

# Si-phon Game Club 号外 **ゲームアーケード 秋号** **Si-phon Board Game**

## 始動!!



### Si-phonBoardGameとは?

サイフォンがこれまでPCゲームで展開してきたシミュレーションゲームを、アナログボードゲームで展開していくプロジェクトです。更にそこからタブレット型端末へ、移植・展開していく事を目的としています。  
その第一弾として登場するのが、ソリティアゲーム『信玄上洛～武田の御旗を打ち立てよ～』なのです!

### 製品紹介

## 信玄上洛～武田の御旗を打ち立てよ～

<公式サイト>  
<http://si-phon.jp/board/>

信玄上洛は、一人ですべてのソロプレイゲームとして設計されたソリティアゲームなのですが、対戦も可能とされており、その為、インストラクトも容易なシステムとなっています。  
ソリティアシステムを採用した事から、対戦型ゲームのソロプレイと違って、敵の行動は機械的に処理でき、自分の戦略・作戦へ専念する事ができるのです。  
**ステップアップ式のルールを採用**  
信玄上洛はステップアップ式のルールを採用しています。練習シナリオ二本をプレイする事で、自然とルールを吸収できます。しかも練習シナリオといっても、西上作戦と長篠合戦という有名な合戦をシナリオ化しています。  
その後、続く信玄視点と勝頼視点のキャンペーンシナリオにて、戦略と作戦を大いに駆使して乗り切っていく事となります。  
また今川義元の上洛作戦もミニシ



税込価格**5,880**円(本体価格**5,600**円)

ナリオとして収録されており、ここから自作シナリオへの道が切り開かれる事です。その為の武将ユニットも多く収録されています。  
**戦略を立て作戦を練り運用に苦しみ**  
シミュレーションゲームの醍醐味である、戦略を立て、その戦略を支える作戦を練り、部隊の運用に苦しみ楽しさ。ゲームではこのサイクルを満喫できます。  
ソリティアシステムという事で対戦相手がいらない事を逆手に取り、自分だけの世界で、あれやこれやと様々な作戦を試す事が可能なのです。  
その事にすら物足りなくなったら、シナリオの改変・自作シナリオの作成を行い、新たなソリティア戦国史を体験してみよう。



ソリティアゲーム『信玄上洛』のシナリオには「西上作戦」という練習シナリオが入っている。このシナリオで信玄死亡するまでを戦い、システムを習得していくのだ。また続く「長篠合戦」では派手に負ける事となるだろう。  
この派手な負け方を体験する事が、続くキャンペーンシナリオでの戦略を立てる目安となる。

キャンペーンシナリオでは、信玄の西上作戦の前年より開始される。史実で北条攻めを行った年からのスタートだ。北条と上杉が相越同盟を結んでおり、織田と徳川も同盟関係にある。  
その直前の織田は長島を攻めては大きな被害を出し、朝倉を攻めては浅井に裏切られる、という苦しい状況にあったが、今は比叡山を焼き討ちし、浅井・朝倉との決戦をうかがっている頃合である。

信玄「北条攻めの準備を進めよ」  
この時期の武田は織田と良好な関係にある。織田へ攻めると全方位が敵となる。織田と同盟関係にある徳川を攻めても同様。  
上杉は加賀で一向衆に手を焼いているので、確かに攻め時ではあるが、同盟関係の北条が攻めてくるだろう。だが北条を攻めても、加賀の戦いで手一杯の上杉は攻めてこれない。初めてのプレイであれば、必然的に北条攻めが賢い

選択となる。  
信玄「御旗楯無、ご照覧あれ!」  
瞬く間に武田の軍団が北条軍を蹂躪する。しかし長居は無用。特にオブションルールの城を用いると、小田原はまず落ちない。時間の無駄である。北条が攻めてこないなら、こちらは安心して上洛戦に移れるのだ。  
ここで6ステップの被害を与えると相越同盟は破棄され、武田と北条との同盟が復活する。また加賀での戦いが収束しないうちに上洛戦を始めると、上杉とも停戦できるのだ。今回はこのルールを活用してみる。  
撤収時の追撃戦にて、更なる被害を北条へ与えた。戦力の回復に時間を要する事だろう。こちらでも受けた被害を回復し、上洛戦へ移る事とする。  
昌景「いざ徳川を蹂躪しましょうぞ」  
信友「その間、岐阜の織田を足止め!」  
山県昌景、馬場信春、高坂昌信、内藤昌豊、秋山信友、真田幸隆、など。武田の家臣団

は優秀であると言われる。だがその家臣団を束ねている信玄が、これまた一段と優れている為、彼らが更に引き立つのだ。  
信玄「昌信と幸隆は国もに残れ」  
手持ちの戦力を総動員での上洛である。敵に背後を突付かれない様、武将ユニットと戦力ユニットを残す事で、参戦確率を発生させない様にすることが出来る。国もとの武将達にも、ちゃんと役割があるのだ。  
昌景「徳川は脱糞して逃げ帰ったぞうな」  
家康「山県昌景おそろしや...」  
なんとか徳川領であった遠江を奪ったものの、こちらの被害も発生している。ここで補充を取るか、進撃を続けるかが悩ましい。キャンペーンシナリオでは、こうして上洛までの路を辿るのである。  
だが上洛の前に、織田との最終決戦が行われるだろう。御旗楯無、ご照覧あれ!

