

Simulation Game & Column

Si-phon Game Club

別冊



空母決戦1942

CARRIER DUEL in the PACIFIC

発売記念号

空母決戦1942
CARRIER DUEL in the PACIFIC

<http://si-phon.jp/koma/002/>

© 2014 Si-phon

企画・制作
Si-phon 編集部

編集
谷村勝一郎

デザイン
大川内結衣

イラスト
Sdkfz

無断複製を禁ず



Si-phon

COMMAND
SIMULATION GAME • MILITARY HISTORY • STRATEGY • ANALYSIS

CARRIER DUEL in the PACIFIC!

1921年、日英同盟が失効 ——

それから20年

米国は巧みに日本を挑発し

対独戦に苦しむ英国もそれを後押しする

航空機の洋上作戦能力を確立した日本軍は

1941年、真珠湾・マレー沖で米英艦隊を撃破

インド洋でも大戦果を得た

そんな 1942年、快進撃を続ける日本機動部隊へ

米軍空母部隊のカウンターブローが開始される……



日本

Truk Is.
トラック島



翔
Syokaku



Rabaul
ラバウル



Port Moresby
ポート・モレスビー



Guadalcanal
ガダルカナル



エンタープライズ

Midway Is.
ミッドウェイ島



サラ
Saratoga



Marshall Is.
マーシャル諸島



レキシ
Lexington

ファイジー

流動性豊かな基本システム

こまあぶ「空母決戦1942」は「ガララの戦い」と同様、手番制度を用いたシステムを踏襲している。

だが他のルールは独特であり、場の流動性を保ち、展開の幅を持たせている。今回のデザイナーも中黒靖氏である。

空母を戦力とする軽快システム

こうした空母戦ゲームでは航空機や戦艦を戦力とし、空母には補給補充などの縛りがある場合が多い。

だがこのゲームでは、空母ユニットそのものが打撃力として表現されており、艦隊へ組み込む空母数がそ

のまま戦力となる。また艦隊の編成は本拠地が前進基地でのみ可能なのでこちらへの戦力配分が肝となる。

こうして日米で競い、1942年中にイニチアチブを取った側が、大戦の行方を握るという表現を取っている。ゲームそのものはテンポよく進む為、プレイ時間は15分程度である。

カウンターブローの応酬劇

流動的な空母戦を表現している事もあり、ゲーム中は両者激しくカウンターブローの応酬劇が続く。

当然ながら、敵の空母艦隊を攻撃する事もあれば、敵の陸上基地を攻

撃する予定が、空母戦を割り込まれる事もあり、思う様にならないジレンマが盤面を支配する。

そうした中、史実の様な展開も発生すれば、戦略の多様性が必要とされる等、ミニゲームでありながら奥深いプレイ感が生まれるシステムと言えるだろう。

戦力配分に注力する戦略が必要

両軍、本拠地と前進基地とで艦隊を編成できるが、各々の特徴は両軍で異なる。

通常、戦力は集中する事が優先されるべきであるが、このゲームでは

戦闘に空母は4隻までしか参加できないルールと、日本軍には最初の撃沈発生時に「日本軍の慢心」ルールが存在する為、戦力の配分が重要視される。



ゲームの手順

①手番決定 (ゾロ目が出た場合はイベント発生)

