

# バルジの戦い： デザイナーズ・ノート

ダニー・S・パーカー

アルデンヌの森を進むアメリカ兵(1944年12月)

本作は、私が携わった3作目のバルジ戦ゲームであり、おそらく(そう願いたい)その中で最も良くできたゲームである。

最初の作品は、SPI社の「ラインの守り Wacht am Rhein」という大隊レベルのモンスター・ゲームだったが、私はゲームデザインではなく、リサーチ面での手伝いをしたに留まった。この大隊レベルのやっかいな怪物(ゲームが嫌いというわけではないが、単にプレイする時間をとれないのだ)を片づけた後、同じ会社のために、アルデンヌにおける1940年と44年のキャンペーンをカバーするゲーム(「アルデンヌの戦い Battles for the Ardennes」)をデザインしてみた。

だが、ある意味では、全ての始まりはアバロン・ヒル社の「バルジの戦い Battle of the Bulge」をプレイしたことがきっかけであり、私がこのテーマに対する興味を抱いたのも、全てこのゲームのお陰だと言えるかもしれない。

いずれにせよ、実際問題として、私のデザイン作業は堂々巡りの連続である。「ラインの守り」は、サイズと規模の両面で巨大すぎ、「アルデンヌの戦い」は逆に少々地味すぎたように思える。これから述べるのは、本作「バルジの戦い」のルール本文を読んだだけでは理解が難しいような、デザイン上の注釈である。

## ゲームの規模

ユニットやヘクスの規模は、ゲームの骨格を規定する要素である。本作では、1ヘクス=2マイル(3.2キロメートル)、1ターン=12時間の作戦行動という規模を採用した。デザインを開始した当初は、1ターン=1日にして、複数インパルスのシステムを導入することも検討したが、これはすぐに却下された。一方の側がたて続けに機動的な作戦行動を行えるという複数インパルスを導入した場合、受動側の部隊が敵の突破に対応できる余地が、実際のバルジの戦いより低すぎるような気がしたからである。

1944年冬に至るまでの長い退却戦を通じて、ドイツ軍の各部隊は戦線の綻びを迅速に塞ぐ技術を会得しており、一方の連合軍側も豊富な通信機材と自動車を駆使して、間隙部を素早く埋める能力を備えていた。この戦いにおいて、ド

イツ軍が連合軍の戦線を迅速に突破できたのは、圧倒的な兵力差が確保され、しかも連合軍側に予備部隊が存在しなかった場所(例えば第14機甲騎兵グループの展開するロスハイム峡谷や、オウル川沿いに伸びきっていた第28歩兵師団の戦区など)においてのみだった。

おそらく、ドイツ軍が敵に対して持っていた唯一の戦術的な優位性は、夜間戦闘における戦術的能力だけだったろう。律儀にも日暮れと共に仕事をやめてしまう米軍の歩哨は、ドイツ軍の隠密な夜間偵察を察知できなかった。こうしたドイツ軍の能力は、後には冬季の防御戦においても発揮されることになるのである。

## ゲーム地図

本ゲームの地図の原版となったのは、1944年の米陸軍地図(AMSシリーズ)と、同様の英軍地図(G.S.G.Sシリーズ)で、縮尺は共に10万分の1だった。本ゲームのデザインにおいては、戦場の地形を正確に描くことはきわめて優先順位の高い問題だった。なぜなら、アルデンヌの地形は、バルジの戦いがなぜ史実のような推移をたどったのかという、その理由を雄弁に物語っているからである。

地図上の平地ヘクスは、さほど起伏のない、樹木や低木の疎らな地域を表している。荒地ヘクスは、アルデンヌ地方の典型的な地形、すなわち峻険な峡谷と小川の多い、起伏に富んだ地域を表す。林ヘクスと森ヘクスの違いは、実際の地図の上にヘクスシートをかぶせて、該当地域の森林密度により厳密に判定したものである。

道路網についても、地図からヘクスシートへと単純に写し取っていった。3メートル以上の幅を持つ、全ての舗装道路が、ゲーム地図に収録されている。街については、道路沿いにある主要なものを選び取って地図に描き込んだ。

このゲームにおいて、橋のない川を渡河して移動することが困難な理由は、単に水流の存在だけではない。むしろ、先に述べたようなアルデンヌ地方ならではの地形、つまり川の兩岸の険しい斜面や崖、そして半凍結した小川が、部隊の移動を困難なものにしており、こうした地形は敵の阻止部隊に匹敵する障害となっていたのである。