# 瀬田を渡り、山科を超え、京の都へ上洛せよ!

ソリティアゲーム『信玄上洛』は戦略眼を必要とする。その戦略眼を支えるのは練り込まれた作戦である。そしてゲームを進めるうちに作戦を運用する苦しみと楽しみとなるだろう。





ウォーゲーム日本史第12号

清盛軍記―保元・平治の乱―

国際通信社のウォーゲーム日本史第12号は来年のNHK大河ドラマ「平清盛」に合わせた企画である。複雑な対立構造から製品化される事が珍しい「保元の乱」「平治の乱」を取り扱っている。巧みにシステム化されたこの製品をご紹介します。

今回の『清盛軍記』はソロプレイも可能なシステムである。また取り扱っている「保元の乱」「平治の乱」の様に、国際通信社の「ウォーゲーム日本史」は貴重なマイナー

テーマのゲームが多い。両合戦は日本史では有名であるにも関わらず、本格的にゲーム化される事はこれまでなかった。複雑な対立構造が原因なのだろう。

そうしたテーマがソロプレイできる事は、非常にありがたい。ルールを覚えるには実際動かしてみないと分かり難いし、ルールを覚えなないと対戦も難しいからだ。

ともあれこのゲームは、複雑な政治事情と、氏・家長という現在の日本が失っている概念から発したこの合戦を、活字だけでなくゲームから知る事ができる貴重な存在と



源為朝(鎮西へ郎)

なるだろう。デザイナーは『太平記』などお馴染みの中嶋真さんである。

このゲームは簡単なシークエンスと共に、「保元の乱」「平治の乱」に別れたシナリオとそのふたつを連続プレイする「キャンペーン」シナリオとで構成されている。

また「保元の乱」などを平清盛・源義朝との二人が同じ陣営で競い合う「バリエーション」シナリオも用意されている。

【ゲームの基本システム】

- ターンベースで移動と攻撃  
サイの目で氏族別に行動  
両軍行動できなくなると次ターン
- スゴク方式の援軍システム  
メインマップとは別枠で行軍推移  
サイの目で行き先が決定
- 氏族別に基本能力の設定  
・ 調略の皇族  
・ 回復の貴族(藤原氏)  
・ 弓攻撃の平氏  
・ 騎馬攻撃の源氏

清盛軍記プレイレポート

ほえろ、保元の乱！

『清盛合戦』の「保元の乱」シナリオをプレイしてみよう。皇族と摂関家の争いに武家が巻き込まれたこの合戦は如何なるものであったのだろうか。

保元の乱は、自らの子を天皇へ即位させた

い崇徳上皇と、藤原長者に就こうとする藤

原頼長が組み、自らの地位を保ちたい後白河天皇と、自らの子へ藤原長者を渡したい藤原忠通とが組み、対峙した戦いである。

源氏も平氏も両陣営に別れて戦った為例えば、源義朝は父親である源為義や、弟である源為朝(鎮西八郎)らと戦う事なる。

頼長「勝ち方を進言せよ」

為朝「夜襲を掛け火を放つべきかと」

頼長「帝位継承の戦に夜襲などならぬ！」

為義「…されど…」

頼長「これだから武士という者どもは…」

先制攻撃を掛けようと進言した為朝の言葉は退けられた。負ければ後はないというのに、どうにも難しい「大いくな」らしい。

頼長「外が騒々しい様だが？」

為朝「敵の夜襲でございます」

発売：二〇一一年十二月二〇日  
価格：二九四〇円(税込み)  
ゲームデザイン：中嶋真

● 個別に特殊能力を設定

氏族能力とは別の個別能力

● 地形効果と放火システム

エリア別に用意された地形効果  
地形効果を打ち消す放火

こうした基本システムでゲームは進み、ターンの進行は両軍動かせなくなるまで続く。行動したらユニットを裏にし、全てが裏になると次ターンへ進む。また動かす氏族が無くなってもターンは進む。

戦闘結果はステップロスで処理するのだが、未行動のユニットは行動を捨てて事で1ステップロスを吸収できる。つまり、未行動のユニットは2ステップを保持している。このステップロスの使い方も重要となる。

