

## サイパン: マリアナ諸島の占領

製作: コマンド・マガジン編集部

## 10.0 はじめに

『サイパン』は1944年6月、マリアナ諸島における同島に対する米軍の侵攻をテーマにしたシミュレーションです。サイパン及びその近隣の島々は、米軍の爆撃機にとって重要でした——ここを占領すれば、日本本土をはじめ航続距離に収めることができるのです。そのため、日本軍は何としてもこの島を守らなければなりません。あるいは島を失ったとしても、これ以上、日本に近い島に侵攻する気にならないほど、米軍に大損害を与えるか……。

## 10.1 第1プレイヤー

ゲームを通じて米軍プレイヤーが第1プレイヤーです。

## 11.0 増援

日本軍には増援がありませんが、毎ゲーム・ターンの日本軍移動フェイズ終了時に、減少戦力のユニット2個を完全戦力に戻せます(そのユニットはマップ上のどこにいても構いません)。米軍プレイヤーは各ゲーム・ターンの自軍移動フェイズ終了時に増援を受け取ることがあります。米軍プレイヤーは任意の自軍ユニットを増援として登場させることができますが、マップ上の米軍橋頭堡マーカー1個につき最大でユニット1個を登場させられます(11.5参照)。

## 11.1 増援の数

米軍プレイヤーはマップ上の橋頭堡マーカー1個につき増援ユニット1個を得ます。日本軍が占領することによって米軍が橋頭堡マーカーを失うと、以後そのヘクスから増援は登場しないことになります。全ての米軍ユニットがマップ上に登場すると、米軍プレイヤーはそれ以上の増援を受け取ることができなくなります。

除去されたユニットを増援として登場させることはできません。

## 11.2 増援登場の時期

移動フェイズ終了時に登場します(よって登場したばかりの増援ユニットは、その移動フェイズ中に移動できません)。日本軍ユニットの補充も日本軍移動フェイズ終了時に行われます。移動フェイズ終了時に増援として登場した機動(機械化)ユニットは、機動移動フェイズに移動できません。

## 11.3 増援の登場場所

米軍の増援は日本軍ユニットがない(また以前に一度でも占領されていない)橋頭堡ヘクスにのみ登場します。日本軍プレイヤーは、マップ上どこにいる日本軍ユニットでも補充できます。

## 11.4 増援と戦闘

登場した増援ユニットは、敵軍ユニットに隣接していれば、登場したのと同じゲーム・ターンの戦闘フェイズに戦闘することが可能です。

## 11.5 橋頭堡の選択

第1ゲーム・ターンの米軍移動フェイズ開始時に、米軍プレイヤーは六つの異なる海岸ヘクスを選び、1個ずつ橋頭堡マーカーを置き

ます。

配置できるのは矢印が印刷された海岸ヘクスです。その制限内であれば、自分の戦略に則って、隣接する海岸ヘクスを選んでも、離れた海岸ヘクスを選んでも構いません。配置した海岸マーカーを動かすことはできません。

**注意:** ゲーム開始時にマップ上に配置されている米軍ユニットは、第4海兵師団の第一波上陸を表しており、それらのヘクスに橋頭堡マーカーを置くことはできません。よってそれらのヘクスから増援が登場することはありません。

日本軍ユニットが同じヘクスに進入すると、橋頭堡マーカーは直ちに、そして完全にゲームから除外されます。上陸使用可能な橋頭堡マーカーがない時、米軍は増援を登場させることができません。

## 12.0 強襲上陸

米軍プレイヤーが橋頭堡マーカーを置こうとしているヘクスに日本軍ユニットがいたら、橋頭堡ヘクスに隣接する海ヘクスに増援ユニットを置きます。直後の戦闘フェイズに、その増援ユニットは日本軍ユニットを攻撃しなければなりません。これを「強襲上陸」と呼びます。強襲上陸も通常の戦闘は違いはありませんが、戦闘の結果、橋頭堡ヘクスに米軍ユニットが前進できなければ(戦闘解決後、日本軍ユニットがそのヘクスに留まっていれば)、強襲上陸を行った米軍ユニットは橋頭堡ヘクスが空になるまで移動できません(海兵隊は水際で釘付けになっているわけです)。ただし、今いる海ヘクスから攻撃を続行することは可能です。このルールは初期配置される米軍ユニット(第4海兵師団)にも適用されます。

