

Simulation Game & Column

# Si-phon Game Club

別冊



## 源平争乱

～ 将軍への道～

発売記念号



# 「騎虎の勢」木曾義仲でプレイ

北陸道を舞台に目の覚めるような勝利を重ねて平氏を追いつけたかと思うと、後白河と頼朝の策謀で進退窮まり、粟津の露と消え果てる……。木曾義仲の流れ星のような生涯は、平氏以上に盛者必衰の理を体現しており、涙を誘う。そんな義仲を、せめてゲームの中だけでも縦横無尽に活躍させたいと思うのは私だけではない。

というわけで、『源平争乱』を木曾義仲でプレイしてみる。信濃南に兵を挙げた義仲は、史実通りに信濃北を制圧し、父・義賢の故地である上野へ。新田義重とは、これまた父の

代からの対立関係なのだが、都合のよいことに義重は上野国内の制圧に失敗。



新田義重が制圧に失敗したタイミングで上野国へ

隙を突いて上野に入った義仲勢は難



上野国を制圧した義仲に対し、頼朝は下野国に軍勢を集結させる

に後醍醐天皇が慌てるかもしれないが、私が気にすることもあるまい。

## 頼朝に対しては一步も退かず

『平家物語』によれば、いったん上野に入った義仲が信濃に戻ったのは、頼朝との衝突を回避するためである。上野に入った義仲勢に対してゲーム内の頼朝も強気で、上野を攻めるための軍勢を平然と下野に集結させてきた。史実の義仲はここで兵を引き、嫡男の義高を人質に出して和議を結んだのだが、そうした大人の対応は結果として三年ほどで無駄になった。頼朝相手の暫定和平には気が乗らない。

ならば最初が肝心である。いま頼朝が河内源氏の本流に収まっている

のは、義仲の父・義賢を殺して惣領の座を手に入れた義朝の子であるからだ。本来ならば義賢の子たる義仲が上席のはず。源氏同士の戦に訴えてまで白黒着けたいというなら、受けて立つ。



数に優る頼朝勢を迎え撃つ。ここで引き下がったら、どのみち義仲に未来はない



動員した武士達を休ませる間に、上洛への布石として多田行綱を味方につける

なく上野の武士団を傘下に収め、義重一党は歴史の表舞台から姿を消した。



数的に劣勢かつ格下の相手に敗れた頼朝陣営の権威はみるみる失墜し、関東では義仲に降る者、平氏に寝返る者が続出した。いまや頼朝が押さえているのは下野周辺のみ。とはいえまだまだ頼朝は、多くの武士達が担いだがる豪華な神輿である（＝基本の威信値が高い）。ここで手を緩めて再起を許しては、石橋山の二の舞だ。激戦を戦い抜いた軍勢をそのまま下野まで進め、速やかに頼朝の軍事基盤を解体する。これで後世の史家は「源義仲が伊豆兵衛佐頼朝を破った戦い」と記述することになるだろう。合掌。

### 母方の親族・秩父党を従える

さて、頼朝と合流できなかった甲

葛西清重といった秩父平氏の間々は頼朝の配下として広く知られているが、そもそも義仲の父・義賢は、彼らの祖父ないし大叔父である秩父重隆の嫡だ。つまり義仲にとって彼らは母方の親戚筋である。また、あまり話題にならないことだが、義仲自身武蔵国の生まれだ。秩父党の面々は、頼朝の傘下に入りかけていたことなどさっさと忘れて、義仲を援けるのが筋であろう。

彼らを動員して駿河・相模で平氏と一戦交え、そのまま当時東国・西国の境界と意識されていた尾張まで進撃する。京に大軍を集結させている平氏とは、宇治・瀬田のあたりで激戦になると予想されるが、いまや東海・東山・北陸道の兵どもを糾合

斐源氏・武田信義の勢力は平氏に敗れて雲散霧消し、同じく近江源氏・山本義経も駆逐された。平氏は山陰と九州で攻勢に出るほか、近江・美濃方面から東国の奪回を目指して動き始めた。