- ②攻撃
- ③移動
- Must Attack
a 空母戦
- May Attack
b 攻略戦—空母
- May Attack
c 攻略戦—基地

※何れかが発生したら①へ

勝利条件

ゲーム中に全飛行場を制圧した場合
or
ゲーム終了時に多くの飛行場を制圧している陣営
or
敵の全空母を撃沈した場合



プレイ感高ぶるルール群

ゲームの流れはシステムで構築され、ルールはプレイ感を与えるものである。つまりゲームのテンポはシステムから生まれ、プレイ感を高める役割はルールである。

中黒靖氏デザイン「太平洋戦史」よりスピンアウトしてデザインされたこのゲームでは、そうしたテンポの良さと、ゲーム感を上手く組み合わせで設計されている。

7種のイベントルール

イベントルールは全部で7種ある。序盤は日本軍、後半が米軍有利なのかと思えば、実はそうではない。

イベント一覧

| ダイス(※) | イベント | イベント内容 |
|--------|---------------|------------------------------|
| 1~2 | 奇襲成功 | 日本軍が直ちに手番を実行 |
| 3 | 第一海兵師団 | 日本軍の陸上機 1 体が米軍へ変更 (※1度のみ) |
| 4 | 米軍の反撃 | 米軍が直ちに手番を実行 |
| 5 | 逆襲 | 点数で負けている側が手番を実行 |
| 6 | 伊号潜水艦 | 米軍空母一隻を直ちに撃沈 (※1度のみ) |
| 7~8 | 航空撃滅戦 | 日本軍は陸上機を一つ選び、隣にいる米軍陸上機と戦闘を行う |
| 9 以上 | ゲーム終了! | |

該当する日本軍陸上機がない場合は何も起こらない

主なルール

【損傷空母の復帰】

イベントが発生したら日本軍は 1 隻、米軍は全隻、本拠地で復帰する。

【空母戦】

自軍空母の隣へクスに敵空母がいる場合は空母戦発生。複数時は一箇所のみ。

【攻略戦】

空母戦が発生しない場合に空母の隣の飛行場へ攻略戦が可能。

【移動】

空母戦・攻略戦が発生しない場合に最大 2 ヘックスの移動が可能。

【TIME】イベントの発生で [+1] される。最大値は [+4]。

日本軍エキスパート

米軍の増援 1

米空母が撃沈すると大西洋からワズブが増援

米軍の増援 2

ゲームが進行すると米軍の新型空母が増援

ラバウルの増援

日本軍の慢心で空母が沈むとその半分(端数切捨)がラバウル基地へ増援される
※但し戦闘ごとに数値は低下

日米で差がある復帰ルール

特に空母が減った後半に生じる航空撃滅戦は、空母戦力なしに陸上基地の陣営が変更されるイベントなので、最後まで気が抜けない。

注目すべきは、前記のイベントが発生した時に、損傷した空母が復活する点である。但し、日本軍は 1 隻のみ、米軍は全隻復活、という具合に両陣営で差がつけられている。

ジレンマの空母戦と攻略戦ルール

空母戦は強要される戦闘だ。隣接していると必ず発生する。最大 4 まで

での空母数が戦力値となり、ダイスの目を足した数の大きい方が勝利する。二倍の差で 1 隻撃沈し、8 以上の目が出ると更に 1 隻が追加で撃沈される。撃沈に至らない場合は損傷ボックスへ移動し、イベント発生時に本拠地へ復帰する。

攻略戦は選択型の戦闘である。隣接した陸上基地へ攻撃を仕掛ける事ができるが、その基地へ敵の空母が隣接している場合は妨害され、空母戦を行わなくてはならない。

こうして、自軍の行動が阻害されてしまう点や、配備や帰還で戦力が分断される点でジレンマが生じる。

日本軍が勝利する為に

日本軍の最大の悩みは「日本軍の慢心」ルールである。戦闘で空母が最初に撃沈される時、そのスタックの全空母が撃沈されるルールだ。

陸上基地が少ない日本軍は、積極的に展開する必要があるが、このルールがある為に、どうしても序盤は慎重なプレイに陥ってしまう。

日本(本拠地)

日本には、一航戦(赤城・加賀)と二航戦(蒼龍・飛龍)の4隻が配置されている。だが、このエリアからはどの陸上基地にも1ターンで届かず非常に不便な位置である。

ガダルカナル

ソロモン海に浮かぶ基地で、ゲーム中も日米で激しく奪い合う事となる。攻略戦を目指す時は、フィジールの米軍空母に注意が必要だ。

ポートモレスビー

空母で攻略戦を挑むには、トラックから3ターンかかる為、可能ならば「航空撃滅戦」イベントで制圧したい。なお、米軍もフィジーから奪取し難い位置である為、日本軍の攻略部隊に追撃を仕掛けてくるだろうから、こちらへの注意も必要だ。

マーシャル

トラックから1ターンの距離だが、

よって慢心イベント発生後は、前進基地のトラックへ移動して集中運用するのが望ましい。



トラック(前進基地)