## 13.0 敵軍の支配地域

増援は敵軍の支配地域に登場することが可能ですが、支配地域に関するルールの影響を受けます(6.0参照)。

## 13.1 日本軍ユニットとZOC

日本軍は太平洋の島々で洞窟や連絡壕を使った移動を行いました。このことを再現して、日本軍の徒歩部隊のみは、印刷された移動力の半分を消費すれば、移動中であっても敵軍ユニットのZOCから離脱できます。敵軍ユニットのZOCに進入した時点で既に移動力の半分を消費していた時は、そのヘクスで移動を終えなければなりません。まだ移動力が残っているようであれば、さらに移動を継続することが可能です。

他の徒歩部隊と異なり、移動開始時に敵軍ユニットのZOCにいる日本軍徒歩部隊は、印刷された移動力の半分(端数切り上げ)を消費することで、そこから離脱することができます。この移動により直接、隣接する敵軍ユニットのZOCに進入することもできますが、全ての移動力を消費します(ZOC to ZOCの移動は可能ですが、1ヘクスだけです)。また、敵軍ユニットのZOCから離脱して移動を行った日本軍ユニットは、移動中に敵軍ユニットのZOCに進入すると、そこで停止しなければなりません。

## 14.0 日本軍の洞窟陣地

工兵自身を含めて、日本軍工兵ユニットから、その工兵ユニットの移動力と同じヘクス数の範囲内（MPでなくヘクス数で数えることに注意）にいる全ての日本軍ユニットは、ルール7.5の陣地にいるものとします。

## 15.0 日本軍の万歳攻撃

本ルールは日本軍による万歳攻撃を表すものです。しかし使用するかどうかは日本軍プレイヤーの決断にかかっています。

日本軍プレイヤーは戦闘解決のダイスを振る前に、万歳攻撃を行うかどうかを宣言しなければなりません。万歳攻撃を行うと、戦闘結果「D2」「D3」が「Ex」になります。さらに万歳攻撃に参加した全ての日本軍ユニットが「Ex」の結果を受けます。もともとの戦闘結果が「Ex」の時も同様です。これは自殺的攻撃の影響を表しています。

**注意：** 徒歩部隊だけが万歳攻撃を実行できます。

戦闘結果が「De」の時はそのまま「De」が適用され（「Ex」にはならず）、防御側ユニットだけが壊滅します。

戦闘結果「Ae」「(A)」「A3」「A2」「●」の時は、そのまま結果を適用します。

### 15.1 支援射撃

万歳攻撃が奇襲的な性格であることを反映して、攻撃側、防御側とも、万歳攻撃が宣言された戦闘では支援射撃を行えません。

## 16.0 勝利条件

ゲームが終了するまでに、日本軍ユニットを全て除去して、かつマップ上に存在する二つの飛行場の全てのヘクスを支配（最後にそのヘクスに進入したのが自軍ユニット、という状態）すれば、米軍プレイヤーは勝利します。たとえゲームが終了するまでに日本軍ユニットを全て除去したとしても、二つの飛行場の全てのヘクスを支配できなければ引き分けになります。

**米軍勝利：** 日本軍ユニットを全て除去し、かつ飛行場の全てのヘクスを支配すること。

**引き分け：** 日本軍ユニットを全て除去すること。

**日本軍勝利：** 日本軍ユニットが1個でも残ること。

## 17.0 シナリオ

『サイパン』には歴史カル・シナリオと自由配置シナリオの二つがあります（下記参照）。

### 17.1 ヒストリカル・シナリオ

以下のリストに従ってユニットを初期配置します。

米軍 ユニット・タイプ:	配置ヘクス:
3-3-10	1203
3-3-10	1102
3-3-10	1002
3-3-10	0902
3-3-10	0801
3-3-10	0702

