

TripleA Rule Book

最も先進的なオープンソースの戦略級ゲーム



Rule Book and Manual version 1.0 日本語訳版

Created for TripleA version 1.5.0.0

(January 2012)

目次

概要.....	3
ゲーム開始.....	4
画面の説明.....	5
マップ.....	6
首都.....	7
ユニット.....	7
"Big World : 1942"のユニット.....	8
ゲームの流れ.....	12
技術開発.....	12
購入.....	14
戦闘移動.....	14
交戦.....	16
非戦闘移動.....	18
配置.....	19
ターン終了.....	20
勝利.....	20
取り消し.....	21
Low Luck 対 ダイス.....	21
交戦計算機.....	22
メニューとタブ.....	23
クレジット.....	24
リンク.....	24
付録と追加の項目.....	25
プレーの例: "Big World : 1942" ロシアの第 1 ターン.....	25
プリカットのテクニカルハンドブック.....	36

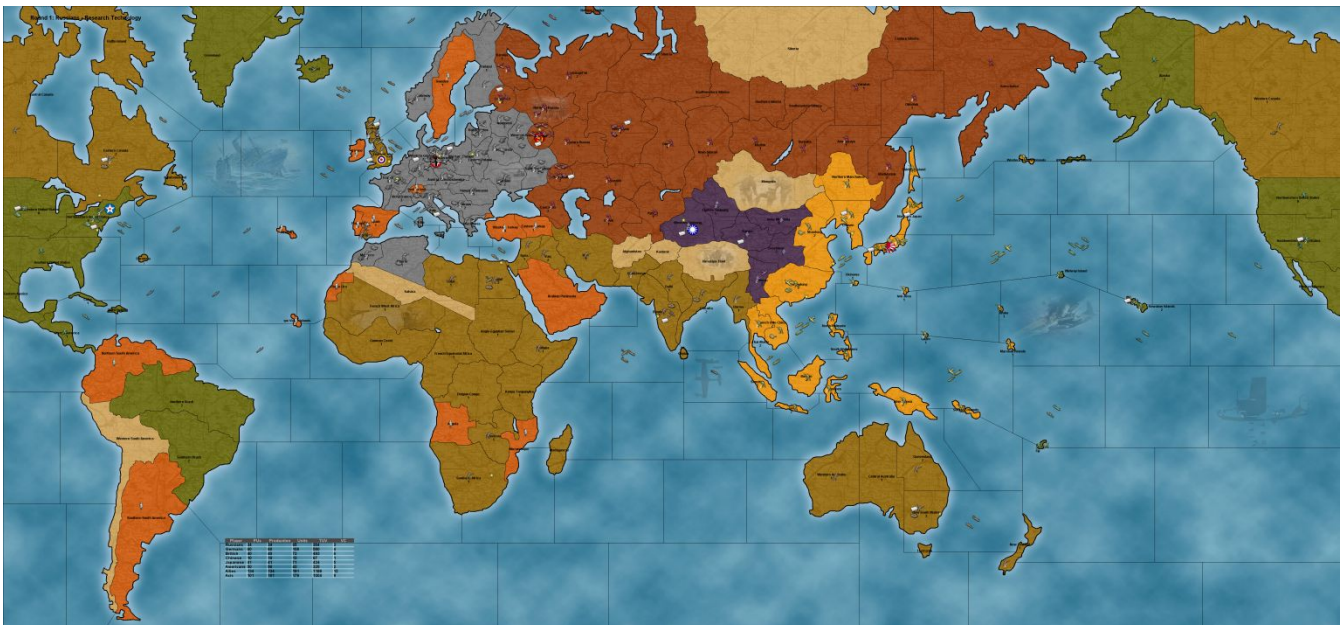


概要

TripleAはターン制戦略級ゲームであり、ボードゲームエンジンでもある。TripleAは多くのゲームを備えているが、ゲームで遊ぶためのエンジンであり、それ自体はゲームではない。TripleAは第2次世界大戦のシミュレーションとして始まったが、異なる戦いを扱えるに拡張され、多くのよく知られたゲームとマップ(「マップ」はボード、「ゲーム」はマップ/ボード固有の設定)が作られた。

このマニュアルは基本的なルールのゲーム“Big World : 1942”を使ってTripleAの遊び方を説明している。2つの最もよく遊ばれる第2次大戦マップは、初心者向けの“Pact of Steel”とこの“Big World”で、Big Worldにはより多くの領土があり、Pact of Steelにはないユニットが1つあるが、ルールはほぼ同じである。他のTripleAのゲームを始めるためにもこのマニュアルは役立つ。どのマップや戦いで遊んでも、ゲームエンジンやほとんどの考え方は同じためである。

このマニュアルはゲームの機能を全て説明するものではない。このゲームで実際に行えることは非常に多い。ゲームの作成者のためのいくつかのインターフェースと操作もある。多くのゲーム中の操作は自動化され、そしてルール違反の行動はできないようになっている。多くの知識と戦略、特にそれぞれのマップではそれぞれのゲームの記述を読むことがプレイヤーには求められる。しかし、最も重要なゲームの操作と知識は全てこのマニュアルに記述されている。

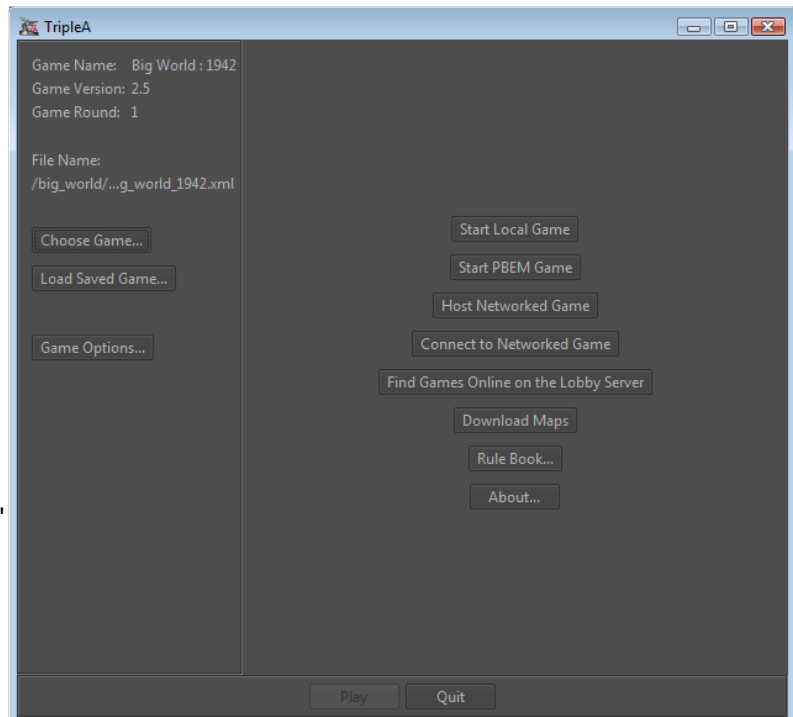




ゲーム開始

TripleA を起動するとこのゲーム開始ウィンドウが現れる。ここではプレイヤーが行うべきことが多数ある。

- 📌 ゲームの種類、または保存されたゲームを読み込む。
- 📌 10種類以上のゲームがあり、さらにダウンロードすることもできる。
- 📌 ゲームのオプションを選択する必要があるが、デフォルトが設定されているかもしれない。
- 📌 ローカル *Local*、メール *PBEM*、またはネットワーク *Network* で開始する。または、その代わりにオンラインロビー *Lobby* に参加する。(保存したゲームを読み込んだ場合は、'start local game' または 'start pbem game' または 'host network game' を選択しなければならない。)
- 📌 各プレイヤーとして、人または AI を設定できる。



別のオプションが存在する場合があるが、ここでは説明しない。

THE GAME SCREEN

画面の説明

下は"Big World : 1942"のプレー中のスクリーンショットである。



通常は世界全体を一度に表示することはできないため、マップの一部が表示される。表示される部分は、次の3つの方法ですばやく切り替えられる。

- 📍 メインウィンドウの端や角へカーソルを動かすと、その方向へスクロールする。マウスホイールでもマップを上下にスクロールできる。
- 📍 メインウィンドウで右クリックし、ドラッグするとマップを動かすことができる。
- 📍 右上の縮小マップをクリックまたはクリック後ドラッグする。

拡大率は"View"メニューの"Zoom"を選択するか、"ALT"キーを押しながらマウスホイールを動かすことで変更できる。



マップ

TripleAの地図はいくつもの区域に分けられている。陸は領土 *territory*、海は海域 *sea zone* と呼ばれる。短いまたは狭い川や、小さな島は、単なる装飾であることが多い(もしマウスカーソルを合わせても名称がない場合は装飾であり、本当の領土や海域ではない)。航空ユニットは両方の上を移動できるが、ターン終了時は陸にいる必要がある。

マップ上の各区域は、いくつかの別の区域と接している。ユニットはマップ上のある区域に接した別の区域へと移動する。一般的なルールでは区域を飛び越えることはできない。

陸軍ユニット *Land units* は、輸送艦で輸送されていない限り、陸のみに制限される。海軍ユニット *Sea units* は海に制限される。これは陸軍と海軍のユニットは互いに戦えないことを意味する。

海軍ユニットは接した海域にのみ移動できる。しかし、1つの例外的なルール:運河がある。運河は海域をつないでいるが、通るためには運河のある領土を支配している必要がある。例えば、スエズ運河では、海軍ユニットは運河を通過して南北に移動できる。しかし、それは運河の両側の領土がターンの初めに自軍または同盟軍の支配下にある場合のみである。

各領土には生産値(Production Units、PU)があり、最低値は0である。海域が生産値を持つこともありうる。その場合は「輸送センター *convoy centers*」と呼ばれる。領土の生産値は、そこで1ターンで配置できるユニットの数と、さらに重要な、その領土を支配するプレイヤーの1ターンの収入を決める。

全ての領土は、初期状態の中立か誰も入れない場合を除き、常に誰かの支配下にある。領土は敵の陸軍ユニットに進攻されると支配者が変わる。対空砲のような一部の陸軍ユニットは、攻撃も領土への進攻もできない。地図上の領土の色は誰が支配しているかを表している。

領土を支配しているプレイヤーは、ターン終了時にそこから収入を得る。ラウンドで領土の支配が何度も変わることがあるが、その場合も領土が変わるたびに収入が全額発生する。

一部の領土には「工場」ユニットがあり、支配しているプレイヤーはその領土にユニットを配置することができる。工場のある領土には、ターンの始めにその領土を支配していれば、その領土の生産値を上限とした数のユニットを配置できる。工場や対空砲のある領土に進攻した場合は、領土とともにそれらを獲得でき、進攻したプレイヤーは次のターンから使うことができる。

ゲーム開始時の領土は、特別に記述されていない限り、そのプレイヤーが「元から」支配しているとみなされる。同盟軍がそのような領土に再進攻したならば、その領土(と獲得したユニット)は元の支配者のものになる。その場

合、進攻したプレイヤーは領土からの収入を得られず、代わりに同盟軍の元のプレイヤーが、そのターンの終了時にその領土を支配していれば収入を得る。当然、敵のプレイヤーがこれらの領土に進攻した場合にはそのような拘束はない。



首都

TripleA のそれぞれの国には首都の領土がある。地図上のそれらの領土には、首都を示すその国の旗やメダルがある。もし敵のプレイヤーにこの領土に進攻されたならば、根本的に征服されることになる。

- 📍 進攻された側の全ての生産値(PU)は、進攻した側のプレイヤーのものになる。
- 📍 進攻された側は、首都が敵の支配下にある間、いかなる収入も得られない。
- 📍 進攻された側は、首都が敵の支配下にある間、いかなるユニットも購入できない。これは購入する手段がないため当然である。



ユニット

ほとんどの TripleA のゲームは「戦略級」で、「ユニット」は歩兵や戦車単体を表しているのではなく、歩兵や戦車を主体とした集団を表している。よって、「歩兵」ユニットにはその輸送列車、補給部隊、対空/対戦車兵器などが含まれている。特別な場合を除き、全てのユニットは他の全てのユニットを攻撃できる。

TripleA の各ユニットには特性があり、それらは一組の数値で表される。特性には、攻撃力(Att)、防御力(Def)、移動力(Move)、コスト(PU)、ヒットポイント、サイズがあり、一部のユニットには特別な属性や能力がある。

攻撃力 Attackは攻撃時の火力である。ユニットは、6面ダイスを振って、この値以下ならば1ヒット Hit を得る。

防御力 Defenseは防御時の火力である。ユニットは、6面ダイスを振って、この値以下ならば1ヒットを得る。

移動力 Movementはユニットが各ターンで移動できるマップ上の領土または海域の数である(輸送艦で輸送されている場合は例外である)。移動力1につき1回、接する区域に移動できる。

コスト Costはそのユニットを生産するために必要な PU である。

サイズ Sizeは陸軍または航空ユニットを輸送する場合に必要な輸送艦や空母の輸送能力である。

ヒットポイント Hit-Pointsはそのユニットが何回ヒットに耐えられるかを表す。TripleAのほとんど全てのユニットのヒットポイントは1しかなく、最初のヒットで失われることを意味する。戦艦のような一部の特別なユニットはヒットポイントが2あり、敵の火力に耐えることができ、交戦で生き残れば回復する。

重要な特別な属性や能力には、電撃戦が可能である、同じ領土にいる別のユニットの攻撃力を増す(「支援」を与える、受けると呼ぶ)、上空の航空ユニットを攻撃する、ユニットを生産するなどがある。



