

第一弾はソリティアゲーム

信玄上洛

新展開の

Si-phonBoardGame

二〇一一年十二月九日、サイフォンより新たなシリーズとして登場したのはソリティアシステムで設計されたアナログゲーム『信玄上洛〜武田の御旗を打ち立てよ〜』である。

サイフォンは、これまで展開してきたデジタルゲームとは別のシリーズとして、新たにアナログゲームの展開を開始した。その第一弾が『信玄上洛』である。

その最大の特徴はソリティアシステムである事。ソリティアとは、最初からソロプレイありきで設計されたシステムである。対戦版ゲームのソロプレイとは違い、敵の行動はその局面の判定により決定する。

敵の行動に一定のランダム性はあるが、史実に沿った動きを行なう。こうした動く敵に対し、自分の戦略・作戦を試してみる事ができるだろう。

新たな展開として

このシリーズが何故ソリティアなのかというと、タブレット端末での展開も模索しているからである。この所、タブレット端末は不安要素が多いものの、急速な勢いでユーザーを増やしている。

タブレットという事で、アナログゲームの感

覚が、従来のPCゲームでの感覚より近いものであるだろう。そうしたい思いから、新たな展開となったのである。

ステップアップ式のルール

今回のゲームはステップアップ式のルールを採用している。練習シナリオ二本をプレイすると、基本ルールが身につくシステムである。

そこからキャンペーンシナリオへ進み、信玄の上洛戦を戦う事となる。その次に、勝頼で武田家を運営するシナリオが控えている。

また、更にその先を目指すものとして、ユーザーが自作シナリオを作り、より戦国への興味を深め

様という試みも取り入れた。その為のサンプルシナリオも含んでいる。

対戦も可能

ソリティアシステムではあるが、ちゃんと対戦も可能である。対戦時は、インストールを行ない易いシステムを取っているため、周りに興味がある方などいけば、気軽にこの世界へ誘ってみよう。

追加シナリオ第二弾



—清盛vs義朝—
「治天の君不在、源平相対す」

追加シナリオ第一弾平家の逆襲シナリオに続き清盛と義朝が登場するシナリオが登場!!

*ご登録ユーザーへのサービスとなります。

源平争乱〜將軍への道〜

価格 **7,980**円(税込)

JANコード:4560326381017

品番 :SIPH-1017



戦ノ国〜もののふ絵巻〜



追加シナリオ第二弾は秀吉との対決シナリオ

ご登録ユーザーへ Ver1.5 無償アップグレードキャンペーンを実施しております。アップグレードする事で追加のシナリオもプレイ可能となります。



価格 **9,240**円(税込)
JANコード:4560326381000
品番 :SIPH-1000

空母決戦攻略本バック



空母決戦 Ver2.0

〜攻略本バック〜

価格 **8,400**円(税込)

JANコード:4560326380072 品番 :SIPH-0072

空母決戦 Ver2.0with
キャンペーンシナリオキット

〜攻略本バック〜

価格 **11,340**円(税込)

JANコード:4560326380089 品番 :SIPH-0089



「空母決戦」と解説書「ゲーム視点から見た空母の戦い」がセットになったお得な製品。空母決戦には「シナリオ追加キャンペーン」の追加シナリオ 3 本が含まれています。解説書には日米の空母の戦いの他にもゲームのシナリオの解説が掲載されています。

空母決戦 Ver2.0

価格 **6,930**円(税込)
JANコード:4560326380034
品番 :SIPH-0034

空母決戦
キャンペーンシナリオキット

価格 **3,990**円(税込)
JANコード:4560326380041
品番 :SIPH-0041

空母決戦 Ver2.0 with
キャンペーンシナリオキット

価格 **9,870**円(税込)
JANコード:4560326380058
品番 :SIPH-0058

Si-phonPack
戦ノ国・空母決戦

価格 **14,490**円(税込)
JANコード:4560326383004
品番 :SIPH-3004

Si-phon Pack
戦ノ国・源平争乱

価格 **15,540**円(税込)
JANコード:4560326383011
品番 :SIPH-3011

Si-phon
通販案内

クリスマスと年末年始に
キャンペーン実施!
ドラゴン福袋?もです。

Si-phon 通販
ドラゴン福袋!!
(2011/12/29 ~ 2012/1/5)