### 日本軍

ユニット・タイプ:	配置ヘクス:
1-2-8	0409
4-4-8	0505
2-3-8 (工兵)	0504
1-2-8 (工兵)	0802
4-5-8	1103
1-1-8	1411
3-4-8	1505
2-3-8	1513
2-3-8	1515
2-3-8	1614
2-3-8	1717
2-3-8	1805
2-2-10	1816
2-3-8 (工兵)	1817
3-4-8	2307
7-6-8	2406
6-6-8	3114

### 17.2 自由配置シナリオ

このシナリオでは、両軍プレイヤーは初期配置ユニットの初期配置ヘクスを紙片などに秘密裏に記録します。

日本軍プレイヤーはマップ上のどのヘクスに自軍ユニットを初期配置しても構いません。ただしスタック制限、地形の制約は守らなければなりません（例えば完全海ヘクスには配置できません）。

米軍プレイヤーは3-3-10ユニット6個を、矢印が印刷されている任意の海岸ヘクスに接する海ヘクスに配置します。第1ゲーム・ターンの米軍移動フェイズ終了時、ルール11.5に従い橋頭堡マーカーと増援ユニットを配置します。以上の情報を記録します。

両軍が記録を終えたら、記録した紙片を見せ合い、その内容に従って初期配置を行います。

## 18.0 ゲーム・ノート

『サイパン』について語っておきたいのは、迫撃砲からF4U戦闘爆撃機が搭載する爆弾までを一元的に扱った、アブストラクトな砲兵ルールです。実際、サイパン戦は敵軍にありとあらゆる火力を投じた地上戦でした。第二次世界大戦中、最も多くの死傷者を与えたのは砲兵です。本作で言えば、その砲兵には艦船による艦砲射撃が含まれます。多くのウォーゲームでは砲兵の役割が過小に扱われていますが、『サイパン』は違います。米軍プレイヤーは支援射撃なしでは、前進は非常に困難が伴うことでしょう。

米軍プレイヤーが日本軍に比べて圧倒的な支援火力を有しているのは、歴史通りです。日本軍プレイヤーが使える支援射撃マーカーは限定的ですが、正しく使えば、米軍に大きな損害を与えることができるでしょう。日本軍プレイヤーは防御上、戦闘結果表によって強調されたアドバンテージを持ちます。それ故、米軍プレイヤーは日本軍プレイヤーに、誰が「支援射撃の王」であるのか、思い知らさなければなりません。第1ゲーム・ターン、米軍は全ての支援射撃マーカーを受け取りますが（砲兵射撃、艦砲射撃、航空攻撃を表しています）、第2ゲーム・ターンから減少していきます。これは史実通り、戦艦群が引き揚げたり、弾薬が不足していくことを表しています。ゲームの進行に伴い、再び支援射撃マーカーが増えますが、これは（ユニットにはなっていない）砲兵の増援が上陸したことを表しています。

そうすると、日本軍プレイヤーは序盤の数ゲーム・ターン、支援射撃マーカーの数に差がないため、支援射撃を軽視するかもしれませんが、それは幻想です。米軍の支援射撃力はすぐに増大し、日

本軍の損害もかさんでいくのですから。日本軍プレイヤーは、できるだけ長く抵抗するためには、米軍プレイヤーの支援射撃力の増加を見越して、できるだけ多くのユニットを適宜後退させる必要があります。とは言え、最初の数ゲーム・ターンは米軍に深刻な損害を与えるチャンスでもあります。「Ex」の結果は、日本軍よりも米軍に響きます。古い歌にあるように「know when to walk away and know when to run」、潮時を知っておくべきです。

支援射撃マーカーは、砲のサイズによって戦闘修正が異なります。例えば「+2」マーカーは、連隊付の迫撃砲中隊など小口径砲を表しています。「+10」マーカーは、戦艦の主砲などです。戦闘爆撃機の例としては、コルセアが投下する500ポンド爆弾は「+8」、機銃掃射なら「+2」です。日本軍の支援射撃マーカーは各種砲の射撃を表しています。

