてたでしょう。映画では直接表現されてませんが、第107装甲旅団の反撃で幹線道路を遮断されたために、近衛機甲師団の進撃が一時停止させられました。映画では、ナイメーヘンの橋を越えたところで意味不明にイギリス軍戦車隊が停止させられているのがそれです。

川が邪魔になりまくるとか、道路が一本しかなくて移動が困難というのは、史実通りです。映画でも敗因の一つとして、道路が一本しかなかったというのがあげられています。

マーケットガーデン作戦に詳しい人には色々不満点があるでしょうが、そういう方はもっと色々出来るマーケットガーデン作戦のゲームをプレイしてみてください。このゲームはあくまで、シミュレーションゲームとは何か、ということから説明が必要な人向けのインスト用ゲームなのです。

奥付

ゲームデザイン：相田 英一

連絡先メールアドレス：willy.aida@nifty.ne.jp

HP：http://minea.la.coccan.jp/

ツイッターアカウント：@willy00032a

テストプレイヤー：