## 戦闘序列とユニット

本ゲームにおける両軍の戦闘序列は、ワシントンDCの国立公文書館(National Archives)やOCMH(Office of the Chief of Military History)に所蔵されている一次史料と、陸軍戦史部のコール博士の研究などの二次史料を基に作成したものである。

個々の部隊の攻撃力と防御力、移動力を数値化する上での判断要素となったのは、兵員の数と装備の状況、兵員の訓練状況、部隊指揮官の能力、そして実戦における全般的な戦闘実績などであった。本ゲームには、歩兵や戦車の独立大隊は含まれていないが、それらの戦力数値は両軍の補充ポイントに含まれている。

ここで強調しておきたいのだが、私は本ゲームで精密かつ正確な戦闘序列を作ろうとはしたものの、それは決してシミュレーション・ゲームの本質的な価値を決めるものではない、ということである。シミュレーション・ゲームの本質的な価値は、ゲームシステムそのものによってしか生まれ得ない。もしゲームシステムの出来が悪かったなら、戦闘序列が正確かどうかに関係なく、プレイヤーは自軍部隊を歴史的に正確な形で運用することはできないからである。

## 移動ルール

本ゲームの移動ルールは、アルデンヌ地方では道路から外れて移動することはきわめて困難であり、部隊の展開にも大きな障壁となったはずだという、私の個人的な先入観を色濃く反映している。1944年のアルデンヌにおけるドイツ軍は、テルモピュライでペルシャ兵が経験したのと同じことを、身を以て学ぶこととなった。

戦略移動隊形の部隊は、道路上を迅速に移動できるという優位を持つ一方で、移動以外のあらゆる軍事行動を行う能力を失っており、敵部隊が1940年のアルデンヌにおける連合軍のように弱小でない限り、戦線を突破する力を持たなかった。ドイツ軍部隊が大きな犠牲と引き替えに学んだように、アルデンヌの道路網は攻撃側の前進よりも、むしろ防御側の兵力集中に大きな利点を与えていたからである。

バルジの戦いに関する書物でたびたび描かれているアルデンヌの交通渋滞については、道路移動時に他の味方ユニットとスタックしてはならないという簡潔な手法で再現されている。

連合軍の歩兵部隊が、戦略移動時にドイツ軍歩兵を大きく上回る道路移動力を獲得できるのは、彼らが膨大なトラックを保有していたこと、迅速に自動車化できる訓練を受けていたという2つの理由によるものである。通常隊形から戦略移動隊形へ、またはその逆の行動に関する移動力消費は、トラックへの乗り降りに要する時間を表しており、また戦略移動隊形時にZOCを失うというルールは、先に述べた乗車時の戦闘能力の喪失を表現するものである。

## 支配地域( ZOC )

本ゲームの支配地域のルールは、武装した敵部隊との接触による、部隊の移動阻止という要素を表している。敵ZOCにいただけで、その敵に対する攻撃を強要されないという点は、前作「アルデンヌの戦い」と同じだが、同作との重要な違いの1つは、あるユニットがいずれかの敵ユニットを攻撃する場合、それにZOCを及ぼしている全ての敵ユニットが何らかの攻撃対象にならなくてはならないという点にある。

これは、防御側に対して戦線持久という選択肢を与える(いわゆるマスト・アタックのゲームではそれができない)ことと、攻撃側が塹壕から出て突撃する際には周囲の全ての敵陣地から十字砲火を受けるという状況の再現を意図したものである。

## 戦闘ルール

本ゲームの戦闘システムを初めて試してみたプレイヤーは、戦闘解決時の損害がきわめて出にくいことに気付かれることだろう。これは、いくつかの理由に基づいている。

具体的には、1ターンの長さがわずかに12時間しかなく、この短時間のうちに連隊ないし旅団規模の戦闘力が激減するほどの大損害が発生する可能性が低いということ。本ゲームの戦闘結果表は、部隊が退却を選ぶことで、損失を軽減することを許す仕組みになっている。もちろん、損害と引き替えに土地にしがみつくこともできる。そして、味方ユニットのいない敵ZOCへの退却を強制された場合も、部隊はステップを失うことになる。