日本軍プレイヤーにとって最良の方法は、荒地など地形効果を生かして支援射撃の効果を軽減することです。史実でも日本軍は山岳地帯に立てこもり、米軍は手を焼きました。日本軍プレイヤーにとって、『サイパン』で勝利する可能性が高いのは、ユニット1個でも生き延びさせるといことですが、米軍プレイヤーの飛行場占領を阻止するという戦略が採れないこともありません。

米軍の支援射撃の効果を緩和するため、日本軍プレイヤーは工兵に頼らなければなりません。専用ルールにある通り、工兵から8ヘクス以内にいる全ての日本軍ユニットは陣地にいるものとします(主に洞窟にいるものと考えます)。抽象的なルールではありますが、「洞窟」「陣地」マーカーでマップを埋め尽くすことはなく、日本軍の洞窟陣地をマップに描く必要もありません。日本軍プレイヤーは工兵の運用に注意を払い、最前線から離しておくべきでしょう。発見次第、米軍の標的にされるでしょうが、適切に動かせば簡単に除去されることはないはずで。

米軍プレイヤーは全く別の状況にいます。日本軍プレイヤーがどこで攻撃を仕掛けてくるか、いちいち気にする必要はありません(ただし、日本軍がどこで反撃に出るかはわからないので、支援射撃マーカーを使い切ってしまうように注意しなければなりません)。米軍プレイヤーはユニット数、火力、支援射撃力の優位を生かせば、戦闘結果「Ex」(戦闘結果「(A)」を含む)も許容できる筈です。そう、米軍は文字通り「圧倒的な部隊」なのです。

ところで、オリジナル(SPI版)における日本軍の勝利条件は、米軍ユニットを全滅させるということでしたが、そんなことは不可能です。そこで日本軍プレイヤーにも勝利の可能性を持たせました。米軍プレイヤーにとって、日本軍が勝利することは、司令官を解任されることを意味します(史実で第27師団のラルフ・スミス将軍がそうであったように)。

米軍プレイヤーは万歳攻撃に遭うかもしれません。万歳攻撃は賢明な戦術とは言えません。ごく稀に、作戦レベルで意味を持ちますが、戦術レベルでは無意味であり、日本軍がより多くの損害を出すことになります。それでも「万歳」の雄叫びは、連合軍兵士に心理的な影響を与えました。万歳攻撃が日本軍に有利に働く可能性があるのは、その事実を反映しています。結局、万歳攻撃は米軍にとってありがたいものです。両軍ともに損害を受けやすくなるはりますが、その損害は米軍より日本軍のほうに重くのしかかるのですから。

戦闘結果表は、ダイスの目修正がない状態を基準にデザインされています。そのため、支援射撃と地形により、戦闘結果が大きく変わってきます。「Ex」が出やすいため、消耗戦になりがちでしょう。日本軍にとって厳しいものですが、米軍も、損害が一定量を超えてからは厳しくなります。「Ex」の結果が多いのは、サイパン戦のように、「ノー・サレンダー(降伏せず)」な太平洋の島嶼戦を表していることです。日本軍は最後の兵まで戦ったため、損害も大きなも

のになります(サイパンには日本兵3万名以上がいましたが、降伏したのは900名だけです)。上陸した7万名の米兵のうち(しかもその全てが前線の兵士だけではないのですが)、1万3000名以上の死傷者が出ました(戦死3000名、負傷1万名)。

日本軍プレイヤーがゲームに勝利するのは難しいですが、史実的にも、日本軍は絶望的な状況にありました。米軍の実質的な勝利は揺るぎないものとしても、ゲーム終了時に、数個だけでも日本軍ユニットが生き残れば、それは評価されると考えます。自由配置シナリオは、両軍の初期配置次第で展開ががらりと変わるので、よりダイナミックに楽しんでもらえるでしょう。最速の米軍ユニットでも、島の南端から北端まで移動するのに5ゲーム・ターンかかります(西部の小道を使った場合。もちろん、敵軍ユニットに遭遇しなければ)。米軍に時間的余裕はありません。のんびり前進していると、たちまち時間切れになるでしょう。

——エリック・ハーヴェイ