特袋: ¥15,000

松: ¥10,000

竹: ¥5,000

梅: ¥3,000

Si-phon 公式 HP はこちら <http://si-phon.com/>

信玄上洛ご紹介

いきなり合戦！そして大敗から学ぶ

信玄上洛では練習シナリオが二本入っている。西上作戦と長篠合戦である。ここで派手に勝ち派手に負けシステムを習得するのである。

ゲームには五本のシナリオが収録される。その内二本は練習シナリオ。もう二本はキャンペーンシナリオである。そして最後の一本は、自作シナリオのサンプルとなる。収録されているシナリオは次の通り。

【収録シナリオ】

- 一、西上作戦（練習シナリオ）
- 二、長篠合戦（練習シナリオ）
- 三、信玄上洛（キャンペーン）
- 四、御旗楯無（ブランドキャンペーン）
- 五、上洛でござる（自作サンプル）

「西上作戦」では、いきなり信玄が遠江の徳川領へ侵攻する。ここで、移動や合戦、補充など、ゲームの基本ルールを習得できるので。そして信玄の死と共に撤収する。

次の「長篠合戦」では、史実通り派手に負けるだろう。ここでは負け方を体験する。強力な鉄砲隊の威力を体感する事は、キャンペーンプレイ時に重要な経験となる。

このゲームは、暫らくアナログゲームから離れていた方でも、安心して戻ってきていた

だきたい、との思いも込めている。それで、生産↓移動↓合戦を繰り返すオーソドックスな基本システムを取った。

【基本システム】

- ① 生産フェイズ
 - ・戦力ユニットの生産と補充
 - ・武将ユニットの補充
- ② 移動フェイズ
 - ・エリア内移動と敵エリアへ侵攻
 - ・撤退&追撃戦
- ③ 合戦フェイズ
 - ・侵攻先での戦闘
 - ・退却&二次移動

特徴としては、撤退と追撃戦は移動フェイズ、退却と二次移動を合戦フェイズに組み込んでいる点である。シークエンスが複雑にも見えるが、練習シナリオをプレイしていただくと習得できるだろう。

また合戦システムは次の通りである。システム上、防御側鉄砲隊は二度攻撃するので凶悪である。これを雑賀孫市らが率いると、

更に凶暴なユニットとなる。

【合戦システム】

- ① 防御側 鉄砲 山岳
- ② 攻撃側 鉄砲 山岳 騎馬 長槍
- ③ 防御側 鉄砲 騎馬 長槍

ともあれ、長篠シナリオで武田の派手な負けっぷりを体験して欲しい。そうして基本ルールを習得できたなら、いよいよ二本あるキャンペーンシナリオへ突入する。

「信玄上洛」では「西上作戦」の前年、北条との合戦の年からスタートである。この時は北条と上杉が同盟しており、武田へ対している。但し、上杉は加賀で一向宗に手を焼いている。また織田と徳川は同盟を結んでおり、表向き、武田とは良好な関係である。

つまり上洛前準備からのシナリオとしている。信玄視点の上洛戦を満喫して欲しい。

「御旗楯無」は「西上作戦」と同じ年からのスタートだ。このシナリオは、勝頼視点での武田家運営を目的としている。この為、「信

好評発売中！



価格5,880円(税込)

信玄上洛ご紹介

武田家運営に苦しまず、じっくり楽しみ方へ

いよいよキャンペーンシナリオへ突入！「信玄上洛」は「西上作戦」の一年前から。「御旗楯無」は「西上作戦」と同じ時期からのスタートとなる。

キャンペーン「信玄上洛」を開始する。織田・徳川は浅井・朝倉と対峙しており、表面上は良好関係にある。上杉は北条と同盟関係にあるが、加賀で一向宗に手を焼いている。賢い行動を取るならば、全包围敵とするより、北条から攻めるべきだろう。

【信玄上洛・特別ルール】

北条方6ステップの被害で停戦
早期の織田参戦にて上杉と停戦
開始翌年から信玄死亡判定開始
北条方6ステップ撃破で停戦
同盟関係となり、更に上杉が加賀で抗争中に織田へ参戦すると、上杉とも同盟関係に転じる。

もちろん長年の敵・上杉を攻める手もあるが、次回のお楽しみに残しておこう。上杉を攻めると北条が攻めてくる。こちらから北条を攻めるとの違い、背後から突付かれると、徳川より戦力があるので厄介なのだ。