平氏を支持する武士団の多い東海道に沿って京を目指すべく、軍勢催促

北陸でなく関東を固めつつある義

した義仲にとって、さほど無理な戦でもあるまい。



駿河・相模近辺で遅滞戦術を採る平氏の軍勢を、蹴散らしつつ前進

むしろ都に入っのち、故・藤原信西入道に稀代の暗君呼ばわりされた後白河法皇のエキセントリックさと、どう渡り合うかが義仲の地位と名声を決めるだろう。「猛き者もつひ

仲は、平氏の攻勢軸を微妙にずらす形で東海道から攻め上ることにした。東海道の平氏支持勢力を切り崩して味方を増やすという大目標のほかに、武蔵国の秩父党をしっかりと掌握したいという意図があつてのことだ。



母方の親戚筋に当たる秩父党の棟梁、河越重頼を動員する。別に義仲勢力に好意を持っているわけではないのは残念だが

畠山重忠や河越重頼、江戸重長

には滅び」るかどうか、我が身の徳と天運のほどを、見究めようではないか。



俱利伽羅峠の敗戦を経ない平氏は、大軍を動員して京の守りを固めている



# 争乱の起点となった「以仁王の叛乱」とは？

治承・寿永の内乱の発火点といえ、ご存じ「以仁王の叛乱」だが、瞬く間に鎮圧されてしまったこともあって、そこに含まれる興味深い論点があり話題に上らない。そこで、この叛乱が持つ意味について、簡単に整理しておこう。

平氏はいわゆる治承三年（一一七九年）のクーデターで後白河法皇を幽閉し、平氏一門の知行国を十七か国から三十二か国へと増やす。叛乱の目標はまずもって、こうした中央政治における異常事態を解消することだった。

以仁は摂津源氏・源頼政と密かに

事を図ったうえで治承四年（一一八〇

年）五月十五日に挙兵したが、この叛乱は平氏にとってかなり予想外の事件だったらしい。鎮圧の初動段階で以仁の三条高倉邸に向かった検非違使・源兼綱は頼政の子であるし、追討使の候補には源頼政その人が挙がっていたくらいだ。とはいえ叛乱側も準備不足であり、頼りにしていた延暦寺・園城寺の協力も十分に取れ付けれないまま、大和の興福寺に向けて離脱する途上で、二人とも討たれてしまった。

この叛乱には木曾義仲の異母兄である源仲家も参加し、命を落として

重要なのは、以仁が自らの即位を言っていた点だ。令旨を奉じて信濃で兵を挙げた木曾義仲は、以仁の遺

児である北陸宮を庇護しており、義仲上洛の大義名分の一つは、この北陸宮の擁立だった。

平氏の傀儡であった高倉天皇の皇統（ちなみに安徳天皇は高倉天皇の子である）を否定し、高倉の兄弟である以仁の、忘れ形見を擁立する……。それは確かに分かりやすい政治スローガンであったはずだが、治天の君・後白河の意思として、尊重すべき皇統はあくまで高倉のものだった。安徳を廃して立てられた後鳥羽天皇は、高倉の第四皇子である。

以仁王という通称からも分かるのとおり、以仁は親王宣

いる。父親の帯刀先生義賢が殺害されたとき、義仲は信濃の中原兼遠に匿われたのだが、同様に兄の仲家は源頼政に保護された。別々に育った仲家と義仲が親しく連絡を取り合っていたわけではないだろうが、義仲挙兵にいたるバックボーンの一つとして憶えておきたい。

## 幻に終わった以仁即位

以仁はあつけなく討たれたものの、彼が諸国の源氏に決起を呼びかけた令旨は、新宮十郎行家の手で頼朝や義仲の手にもたらされ、各地に叛乱の火の手を広げていく。この令旨で

下すら受けられなかった不遇の皇子であり、以仁にとって反平氏叛乱は、功績を稼いで不本意な地位から脱するための挑戦であった。そしてその挑戦は、以仁自身が叛乱を成功裡に戦い抜いてこそ意味を持つのであって、あえなく散った以仁は、木曾義仲や北陸宮が継承するに値する地位を、そもそも手にしていない。

上洛する義仲を尻目に後白河との連携に成功した頼朝は皇位継承に容喙することなく、居ながらにして平氏追討に関する勲功第一の地位を手に入れ、東海道・東山道の実効支配を公認された。時に寿永二年十月。義仲が後白河を敵とする法住寺合戦の、一か月ほど前のことだった。