部隊の損害をどのようにコントロールするかというのは、古いバルジ戦ゲームにおいてはあまり考慮されなかった問題だった。ドイツ軍は、連合軍を地図のあちこちで包囲し、ZOCで囲まれて逃げ場を失った米軍部隊は、恐るべき速度で次々と壊滅させられていった。

戦闘後前進に関するルールは、兵科ごとの迅速な前進可能距離の違いを単純にヘクス数に置き換えたものである。また、「二次攻撃」のル

ルは、実行には大きな犠牲を伴う反面、損害よりも時間を優先しなければならない軍隊(主にドイツ軍)には、貴重な追加の攻撃機会を提供するものである。

## 補給ルール

本ゲームの補給ルールは、ドイツ軍の燃料不足に関する部分を除けば、きわめてありふれた内容である。だが、ドイツ軍の燃料不足の扱いは、本作のデザイン作業の中でも最も難しい問題だった。このルールを理解するためには、史実の12月20日以降、物資輸送車両の不足により、ドイツ軍の車輛部隊が断続的な「ガス欠」状態に陥っていたことに目を向けなくてはならない。

この史実における燃料不足という問題を、注意深く研究した後、私は燃料不足をゲームに導入するためにサイの目判定という不確定要素を取り入れることにした。実際には、最前線の部隊には優先的に燃料が送られていた(時には他部隊からの横取りまで発生していたとの記録もある)ため、燃料不足は増援部隊や予備などの後方にいる装甲師団で発生していたのだが。

いずれにせよ、燃料不足の判定はドイツ軍にとって不愉快ではあるが、史実の補給問題を再現するためには不可欠なルールなのである。

## 橋梁爆破と架橋

本ゲームにおける橋梁爆破と架橋作業は、史実において極めて重大な働きを果たしたのと同様、ゲームにおいても致命的とも言える重要性を持っている。大抵の場合、連合軍は敵の進撃を食い止めるため、ドイツ軍が必死に奪おうとしている橋を爆破し、敵が数少ない架橋資材を使って橋の修理を行うまでの時間稼ぎをしようと試みることだろう。

## 戦闘解決時の修正

同一師団効果と装甲効果は、実際の戦闘を再現するシミュレーションとしての重要な要素を成している。前者は、プレイヤーが地図上において、自軍の同一師団の部隊をなるべく近隣地域に留め、戦闘行動をより効果的に実行させるよう誘導する働きを持つ。

後者は、第二次大戦の陸戦における戦車の制圧効果を現すもので、攻撃側に戦車があり、防御側にそれがなければ、攻撃側は大きな優位を確保できる反面、もし防御側が地形を利用して、平原を進む戦車を迎え撃った場合には、戦車が思わぬ損害を被る可能性があることを表現している。

## 天候と空軍

本ゲームにおける天候と空軍の相関関係は、きわめて単純に描かれている。天候回復に伴う米空軍の航空優勢は、ドイツ軍車輛部隊の機動力を減少させ、地上戦闘、とりわけ連合軍の反

撃能力にも少なからず影響を及ぼす(好天ターンにおける連合軍の攻撃時のサイの目修正)。

連合軍の空軍兵力の効果は、ドイツ軍の燃料不足判定にも目に見えない形で影響を及ぼしており、燃料不足の師団数が徐々に増大しているのは、米軍の地上攻撃機(ヤーパー)の活躍の効果でもある。

補給判定の孤立と、選択ルールの降伏判定は、四面楚歌となった米軍部隊がいかんして投降するかを表現したのだが、米空軍の輸送機が投下する補給物資を受け取った彼らの士気は上昇し、米軍機が存在を心の支えとして再び戦意を取り戻していった。

12月28日に始まる豪雪は、攻撃作戦に適した地表の凍結状態が失われたことを告げる役目を果たしている。

## 奇襲効果

ドイツ軍の奇襲に関する特別ルールは、史実でも良く知られた作戦開始直後の奇襲効果を表すものである。ただ、第1ターンのドイツ軍の攻撃に対するサイの目マイナス2という修正は、単に奇襲効果だけでなく、本作には含まれていないドイツ軍砲兵の砲撃支援という要素が含まれている。これらの膨大な砲兵は、作戦開始後は地形その他の理由から、前線部隊の進撃に追いつく術を持たなかった。