そうして背後を固めて、いざ上洛。序盤は順調に進むが、信玄に死兆星が輝くとサイの目「1」で死亡してしまう。跡を継ぐ勝頼で

上洛戦を継続しよう。

「御旗楯無」は、勝頼視点で武田家運営に苦しまずシナリオである。

上洛が勝利条件であるが、信玄が生きている間に徳川を撃破、岐阜の掌握まで進めないと、勝頼時代は苦しい展開に陥る可能性が高い。

【御旗楯無・特別ルール】

雑賀孫市の織田客将化
選択ルールで武田信勝登場
上杉相続の選択権は武田

信玄時代と勝頼時代の最大の違いは、大名の指揮値の違いである。信玄が「3」だったのに対し、勝頼は「1」となる。ちなみに戦闘力は同じ「2」である。

ほぼ同じ戦力を率いる両者の違いを、指揮値の違いで表現した。勝頼が攻める時は、同じ戦力でもより多くの武将が必要となる。国もに残される武将は、参戦確率を下げる役目もあり、生産・補充に1ターン早く対応できる点もあるので、この違いを当てはめ

たのである。

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。優秀と言われている武田家臣団と、彼等を束ねていた信玄、そして強き将・勝頼。これらのレートで武田の違いを再現した。

昌景「…三年喪に服さねば…」

勝頼「力を蓄えるか、打って出るか…」

三年間喪に服す親孝行プレイもありだろうが、その間も織田は成長を続ける。浅井・朝倉が落ちると、難攻不落の長島も落ちるだろう。逆に、織田が攻めて被害を被った瞬間、そのタイミングで攻勢をかけるべきだろう。

既に延暦寺が焼かれてしまっているのに、浅井・朝倉を助ける術は武田が織田を攻めるしかない。また長島は、織田の武田侵攻という観点から見ると、最後の砦となる。

それらを失った決戦は、まさに長篠合戦を意味する。このシナリオでは、そうならない為の戦略と作戦が必要なのだ。また上杉

家の後継問題より、北条との同盟破棄がもたらす影響が、如何に大きかったのかも体験できるだろう。

勝頼「御旗楯無、ご照覧あれ！」

これより、武田勝利率いる新生武田軍団の上洛戦が始まる。



パッケージの中へシリアルカードが入っており
ホームページよりユーザー登録が可能です。

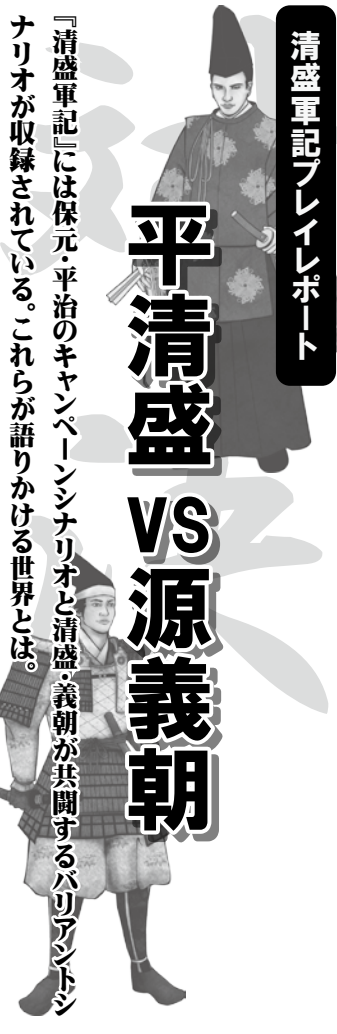
<http://si-phon.com/support/>

ご登録者へePub版ルールブックなどを配信
中！
(ePub閲覧はiPadなど電子書籍ビューワが必要で



指揮値

戦闘力



『清盛軍記』には保元・平治のキャンペーンシナリオと清盛・義朝が共闘するバリアントシナリオが収録されている。これらが語りかける世界とは。

一二六六年の保元の乱では、平清盛も源義朝も、共に後白河陣営で戦い勝利者となる。そしてキャンペーンシナリオでは、平治の乱シナリオへ続けて進む。

バリアントシナリオでは、保元の乱では清盛と義朝が同じ陣営で競い合い、平治シナリオでは必然的に清盛と義朝とに別れて戦う事となる。

ユーザー側の要望として、当然、連続プレイしたい思いは発するのだが、単体シナリオを続けてプレイするのと何が違うのだろうか。またゲームを通して語りかけたかった思ひとは、どうした思ひなのだろうか。

清盛「共に良き国作ろうぞ」
義朝「…」

保元の乱シナリオにおいて、両者がいる後白河陣営は頼もしい。サイの目「5」で源平双方動かせる時など、頼もしいツートップとなるからだ。為朝頼みの崇徳陣営は、為朝がいなくなると負けみたいものだが、この激しい