皇族が武士達と手を結んで、あまつさえ戦死までする時代に突入した



## 源平武士の日和見と寝返り

織豊政権以降の鉢植え武士をサラリーマンにたとえるなら、源平の武士は自営業である。自分が開発領主の一族であるにせよ、ないにせよ、領家（荘園の上位所有権者）に対してどれだけ真面目に年貢を納めるか、私腹を肥やすために何かと面倒なことを言い出す国司目代に、どこまで付き合うかなど、領地経営にまつわる実務と判断に関しては、自分で全責任を負う。

## 任意参加の戦争

源平の頃の武士達は、軍事行動への参加についても、その都度自分

の責任と判断で参加・不参加を決めていた。軍勢催促を行うための廻文（めぐらしぶみ）では、不参加の場合の処罰が一種の決まり文句として予告されているものの、実際に処罰できるケースなど、ほとんどなかったと思われる。もちろん、初めから敵方への加担を疑われている場合や、催促する側が奥州合戦時の頼朝のように、押しも押されぬ強大な権力者の場合は、話が別だが。

平氏が甲斐源氏および頼朝を討つべく東海道方面に追討軍を派遣した富士川の戦いで、京を出発した平維盛軍はわずか四千人だった。出発時

の兵力が少ないことは別におかしくない。当時の慣習として、朝敵の追討使は通過する国々で「宣旨を読み掛け」て武士達の参陣を募り、追討軍に合流させることで大軍を組織したからだ。

富士川の戦いで平氏方はまさにこのやり方を取ったのだが、東海道諸国の武士達が源氏方の勢威を恐れて追討軍に参加せず、結果として満足に戦える人数にならなかったのだ。個々の武士達は勝敗の行方がある程度見越して、あるいは覚悟を固め、あるいは計算的に、参加・不参加を決めたのである。

## 実力者こそ主君

当時の武士の社会的スタンスを考えるうえで示唆的な逸話を『平家物語』最古の写本「延慶本」からもう一つ拾ってみよう。平氏の拠点である屋島を襲撃すべく、嵐について阿波に押し渡った義経勢に、現地の在庁官人・近藤親家の手勢が近づいてくる。源平どちらの味方が問う義経に、親家は「源氏にても渡らせ給え、平氏にても渡らせ給え、世を討取せ給て、我國の主とならせ給む人を、主と憑進せ候べし」と、非常にあけすけな返答をする。

阿波の近藤氏はもともと、平氏の有力な家人である阿波民部重能ら田口氏と、対立関係にあるはず…とい

うポピュラーな推測を別にしても、源氏の味方をすべく合流するならば、もったいつけて殊勝なことを言ったほうが、指揮官の印象に残り、恩賞にもあずかりやすいはずだ。また物語の作者の視点で見ても、ここは何かしらドラマチックなセリフを吐かせたい場面ではあるまいか？

にもかかわらず、延慶本『平家物語』はわざわざ親家に身もフタもないセリフを吐かせている。だとすればこれこそが、鎌倉時代中期（延慶本成立時期）の時点から振り返った、源平の戦いの雰囲気、納得できるイメージなのではないだろうか？



那須与一の華やかな逸話で名高い屋島の合戦の舞台裏には武士達の打算的な判断も繰り広げられていた

あまり類例を見ない日和見・寝返り武士団描写の背景には、こういった考察が控えていたりするのである。



# 「風向き待ち」多田行綱でプレイ

木曾義仲での正統派プレイと反対に、微妙な勢力での奮闘をお届けしよう。挑戦するのは多田行綱（たぢきつな）。清和源氏頼光流の名門で、氏素性は頼朝よりも由緒正しいくらいなのだが、『平家物語』の中で「鹿ヶ谷の陰謀」の密告者とされたこともあり（真偽不明）、あまり源氏っぽく見られていない人物だ。実際のところ、行綱は院および朝廷の意を体すること権威を保つ「京武者」の代表人物であり、平氏・義仲・義経と、京都で権力を握った勢力とはその都度提携するが、彼らが後白河法皇と仲違いするや敵に回って都から

