

# バスターニュ：デスパレート・ディフェンス ver.1.0

製作：コマンド・マガジン編集部

## 10.0 はじめに

『バスターニュ』は1944年12月中旬、アルデンヌ森林におけるドイツ軍の攻勢、特にベルギーの町バスターニュ周辺の戦いに焦点を当てたシミュレーションです。1ゲーム・ターンは1日、1ヘクスは約850メートルを表します。

## 10.1 第1プレイヤー

ドイツ軍プレイヤーが第1プレイヤーになります (3.0 参照)。

## 11.0 増援

増援ユニットは、自軍移動/機械化移動フェイズ開始時に、指定されたヘクスまたは範囲から登場します。登場したゲーム・ターンに移動することは可能ですが、他のユニットがいるヘクスに登場したり、そのようなヘクスで移動を終了したりすることはできません。

### 11.1 増援登場のスケジュール。

以下の指示に従い、増援ユニットが登場します。

ドイツ軍

第1ゲーム・ターン	
ユニット・タイプ：	登場ヘクス：
6-4-12	2913
6-4-12	2913
5-5-12	2913
5-5-12	2913
5-5-12	2913
5-5-12	2913
2-3-14	2913
第2ゲーム・ターン	
5-5-12	2908-2915
4-4-12	2908-2915
4-4-12	2908-2915
4-4-7	2908-2915
2-3-14	2908-2915
3-3-7	2908-2915
3-3-7	2908-2915
3-3-7	2908-2915
3-3-7	2908-2915
3-3-7	2908-2915
3-3-7	2908-2915
第4ゲーム・ターン	
5-5-12	2908-2921
5-5-12	2908-2921
1-3-12	2908-2921
3-3-7	2908-2921
3-3-7	2908-2921
3-3-7	2908-2921
第7ゲーム・ターン	
3-3-12	2918より南の任意のヘクス
3-3-12	2918より南の任意のヘクス
3-3-7	2918より南の任意のヘクス
3-3-7	2918より南の任意のヘクス
3-3-7	2918より南の任意のヘクス
3-3-7	2918より南の任意のヘクス

第10ゲーム・ターン	
3-2-12	任意のマップ東端ヘクス
第12ゲーム・ターン	
4-4-12	2918より北の任意のヘクス
4-4-12	2918より北の任意のヘクス
4-4-12	2918より北の任意のヘクス
第16ゲーム・ターン	
4-4-12	2915より北の任意のヘクス
4-4-12	2915より北の任意のヘクス
4-4-12	2915より北の任意のヘクス

米軍 (連合軍)

第2ゲーム・ターン	
ユニット・タイプ：	登場ヘクス：
2-4-7	任意のマップ西端ヘクス
2-4-7	任意のマップ西端ヘクス
2-4-7	任意のマップ西端ヘクス
2-4-7	任意のマップ西端ヘクス
2-4-7	任意のマップ西端ヘクス
2-4-7	任意のマップ西端ヘクス
2-4-7	任意のマップ西端ヘクス
2-4-7	任意のマップ西端ヘクス
2-4-7	任意のマップ西端ヘクス
2-4-7	任意のマップ西端ヘクス
2-4-7	任意のマップ西端ヘクス
2-4-7	任意のマップ西端ヘクス
2-4-7	任意のマップ西端ヘクス
第3ゲーム・ターン	
5-4-12	任意のマップ南端ヘクス
第9ゲーム・ターン	
5-5-12	任意のマップ南端ヘクス
5-5-12	任意のマップ南端ヘクス
5-5-12	任意のマップ南端ヘクス
5-4-12	任意のマップ南端ヘクス
5-3-12	任意のマップ南端ヘクス
4-3-12	任意のマップ南端ヘクス
4-3-12	任意のマップ南端ヘクス
1-3-12	任意のマップ南端ヘクス
第14ゲーム・ターン	
2-3-7	任意のマップ南端ヘクス
2-3-7	任意のマップ南端ヘクス
第16ゲーム・ターン	
1-3-12	任意のマップ南端ヘクス
第18ゲーム・ターン	
5-5-12	任意のマップ南端ヘクス
4-3-12	任意のマップ南端ヘクス
2-3-7	任意のマップ南端ヘクス
2-3-7	任意のマップ南端ヘクス
2-3-7	任意のマップ南端ヘクス
2-3-7	任意のマップ南端ヘクス
2-3-7	任意のマップ南端ヘクス
2-3-7	任意のマップ南端ヘクス
2-3-7	任意のマップ南端ヘクス
2-3-7	任意のマップ南端ヘクス
2-3-7	任意のマップ南端ヘクス
2-3-7	任意のマップ南端ヘクス