"Big World 1942"のユニット


以下のユニットとルールは“Big World : 1942”固有のもので、別のマップで遊ぶ場合は少し異なる。例えば、“Pact of Steel”には「巡洋艦」は存在せず、「駆逐艦」のコスト、攻撃力、防御力が高い。第2次大戦に基づかないゲームではユニットは根本的に異なる。例えば、“Lord of the Rings: Middle Earth”にはまったく異なるユニット、異なるグラフィック、そして異なるルールが存在する。



歩兵

Infantry

特殊能力:

 歩兵は支援を受けることができる。これは砲兵ユニットと1対1のペアとなっているとき、歩兵が+1の攻撃力を得ることを意味する。

メモ: 歩兵は移動力が低く、コストのわりに高い防御力を持っている。したがって、その主要な任務は領土の防御とダメージの吸収にある。攻撃力と防御力は低い、ヒットポイントはコストの高いユニットと同じであるため、他のユニットよりも歩兵を多く持つとよい。


攻撃力 **1**、防御力 **2**、移動力 **1**、コスト **3**、ヒットポイント **1**、サイズ **2**



砲兵

Artillery

特殊能力:

 砲兵は支援を与えることができる。例えば、歩兵3ユニットと砲兵2ユニットの場合、歩兵2ユニットは支援を受け攻撃力が2になり、3番目の歩兵は1のままとなる。支援は重複しない。つまり、歩兵1ユニットと砲兵2ユニットでも、歩兵が受ける支援は1だけである。

メモ: 砲兵は歩兵のスタックの攻撃の効果を高めるために使える。一般的に、大きな歩兵のスタックそれぞれに、いくつかの砲兵を加えるのは、低いコストで陸軍の火力を増すことができるよい方法である。

攻撃力 **2**、防御力 **2**、移動力 **1**、コスト **4**、ヒットポイント **1**、サイズ **3**



装甲車

Armour

特殊能力:

攻撃力 **3**、防御力 **3**、移動力 **2**、コスト **5**、ヒットポイント **1**、サイズ **3**

☞ 装甲車は敵の空いた領土に対して「電撃戦」を行う能力を持っている。これは他のユニットは敵の最初の領土で停止しなければならないが、装甲車は敵の領土に敵のユニットがいなければ移動し続ける能力があることを意味する。電撃戦のユニットはこの領土を支配した後に、移動を続けてさらに奥の敵の領土に進攻することも、友軍の領土に戻ることもできる。

メモ: 装甲車は敵を早く攻撃するために使える。そして、歩兵では遠くて時間がかかるような場合でもチャンスにすばやく反応できる。



戦闘機

Fighter

特殊能力:

攻撃 **3**、防御 **4**、移動 **4**、コスト **10**、ヒットポイント **1**、サイズ(空母) **1**

☞ TripleAにおける全ての航空ユニットには共通した2つの能力がある:

- 航空ユニットは、ターン終了時に、戦った領土やそのターンに支配した領土にいることはできない。言い換えると、戦った領土から離れ、ターン開始時に友軍の支配下にあった領土、または友軍の空母の空きスペースに着地しなければならない。
- 全ての航空ユニットは領土を支配できない。

☞ 戦闘機は空母に着地することができる。

メモ: 戦闘機は4回自由に移動でき、陸と海の目標のどちらでも攻撃できる。陸軍ユニットは交戦に加わると移動できなくなるが、航空ユニットは交戦の後も移動を続けることができるので、敵の反撃に会う危険から逃れることができる。



爆撃機

Bomber

特殊能力:

攻撃力 **4**、防御力 **1**、移動力 **6**、コスト **14**、ヒットポイント **1**

☞ 通常の航空ユニットの能力に加え、爆撃機は敵の工場に対して「戦略爆撃 Strategic Bombing Raid」を行う能力がある。対空砲の射撃から生き残った各爆撃機は6面ダイスを振り、その目の分のダメージを敵のPUの収容量に与えることができる。(ダメージの合計は領土のPUの値を超えることはできない。)

メモ: 高い移動力と攻撃力だけでなく、敵の工場を戦略爆撃できる爆撃機は、高コストだが強力なユニットである。




輸送艦

Transport

特殊能力:

攻撃 **0**、防御 **1**、移動 **2**、コスト **8**、ヒットポイント **1**、収容能力 **5**

☞ 輸送艦は陸軍ユニットを運ぶ能力がある。歩兵1ユニットと、他のあらゆる種類の陸軍ユニットを輸送することができる。(例: 歩兵2ユニット、歩兵1ユニットと砲兵/装甲車/対空砲1ユニット)

 "Big World : 1942"を含む多くのマップでは、輸送艦は他のユニットと同じように犠牲にできる。しかし、一部のマップでは、他の全ての戦闘能力のある艦が破壊されない限り輸送艦を犠牲にできない。





メモ: 輸送艦は海域を越えて陸軍ユニットを移動させるために使われる。



潜水艦

Submarines

特殊能力:

-  潜水艦は各交戦ラウンドの終わりに「潜水」し、その海域にとどまりながら交戦から逃れることができる。
-  潜水艦は、敵のユニットに「駆逐艦」が含まれていない限り、敵の海軍ユニットを通過することができる。
-  潜水艦は常に各交戦ラウンドの始めに攻撃する。もし敵に「駆逐艦」がいなければ、犠牲となったユニットは反撃できない。
-  潜水艦は航空ユニットを決して攻撃できない。航空ユニットは潜水艦を攻撃できる。

メモ: 潜水艦は隠れる能力があり、最も安い海軍ユニットの1つである。敵の海軍ユニットへの攻撃にはきわめて便利で、海の戦闘の消耗品として使える。



駆逐艦

Destroyer

特殊能力:

-  駆逐艦には敵の潜水艦の全ての能力を打ち消す能力がある。


メモ: 駆逐艦も最も安い海軍ユニットの1つである。航空ユニットに反撃することができるため、防御に使うとよい。敵が潜水艦を持っていれば、駆逐艦を持ったほうがよい。



巡洋艦

Cruiser

特殊能力:

-  "Big World : 1942"では巡洋艦には特殊な能力はない。しかし、他のマップでは艦砲射撃の能力を持っていることがある。


メモ: 中程度のコストの海軍ユニットである。



空母

Carrier

特殊能力:

-  空母は2ユニットの友軍(自軍または同盟軍)の戦闘機を海上で運ぶ能力を持っている。これらの戦闘機は、艦隊を守る助けになり、そして範囲外の敵を攻撃するためにも使える。

メモ: 空母は戦闘機を保持する場合にのみ役立つ。戦闘機は多くの海軍ユニットに比べてコストの割りに効果があるため、それらは艦隊の能力を大いに高める。(技術上は、空母は戦闘機を積荷のように運んでいるのではなく、単にターン終了時に着地する場所を提供するだけである。プレイヤーのターンが始まると、保有する全ての戦闘機は空母を離れ空中にいるとみなされる。よって、空母と戦闘機の移動は独立している。)



戦艦

Battleship

攻撃力 **4**、防御力 **4**、移動力 **2**、コスト **22**、ヒットポイント **2**

特殊能力:

- ☞ 戦艦はヒットポイントが2ある。もし交戦でダメージを受けても交戦終了時に生きていれば、全ての戦艦は交戦終了後に完全回復する。
- ☞ もし輸送艦が同じ海域から陸軍ユニットを敵の領土に上陸させていれば、戦艦は艦砲射撃することができる。つまり、上陸戦ならば戦艦はダイスを1つ振り、4以下ならば敵を破壊することができる。

メモ: 戦艦はダメージの吸収と回復、そして陸への砲撃の両方のために使われる。



対空砲

AA Gun

攻撃力 **0**、防御力 **0**、移動力 **1**、コスト **5**、サイズ **3**

特殊能力:

- ☞ 対空砲の能力は、交戦または戦略爆撃の前、または対空砲のある領土の上空を航空ユニットが通過するとき発動する。対空砲は各航空ユニットに対してダイスを1つ振る。1の目が出てヒットした航空ユニットはただちに破壊され、反撃できない。
- ☞ 対空砲は交戦に参加しない。攻撃側が勝利すれば、対空砲は攻撃側に獲得される。
- ☞ 対空砲は戦闘移動フェーズでは移動できず、非戦闘移動フェーズの間のみ移動できる。対空砲が交戦で攻撃側になることはなく、常に防御側となる。

メモ: 対空砲は戦略爆撃から防御するために使われる。そして、領土を航空ユニットで攻撃することを躊躇させるためにも使われる。



工場

Factory

攻撃力 **0**、防御力 **0**、移動力 **0**、コスト **15**

特殊能力:

- ☞ 工場は、工場のある領土(または工場と隣り合う海域)に購入したユニットを配置できる。工場は最大でその領土のPUの数だけユニットを配置できる。1つの領土に複数の工場があってもこの数は増えない。
- ☞ 工場は交戦に参加しない。もし攻撃側がその領土を支配すれば、その領土の工場は自動的に攻撃側のものになる。工場は戦略爆撃の対象になる。

メモ: 工場は生産の生命中枢で、その場所にユニットを配置できる。

SEQUENCE OF PLAY

ゲームの流れ

TripleAはラウンド *Round*の繰り返しとしてプレーされる。ラウンドはプレイヤーのターン *Turn*で構成され、プレイヤーのターンはフェーズ *Phase*(ステップ *Step*とも呼ばれる)で構成される。

Big World : 1942のターンの順番:

1. ロシア軍 *Russians* (連合国 *Allies*)
2. ドイツ軍 *Germans* (枢軸国 *Axis*)
3. イギリス軍 *British* (連合国)
4. 中国軍 *Chinese* (連合国)
5. 日本軍 *Japanese* (枢軸国)
6. アメリカ軍 *Americans* (連合国)

アメリカがターンを終了すると、現在の「ラウンド」が終わる。TripleAはこの時点で勝利条件をチェックし、どちらかの側がゲームに勝利したか、しなかったかをチェックする。どちらも勝利していなければ、次のラウンドがロシアから再び始まる。

通常のフェーズの順番:

1. 技術開発 *Technology Development*
2. 購入 *Purchase*
3. 戦闘移動 *Combat Move*
4. 交戦 *Battle* (戦闘解消)
5. 非戦闘移動 *Non-Combat Move*
6. 配置 *Placement*
7. ターン終了 *End of Turn* (決算)

プレイヤーが何もしないことを選択してもよいフェーズがある。

そして、条件によって発生しないフェーズもある。ほとんど全てのフェーズで、次のフェーズへと進むためには、ユーザは画面の右側の"Done"ボタンを押す必要がある。



TECHNOLOGY DEVELOPMENT

技術開発









技術開発フェーズ *Technology Development Phase* では、プレイヤーは生産値(PU)を払うことで新しい技術の開発を試みることができる。ここではダイスを振ることになり、通常はダイス1つ(1/6の確率)あたり5PU必要である。プレイヤーは技術を選択した後に全てのダイスを振る。もし、1つ以上6の目があれば、技術が開発され、ダイスは破棄される。6の目が1つもなければ、何も起こらず、同じようにダイスは破棄される。(一部のマップでは、プレイヤーはダイスを保持し、次のターンで振ってよい場合がある。)

技術はユニットを改良したり、新しいユニットを生産できるようにする。一般的に、開発された全ての技術は、プレイヤーのターンが終了したとき有効になる。(一部のマップでは、開発されるとすぐに有効になる。)

このフェーズで使われなかったPUは、ユニット購入フェーズのような後のフェーズのために残される。







可能な技術

技術が一度有効になれば、“Big World : 1942”では次のような効果がある。他のマップには違った技術や、同じ技術でも効果が少し違う場合がある(「ジェットエンジン」が防御力ではなく攻撃力を上げる等)。技術は開発したプレイヤーにのみ影響し、別のプレイヤーには影響しない。

-  **ジェットエンジン** *Jet Power* 全ての戦闘機の防御力が1上がる
-  **新型潜水艦** *Super Subs* 全ての潜水艦の攻撃力が1上がる
-  **長距離飛行** *Long Range Aircraft* 全ての航空ユニットの移動力が2上がる
-  **ロケット** *Rockets* 対空砲がロケット発射の能力を持つ
 -  戦闘移動フェーズ終了時に、各対空砲は、対空砲からの距離が3以内の敵の工場を攻撃できる。敵の工場はそれぞれ1回のロケット攻撃しか受けず、それぞれのロケットは1つの工場しか目標にできない。ダメージは1つの6面ダイスの目だが、上限はその領土の生産値で、攻撃を受けた側はダメージ分のPUをただちに失う。(一部のマップでは代わりに工場がダメージを受ける。)
-  **駆逐艦による艦砲射撃** *Destroyer Bombard* 全ての駆逐艦は上陸支援の艦砲射撃を行える
-  **重爆撃機** *Heavy Bomber* 全ての爆撃機は、攻撃または戦略爆撃のときダイスを2つ振る。(‘LHTR’ルールがONならば、良いほうの目のみ採用される。OFFならば、両方採用される。)
-  **工業技術** *Industrial Technology* 全てのユニットのコストが1PU下がる。(工業技術は存在は‘optional technology’の設定による。ゲーム開始前に双方のプレイヤーがこの技術に合意している必要がある。)

駆逐艦による艦砲射撃と工業技術以外の全ての技術は、ユニットのアイコンが新しくなる。

“Big World : 1942”以外のマップの技術には次のようなものがある:

-  **高度な火砲** *Advanced Artillery* 全ての砲兵は2倍の支援を与える(例: 1ユニットに代わって2ユニットの歩兵を支援する。)
-  **パラシュート部隊** *Paratroopers* 爆撃機は戦闘フェーズに歩兵1ユニットを輸送できる。爆撃機も歩兵も輸送前には移動できない。移動先は必ず交戦のある領土で、最初の敵の領土で移動は終わる
-  **工場の生産力の向上** *Increased Factory Production* 生産値が3以上の工場は、2ユニット追加して配置できる。さらに、修復を半分のコストで行える
-  **戦争国債** *War Bonds* ターン終了時にダイスを1つ振り、その目の分の収入を得る
-  **機械化歩兵** *Mechanized Infantry* 全ての装甲車は歩兵1ユニットを輸送できる
-  **造船所の改良** *Improved Shipyards* 海軍ユニットのコストが下がる



購入

購入フェーズ *Purchase Phase* では、プレイヤーはPUを払って新しいユニットを購入できる。これらのユニットはターンの最後の配置フェーズで配置できる。

購入フェーズの始めに、新しいユニットの購入を提案するメニューが現れる。どのような組み合わせのユニットでも、コストの合計が利用可能なPUを超えていなければ購入できる。このフェーズで使われなかったPUは無制限に蓄積され、後で使える。

ユニット購入メニューの選択肢には、ユニットを増やす、減らす、最大限まで購入する、0にするがある。数はキーボードでも入力できる。購入フェーズの間はペナルティーなしで何度でもユニット購入メニューを閉じる/開くことができ、自由に購入を変更できる。

もし購入したユニットが実際にマップに配置できる数を超えていれば、ゲームはプレイヤーに購入数を変更するように警告する。しかし、プレイヤーが望むならばそのまま続行できる。


一部の新しいマップでは、このフェーズでダメージを受けた工場とユニットを修復できる。工場がダメージを受けると配置できるユニットが少なくなり(1ダメージで1ユニット減る)、購入したユニットを全て配置するためには修復しなければならない場合がある。



戦闘移動

戦闘移動フェーズ *Combat Movement Phase* では、現在のターンのプレイヤーは選択したまたは全てのユニットを、次の例外を除き移動力の限界まで移動できる。

- 🗨️ 対空砲などの一部のユニットは、このフェーズでは移動できず、非戦闘フェーズでのみ移動できる。
- 🗨️ 航空ユニットは、着地できる場所へ帰還する分の移動力を残して移動しなければならない。つまり、航空ユニットは自殺的な移動ができない。このプログラムは戦闘機が海上を移動する場合は常に正しく移動範囲を計算できるとは限らない。近くにいる空母が移動して戦闘機を帰還させるとみなしているためである。これで「自殺禁止」ルールが破られることがある。この場合はプレイヤーの責任で帰還できるように航空ユニットを移動させなければならない。

 陸軍と海軍のユニット(駆逐艦がない潜水艦を除く)は、敵または中立のユニットのいる区域で停止しなければならない。1を超える移動力のある陸軍ユニットのほとんどは、敵が支配するが空いている領土を留まらずに支配して進むことができる。これは「電撃戦」と呼ばれる。中立の領土では通常は電撃戦を行えない。

このフェーズでのみユニットは交戦状態に入れる。もしユニットを敵が支配する、または敵のユニットがいる領土や海域に移動させた場合、ユニットは停止しなければならない、次のフェーズで交戦状態になる。“Risk”とは違い、戦闘移動し、交戦し、さらに戦闘移動することはできない。TripleAでは、戦闘のための移動はこのフェーズの一度しかできず、戦闘はこのフェーズの後に全て同時に行われる。このフェーズが終わると、戦闘のための移動は次のターンまでできなくなる。

このフェーズの終了時点で、自軍のユニットと敵または中立のユニットが少なくとも1ユニットいる領土と海域は、戦闘を解消しなければならない。

このフェーズで限界まで移動しなかったユニットは、陸軍と海軍のユニットは交戦した場合を除き、非戦闘移動フェーズで残りの分を移動できる。陸軍と海軍のユニットは、交戦すると残りの移動力を全て失う。

ルール違反の移動はできない。もしユニットをまとめて移動させようとして、一部のユニットが違反していれば、違反していないユニットのみ移動する。一部の複雑な移動の場合、追加の入力が必要となり、プレイヤーは質問に答えなければならない。

移動フェーズが進行すると、画面の右側に現在までの移動の一覧が表示される。プレイヤーがフェーズを終了するまでならば、移動を取り消してやり直すことができる。その移動が別のユニットに必要な場合は、そちらを先に取り消す必要がある。

輸送

一部の海軍ユニット(輸送艦)は陸軍ユニットを輸送できる。一般的な輸送艦は、歩兵1ユニットに加え、もう1ユニットを別の場所に運べる。

輸送は、陸軍ユニットを隣の海域の輸送艦に移動させ、そして輸送艦の隣の領土に陸軍ユニットを移動させる、という手順で行われる。輸送艦はこの過程のいつでも移動できる。陸軍ユニットは、同じターンや後のターンに降りることも、輸送艦にずっと留まることもできる。陸軍ユニットは1つの輸送艦に別の場所から、あるいは別の時間に乗ることができる。しかし、輸送艦は1ターンの間に1つの領土にしか降ろせない。そして、降ろした輸送艦はそのターンは移動できない。陸軍ユニットは輸送艦から降りるまで移動できない。

輸送は同盟軍のユニットに対しても起こりうるが、この手順は自分の輸送艦で運ぶ場合ほどスムーズにはいかない。なぜなら、あなた自身の輸送艦でユニットを運ぶ場合は同じターンにユニットを降ろすことができるが、同盟軍の輸送艦で運ぶ場合は次のターンまで降ろすことができないためである。

空母と戦闘機

ターンの始めに全ての戦闘機は空母から発進する。それらは空母ではなく空中にいるとみなされる。それは、空母を移動させても、航空ユニットと一緒に移動しないことを意味する。空母が航空ユニットに「追加の」移動力を与えることはできない。全ての航空ユニットはターンが終わるまで空中にいる。

唯一の例外は、空母にいる同盟軍の航空ユニットで、これらは発進しない。これらの航空ユニットは「積荷」とみなされ、攻撃に参加しない。もし空母が破壊されれば、同盟軍の「積荷」も破壊される。

ユニットの選択と移動の方法

📍 **左クリック**でユニットを選択する。

その後、移動させたい区域にマウスを移動させ、再び左クリックすると移動する。

左クリックとドラッグを同時にしては**ならない**。クリックして、その後にマウスを動かし、その後に再びクリックすること。

📍 **右クリック**で選択を解除する。特定のユニットの選択を解除する場合は、ユニットのスタック上で右クリックする。

📍 これらの基本的な操作に加え、次のショートカットも使える。

📍 CTRL+左クリックで、スタックの全てのユニットを選択する。

📍 CTRL+右クリックで、スタックの全てのユニットの選択を解除する。

📍 SHIFT+左クリックで、その区域の全てのユニットを選択する。

📍 何も無い場所でCTRL+右クリックすると、全てのユニットの選択を解除する。ESC キーを押しても全て解除する。

📍 区域のユニットのない場所で右クリックすると、複数のユニットから選択できるメニューが現れる。



交戦

交戦フェーズ *Battle Phase* では、プレイヤーと敵のユニットのいる領土と海域で解消すべき「交戦」が発生する。その領土と海域の一覧は画面の右側に表示される。プレイヤーは上陸戦や戦略爆撃などの例外を除きそれらを望んだ順番で解消できるが、全ての交戦はこのフェーズで解消しなければならない。

2人以上の異なるプレイヤー(国)が区域にいる場合、現在のターンのプレイヤーのユニットのみが「攻撃」側となる。現在のターンのプレイヤーの敵のユニットは全て「防御」側となる(空母上の全ての航空ユニットを含む)。よって、複数の国が防御側になることはあるが、攻撃側は1つの国のみである。複数の国による攻撃はほとんどのマップでできない。

交戦はラウンドの繰り返しで、どちらかが全滅または退却するまで続く。攻撃側はラウンドの最後で退却してもよい。防御側と攻撃側の潜水艦は、敵の駆逐艦がいなければラウンドの最後で退却(潜水)してもよい(一部のマップでは潜水艦は交戦の前に退却できる)。

交戦はセグメント *segments* で構成される。特に記述がない限り、攻撃側と防御側の全てのユニットは、犠牲者として選択されない限り、1回の交戦ラウンドで1回射撃する。交戦のセグメントは次のようになる:

1. 始めに、攻撃側の潜水艦が射撃 *subs fire* し、防御側は犠牲者を選択する *select sub casualties*。もし防御側に対潜能力のあるユニット(駆逐艦)がなければ、潜水艦以外の犠牲者はただちに取り除かれ *remove sneak attack casualties*、以降の交戦には参加できない。
2. 次に、防御側の潜水艦が同じ手順で攻撃する。もし攻撃側に駆逐艦がなければ、犠牲者はただちに取り除かれ、以降の交戦には参加できない。
3. 次に、攻撃側のユニットが射撃する *fire*。防御側は犠牲者を選択する *select casualties*。
4. 次に、防御側のユニットが同じ手順で射撃する。攻撃側は犠牲者を選択する。
5. 選択した犠牲者をこの時点で取り除く *remove casualties*。もしどちらかの側のユニットがなくなれば、もう一方の側の勝利となる。(攻撃側が勝利すれば、領土を支配する。)
6. 防御側に潜水艦があれば、この時点で潜水 *submerge subs* してよい。その後、攻撃側は潜水艦を潜水させてよい。
7. 攻撃側は退却する *retreat* か、続行する *remain* かを選択する。攻撃側が退却する場合、航空ユニット以外は元の場所の内の1つに移動しなければならない。航空ユニットは交戦の場所にとどまり、非戦闘フェーズで移動しなければならない。続行する場合は新しい交戦ラウンドが始まる。

ユニットはどのように敵を「射撃」するのか:

このゲームの全てのユニットには攻撃力と防御力がある(例えば歩兵の攻撃力は1で、防御力は2である)。これは交戦中に自分の歩兵の数だけダイスを振ることを意味する。もし歩兵が攻撃側ならば、1の目のダイス1つあたり1ヒットを得る。もし歩兵が防御側ならば、2以下の目のダイス1つあたり1ヒットを得る。これを「2で振る *rolling at 2*」と呼ぶ。

例えば、あなたが歩兵3ユニットと装甲車1ユニットで防御する場合、「2で3つ、3で1つ」振ることになる。なぜなら、歩兵3ユニットは2で防御し、装甲車1ユニットは3で防御するためである。

敵は1ヒットにつき犠牲者を1ユニット選択しなければならない。

特殊ケース:

- 🔦 潜水艦は航空ユニットを犠牲者にさせることは決してできない。
- 🔦 一部のマップでは、航空ユニットは交戦に駆逐艦が加わっていない限り潜水艦をヒットできない。(Big Worldでは、航空ユニットは駆逐艦がいなくても潜水艦をヒットできる。)
- 🔦 戦艦のような一部のユニットは、2ヒットしなければ破壊できない。最初のヒットはダメージを与えるのみである。ダメージはユニットの火力や能力には影響がない。戦艦のダメージはそのプレイヤーのターンの終了でコストなしで回復する。
- 🔦 輸送艦で輸送されている陸軍ユニットは射撃も交戦への参加もできない。同じように、攻撃側の空母上の同盟軍の戦闘機も参加できない。これは、射撃できず、犠牲者としても選択できないことを意味する。

重要なことは、上の一覧を除き全てのユニットは全てのユニットをヒットできることである。これは TripleA が戦略級のゲームエンジンで、1つのユニットは陸軍部隊・艦隊・航空部隊の代表を表しているためである。各ラウンドは3~6ヶ月で、交戦はその間継続している。

上陸戦

陸軍ユニットは輸送艦から降りた直後に交戦状態に入れる。交戦は通常通り解消されるが、いくつかの例外がある:

- もし上陸を始める海域で交戦があれば、上陸戦の前に、上陸するユニットも参加して交戦を解消しなければならない。上陸戦を始めるためには、攻撃側は海での交戦に勝利し、上陸させる輸送艦が生き残っている必要がある。もし輸送艦が沈めば、輸送されている陸軍ユニットも失われ、上陸戦には参加できない。
- 上陸させる輸送艦と同じ海域にいる艦砲射撃の能力のある各ユニット(戦艦)は、そのターンに交戦に参加していなければ、特別な1回の射撃「艦砲射撃 *naval bombardment*」を行ってよい。もし戦艦ならば、6面ダイス1つを振り、4以下の目が出ればヒットし、防御側はただちに1ユニット破壊され防御力を失う。艦砲射撃の犠牲者は反撃できない。(一部のマップでは、上陸するユニット数を超える数の艦砲射撃ができない。さらに、艦砲射撃の犠牲者は、取り除かれる前の最初のラウンドで射撃できる。)
- 上陸したユニットは退却できない。



非戦闘移動

非戦闘移動フェーズ *Non-Combat Movement Phase* では、現在のターンのプレイヤーは選択したまたは全てのユニットを、次の例外を除き残りの移動力の限界まで移動できる。