第2ターン以降のサイの目マイナス1の修正については、作戦初期の数日間における、ドイツ軍将兵の士気の上昇と、彼らの攻撃を受けた米軍部隊の戸惑いという心理的要素が反映している。そして、12月23日の朝になると、ドイツ軍は攻撃時の修正を失うことになるが、これは砲撃支援の範囲を超えて前進したドイツ軍部隊が、連日の戦闘によって消耗したのに加え、天候の好天によって連合軍の強力な戦闘爆撃機が戦場の上空に飛来したことによるものである。

さらに付け加えるなら、戦場の南方からパットンの戦車部隊が来援し、北方からはコリンズの米軍、西方からはデンプシーの英軍部隊が到着した頃には、バルジの戦いにおけるドイツ軍の優位性は、あらゆるレベルにおいて失われたのである。

## 制限ユニット

イギリス軍ユニットの行動制限は、史実における連合軍上層部の意向を反映したもので、彼らは英軍部隊の戦場投入にあまり乗り気ではなかった。これらの部隊は、アルデンヌおよび北部のオランダ戦線において、ドイツ国内への侵攻を目指す攻勢「ヴェリタブル作戦」で使用される予定になっており、しかも英軍歩兵の新たな補充は見込めない状態だったからである。

しかし、連合軍にとっての最優先課題は、ドイツ軍のムーズ川対岸における橋頭堡確保の阻止であり、これはゲームにおいてもそのまま通用

する要素である。それゆえ、実際にムーズ東岸のアルデンヌ地方に投入された部隊(第26機甲旅団)は、ゲームでもそのように投入される可能性が高くなるようルール化してある。

## 勝利条件

キャンペーン・ゲーム(およびターニング・ポイント・シナリオ)におけるドイツ軍の決定的勝利は、アントワープの占領を目的とするヒトラー計画の反映である。同じく、作戦的勝利は、マントイフェルが「小さな打撃」と呼んだ、リエージュの占領と米第1軍の限定的包囲をゲーム的に表現したものである。そして、ゲームでは「引き分け」とされている条件は、現実問題としてドイツ軍が達成可能だった最低限の目標を表しており、もしこれが達成されたなら、実質的にはドイツ軍の辛勝と見なしてもかまわないだろう。

## 選択ルール

本ゲームで用意した選択ルールについては、内容を読んでいただければ説明は不要だろう。戦場の霧(17.1項)は、ゲームに新たなリアリズムの側面をもたらし、指揮官ルール(17.9項)は、戦闘結果の適用においてプレイヤーの意志が「反映しすぎる」という不自然さを軽減するのに役立つだろう。

予備ユニット(17.8項)のルールを導入すれば、プレイヤーはなぜドイツ軍が、多数の装甲部隊を戦線後方に置いたまま大攻勢を開始したのかを理解できるに違いない。彼らは、前線の歩兵部隊で戦線に穴を穿ってから、一気に戦線の奥地へと突進できるよう、隊形を整えていたのである。

だが、このような計画は、国民擲弾兵師団の能力に対する過大評価と、敵である米軍歩兵連

隊の能力に対する過小評価を前提とするものであり、実際には彼らの思惑通りにはいかなかったことは周知の通りである。

## さいごに

バルジの戦いという複雑な出来事の全てを、このゲームに含めることができたとは考えていないが、しかし私は、今から40年近く前の12月(December)にアルデンヌで繰り広げられた、きわめて重要な軍事作戦を再現する「縮小模型」のような存在として、本作が十分に機能してくれるものと確信している。本作をプレイされた皆さんが、デザイン過程で私が味わったのと同様の楽しみを見出し、本作から何かしらの有益な情報を吸収してくれることを、切に願う次第である。

ダニー・S・パーカー  
1979年1月 マイアミにて

# バルジの戦い ルールQ&A (文責・日本版発行人)

Q1: 5.12項 「このフェイズに使用可能な全移動力の消費が必要」とあるが、補給切れや孤立状態にあるユニットなど、移動力が低下しているユニットの場合はどうなるのか? また、川ヘクスサイドを越えて湿地ヘクスに進入する場合は?

A1: 移動力が低下しているユニットの場合、その低下した移動力(つまり印刷された移動力値の半分で端数切り上げ)全てを消費すれば、川ヘクスサイドを越えたり湿地ヘクスに入ったりできます。また、川ヘクスサイドを越える際には、対岸のヘクスの地形を無視できるので、湿地への進入に必要なコストは無視して、川を越えるための「全移動力」の消費だけでかまいません。

Q2: 5.12項 敵ZOCにいるユニットでも、全移動力を消費して川ヘクスサイドを越える移動(強行渡河)を行えるのか?