### 11.2 増援の登場時期

増援は自軍移動フェイズの開始時に登場します。登場ヘクスに進入するのに移動コストを消費し、そのまま残った移動力を使って移

動を継続できます。移動フェイズに登場しなかった機械化ユニットは、機械化移動フェイズ開始時に登場し、移動を行えます。

## 11.3 増援の登場場所

11.1 に指示されたヘクスに登場します。

## 11.4 増援と戦闘

増援ユニットは、登場したのと同じゲーム・ターンに戦闘を行います。登場ヘクスに敵軍ユニットがいる時、その敵軍ユニットがいなくなる限り、そのヘクスから増援を登場させることはできません。

## 11.5 装甲部隊の移動制限

アルデンス森林の「深さ」を表すため、移動フェイズ中、道路、小径沿い以外で森林ヘクスに進入、またはそこから離脱した全てのドイツ軍機械化ユニットは、移動力の半分を失います。さらに、道路沿いに森林ヘクスに進入するドイツ軍ユニットは、移動コストは0.5MPではなく、1MPになります。これらの制限は米軍機械化部隊には適用されません。

## 12.0 連絡線

バスターニュのいずれかのヘクスを（1317または1416）ドイツ軍ユニットが占領するごとに、次のゲーム・ターンから連合軍は支援射撃マーカー1個を失います。

## 13.0 EZOC

増援はEZOCに登場可能ですが、通常のZOCによる影響を受けます（6.0章参照）。

## 14.0 勝利条件

バスターニュの二つのヘクス（1317と1416）を占領して、12個以上の完全戦力の自軍機械化ユニットがマップ西端から突破すればドイツ軍の勝利です。「占領」の定義は、ドイツ軍ユニットがそのヘクスにいる、または最後に通過したのがドイツ軍ユニットである、ということです。EZOCが及んでいては、そのヘクスを占領していることにはなりません。

注意：戦闘結果による退却でマップ外へ突破することはできません。

ドイツ軍プレイヤーがいずれかの条件しか達成できなかった時は引き分けです。ゲームが終了するまで、ドイツ軍がどちらの条件も満たせなかった時は、米軍が勝利します。

### 14.1 マップ外への突破

マップ端ヘクスのドイツ軍ユニットは、移動コストを消費することでマップ外へ突破できます。その際、今いるヘクスの地形がマップ外に続いているものとして、移動コストを消費します。小道、道路沿いにマップ外へ突破する場合は、小道、道路の移動コストを消費します。

ドイツ軍ユニットは、自軍移動／機械化移動フェイズにのみ突破できます。戦闘フェイズには突破できません。

マップ外への突破時、マップ外ヘクスに対して米軍ユニットのZOCが及んでいれば、その影響を考慮しなければなりません。

一度マップ外へ突破したドイツ軍ユニットが、再びマップ内に

戻ってくることはできません。

## 15.0 シナリオ

『バスターニュ』のシナリオは歴史カルなものです。バスターニュ地区に対するドイツ軍の攻勢と、その交通の要衝を死守しようとする米軍の戦闘です。

以下の指示に従って初期配置を行います。

ドイツ軍：

初期配置されるドイツ軍ユニットはありません。

連合軍：

ユニット・タイプ：	配置ヘクス：
5-4-12	2800、2900列を除く任意のヘクス
4-4-12	2800、2900列を除く任意のヘクス
4-3-12	2800、2900列を除く任意のヘクス
4-4-12	バスターニュのいずれかのヘクスから2ヘクス以内
4-3-12	バスターニュのいずれかのヘクスから2ヘクス以内
1-3-12	バスターニュのいずれかのヘクスから2ヘクス以内

## 16.0 ゲーム・ノート

アルデンス攻勢におけるドイツ軍の究極の目的は、およそ実現不可能なものでした——連合軍の戦線を突破した後、補給港であるアントワープを占領、英米連合軍を分断、撃破するというものです。この作戦が成功する可能性を信じていたドイツ軍将校は、ヒトラーを含め、わずかばかりでした。