- 航空ユニットはこのフェーズで「着地」しなければならない。これは、航空ユニットは自軍または同盟軍がターンの始めから支配していた領土、または(戦闘機ならば)自軍または同盟軍の空母でこのフェーズを終わらなければならないことを意味する。
- 航空ユニットを自殺させたり、海に飛び込ませたりすることは認められない。交戦フェーズで生き残った全ての航空ユニットは友軍の領土または空母に着地するか、空母が収容のため移動しなければならない。空母の収容能力の限界があり、これを超えることはできない。(Big World と他の多くのマップでは、空母は2ユニットの戦闘機を収容できる。)
- このターンで交戦した陸軍と海軍のユニットは、このフェーズでは移動できない。このターンに上陸させた輸送艦は、それ以上は移動できない。
- このフェーズで移動するユニットは、いかなる交戦も起こせず、電撃戦も行えない。つまり、陸軍と海軍ユニットは、敵または中立の支配する区域、または敵または中立のユニットのいる区域には入れない。

対空砲のような一部のユニットは、輸送されていない限りこのフェーズでしか移動できない。

輸送ルールに合っていれば、ユニットは戦闘移動フェーズと非戦闘フェーズのどちらでも、乗ることも降りることもできる。



配置

配置フェーズ *Placement Phase* では、このターンの始めの購入フェーズで購入したユニットをマップ上に配置する。

新しく購入した工場は、このターンの始めから自軍が支配していた領土ならば、どこにでも配置することができる。

通常、陸軍と航空ユニットは、このターンの始めから自軍が支配していた工場のある領土にのみ配置できる。海軍ユニットは、ターンの最初から自軍が支配していた工場のある領土に隣接する海域にのみ配置できる。もし購入した1ユニット以上の空母と1~2ユニットの戦闘機を1つの工場に配置する場合、戦闘機は陸に、空母は海に配置することになる。さらに、新しい空母を配置した場合、隣接する領土の戦闘機を2ユニットまで新しい空母に移動してよい。(しかし、一部のマップではこの「無料の」移動ができず、代わりに非戦闘移動フェーズで戦闘機を移動させなければならない。これらのマップでは、既に存在する空母に新しい戦闘機を移動させることもできる。)

1ターンで工場に配置できるユニットの最大数は、その領土の生産値と同じである。ユニットの数には隣接する海域の海軍ユニットも含まれる。

新しい海軍ユニットを、敵対するプレイヤーの支配する海域に配置することはできる。交戦は敵の戦闘移動フェーズが終わるまで発生しない。

新しいユニットを配置するためには、選択した領土または海域で左クリックする。すると、配置できるユニットの一覧のメニューが表示される。このメニューは配置フェーズの間は何度でも開くことができ、ペナルティーなしで自由に変更できる。全てのユニットを配置すると、このメニューは閉じるが、その場合も"Undo"できる。配置したユニットの一覧は右に表示され、配置は何度でもやり直せる。

1つの海域に隣接する工場がいくつもあり、各工場に陸軍、航空、海軍ユニットを混合して配置する場合、TripleA エンジンでは海軍ユニットのために使う工場を正しく求められないことがある。この場合、陸軍と航空ユニットを先に配置しなければならない。

希望するユニットを全て配置したならば、画面の右の"Done"を押して配置フェーズを終了する。できない理由がない限り、プレイヤーはこのフェーズで全てのユニットを配置することを強制されない。配置されなかったユニットは全てゲームから取り除かれる。(一部のマップでは保持され、次のターンで配置できる。)

新しく配置されたユニットは、このフェーズの終了から全ての機能を発揮する。つまり、それらは次のプレイヤーの攻撃から防御するために使える。



ターン終了

ターン終了フェーズ *End Turn Phase* では、TripleA は次のことを自動的に行う。ユーザは入力する必要はない。

1. 技術開発フェーズで開発に成功した技術が有効になる。
2. プレイヤーが支配する領土からの収入を得る。
3. もし領土の獲得によるボーナスがあるマップならば、それらのボーナスをチェックし収入とする。(例えば、エジプトのような戦略的な領土の獲得に X PU のボーナスがある等)。
4. その他の追加の効果があれば発生する。追加がある場合は、ゲームのメモにその一覧がある。

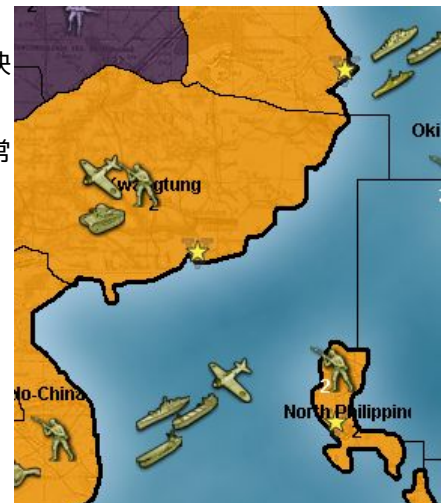
このフェーズが終わると、次のプレイヤーのターンが始まる。



勝利

通常、「勝利」は勝つことができないと考えたプレイヤーが降伏することで決定する。しかし、「Big World」を含む多くのマップには、プレイヤーが降伏せずにプレーを続けられるために、あらかじめ定めた「勝利条件」がある。通常は、黄色い小さな星が付けられた「勝利都市 *Victory Cities*」(VC)と呼ばれる戦略的に重要な領土を、決められた数だけ支配したとき勝利が決定する。ゲームの設定で勝利条件を決められるが、「Big World」では 14~17 都市である。(デフォルトは 17。)

勝利条件は通常はラウンドの最後にチェックされる。

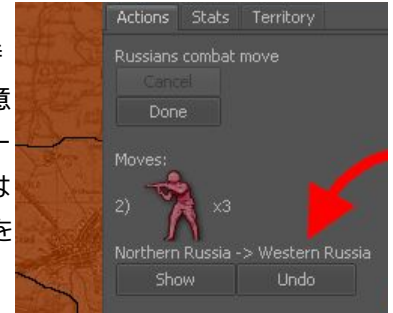


勝利都市の印: 

UNDO FEATURE

取り消し

TripleAはターン制のゲームである。一般的に、それは手を考えるために十分な時間を費やし、フェーズを終えるまではペナルティなしで自由に変更できることを意味する。時間制限はないが、一般的に対人では早いプレーが喜ばれる。直接のゲーム、つまりロビー、ネットワーク、同じコンピュータでのプレーでは、一般的には早くプレーしたほうがよい。e-mail やフォーラムでのゲームでは、より長い時間を使って全ての行動をよく考えることができる。



Low Luck vs. Dice

Low Luck 対 ダイス

TripleAはダイスを使ったゲームで、個々の交戦では相当な運の要素がある。(長いゲーム、または多くの回数のゲームでは、それは均一化される。)

ダイスによる運の要素を軽減したいプレイヤーのために作られた"Low Luck" (LL)と呼ばれるシステムがある。

"Normal Dice"では、交戦で各ユニットに対して振られる。

"Low Luck"では、攻撃側の全てのユニットを攻撃力を加算する。そして合計をダイスの面の数(6)で割り、商をヒット数とする。余りがあればダイスをその数で振る。防御側も全てのユニットの防御力で同じようにする。

例えば、ドイツが装甲車4ユニットで攻撃し、ロシアが歩兵2ユニットと装甲車1ユニットで防御するとする。

第1交戦ラウンド:

ドイツは全てのユニットの攻撃力の合計を求める。合計の火力は12である(4×3)。

それを6で割ると、ヒットは2で、余りは0である。

ロシアは犠牲者を2ユニット選ぶ。歩兵2ユニットを選んだとする。

次はロシアの射撃の番になる。防御力の合計は7である(2×2 + 1×3)。

これを6で割ると、ヒットは1で、余りは1である。

ロシアはダイスを1で振り、さらに1ヒット得ようとする。ここではこれに失敗した例を示す。

ドイツは装甲車1ユニットを犠牲者に選んだとする。

両者は犠牲者を取り除く。ドイツには装甲車3ユニットが、ロシアには装甲車が1ユニット残る。ドイツはここで退却するか留まるかを選択する。



交戦計算機

この交戦の予想結果は? どのくらいの確率か? このようなことは、TripleAと一般的な戦争ゲームのプレイヤーが何度も、少なくとも必要なときに問われてきた。

Big Worldの第1ターンでロシアのフィンランドへの攻撃で具体的に考える。

フィンランドには、ドイツの歩兵が2ユニットいて、それぞれの防御力は2である。

明らかにこの交戦はカレリアのロシアの歩兵3ユニットから始まる。勝つ確率はどれだけあるか? ロシアが勝つためにはどれだけユニットを追加すればよいか? 近くの装甲車2ユニットが使える。これらを追加すると、ロシアの攻撃力の合計は9になり、ユニット数は5になる(5ヒットポイント)。ドイツの防御力は4で、ユニット数は2である。これは明らかに過剰だが、もっと論理的に考えるにはどうすればよいか?

Low Luck (LL)ルールならば、ロシアは第1ラウンドで1.5ユニット破壊し、そしておそらく歩兵を1ユニット失う。第2ラウンドがもしあれば、ロシアは次の歩兵を失う。結果として、ロシアは歩兵を1ユニット失うが、2以上失うことはない。正確には、ドイツは18回のうち5回は0ヒット、18回のうち11回は1ヒット、18回のうち2回は2ヒットを得る。平均すると、第1ラウンドでドイツは5/6の確率でロシアの歩兵を1ユニット倒すが、ロシアの射撃が外れ交戦が複数ラウンドになるとそれ以上になる。よって、平均すればロシアは4ユニット程度参戦することが望まれる。

この計算は比較的簡単だが、もっと多くのユニットが関わっていればどうだろうか? 幸いなことに、TripleAには交戦計算機 *Battle Calculator* と呼ばれるユーティリティがある。それはGameメニューやTerritoryタブ、またはCTRLと"B"を同時に押すと使えるようになる。これでプレイヤーはこのゲームのあらゆる交戦の予想結果を、何度もシミュレーションすることで求めることができる。交戦の発生する領土にマウスを合わせてCTRL-Bを押すと、自動的に交戦するユニットが設定される。



タブとメニュー

ゲーム中に画面の左上にあるいくつかのメニューオプションが使える。同様に、3つかそれ以上のタブが右側にある縮小マップの下にある。

ほとんどのメニューオプションは、あまり重要でないか、何をするのか明らかである。最も重要で、明らかでないものについて以下に記述する:

- **Help→Game Notes** 「ゲームノート」には、今遊んでいるゲームの作者または改造した者による記述がある。そこには、このゲームのルールの説明、各ユニットの役割、その他のマップの作成者が知らせたい重要なことが書かれていることが多い。マップで遊ぶ前に読むのはよいことだろう!
- **Game→History** 「ゲームの履歴」では、全てのプレイヤーの行動を全て逆にたどって見ることができる。特定のラウンド、フェーズ、行動をクリックすると、メイン画面にその行動を行った時点の状況が表示される。
- **Game→Edit Mode** 編集モードでは、通常はルール違反の行動や、ゲームボードのあらゆる操作(ユニットを追加、削除する等)を行える。その行為も履歴に記録される。
- **View→Show Map Details** 詳細マップは、それがあれば通常は「オン」になっている。詳細マップ(「レリーフ」とも呼ばれる)では、ボードにグラフィックが表示される。通常はよいが、重要な部分が隠れたり、その領土を誰が支配しているかわかりにくくする場合がある。このグラフィックを表示せずそのままの境界線を見たい場合は、マップ詳細を「オフ」にする。
- **View→Map Skins** 一部のマップには複数のグラフィックがある。ここで選択して別のグラフィックに変更できる。

タブ:

Actions タブを選択すると、現在のフェーズの全ての行動の一覧と変更を簡単にするボタンが表示される。これが「デフォルト」のタブといえる。

Stats タブを選択すると、各プレイヤーの収入、所有するユニットの数、開発した技術の一覧などの重要な情報が表示される。プレイヤーはターンの順に並んでいる。

Territory タブを選択しマウスカーソルをマップ上で動かすと、縮小マップの下に区域の名前やそこにあるものが表示される。(区域の名前と生産地は常にメインマップの左下に表示されている。) これはユニットが多すぎて区域に何があるのかわかりにくいときに特に便利である。交戦計算機もこのタブに常に表示されているが、すばやく使うためにはキーボードショートカットのほうがよいだろう。



クレジット

このマニュアルとルールブック(原文)の作成者:

- Victor Finberg (VictorInThePacific)
- Mark Christopher Duncan (Veqryn)

このドキュメントのグラフィックの作成者:

- Hepster

TripleA ゲームエンジンは Sean G Bridges が作成し、2009 年(バージョン 1.2.5.5)までメンテナンスしていた。

2009 年以降は Mark Christopher Duncan (Veqryn) がメインの開発者である。

TripleA は多くの異なる物事から影響を受け、多くの異なる人々が関わるオープンソースプロジェクトであるが、最も大きな影響を与えたのは“Axis & Allies”(Hasbro ®)の作者 Larry Harris である。