ぶつかり合いが楽しさを彩る。

だがキャンペーンを考えると、両者共、後先考えた思惑の応酬劇へと変化する。

後白河もしくは清盛陣営からすると、為朝は除去しておきたいユニットである。彼が生き残り、平治の乱でも敵となると苦しいからだ。逆に崇徳もしくは義朝陣営からすると、為朝は生かしておきたいユニットとなる。次も働いてもらえる可能性が出てくる。もうひとつ、後白河・清盛陣営としては、義朝も保元で葬りたい感情が出る。次のシナリオを考えると、源氏同士での相打ちが望ましい。

義朝「どうか我が恩賞と引き換えに、父である為義、弟の為朝の助命を！」

史実と形は異なるが、保元の乱で勝利した後の義朝の気持ちである。単にユニットとして扱う事ができると有利なだけであるが、こつした思ひを沸き立たせる点が、これまた憎い仕掛けとゲーム作りである。

ウォーゲーム日本史第12号

清盛軍記 — 保元・平治の乱 —

このゲームはNHK大河ドラマ平清盛に合わせた企画である。本格的にゲーム化される事がなかったこれらの台戦が巧みなシステム化を図り再現された。

今回の『清盛軍記』はソロプレイも可能なシステムで登場する。これまでも遊び易さが売りであったウォーゲーム日本史が、更に魅力的な進化を遂げている。

そもそも貴重なマイナーテーマが多いのも特徴であり、今回も「保元の乱」「平治の乱」というテーマである。デザイナーは『太平記』などマイナーテーマが売りの中嶋真さんである。

保元・平治の乱が何故ゲームになり難いかと言つと、氏や家長という現在日本が失った概念や、複雑な対立構造がわかり難いからだろう。だが、それ巧みに再現できたこのゲームは、かつての『太平記』同様、いろんな人物や事件を掘り起こすキッカケになるかもしれない。

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」二本のシナリオと、それらを連続プレイする「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「バリアント」シナリオも用意されて



おり、ポリウム感もある。

【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上落
- 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
- 個別に特殊能力を設定
- 氏族能力とは別の個別能力

キャンペーン・バリアントシナリオは、単体シナリオと違い、後白河天皇と清盛視点の嫌らしい大人のかけ引きと、義朝の複雑な感情を体験できるシナリオである。

この事をデザイナーの中嶋真氏へ問いかけた所、「続けてやってみただけ」と見事にはぐらかされてしまったが、シナリオの本質はここにあると言えるだろう。活字だけでは表現できない貴重な体験を、ゲームを通してできるのである。

一一五九年の平治の乱は、もちろん史実の発生源は信西と信頼にある。だがゲームでは、保元の乱の途中から先々の思惑が入り乱れ、そして平治の乱へ突入する。

義平「我こそは鎌倉悪源太なるぞ！」

保元シナリオでは登場が厳しい義平も、平治シナリオでは活躍する。これに為朝も加わった場合、まさに源氏無双の世界だろう。そうして勝利した世の中は、「源氏にあらずんば」の世界なのだろうか。負けた平氏は西国へ落ち、以仁王の挙兵と共に立ち上がるのだろうか。

先に出たウォーゲーム日本史第10号『源平合戦』は、平家が都落ちした後、再起を図る場面からのスタートとなる。なんだか平治の乱にて、清盛側が勝っても、義朝側が勝って

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



● 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

最初にサイを振り、出た目で動かす氏族と数を決定する。氏は皇族、貴族、平氏、源氏である。これらが両軍動かせなくなると、次のターンへ進むのだ。

戦闘結果はステップを消費して処理する。ここで未行動のユニットは予定していた行動を捨てる事で、1ステップ吸収できる。つまり未行動のユニットは2ステップを持つ。行動済のユニットは1ステップの被害で除去される。ステップの使い方が重要となるだろう。

地形効果として、邸宅エリアは防御効果を持つ。但し三面を包囲されると放火される。放火されると防御効果を失い、その火が拡大するとマイナス効果となる。まさに尻に火がついた如く、討って出る事となるだろう。籠りプレイに陥らないのは、このルールがあるからと言える。