追い落とすという動き方を繰り返した。自分以外に独自の権威を持った武家を認めない頼朝が最終的な勝利者となったとき、本拠地の多田院を逐われたのは、ある意味必然だったとも言える。そんな多田行綱が多田行綱のままに武門の頂点を目指したらどうなるのか、試してみよう。

さて行綱は平氏と同盟している。平氏打倒が目標なのは事実だが、序盤に同盟を破棄しようものなら、その時点で敗北であろう。当面は平氏の手先として、河内源氏の謀叛人討伐に協力するほかない。

手近な相手といえば、頼朝・義仲の叔父に当たる、新宮十郎こと源行家である。さっそく河内制圧のための軍勢を調える。正直に河内を目標地



直近の謀叛人、新宮十郎行家を討って名を挙げるべく、河内侵攻を目論む

点に指定したせいか、新宮行家は逆に行綱を討つべく進撃してくるが、手勢はわずか二百九十人。鎧袖一触蹴散らした。



こちらの動きを見て先制攻撃に出た新宮行家勢を返り討ちにする

の、新宮行家一党は本国を平氏の大軍に蹂躪されて、瞬く間に消え去った。行綱の活躍機会はない。まあ、先ほどの戦勝で和泉と播磨に味方が出来ただけでも、よかったと思わなければ。



続いて近江の山本冠者義経の討伐を企てるが、これは平氏に先を越される

**謀叛人討伐で名を挙げたい！**  
緒戦を勝利で飾ったのはよいもの



和泉と播磨で味方につく武士団が出る。わずかな前進だが重要だ

ほかに手が届く謀叛人といえば、

義経といっても頼朝の弟ではなく、武田や佐竹と同じく新羅三郎義光の子孫である。平氏に粘り強く抵抗していた山本義経の討伐を手伝うことで、少しでも名声を轟かせたいと思うのだが、我が軍勢が近江北に着く



直前に、平氏は独力で義経の討伐を完了させる。またもや出番をもらえない行綱であった。

困った……。討伐できる謀叛人がいなくては、世に出る機会もない。考えあぐねた行綱はここで賭けに出る。後白河の意を受けて九州・四国で強大化しつつある反平氏勢力、緒方惟栄にケンカを売ったのである。

摂津に迫りつつある緒方勢と正面からぶつかれば、我が軍勢などひとたまりもない。多田勢は緒方を迎え撃つふりをしつつ、丹波に転進する。行綱を追う緒方勢の進路が京を指すや、平氏はこれを迎え撃つべく大軍勢を発向させた！ 目論見どおりである。他人のふんどしで相撲を取って



美濃で起こった反平氏叛乱を首尾よく鎮めると、畿内の武士団が続々と行綱への支持を表明した

後白河法皇の敵たる平氏を討てる日も、これでぐっと近づいた気がするものの、まずは西で平氏と激闘を

こそ、多田行綱眞利に尽きるというものだ。

## 平氏への不満を 誰が収束するか？

平氏勢と緒方勢が備前あたりで一進一退を繰り返す、平氏が畿内近国で動員を繰り返すなか、美濃・尾張付近で反平氏叛乱が起きた。平氏に助太刀すべく近江源氏の残党に呼びかけては無視されていた多田行綱は、直ちに馬首を廻らせて美濃へ向かい、土岐氏の祖である源光長らを帰伏させる。行綱というキャラだけに、きつと平清盛には「謀叛人どもを降してご覧に入れましょう」と大見得を切る一方で、美濃源氏には「平禅相国への憤懣は吾主と同じよ」とかなんとか言って、懐柔したに違



時機を見計らって平氏を討ち果たしたあとは、後白河法皇を存分に利用して政敵を追い込んでいくことも可能

平氏の味方？ 源氏の敵？ いやいや、そんなことは初めから多田行綱に関係ない。後白河法皇の望みを達することで発言力を増していくのが、

いない。



緒方惟栄の軍勢を挑発して畿内におびき寄せ、平氏との衝突を策する

そしてここで、驚くべきことが起きる。行綱が源光長を降した（手を結んだ？）という報せを聞いて、畿内の平氏方武士達が続々と多田行綱に鞍替えしたのだ。元来の味方や美濃源氏と合わせて、多田行綱を支持す