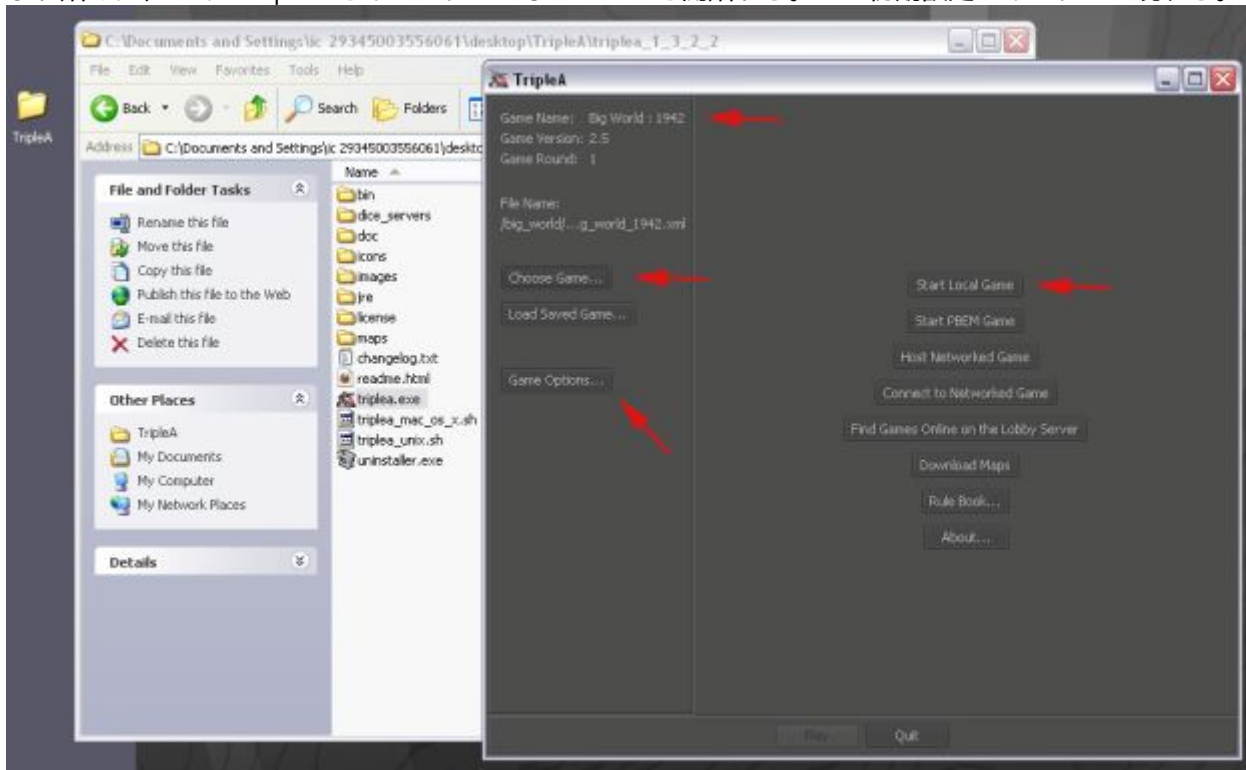
リンク

TripleA のダウンロード:	https://sourceforge.net/projects/triplea/files/
バグレポート:	http://sourceforge.net/tracker/?group_id=44492
TripleA 開発者サイト:	http://triplea.sourceforge.net/mywiki
TripleA 開発フォーラム:	http://triplea.sourceforge.net/mywiki/Forum
TripleA ガイドとインストール:	http://triplea.sourceforge.net/mywiki/Guides
TripleA 寄付のページ:	http://triplea.sourceforge.net/mywiki/Sponsors
TripleA ウォークラブ:	http://tripleawarclub.org/
ウォークラブ フォーラム:	http://www.tripleawarclub.org/modules/newbb/
Axis And Allies .org:	http://www.axisandallies.org/
AxisAndAllies.org フォーラム:	http://www.axisandallies.org/forums/
公式マップ リポジトリ:	https://sourceforge.net/projects/tripleamaps/

付録と追加の項目に続く...

プレーの例: “Big World”の第1ターン

まず始めに、PCにTripleAをインストールしてゲームを開始する。この初期設定ウィンドウが現れる。



この説明を始める前に、プレーするゲームが正しく選択されていることを確認する。

左上の“Game Name”が“Big World : 1942”となっている必要がある。

そうでなければ、“Choose Game...”をクリックし、メニューから選択すること。

チュートリアル目的のためランダム性を軽減させる。デフォルトの“Dice”から“Low Luck”に変更する。望むならば“technology development”をオフにしてもよい。

そのためには“Game Options...”をクリックし、“Low Luck”チェックボックスのチェックをオンにする。

最後に、ローカルでゲームを始める。(「ローカル」は全てのプレイヤーが目の前のコンピュータでプレーすることを意味する。) するために“Start Local Game”をクリックする。(ゲームが読み込まれると、ゲームの方法を“Start Local Game”、“PBEM”、“Network”、“Lobby”から選ばなければならない。ゲームを保存しても、どの方法を選んだかは記録されない。これは意図した動作である。)

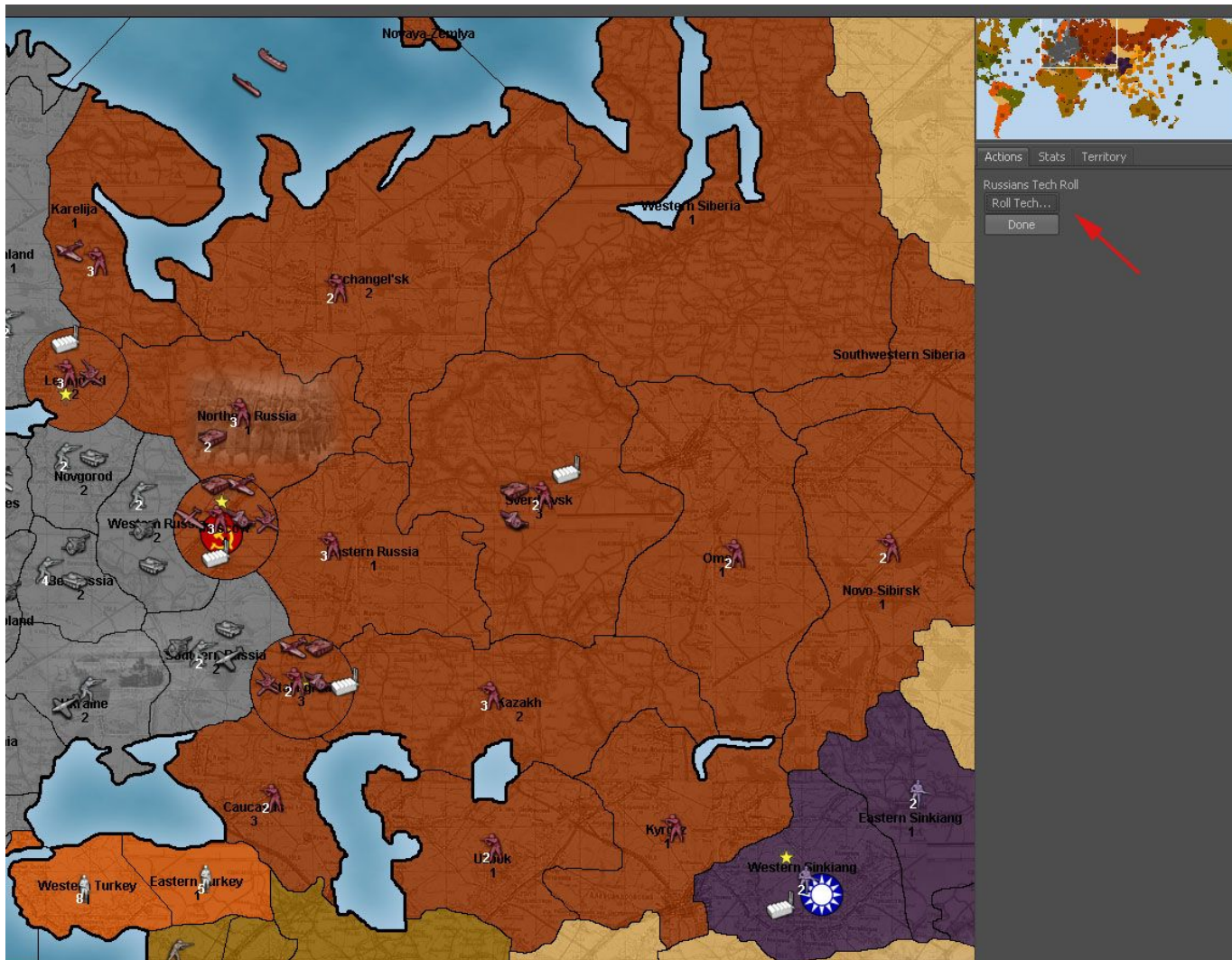
ここでそれぞれのプレイヤーの国を選択する。あなたがロシアでプレーするならば、“Russians”は“Human”のままにする。もし、友人と対戦するならば(おそらくターンごとにコンピュータを共有することになる。これは“hot-seat mode”と呼ばれる)、その他の国も“human”のままにする。そうでなければ、あなたの相手としてAIを設定する。最初は相手として“E.Z. Fodder”を選択することを勧める。そして、プレーの方法を理解したならば、“Moore N. Able”に挑戦するとよい。“Dynamix”AIは動作するが、海上を移動することはなく、ゲームをクラッシュさせるバグもある。それぞれの国のプレイヤーを選んだら、“Play”をクリックして開始する。

ゲーム開始...

ゲームが始まると、マップがロシアの領土に移動する。マウスを使ってマップをスクロールすることもできる(右クリックしてメインマップをドラッグする、または縮小マップをクリックまたはドラッグする)。ドイツ軍の前線がロシアの主要都市: レニングラード *Leningrad*、モスクワ *Moscow*、スターリングラード *Stalingrad* に迫っているのが見えるだろう。さらに、極東では日本軍が旅順 *Port Arthur* と満州 *Manchuria* に陣取り、ボードの右側から押し寄せようとしている。ロシアの小規模な艦隊にも注目すること。

技術開発フェーズ

新しい技術に資源を割くこともできる。ロシアは資源が少なく、かつ押されているので、技術にコストをかけるのはよい考えではない。画面の右上の"Done"をクリックすると次のフェーズへと移る。

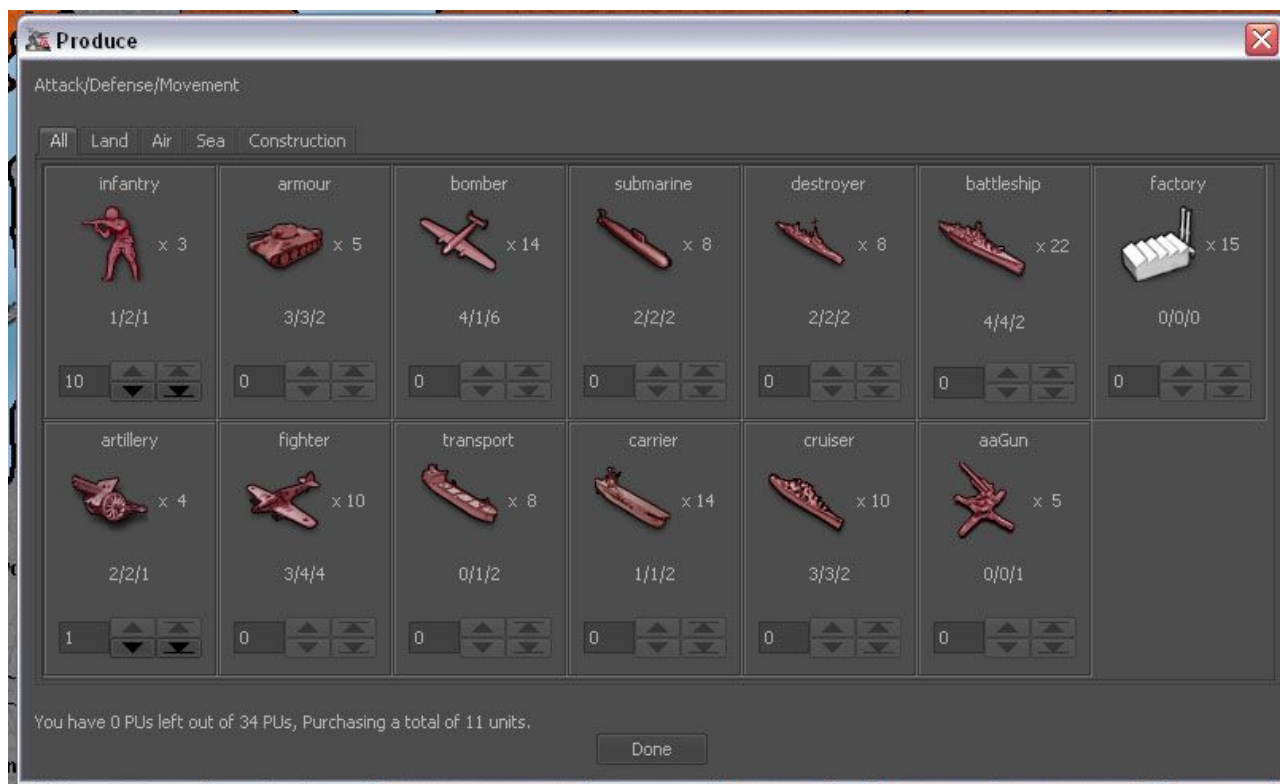


購入フェーズ

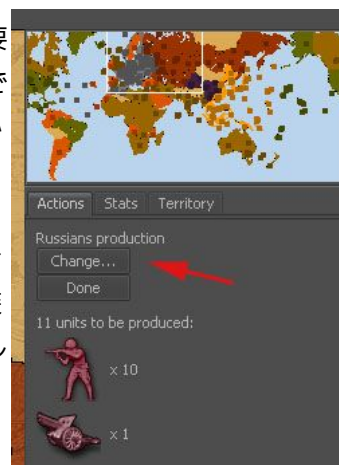
購入ウィンドウが開かれる。ここでは購入できるユニットの基本的な特性を見ることができる。さらに詳細な情報が必要ならば、ユニットにマウスを合わせるとツールチップが現れる。