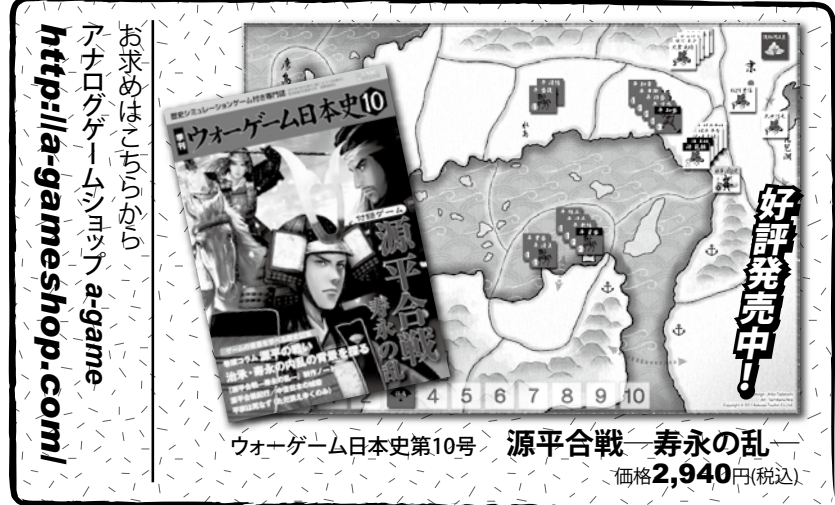
氏族は各々固有の能力を持つ。皇族の「調

も、似た様なシチュエーションからスタートができそうだ。源氏の御曹司vs平家の公達の構図で再現されているからである。

そう考えると、この半年がかりの源平シリーズは、ウォーゲーム日本史編集長のしたたかな展開であると言えるよう。「いちねんせい」という名に騙されてはいけない。

いちねんせい「これ見給え、殿ばらよ！」

これより物語は「源平合戦」の瀬田と宇治川の戦いへ続くのである。



略「貴族の「回復」、平氏の「弓」、源氏の「騎馬」である。これに個人別の追加能力や従う郎党などが加わる。

ユニットには、そうした氏族情報と個別の能力、そして二つのシナリオのセットアップ情報とが入っているので、見た目は難しそうにも見える。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、各プレイヤーが閃く直感と共に、有名シーンを口にしながらゲームが進む事だろう。

では続けて、『清盛軍記』のプレイ風景へ進んでみよう。鎮西八郎為朝と、悪源太義平が暴れまわる姿は、敵味方を魅了する。

清盛軍記フレイレポート

強弓為朝、保元に挑む

保元の乱の主役は何と言っても鎮西八郎為朝である。幼き頃の暴れん坊も今は父為義の代わりに兄・義朝と対するつわものへ成長していた。

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、相対した戦いである。

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…」

先制攻撃を仕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「大いくさ」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」

頼長「なんと卑劣な！」

普段は防御効果の高い邸宅エリアも、包囲され火を放たれるとその効果を失ってしまふ。しかも火が拡大すると、マイナス効果になるのだ。

為朝らは攻め寄せる義朝へ討って出る。自慢の強弓でこの場を乗り切り切らねばならない。

義朝「兄に矢を向けるとは何事ぞ！」

為朝「父へ刃を向ける事はどうか？」

義朝「…」

政局が掛かった「大いくさ」では、こうした親子・兄弟で相対する不幸も発生する。為朝の放った矢は兄・義朝の背をかすめた。兄なのでわざと外したのである。それを察した兄・義朝もその場を離れる事となる。

メインマップ上で、こうした熱き戦いが繰り広げられる間にも、両軍、地方からの援軍が、続々と京を目指して上洛してくる。

清盛軍記フレイレポート

義平無双、平治を駆ける

平治の乱の主役は義朝の長男・悪源太義平である。叔父・為朝の剛勇ぶりを継承する強き若武者へと成長した彼を敵味方・誰もが恐れた。

保元の乱より三年。改革を進める信西・藤原通憲と、藤原信頼との亀裂は次第に深まり、新たな政変へと転じていく。そして終に平清盛が熊野詣へ下った留守中、事件は発生する。

信頼は、信西に恨みを持つ勢力を取りまとめ、信西暗殺のクーデターを実行したのである。信頼と親しかった源義朝など、主に源氏の武士たちの多くが信頼側についた。十九になる義朝の長男・義平も馳せ参じ、今先ほど信西を討った信頼は上機嫌である。

信頼「望みの官位を呉れてやろつ」

義平「そんな事より清盛討つ準備を」

信頼「そう乱暴な事を申すな」

義平は「鎌倉悪源太」と呼ばれていた。鎌倉に住む強き源氏の若大将という意味である。保元の乱の前年には、武蔵の国で叔父の源義賢(木曾義仲の父)を襲撃し、討ち取ったつわものである。その時の武蔵守が信頼であった。その頃からの仲である。