ドイツ軍が判断ミスをしなければ、史実より大きな成功を収めた可能性があります。その最たるものが、バスターニュの占領です。ドイツ軍は、交通の中継点としてのバスターニュの価値を低く見積もっただけではなく、その町を守る連合軍部隊（第9、第10機甲師団の一部と、増援で駆けつけた第101空挺師団）を過小評価しました。

十分な部隊を回しておけば、ドイツ軍はバスターニュを占領できたでしょうが、タイムテーブルに従って先導部隊（第5装甲軍）は先を急がなければならなかったため、バスターニュは包囲するにとどめ、後続部隊が攻撃することとなりました。この時点からゲームが始まります。ドイツ軍プレイヤーが勝利するためには、二つの条件を達成しなければなりません。バスターニュを占領しても十分な部隊が突破できなければ（12個以上の突破。14.0章参照）、アルデンス攻勢そのものが失敗することになります。かと言って、バスターニュを占領しないと勝利できないわけで、ドイツ軍プレイヤーは史実通りの葛藤に苦しむことになるでしょう。

ドイツ軍プレイヤーの任務は困難ですが、ゲームを通じて、特にゲーム前半は、より多くの戦闘力を持ちます。ドイツ軍ユニットの戦闘力（攻撃力+防御力）合計が330なのに対し、米軍はわずか260です（しかも1/4は第18ゲーム・ターンまで登場しません）。ドイツ軍プレイヤーは火力でも優越しますが、米軍プレイヤーも次第に、特に第9ゲーム・ターン以降は火力が増大します。米軍は地

形などを利用して、ドイツ軍に対抗しなければなりません。

ただし『バストーニュ』では、ドイツ軍はそんなに積極的に攻撃に出ることができません。突破の条件を満たせるのは、完全戦力の機械化ユニットだけなのです（減少戦力では不可）。「Ex」の出やすい戦闘結果表なので、装甲部隊の攻撃に歩兵支援は欠かせません。米軍の支援射撃力が増加してからはなおさらです。

『バストーニュ』における米軍の作戦目標はドイツ軍の裏返しです。即ち、バストーニュを保持し、ドイツ軍機械化ユニットの突破を阻止すること。これを達成するためには、米軍は地形効果を生かして守り、マップ西端に通じる道路、小径をブロックしなければなりません（ということは、交通の要衝たるバストーニュを保持することが重要です）。米軍は作戦的な必要に迫られた場合を除き、平地で防御をしてはなりません。

米軍プレイヤーは第18ゲーム・ターンにパットンの増援が登場するまで、防御に徹することになるでしょう。パットン第3軍の先導部隊（第4機甲師団）が登場すれば、状況を変える機会が訪れます（史実では同師団の目的は、未だバストーニュを守っている第101空挺師団を救出することでした）。『バストーニュ』で最も重要なのは、この時でしょう。ドイツ軍がバストーニュを占領していれば、部隊を再配置して、パットンの進撃に対して防衛線を引くことができます。しかしパットンの救援部隊が登場した時点でバストーニュがまだ包囲下であれば、ドイツ軍は困難状況に置かれることとなります。どの部隊で突破し、どの部隊でパットンの反撃に対抗するのか。既に何個のユニットを突破させているかによって、その決断は変わってくるでしょう。

バストーニュは「バルジの戦い」において、奇襲され、数で圧倒され、孤立させられ、強力なドイツ軍部隊（第2装甲、教導装甲師団など）の攻撃を受けた米兵の象徴のような戦いでした。ドイツ軍は悪天候によって連合軍が空軍力を使用できないため、23日までに装甲師団がミューズ川を渡河できると考えていました。もちろんこれは、ドイツ軍部隊が、空軍がないという前提条件で、あらゆる敵軍部隊を粉砕できるという過程のもとで考えられていました——それは全くの間違いではなかったにしても、相手を見くびり過ぎていたのです。

しかし、バストーニュを占領してミューズ川に到達、または渡河しても、アルデンヌ攻勢が大成功を収めたとは考えられません——二人のドイツ軍上級司令官、レントシュテット、モーデルとも、作戦が成功するとは考えていませんでした。逆に、ドイツ軍が1944年末にこれほどの規模の攻勢を行う能力を持っているとは、連合軍の司令官たちは予想だにしていなかった。戦争ではよく起こることですが、双方がお互いに対する判断を誤っていたのです。

——エリック・ハーヴェイ