



デシジョンがいっぱい 決断に次ぐ決断でゲーム展開が無限に広がる

『デシジョン・イン・イタリア』(原題は『1943 1945』)はタイトルどおり、1943年から45年までの地中海戦域を舞台にしたキャンペーン。バルカン半島に上陸するといった「if」は試せないが、いつ、どこに(シチリア島、イタリア本土、あるいは南仏)上陸するかという戦略的自由度が高く、両軍プレイヤーは常に「決断」を迫られる緊張感を楽しめるゲームである。

1943 1945 (2024)

Designer: Sergio Schiavi

Publisher: Dissimula Edizioni

文・写真 | 森田勝里

それは2024年7月のことでした。BANZAIマガジン発行人にしてWEST BOSSの中黒氏が札幌歴史ゲーム友の会の例会に参加いただけるとの連絡がありました。

前日に前夜祭と称してススキノに繰り出しましたが、その際に中黒氏のバッグからお土産(ありがとうございます!)として出てきたのは、今回取り上げる『Decision in Italy: 1943-1945』(Dissimura Edizioni / BONSAI, 2024) だったのです。まずは、

このゲームはお土産になってバッグにも入るコンパクトなゲームなのがスゴイところなのです。

Decision in Italyとは

このゲームはチュニジア戦(1943年)からドイツ第三帝国の崩壊(1945年)までの期間におけるイタリアを中心とした西地中海

の戦いをテーマとしています。陸海空三軍が登場しますが、マップはゾーン（一般的なゲームではエリアと呼ばれる。ターンとインテグくらいの違い）で区切られていて、ユニットは基本的な地上部隊（キューブ）と、特別な効果を持つ戦車、航空部隊などはユニットで表されます。

また、ルール（ボンサイ・ゲームズさんのサイトをご参照願います）は、口頭でインスト可能で煩わしいルールもなくプレイに集中できる内容となっています。

しかし、そのコンポーネントや簡単なルールに惑わされてはいけません。なりは小さくともデシジョン（決断）の連続で非常にやりがいのあるゲームなのです。

このゲームのスゴイところはデシジョンの連続である点に尽きると考えますが、ゲーム中に発生しうるデシジョンを示したいと思います。

ファースト・デシジョン

最初のデシジョンは枢軸軍のセットアップ時に訪れます。枢軸軍のセットアップはアフリカにある2ゾーンは配置する部隊が指定されていますが、残りのキューブ、ユニットはアフリカ以外のゾーンに任意に配置できます。陸地の移動に関しては縛りが少ないのですが、海を渡ってサルディニアやコルシカに兵力を送るには海上輸送ポイントを使用するので限定されます。

両島に航空部隊を配置するとイタリア半島の西岸や南仏までが航空部隊の行動可能範囲に収められるので、セットアップの段階でどれだけキューブや航空部隊を送り込むかはプレイヤーの戦略センスが問われます。

連合軍も大陸侵攻の先駆けとしてサルディニアに航空部隊を事前に送り込んでおきたいでしょうから、連合軍に拠点を作らせないのか、最初から本土防衛に集中するのかプレイ前からデシジョンを迫られるのです。

セカンド・デシジョン

次も枢軸軍のデシジョンになります。ゲームの仕組み上、第1ターンにはアフリカだけでしか戦闘は発生しません。連合軍の攻撃が上手く進捗すれば第1ターンの最初の連合軍インパルスで、枢軸軍はアフリカから一掃されてしまうでしょう。しかし、チュニジアに立てこもる部隊が生き残った場合、イタリアからチュニジアに援軍を送ってさらに時間稼ぎをするのか、それとも貴重な戦力（枢軸軍は増援のキューブが少ない）をイタリアに撤退させて今後の戦いに備えるのかデシジョンを迫られます。

もし、アフリカから一掃されたら第2ターンの連合軍のハスキー作戦に備えるべく部隊配置（特に航空ユニット）に頭を悩ませましょう。

サード・デシジョン

次は連合軍がデシジョンする番です。



第2ターンからはイタリアに橋頭堡を築く戦いが始まります。連合軍はどこに強襲上陸を実施するかを戦略的にデザインする必要があります。このゲームでは、海岸に面しているゾーンには連合軍は自由に強襲上陸を試みることができます。一番上陸に適しているのはシチリア島（ゾーン#14）でしょう。それはアフリカから近く、航空部隊の支援を受けやすいこと、枢軸軍からの反撃が1エリア（ゾーン#13）に限定されるので海に落とされづらいことが挙げられます。通常は枢軸軍もシチリア島には万全の守りを敷いているでしょう。また、枢軸軍は戦闘終了イベント（通常第3ラウンドまで戦闘を行うところ第1ラウンドで終了させる）を使えば、イタリアに足場を築くことは容易ではありません。

ではどうするか？ 枢軸軍の海軍部隊の妨害がなければ、連合軍は1ターンに2回の強襲上陸が可能です。なので連合軍としては、最初にシチリア島に強襲上陸を行い（多分、戦闘終了イベントを使われるでしょう）、枢軸軍の注意をシチリア島に引き付けたうえで追加インパルス・イベントを使用してイタリア半島の手薄な地点に2回目の強襲上陸を実施して地歩を築くことができます。ただし、闇雲に守りが薄い地点に上陸すれば良いということではなく、次のターンに枢軸軍にイニシアチブを取られたとしたら、第1インパルスに複数のゾーンから集中攻撃を食らうことになるでしょう。連合軍は、強襲上陸後の内陸侵攻プランを計画したうえで、何処に上陸するかをデシジョンしなくてはならないのです。