援軍が到着するには時間がかかる。展開が早いこのゲームでは、そんな援軍を待つていられない。まずは目先の敵を、動かせる戦力で撃破する事が優先されるのだ。

史実では負けた頼長陣営であったが、為朝自慢の強弓が、攻め寄せる義朝陣営へ大きな被害を与える。そして遂に義朝スタックを追いつめる。翌ターンの次の攻撃で、必ずや決着をつける事だろう。

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1)」

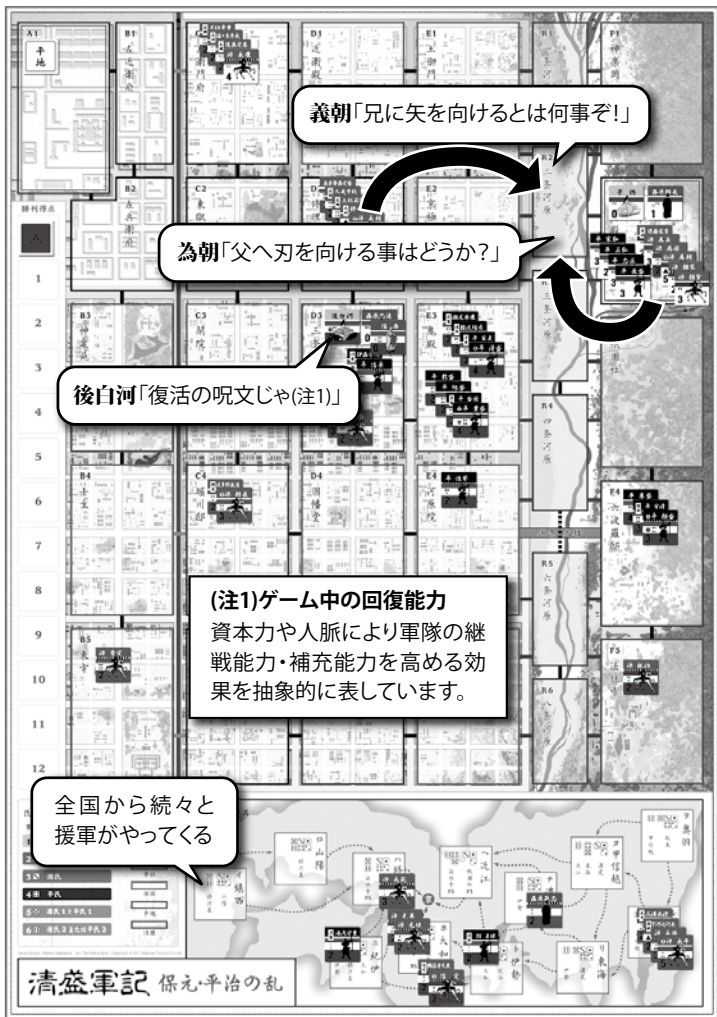
義朝「うおお」

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」により、義朝らのステップが復活し、続く氏別行動で振り返りにしたのだ。

為朝「後白河天皇とは、古今未だ見ず聞かざる魔物なり」

為朝が討ち取られた事で形勢は逆転。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、今後も波乱を引き起こす事だろう。

だが保元の乱の結末は、新たに次の火種を燦る事となる。



由緒ある摂津源氏には、古に源頼光が酒呑童子を討ち取った頃より付き従う、渡辺党もついている。戦うと義平らも大きな被害も受けるだろう。

ここでの裏切りは許されない。翌ターンの突撃を決心した時、またも後白河の調略が冴える。源光保までもが裏切ったのだ。

光保「二条天皇も見当たらぬしう」

義平「貴様だけは、絶対に許すまじ！」

だが、ここまで獅子奮迅の激闘を続けてきた義平も、父・義朝と共に、終に力尽き討ち取られてしまふ。

光保「悪源太よ、観念せい」

義平「俺の首は呉れてやるが、貴様の子孫は末代まで、雷神に呪われる事だろう」

無双を誇った義平も斬られた。だがその義平を討ち取った光保も、直後、雷に打たれて死んでしまふ。義平雷神説の始まりである。後世、光保の子孫という明智光秀も、嘘か真か雷に打たれて死んだという。

以上が単体シナリオのフレイ風景である。では、これとは別に収録されているキャンペーンとバリエーションを続けてみよう。どの様な違いがあるのだろうか。