ロシアは長い間、歩兵を購入することになる。これが防御に関してはコストに対して最も効果が高く、安価なユニットだからである。反撃のためには、砲兵と航空機の支援が必要である。装甲車を購入するのはよくない。なぜ

ならば、反撃で破壊されることが多いためである。最初のターンの購入は、歩兵 10 ユニット+砲兵 1 ユニットが合理的だろう。(または、歩兵 7 ユニット+砲兵 2 ユニット+装甲車 1 ユニット、または歩兵 8 ユニット+戦闘機 1 ユニット。)



購入ウィンドウの“Done”を、全て終わる前にクリックしてしまっても困る必要はない。右側のパネルの“Done”をクリックするまでならば、購入内容を何度でも変更することができる。ロシアには 4 つの工場があるが、前線には 3 つしかない。工場のある領土の生産値の合計から考えると 1 ターンで 12 ユニット以上購入できず、9 ユニットはドイツとの前線で 3 ユニットは後方となる。前線には 9 ユニットしか配置できないため、購入するユニットを少なくしたいと考えるかもしれない。その場合は、歩兵 7 ユニットと砲兵 2 ユニット、さらに装甲車 1 ユニットとする。(“Change...”をクリックしてそのようにする。) 終了したならば、“Done”をクリックする。



戦闘移動フェーズ

極東では、満州国北部 *Northern Manchukuo* を合計 5 ユニットの歩兵(5@1)で、合計 2 ユニットの歩兵(2@2)を攻撃できることに注目する。もし“normal dice”でプレーしているならば、たとえチャンスであっても、リスクを避けるかもしれない。“low luck”でプレーしているならば、この交戦にはほぼ確実に勝利できる。

しかし、指揮官は目先の交戦だけではなく、その先の相手のターンで何が起るかを見なければならぬ。もし満州国を攻撃すると、あなたの歩兵(極東における戦力の約半数)は壊滅的な反撃にさらされる。特に日本の航空コ

ユニットには注意しなければならない。戦力の半数を失えば、極東ロシアを諦めなければならない。よって、攻撃しないことを選び、極東のロシア軍は戦闘移動フェーズでは何もしない。

西部戦線(ロシアから見て)では、ドイツ軍を何とかして食い止めなければならない。重要なことは、ドイツ軍を押し戻し、あなたの工場から遠ざけることである。4つの領土へ進攻し、1ユニットの潜水艦を移動させる。



ロシア南部 *Southern Russia* を近接する全ての歩兵と砲兵で攻撃する。ここは他からは攻撃できない。自軍は歩兵 7 ユニットと砲兵 1 ユニット(攻撃力 10)で 8 ヒットポイント、対するは防御力 13 でヒットポイント 5(歩兵 2 ユニット、砲兵 1 ユニット、装甲車 1 ユニット、戦闘機 1 ユニット)である。ここでの交戦は、ヒットポイントが優勢なのでロシアが圧倒的に有利である。

フィンランド *Finland* をカレリア *Karelija* の歩兵 3 ユニットと装甲車 2 ユニットで攻撃する(攻撃力 9 ヒットポイント 5 対 防御力 4 ヒットポイント 2)。ここではロシアは簡単に勝利でき、フィンランドはドイツ軍が優勢な東ヨーロッパから切り離されているため、装甲車は簡単には反撃されない。

ノボゴロド *Novgorod* をレニングラード *Leningrad* の歩兵 3 ユニットで攻撃し、ロシア西部 *Western Russia* をモスクワ *Moscow* の歩兵 3 ユニット+砲兵 1 ユニットで攻撃する。



この時点で、さらに戦力があるため、潜水艦と共に排除しようとする。

ロシア南部に装甲車 2 ユニットを投入する。相手の反撃を難しくするためには、この場所に戦力が欲しいためである。

勝利を確実にするため、ノボゴロドの交戦に歩兵 2 ユニット、爆撃機、戦闘機を追加する。

ロシア西部の交戦に戦闘機、歩兵、装甲車をそれぞれ1ユニット追加する。この交戦で多くの犠牲を払わないためである。(一般的に交戦が長引くと防御側の攻撃で犠牲者が多くなる。攻撃側はできるだけ少ないラウンドでの勝利を目指すべきである。)

ロシアの艦隊と戦闘機1ユニットでドイツの潜水艦1ユニットを排除する。この潜水艦を排除することはイギリスの海軍を守ることになる。

これはかなり攻撃的で、ロシア軍の最初の1ターンとしては最適ではないかもしれない。しかし、交戦での戦略の説明のため、そのままとする。このフェーズを終わらせるために"Done"をクリックする。

交戦フェーズ

5つの交戦が発生し、望む順序で解消できる。

一般的には「最も重要な」交戦から解消するとよい。なぜならば、他の重要度の低い交戦での退却や、犠牲者の選択の判断材料となるためである。しかし、ここでは説明のため上から順に行く。交戦を始めるためには、右側のボタンを押すだけでよい。(そして、交戦の場所を知るためには"Center"ボタンを押すとよい。)

最初の交戦: フィンランド

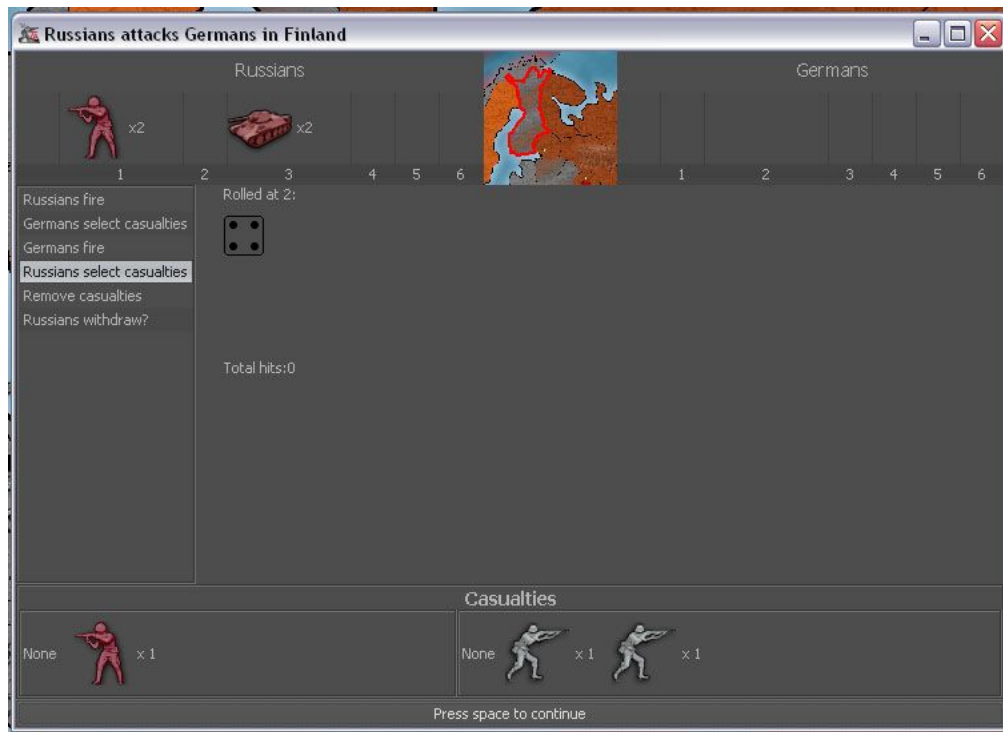
ロシアは歩兵3ユニット(1で振る)、装甲車2ユニット(3で振る)である。ドイツは歩兵2ユニットで防御し、2で振る。各ユニットがどの数で振るか、その列でわかる。



この交戦では、ロシアの攻撃力の合計は9で、Low Luckならば自動的に1ヒットを得る。そして、3で振り、さらに1ヒット得られるかを決める。(9÷6=1余り3) 5を振ったため、第2のヒットには失敗した。

ここでドイツが振る番になる。防御力の合計は4なので、自動的に1ヒットしない。ヒットのため4で振る。(4÷6=0余り4) ドイツは3を振りヒットした。

最も安いユニットの歩兵を選択する。まだ有利なため、交戦を続行する。



第2 交戦ラウンドで、ドイツの歩兵を破壊した。

ドイツの反撃したが、1か2が必要なのに対し4を振ったためヒットしなかった。

最終結果: ロシアは歩兵1ユニットを失い、ドイツは歩兵2ユニットを失った。ロシアはフィンランドを征服した。(フィンランドが赤く表示される。)

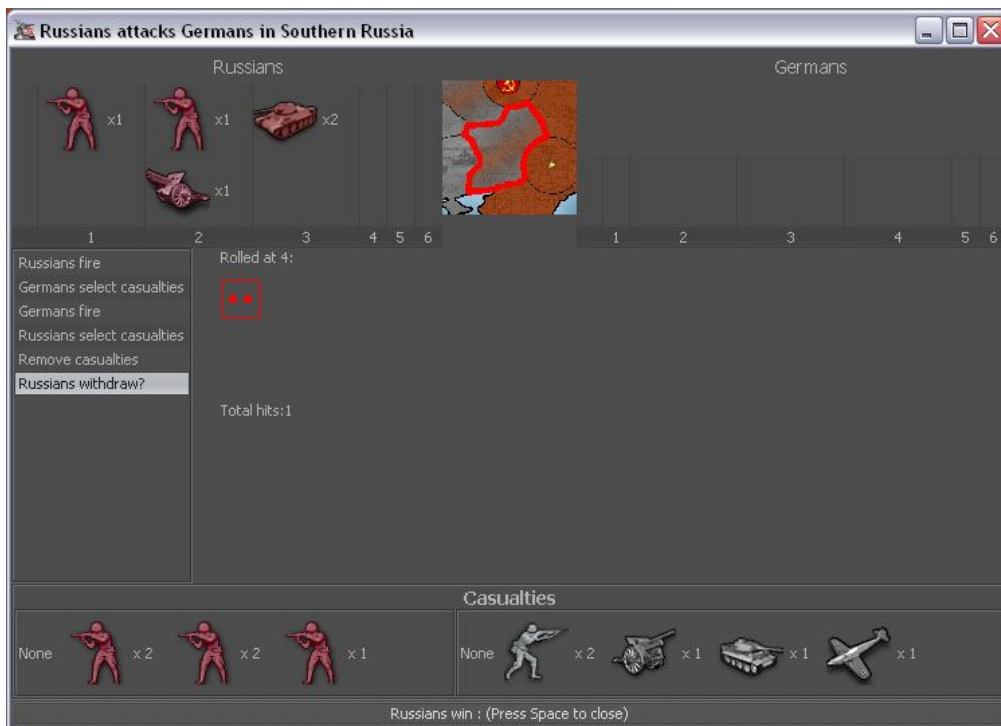
第2の交戦: ロシア南部

この交戦は不利だが、どうか勝利できた。

ロシアは歩兵5ユニットを失い、ドイツは高価な戦闘機を含む全てのユニットを失った。

第3の交戦: ノブゴロド

ノブゴロドの交戦では、歩兵1ユニットを失うだけで簡単に勝利できた。歩兵4ユニット、爆撃機1ユニット、戦闘機1ユニットが残った。



第4の交戦: ロシア西部

ここでは歩兵2ユニットを失いロシアが勝利した。歩兵2ユニット、砲兵1ユニット、装甲車1ユニット、戦闘機1ユニットが残った。

第5の交戦: ノルウェー海 (海域6)

この交戦では、2つの潜水艦が最初に射撃する。不運なことに、こちらは外れ、ドイツはヒットした。輸送艦を犠牲にした。その後、戦闘機がダイスを振り、ヒットしてドイツの潜水艦を破壊した。

もし戦闘機が外していれば、ドイツの潜水艦には潜水し交戦を効果的に終わらせるチャンスがあった。(AIが潜水することはない。しかし、人間のプレイヤーならばそのようにする。)

これらの交戦は、全て常識やゲームからの問い合わせどおりにすればよかった。交戦の大半はそのようになる。場合によっては、ゲームエンジンの提案とは別の犠牲者を選択したり、退却か続行かの難しい選択を迫られることもある。