トラックには五航戦(翔鶴・瑞鶴)の二隻が配備されている。

ミッドウェイ・マーシャル・ラバウル・ガダルカナルへ1ターンで届く位置にあり、その名の通り日本軍の前進基地となる。またラバウルが攻撃された時も、ここにいる空母で

真珠湾とフィジーからも1ターンの距離なので、ガダルカナル同様、両軍で奪い合いが発生しがちである。米軍が攻略戦を仕掛けてきた場合は、トラックから追撃が可能であるものの、その逆も然りなので米軍両基地への注意が必要である。

ミッドウェイ

マップ北に離れた場所にある基地である。日本からは遠いものの、トラックからは1ターンで届く距離である為、真珠湾に米軍空母がいない場合に奪取すると、米軍を困らせる事ができる。

また真珠湾の空母が少数である場合、ミッドウェイを素通りして真珠湾で戦うのも手である。こうした戦

防御する事ができる。

但し、慢心イベント前に6隻集中させていると、イベント発生時に全滅してしまうので注意が必要だ。



ラバウル

トラックの隣に位置する為、仮に米軍に奪われても、奪い返すのが容易な基地である。日本軍はこの基地を基点に、航空撃滅戦イベントを展開する事で、ポートモレスビーも制圧できる。

術は、イベント発生時に損傷ボックスから復帰してきた空母に対しても有効である。



米軍が勝利する為に

米軍は空母が少ないものの、ゲーム中は優位に展開できる。特に「日本軍の慢心」ルールで一気に形勢が逆転する為、とにかく初回の空母戦に勝利する事に注力したい。

真珠湾(本拠地)

米軍は損傷している空母がイベント発生時に、全隻復帰する。その復帰ポイントが真珠湾である。

厄介なのは前進基地に遠い事である。ミッドウェイやマーシャルへ攻略戦を仕掛け、その後の帰還移動でフィジーへ移動するのが効率良いものの、日本軍にミッドウェイを奪わ

れた時、真珠湾に空母が残っていないと、フィジーから移動して奪還するのは、時間もかかり厄介となるので注意が必要だ。



フィジー(前進基地)

普通に考えると、米軍は前進基地であるフィジーへ空母を集中すべきである。ここから各陸上基地の制圧を仕掛ける事となる。

但しポートモレスビーまでは距離があり、2ターンかかる為、日本軍



ミッドウェイ

フィジーから遠い為、真珠湾に配置された空母で防御・奪還する事となる。なお、保持し続ける必要性は低い為、真珠湾に空母がいない場合は、奪取されても無視しておき、損傷から復帰した空母で奪還するのが望ましいと言える。

マーシャル

ミッドウェイと同じポジションの基地であるが、日本軍が制圧している場合、攻略戦後の帰還移動で真珠湾とフィジーの連絡路として利用可能である。

ポートモレスビー

空母で攻略する場合は、フィジーから2ターンかかる為、できるだけ保持しておきたい基地である。日本軍が空母で攻略に向かっていている場合は、積極的に空母戦で撃退したい。

ガダルカナル

トラックとフィジーの中間に位置する基地なので、ゲーム中も争奪戦

が続く。南方の三基地の内、一番攻略しやすい基地なので、この基地の制圧は優先して行うべきである。

ラバウル

日本軍の前進基地であるトラックが隣に位置する為、非常に奪取し難い基地である。また奪取できてもすぐに取り返される可能性が極めて高く、できる事なら最後に奪取する基地としたい。

米軍からすると非常に制圧し難い基地なので、全基地攻略よりは全空母撃沈を狙う方が楽な場合も多い。

日本機動部隊への対応

日本軍が空母を集中運用し、慢心が出ないまま米軍空母が削られてい



空母戦力の台頭

航空打撃力と空母戦力の集中運用

航空機のパフォーマンスが向上し、その兵器を集中運用した事が、序盤の日本軍の快進撃を支えた。

特に、真珠湾とマレー沖海戦での大戦果は世界を震撼させ、戦艦を時代遅れの兵器に仕立て上げた。

一般に真珠湾の大戦果から、空母の運用方法がクローズアップされがちだが、マレー沖海戦との共通項は、航空機の集中運用である。

地形に特徴のある内陸部と違って目印の少ない洋上での行動は、かなりのノウハウと練度を必要とする。

特に零戦の様に、単座型の戦闘機

パイロットはその術に長けていないと、目的地にたどり着けず、また味方空母へ帰還する事も難しい。事実、ミッドウェイでの米軍艦載機は、日本軍艦隊へたどり着けない機体が多数発生した。