対する枢軸軍は、ここまで書いておきながらではありますが、連合軍がシチリア島に上陸してきたら、戦闘終了イベントは使わずに敢えて上陸させるのもありではないかと思います。それは、勝利条件を達成するための重要ゾーンが北部に集中しているため、一番遠い地点に上陸させて北上させるなら時間というコストを連合軍に多く払わせることができます。また、シチリア島に接す



これは使用済みのイベントを2つリセットして再使用可能とするもので、ケッセルリンク将軍の的確で粘り強い指揮は当時の連合軍司令官より勝っていたとするデザイナーの解釈なのでしょう。大抵の枢軸軍イベントは追加増援（キューブ2個を追加）や戦闘終了で使用されているでしょう。そのうちのイベントをリセットするかもまたデジジョンを求められるのです。

対戦してみた

第1戦、連合軍は大陸反攻のスタートを南仏とし1年早いドラグーン作戦を実施、枢軸軍は「追加インパルス」イベントを使用して2ゾーンから反撃して連合軍を海に叩き落とします。なかなか主導権を取れない連合軍は追加インパルスイベントを使用できず、また枢軸海軍の妨害などで上陸作戦がごとごとく失敗。チャーチルは「枢軸軍の注意を地中海に引き付けることができた。これでノルマンディ上陸作戦は成功間違いなしだ」とのコメントを残して首相の座を降りることとなりました。

第2戦は、チュニジアで奮戦したことに希望を見出したケッセルリンクはアフリカに増援を派遣。次ターンに枢軸軍はアフリカから駆逐されましたが、連合軍に貴重な時間を使わせませす。そして、連合軍の大陸反攻は南仏に上陸を敢行しそのまま内陸への侵攻を企図します。枢軸軍は機動反撃で押し返しますが、今度はヴェネチアに上陸を掛けるなど揺さぶりをかけてきます。最終的には南仏方面とヴェネチア方面の2正面に戦線が限定されたため、枢軸軍の兵力が細っていく中でもなんとか防衛・反撃戦力の確保に成功。最後は時間切れに追い込み枢軸軍の2連勝となりました。

2戦とも違う展開となり、楽しくも悩ましいプレイとなりました。終盤に気づいたのですが、序盤の戦闘で防御側は損害を部隊の損失で補っていたのが大半でしたが、退却をもう少しうまく使えばまた展開も変わったものになったでしょう。

2戦とも枢軸軍の勝利となりましたが、新たな連合軍プレイヤーの作戦によりゲーム展開はガラッと変わるかもしれません。複数の対戦を経てゲームの本質にたどり着くことができることほど、ウォーゲーマー冥利に尽きることはありません。

実際対戦してみて場面ごとの選択肢が多く1つのデジジョンが後の展開に大きく響いてくる、まさに戦役を自分でデザインしなければならぬ、佳いゲームだと感じました。

君もデジジョンしてみないか？

このゲームは、あるゾーンの戦闘における戦術的な部分から、勝利条件を達成するまでの戦略的な部分まで多くのデジジョンを常に求められます。全てのアクションが「この戦闘に勝つ」ではなく「この戦役に勝つ」デジジョンでなくてはこのゲームに勝利することはできないのです。

ルールは簡単だけど奥は深い、1日裏表2戦は可能なのでデジジョンに失敗したとしても、再戦してデジジョンすればよい。そんな素敵なゲームだと言えましょう。📌

るゾーンは#13だけなので、連合軍の第2次上陸をケアする必要はありますが、守るゾーンを限定することができ兵力の分散を抑えることができます。ターン終了時にイタリアに連合軍部隊が存在するとイタリアが降伏して、艦隊、戦車、航空部隊各1ユニットが失われますが、それだけの損失で後半の戦いのために必要となるイベントを保持できるメリットを取るかデジジョンのしどころとなるでしょう。

アフター・デジジョン

その後もターン毎に両軍ともデジジョンの連続となります。

連合軍は、主戦線の後方に上陸するぞと見せかけて兵力を分散させて、その物量で着実に前進することが求められます。連合軍イベントには追加増援（キューブ3個を追加）や戦略爆撃（任意の1ゾーンの移動を妨害）などがありますが、使用回数は6回に限定されているため、必要とされるイベントをいつ、どこで使うのかをデジジョンすることになります。特に終盤は1ゾーンずつ激戦を経ながら重要ゾーンの確保に取り組みなくてはならないので、それまでにどれだけイベントを残しておけるかもポイントとなるでしょう。重要ゾーンはマップ全体に散らばっているので、モニタ的な集中突破（サドンデスを狙うならあり）よりも、アイク的に広範囲に圧力を掛ける方が良いかもしれません。

一方、枢軸軍はどうでしょう。物量は連合軍に圧倒され、通常の増援も徐々に細っていくため、戦闘発生時には、今日のため頑強に抵抗するのか？ 明日のため撤退して部隊を温存するのか？ のデジジョンが求められます。そこは最終ターンまでの展開を見ながらの判断となりますが、序盤は部隊の温存に努め戦闘で被った損害は、退却で消化することが有効と思われます。

終盤では、戦闘の発生したゾーンで頑強に抵抗し、重要ゾーンを奪われたら直ちに反撃を実施しましょう。また、戦闘終了イベントが残っていたら迷わず使用し、連合軍に時間を浪費させるのです。

物量は連合軍に分がありますが、作戦レベルの質の優位を表すルールとして枢軸軍の「ケッセルリンク」イベントがあります。こ