京武者たる多田行綱の生きる道だ。平氏のように公卿殿上人になれるかどうかはともかく、武門の元締めが畿内においても別に問題はあまい。多田行綱はいま確かに、武家の頂点を目指すための基盤を手に入れたのである。



頼朝を伊豆に追い詰めて臣従させてみた。このゲーム世界で清和源氏の総帥は、頼光流の多田行綱である



# 源平合戦

## —寿永の乱—

『源平争乱』と同時期に発売の『ウォーゲーム日本史第 10 号』では平家の都落ち後を取り扱っている。義仲勢力の登場も興味深い。それではご紹介を続けよう。



シーソーゲームを展開する。近江から攻め入る源氏（頼朝軍）と、水島で踏み張りつつ、西国九州より再起をはかる平家という構図だ。

まずは、平家方がコントロールする義仲軍と、頼朝軍とが衝突するだろう。そう、主・義仲を庇いつつ、獅子奮迅の働きを見せる今井兼平が、瀬田の橋板を外し取り、義経らと戦うあの有名な場面が緒戦を飾る。平家物語を彷彿させる、胸が熱くなるシーンからのスタートが、何とも心憎い設定なのだ。



### 源氏と平家の構図

いくら演出を高めた所で、ゲーム

として成立しないと面白くない。常に源氏が勝つだけのゲームでは、平家を担当してくれるプレイヤーはいないだろう。

また平家物語では弱い平家を演出しているが、実際どうだったのだろうか。上洛後の義仲との戦いなどでも意外と善戦しており、思われているほど弱くはない。負けた原因は別にあると考えられるが、ここでその話しは省略する。

スタート時点での義経と景時ユニットから、レートが高いと感じる源氏方であるが、全ユニットの戦力を見ると、実は両軍のバランスは拮抗している。そして平家は初期配



置でこそ優勢に見えるが、次第に源氏のユニットが増えてくる為、持久戦は苦しくなるだろう。

ともあれ義経と景時のスタック戦力は強力であり、かなりの確率で平家方のユニットを除去できる。平家方は皆を活用したり、できれば海戦へ持ち込みたい。源氏方は海戦時に、戦闘力ゼロの水軍ユニットを必要とする為、一ユニット減少する事で戦力が落ちるのだ。（五ユニットがスタック制限）

陸戦で蹂躪したい源氏方と、陸では皆で凌ぎつつ、海戦へ引きずりだしたい平家方の構図は、こうして再現されている。

### 演出を高めるルール

ユニットの中に後白河法皇が存在す

る。勝利条件に影響するので、法皇様の奪取や囚としての使い方も、ゲームの流れに影響を与えるであろう。また特別ルールとして「三種の神器」がある。これも同様に、平家方が海戦へ誘導する為のアイテムとなり得る。このルールを用いた場合「内裏」や「安德天皇」ルールも追加できる。ゲームに慣れたなら、是非とも追加ルールを用い、異なるプレイスタイルも楽しんでもらいたい。

### 爽快感あるシーソーゲーム

戦国と源平の違いとは何だろう。戦国時代は、割拠した群雄達がコツコツ成長する時代である。その結果が統一であり、ソロプレイ中心の戦略級デジタルゲームとの相性が良かった。対

して源平はというと、ダイナミックなシーソーゲームが時代を彩る。という事は、対戦アナログゲームとの相性は良く、当然このゲームもその相性の良さが目立つ。チマチマと戦線を構築し、部隊の投入に頭を悩ますゲームも楽しいのではあるが、こうした極めて流動性の高い、爽快感なゲームも楽しんでみてはどうだろうか。



価格 2,940 円

お求めはこちらから  
アナログゲームショップ a-game  
<http://a-gameshop.com/>



企画・制作

Si-phon編集部

編集

谷村勝一郎

ライター

白浜わたる

イラスト

浅野信二/福島寿里

デザイン

福島寿里

無断複製を禁ず

**好評発売中!**

価格 **7,980**円(税込)

JANコード

4560326381017

品番

SIPH-1017