つまり、日本軍が真珠湾で成功を収めた理由のひとつは、こうした洋上作戦を実現できるだけの戦術ドクトリンを確立させていた事が大きい。

航空機の集中運用が効果的だった点として、次にあげられるのは、命中率の向上である。

例えば艦隊戦の場合、移動中の敵

へ千々三千発撃って、一発あたるとどうかの世界である。敵が弾を撃つのを確認した後、回避行動を取ると当然あたらない。雷撃にしても同じで、船速と変わらない魚雷であるならば、回避行動は容易である。

これに対し、航空機はより近くへ接近し攻撃が可能である。

日本軍は、こうした航空機の運用方法のノウハウを確立させていくと共に、並行して艦隊運用方法も確立させていった。

ほぼ同一の能力を持つ2隻の空母で戦隊を組み、この空母に所属する

艦載機での航空戦術の運用を実現したのである。その延長が、6隻の空母で遂行された真珠湾の攻撃である。

こうした事は簡単に聞こえるかもしれないが、リーダー技術も未発達の状態、数千キロに広がる艦隊で取



る作戦行動はかなり難しく、米軍は南太平洋海戦の時点でも、この行動が取れていない。米軍空母が空母ごとにバラバラに行動していたのは、実は集団行動を取れるだけの能力を確立できていなかったたのである。



ともあれ、序盤を優位に展開した日本軍であったが、慢心から一気に空母四隻を失う事となった。セイロン沖海戦でもその予兆はあり、ミッドウェイ海戦でそれが現実問題として出てしまうのである。



空母戦力の限界

戦艦の復活と大型航空機、そして潜水艦へ

1942年は空母が最も活躍した年である。珊瑚海海戦に始まり、ミッドウェイや南太平洋海戦など、有名な空母戦はこの年に集中する。

しかしその後は、空母から別の兵器の運用が注目される事となる。

1944年に史上最大規模の空母戦が行われる。マリアナ沖海戦である。日本軍も空母と航空戦力を再建してきたが、既にこの時は、全く別の兵器がフォーカスされていた。

開戦当初の時点で航空機の集中運用を確立していた日本軍は、軍制の

クローズアップされる。

こうして大戦後半は、特に米軍では戦艦が復権し、活躍する事となる。

そして航続距離や速度を損なわずに、爆撃を可能とする兵器は何かという事で、グアム・サイパンの攻略後は大型爆撃が投入された。

また雷撃に関しては、透明度の高

変更を行ってはいいたが、戦術ドクトリンは特に変わっていない。

航続距離を生かしたアウトレンジ作戦は、敵の攻撃範囲外から攻撃を仕掛ける作戦であり、戦術面はそれまでとあまり変更していない。

これに対して米軍は三つの軸で修正をかけていた。

1. 日本軍航空隊のアンチ化
2. 戦艦の復権
3. 潜水艦・大型爆撃機の投入

まず日本軍航空隊のアンチ化については、サッチウィーヴに代表される戦術に加え、レーダー網を使っ

いソロモン海から外洋へ戦場が移ると、潜水艦が活用されていた。

大戦終盤は、米軍が空母を大量に投入した事もあり、空母の時代が続いていたと思えるが、実はその時代は終わっていたと考えるべきである。その象徴とも言える出来事が、南方のラバウルで起こっていた。

日本軍の進路を探知し、上空の戦闘機と連動した防空システムに、VT信管を用いた対空兵器を整え、ほぼ完全にアンチ化する事に成功した。

次に戦艦の復権であるが、日本軍がヘンダーソン基地を艦砲射撃した時に、重巡の20cm砲と戦艦の38cm砲との大きな違いが報告されている。

確かに動く敵へ命中される事は難しいが、固定された敵へ砲撃する場合、航空機より投弾量が圧倒的に高い戦艦の価値がフォーカスされる様になった。また、対空兵器を多く搭載できる点から、防空兵器としても

連日、数百機に及ぶ米軍艦載機が攻撃を掛けていたものの、岩本徹三に代表される実働1〜2個中隊（10〜30機）程度のラバウル航空隊によって撃退されており、空母の力だけでは、基地攻略はできなかった。

こうして空母の役割は、攻略エリアの制空権確保が大きな役割となっていくのである。