そして地形効果の中で、邸宅エリアは防御効果が高いのだが、取り囲んで火を放つと効果が無くなる。この放った火が大きくなると、更に攻撃効果が高まる点も興味深いルールと言えよう。

氏族が持つ能力は、皇族の「調略」、貴族の「回復」、平氏の「弓」、源氏の「騎馬」である。

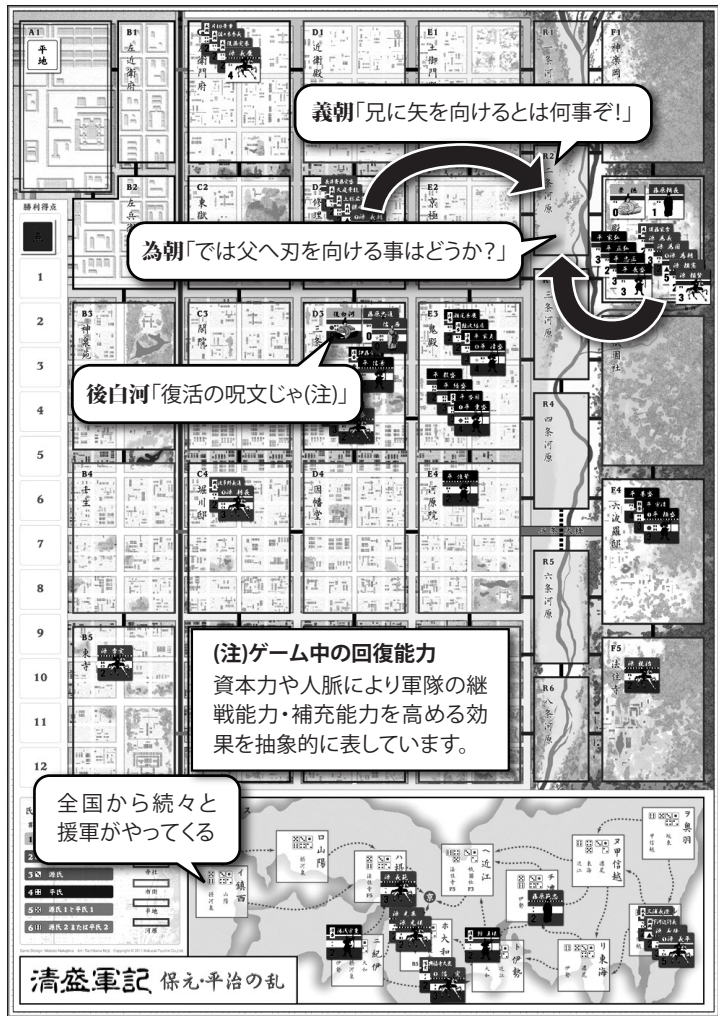
援軍がくると楽かと言えばそうとも言い切れない。敵にも援軍はやってくるのだ。なので後先考えるよりは、まずは目先の敵を、急ぎ撃破する事が優先されるだろう。

頼長の足かせが無くなった事で、自慢の強弓の威力を発揮する為朝のスタック。史実では負けてしまふのだが、ここでは兄・義朝を追い詰める事に成功する。翌ターンの攻撃で、必ずやトドメを指す事ができるだろう。

義朝「見るべきものは見つ…」

後白河「義朝よ、ほれ、復活の呪文じゃ(注)」

義朝「うおお」



これに個人別の能力や従う郎党などが加わり、ゲームを彩る事となる。

ユニットには、氏族情報と個別の能力、そして二つのシナリオ情報とが入っているの、見た目は難しそうにも見えるのだが、実際に触ってみると分かりやすい。

具体的に「源為朝」を見ると、氏族として「源氏」、そして平氏の基本能力「弓」の能力をも持つ。つまり「騎馬」も「弓」も使え、最大レート「5」という最強武将である。同様に「後白河天皇」は、皇族としての能力「調略」と個別に「回復」の能力を持つ。

これら特徴ある能力を駆使し、各プレイヤーが関く直感と共に、有名シーンを口にしながらかゲームが進む事だろう。

では続けて、こうした巧みな手法で保元・平治を再現している『清盛軍記』のプレイ風景へ進んでみよう。

追い詰められた義朝であったが、ここで後白河天皇の魔力が発揮される。後白河天皇の「回復」によって、裏返っていた義朝らのステップが復活したのだ。

為朝「後白河天皇とは、古今未だ見ず聞かざる魔物なり」

義朝の復活と共に、なんと形勢は逆転してしまふ。日本一の弓取りより、恐ろしきは後白河天皇の魔力。そもそも藤原氏が持つこの能力は、今後も波乱を起こす事だろう。

また義朝と為朝との兄弟対決は、如何なる結果をもたらすのだろうか。