A2: できます。ただし、他の移動の場合と同じく、敵ZOCから敵ZOCへと直接移動するような形での強行渡河は、行えません。

Q3: 5.34項 自軍移動フェイズ開始時に複数のユニットが同一ヘクスでスタックしている、それらのユニットが移動してヘクスから出ていった後、残った1ユニットを戦略移動隊形に変換させる(そして残りの移動力で移動させる)ことは可能か?

A3: 隊形変換に必要な条件(指揮官以外の味方ユニットとスタックしていない、敵ZOCにいない、補給を受けている)は、その移動フェイズの開始時における状態を基準にして判定されます。したがって、この場合はスタックを構成する全ユニットが、隊形変更を行えません。

Q4: 5.45項 応戦兵力を決める際、連合軍ユニットの兵科は考慮しなくてよいのか?

A4: はい、兵科は気にしなくてかまいません。ただし、攻撃力ゼロの工兵ユニットは、応戦兵力にはなり得ません。

Q5: 6.78項 攻撃力ゼロの米軍工兵と、攻撃力2の米軍歩兵と一緒に即時反撃を行って攻撃側に対する損害が発生し、連合軍プレイヤーが損害を1ステップロスで満たすことにした場合、工兵ユニットにステップロスを適用することはできるか?

A5: できます。1ステップロスの場合、連合軍プレイヤーはどちらのユニットに適用してもかまいません。

Q6: 6.108項 戦車ユニットは、浅瀬のある川ヘクスサイドを越えて戦闘後前進できるか?

A6: できません。戦車ユニットは、橋梁がある場合にのみ、川ヘクスサイドを越えて戦闘後前進できます。

Q7: 7.13項 橋梁爆破を試みられるヘクスとそうでないヘクスの区別が、いまひとつわかりにくいのだが。

A7: 下の図を参考にしてください。

Q8: 7.26項 架橋作業を行っているユニットと同一ヘクスでスタックしている別のユニットは、自軍戦闘フェイズ中に、通常どおりに攻撃を行えるか?

A8: 行えます。架橋作業中のユニットは、スタックしている他の味方ユニットの行動には何の影響も及ぼしません。

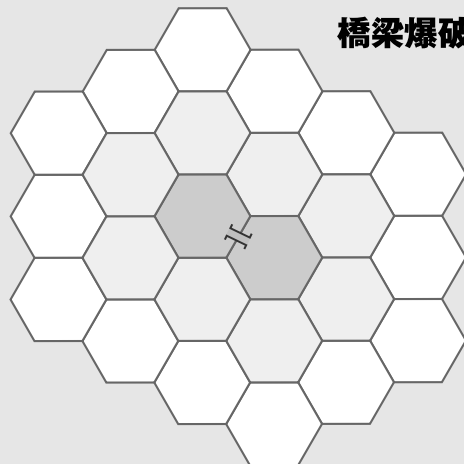
Q9: 17.83項 予備マーカーが置かれているユニットは、自軍補充フェイズで補充を受けることができるか?

A9: できます。

Q10: 17.96項 指揮官ルールを使用している場合の戦闘で、自軍ユニットが指揮官の指揮範囲になく、しかも退却させられるヘクスが存在しない時は、どのように処理すべきか?

A10: この場合は、可能ならステップロスを伴って敵ZOCへと退却することになりますが、それができなければ全ユニットが(残存ステップ数に関わらず)即座に全滅するという形になります。ただ、オリジナル版ルールの退却方向制限(6.93項)とこのルールを組み合わせると、非常にゲーム的で不自然な事態が発生する可能性がありますので、指揮官ルールを使用する場合は、日本版改訂ルールの「退却方向の優先順位」(19.6項)を使用されることをお奨めします。

## 橋梁爆破を試みられるヘクス



- II = 橋梁爆破を試みようとする橋梁ヘクスサイド
- A = 橋梁爆破を無条件で試みられるヘクス
- B = Aのヘクスに敵ユニットが全く存在しなければ、橋梁爆破を試みられるヘクス
- C = 橋梁爆破を試みられないヘクス