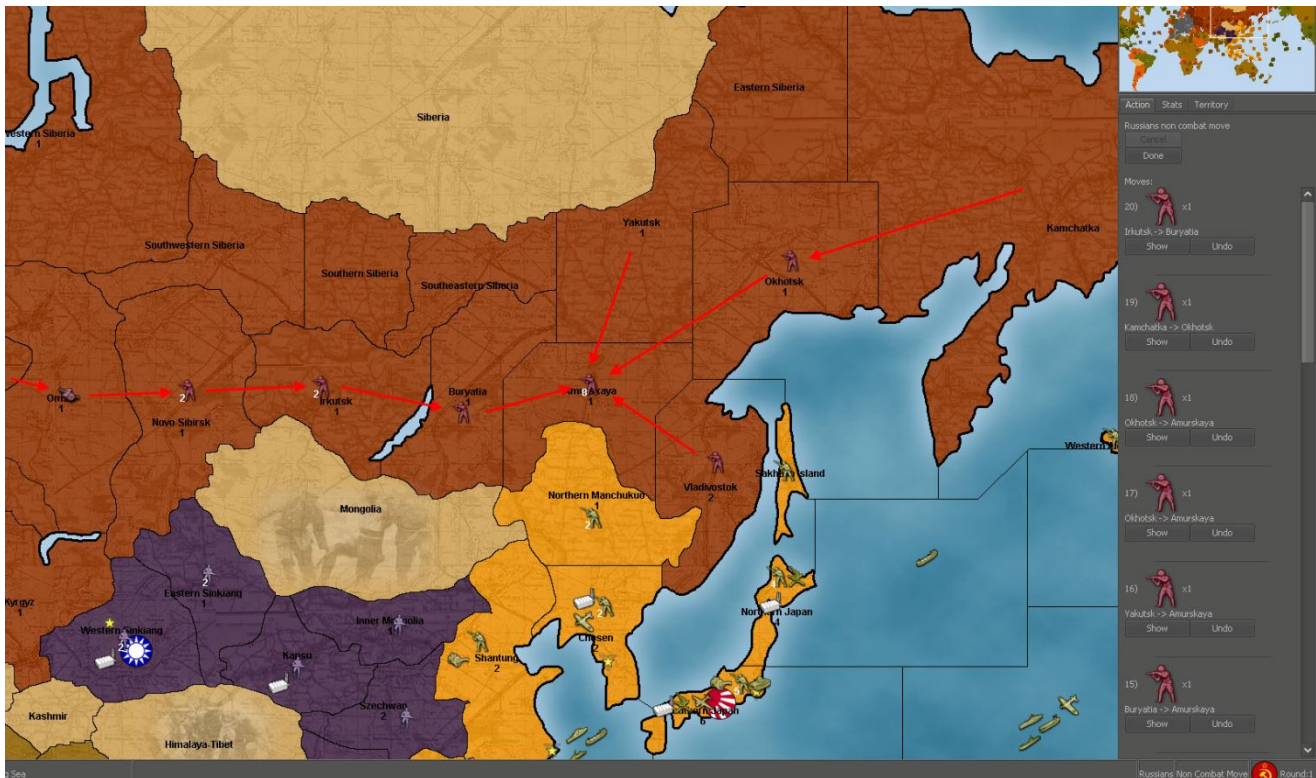
非戦闘移動フェーズ

まず航空ユニットを「着地」させる。ドイツの潜水艦を攻撃した戦闘機はカレリアに着地しなければならない。他の戦闘機2ユニットはレニングラード、爆撃機はモスクワに着地させる。レニングラードを防御する戦闘機、特にイギリスの戦闘機は、ロシアが生き残るための鍵である。ロシアは可能な限りレニングラードを維持しなければならない。そして、戦闘機は4で防御するため、十分な数の歩兵で守られていれはうまくいくはずである。



中央では、全てのロシアの歩兵がドイツとの前線にいる。スベルドロフスク *Sverdlovsk* の砲兵1ユニット、オムスク *Omsk* の歩兵2ユニットは、東からの日本軍の進攻に備える戦力を供給している。

東側では、全てのユニットをアムール *Amurskaya* に送る。毎ターン移動させながら日本軍の増強具合を監視する。日本軍が強くなりすぎていれば、またはその地域に十分な航空機がいれば、戦力を失わないためにブリヤード *Buryatia* に引き返す。



準備ができたならば、“Done”をクリックしフェーズを終了する。もし着地し忘れた航空機があれば尋ねられる。その場合は、航空機を自殺させるか、戻って移動を続けるかを選択できる。

配置フェーズ

購入したユニットを配置するためには、工場または配置できる別のユニットのある各領土で「左クリック」する。海軍ユニットを配置するためには、工場のある領土の隣の海域をクリックする。

配置すべきユニットは10: 歩兵7ユニット、砲兵2ユニット、装甲車1ユニットがある。重要な場所から配置するとする。

レニングラードでクリックするとメニューが現れる。歩兵1ユニットと砲兵1ユニットを配置する。

モスクワでクリックし、歩兵4ユニットを配置する。

スベルドロフスクでクリックし、装甲車を配置する。このユニットならば戦線に早く到達できる。

スターリングラードをクリックし、“max”ボタンで残りの歩兵2ユニットと砲兵1ユニットを配置する。



配置し終えたならば、“Done”をクリックし、ロシアのターンを終了する。TripleA エンジンでは、全てのロシアの領土の生産値を合計し、PUに加える。攻撃の成果もあり、このターンはロシアは41PUを得た。

その後、ドイツのプレイヤーのターンが始まる。



ロシアの第1ターンの運の要素を考察する

low luck システムでは交戦は確定的(運に依存しない)になる。しかし、ここでリスクを排除するプレーの方法について考える。基本的に、火力が6あれば1ヒット得られ、余りでダイスを振る。しかし、このシステムではより効果的に交戦を行うことができる。例えば、戦艦対戦艦では完全にランダムになり、揺らぎが大きい。しかし、low luck ルールで爆撃機1ユニットと歩兵2ユニットで戦闘機を攻撃する場合は、戦闘機を最初のラウンドで破壊できることが保障され、犠牲は最大で歩兵1ユニットである。爆撃機1ユニットと歩兵1ユニットの場合は運の要素が残り、爆撃機1ユニットと歩兵3ユニットは相手の戦闘機を破壊するために必要なヒットは1であるため不要である。

このプレーでのロシアの攻撃の例の大半では簡単に考えられる。特に火力の低いユニットの交戦では、火力の低下が遅いためである。詳細は以下のようになる。

ノルウェー海:	3 + 潜水艦 2 + 0	対 潜水艦 2	予想損失 0~1	損失 1
フィンランド:	3x1 + 2x3	対 2x2	予想損失 1 (1.5 ラウンド)	損失 1
ノブゴロド:	5x1 + 砲兵 2 + 2x3	対 2x2 + 3	予想損失 2 (2 ラウンド)	損失 1
ロシア西部:	4x1 + 砲兵 2 + 2x3	対 3x2 + 3	予想損失 2.5 (2 ラウンド)	損失 2
ロシア南部:	7x1 + 砲兵 2 + 2x3	対 3x2 + 3 + 4	予想損失 3.5 (2.5 ラウンド)	損失 5

全体的にロシアの損失は予想よりもやや多い。しかし、大きく外れたものはない。95%の確率で勝利できるとしても、20回攻撃すると平均では1度は敗北することを覚えておくこと。交戦計算機で95%や99%勝利するというのは、その交戦に敗北した場合の備えをしなくてもよいという意味ではない。

戦略を考察する

ドイツの最初のターンの主要な目標は、最低でもイギリス海軍を弱体化させることである。そうしないと、イギリスは自国の艦船を集中させ、ドイツを困らせることになる。ロシアは最初のターンでイギリスを助けるために何かしなければならない。

しかし、ロシアの最初のターンの主要な目的は最大限の力でドイツを押し戻すことであり、反撃にも備えなければならない。最初のターン以降は、イギリスの任務はロシアを援助することになる。

ドイツには多数の航空ユニットしかなく、イギリス海軍とロシアの両方を効果的に攻撃できないことがわかる。ドイツは、ロシアが守りを固め長い時間を掛けて連合軍が勝利するか、イギリスが艦隊を維持し短期に連合軍が勝利するかを選択を強制されることになる。

極東では、ロシアには強力な防御があり、それは遅滞行動に転換することもできる。イギリスと中国は日本より先に行動するため、日本がアジアで拡大することが難しく、それがアメリカに時間を与えている。

TRIPLEA

TACTICAL HANDBOOK

BY PULICAT

Version 1.0

この文書は戦略の説明ではない。戦略には目的と優先度の設定、どこを攻撃し守るかの決定、どのユニットを購入するか、などを含む。TripleAの様々なマップの戦略について書かれた文書は既に多数ある。このハンドブックでは、戦略上必須である目標や優先事項に到達するために使われる戦術的な道具についてのみ追求する。以降の記述では、実際のゲームプレイではなく説明のためのイラストを用いる。スクリーンショットは全て“Pact of Steel”と“World War II Revised”(WW2v2)のものである。

目的を定める

全ての行動と意思決定には明確な目的が必要である——目的のない行動は不必要で、テンポを崩すことになるだろう。TripleAでは、戦術的な意思決定は次の2つが重要である：どこをどのように攻撃するか、そしてどこをどのように守るかである。よい決定をするためには、攻撃と防御の目的を理解する必要がある。

攻撃の目的

プレイヤーが攻撃するのは、次の1つまたは複数の理由のためである：

- **生産値を得る** 各領土には生産値があり、それがターン終了時の収入を決める。もし、それが攻撃の唯一の目的ならば、交戦するか否かは、その領土に払う犠牲との単純な危険性-利益の考察でよい。
- **敵のユニットを破壊する** しばしばプレイヤーは領土に価値がないことを問題とせず、その場所から敵を一掃するために敵を攻撃することがある。この場合は、攻撃側が領土を手に入れられるかではなく、敵を全滅またはそれに近い状態にできるかが問題である。通常、プレイヤーは殺傷-犠牲比が有利で、自分が被るより多くのダメージを与えられると考えたときそのようにする。



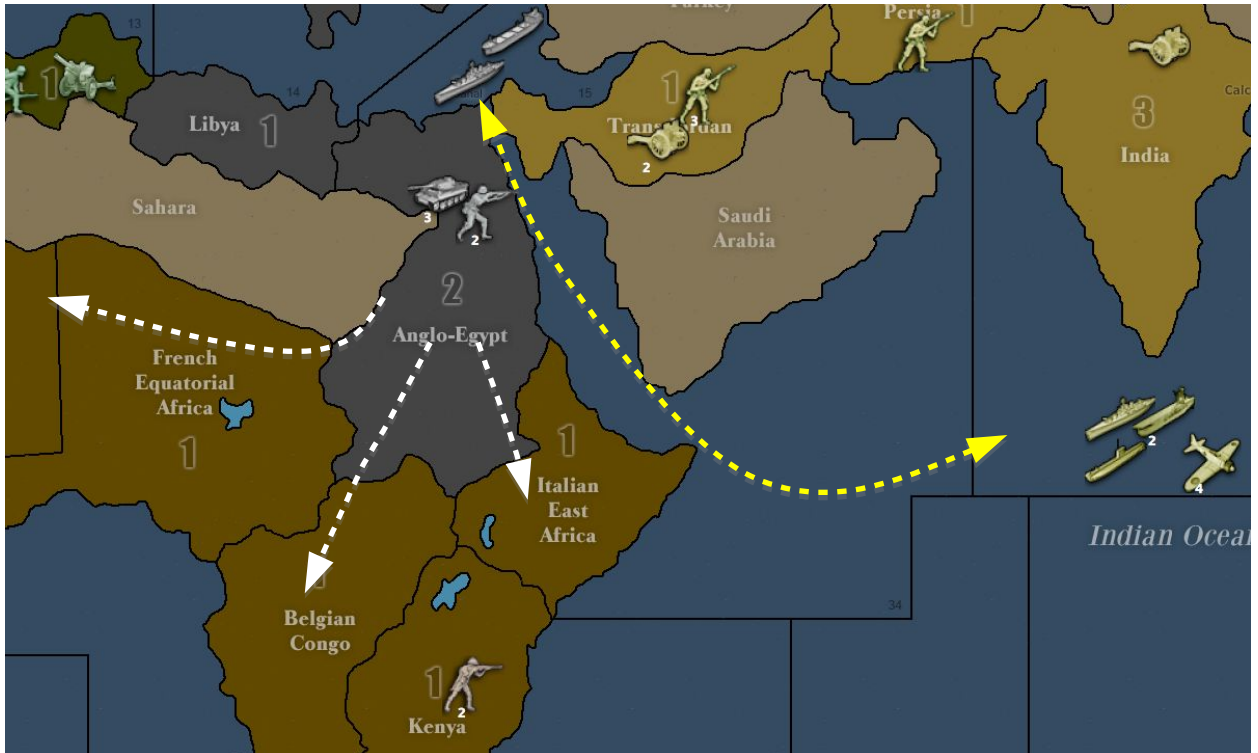
図1. 日本のプレイヤーはインド Indiaのユニットでペルシヤ Persiaを攻撃すると決めた。ペルシヤ自体には興味がない——ただイギリスの装甲車を破壊するためである。この交戦では、日本のプレイヤーは殺傷-犠牲比が非常に有利であると考えた。イギリスには歩兵が1ユニットしかなく、最初の犠牲者以降は装甲車を犠牲にしなければならない。一方、日本は多数の安価な歩兵でダメージを吸収できるため、イギリスの高価な装甲車を低いコストで破壊できる。おそらく日本は歩兵5または6ユニットでイギリスの歩兵1ユニットと装甲車6ユニットを破壊できるだろう——大勝利だ! もしロシアのプレイヤーが大きなスタックでペルシヤを攻撃しても日

本が勝てたとすれば、1~2ラウンド後にはインドに引き返せる。おそらくイギリスには装甲車1~2ユニットを残すのみの大打撃となるだろう。

図2. このドイツのプレイヤーは十分な防御のないノルウェー Norway に爆撃機2ユニットを着地させるというミスをしている。連合国はこの高価な爆撃機を攻撃し破壊したいと強く思うだろう。爆撃機の防御力は1しかなく、陸、空、そして上陸しての攻撃のいいカモである。

また、多くの資源と生産値のあるプレイヤーは、自分は損失を補填できるが相手はできないという事実を頼りにして、殺傷-犠牲比を度外視して敵への攻撃を選択できる。これは現実の世界の人海戦術に相当する。

- **領土の支配** これは実際に支配している領土だけではなく、他の領土へ進攻できる能力も含まれる。領土を支配したプレイヤーは、主導権と広い戦術・戦略的な選択肢を獲得し、敵を誘導し自分の都合で戦う力を得られる。



- **接近阻止** 領土の支配を得ることは、それに応じて敵が支配を失い、防御を強いられることを意味する。敵は戦術的な柔軟性と選択肢を失い、自分が主導するのではなく、あなたの行動に対応せざるを得なくなる。

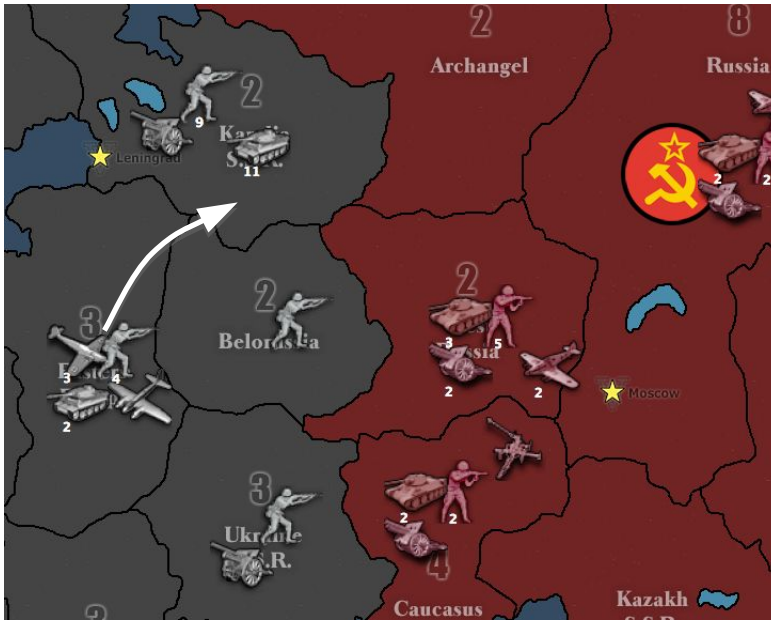


図4. ドイツは大軍団でカレリア *Karelia* を獲得し、ロシア西部 *West Russia* の小規模な軍団と対峙している。仮にロシアが到達できる全てのユニットでカレリアに反撃しても、ドイツの装甲車 11 ユニットのスタックを破壊できる可能性はほとんどなく、受け入れられないほどの損害を被るだろう。ロシアの軍団がロシア西部にとどまれば、次のターンでドイツに歩兵 11 ユニット、砲兵 2 ユニット、装甲車 13 ユニット、戦闘機 3 ユニット、爆撃機 1 ユニットという圧倒的な戦力で攻め込まれ壊滅する危険性がある。ロシアはこの領土の支配を放棄しコーカサス *Caucasus* かロシアに撤退するか、打ちのめされるしかない。ドイツはロシアが破棄したカレリアに安全に部隊を進め、アルハンゲリスク *Archangel* とロシア西部にいつでも進攻できるようになった。

- **陽動** 陽動作戦は窮地に陥った同盟軍や崩壊した戦線から注意をそらすためにしばしば必要となる。これらには上陸や、予期しない周辺への攻撃が含まれる。実際に陽動作戦を行わない——ただ圧力を掛けるだけでよい場合もある。例えば、米英の艦隊による D-DAY の進攻の圧力は、ドイツのプレイヤーを東部戦線からフランスの防衛へと転換させるのにしばしば十分である。



図5. アメリカの注意をドイツからそらすため、日本はアラスカ *Alaska* への陽動的上陸を行った。

防御の目的

防御の目的は攻撃の目的と対称の関係にある。プレイヤーの防御戦術は以下の1つまたは複数の理由に影響される。

- **生産の阻止**
- **敵を疲弊させる**
- **領土の支配** 領土の獲得と同じように、重要な領土の維持は最も一般的な防御の動機である。



図6. 枢軸国には、スエズ運河 *Suez Canal*を開いて艦船を合流させるために、英支配下エジプト *Anglo-Egypt*とトランスヨルダン *Trans-Jordan*の両方を防御する強い動機がある。それができなければ、ヨーロッパ南部 *Southern Europe*を離れたアメリカの艦船が枢軸国の艦船を徐々に殲滅していこう。

- **接近阻止**
- **おとり** 時々、プレイヤーは故意に領土の守りを弱くしたり、敵の攻撃を誘ったりする。これはある種の陽動作戦で、敵を重要な戦域から遠ざけたり、罠に誘い出すために行われる。

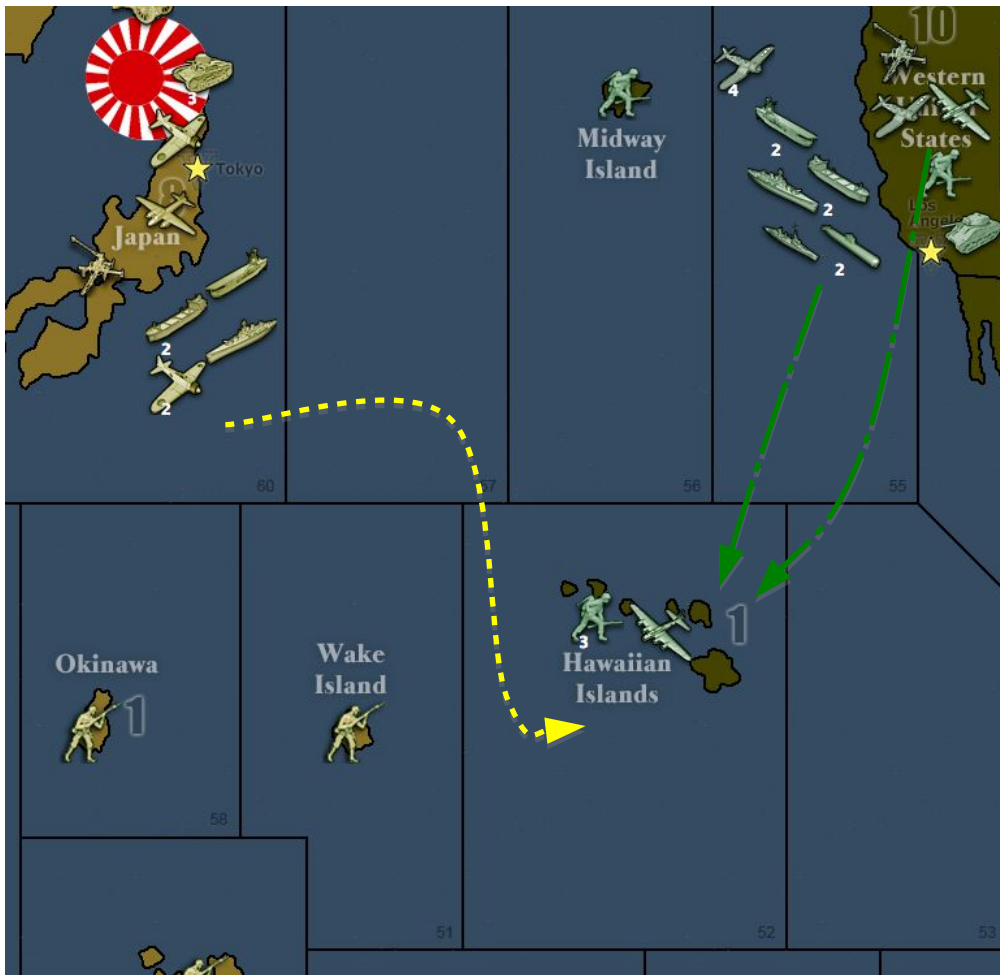


図7. アメリカのプレイヤーは防御の手薄いハワイ諸島 *Hawaiian Islands* に高価な爆撃機を着地させ、攻撃に弱い格好の標的を提供している。アメリカはこれで輸送艦と戦闘機が日本沿岸からハワイに移動することを望んでいる。もし日本が戦闘機で攻撃したならば、帰還させるために空母を移動させなければならない。多数の艦船と航空機がアメリカ西海岸に潜んでいて、日本の艦隊がこの罠にかかるのを待っている。

戦術の構想

戦力の集中 これはすぐわかるだろう——現状を打破し、大きな戦いに勝利し、重要な領土を手に入れるために戦力を一点に集中させる。一つ一つの移動でいつも火力を集中させる必要はないが(それは悲惨な結果を招くだろう)、次の鉄則を常に心にこどめておくべきだ: 集中は部分の集合より常に強力である。この法則は相手も同じである。よって、敵を**各個撃破**して戦力の集中を阻止する方法を常に探る必要がある。

戦力がより多くなれば、犠牲者はより少なくなる。なぜならば、少ないラウンドで敵のユニットを全滅できれば、敵から受ける反撃も少ないからである。もし圧倒的な戦力で敵を1ラウンドで一掃できれば、反撃の可能性は一度しかなく、自軍の損失は最も少なくなる。交戦が長引くとダイスを振る回数が増え、防御側による攻撃側の損失がより多くなる。

弾除け 交戦には犠牲が伴う。よって、ヒットを吸収するための安価で消費できるユニットが常に必要である。そうしないと、より高価で価値のあるユニットを失うことになる。これは陸上では歩兵であり、海上では輸送艦と潜水艦(新しいマップでは潜水艦と駆逐艦)である。攻撃でも防御でも十分な歩兵を供給することが重要であり、十分な歩兵を購入することを忘れてはならない。図1をもう一度見てみよう。インドの日本軍は、もしペルシャのイギリス軍にヒットを吸収できる歩兵がもっといれば、強力な戦車が生き残り進出した軍に対して反撃できるため、はるかに難しい状況だっただろう。図2では、ドイツはノルウェーの爆撃機をいくらかの歩兵を送ることで小規模な攻撃から簡単に防ぐことができたはずだ。5ユニットの歩兵で守られた爆撃機を破壊するためには、それよりもさらに多くの資源が必要となる。しばしば、攻撃側が敵と比べて弾除けの歩兵が勝っていると考えたとき殲滅戦が行われる。

反撃 攻撃する場合は、生き残ったユニットを敵が次のターンに反撃し破壊する能力があるかを常に考える必要がある。同時に、敵が奥へと進撃できないようにすばやく反撃する能力が欲しいはずだ。

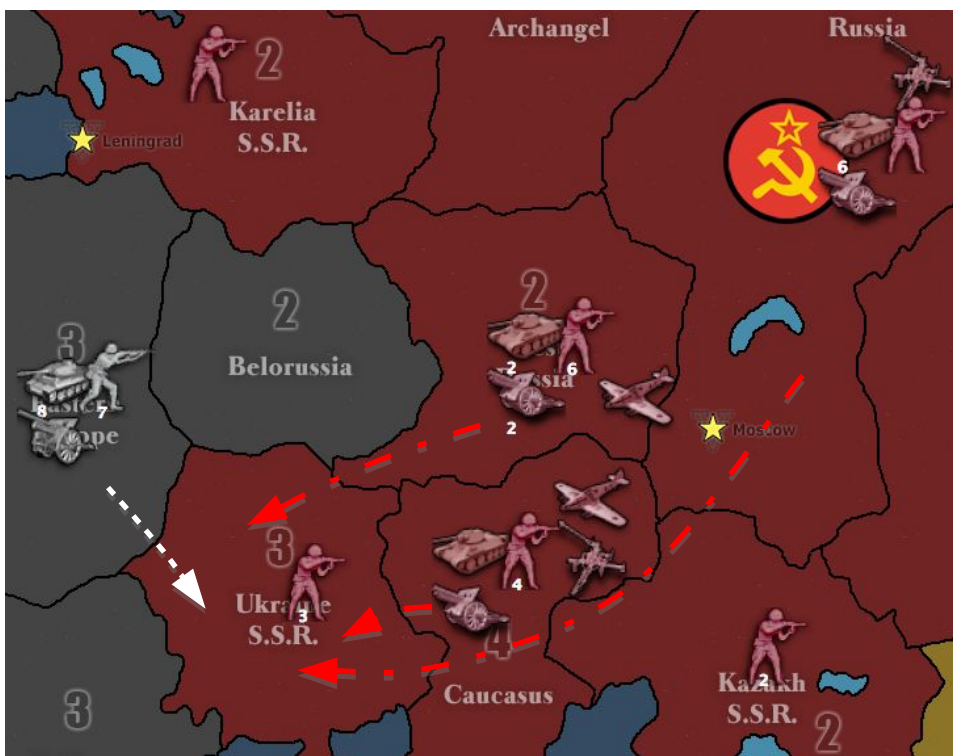


図8. ドイツはコーカサス *Caucasus* に圧力をかけるためにヨーロッパ東部からウクライナ *Ukraine* を攻撃する(白線)か否かを決めようとしている。ウクライナは歩兵1~2ユニットの犠牲で問題ないと考えている。しかし、ウクライナへ移動するとロシアの圧倒的な反撃(赤線)で壊滅的な打撃を受ける。ウクライナのドイツに対して、ロシアは歩兵10、砲兵3、装甲車9、戦闘機2という圧倒的な火力で破壊することができる。リスクを避けるため、ドイツはウクライナへ全軍を送るのではなく必要最小限の兵力を送ることにした。

妨害 戦車と海軍ユニットは一度に2回移動できる。歩兵や潜水艦のような使い捨てにできるユニットでそれらの移動を遅らせる、または止めることを「妨害」と言う。

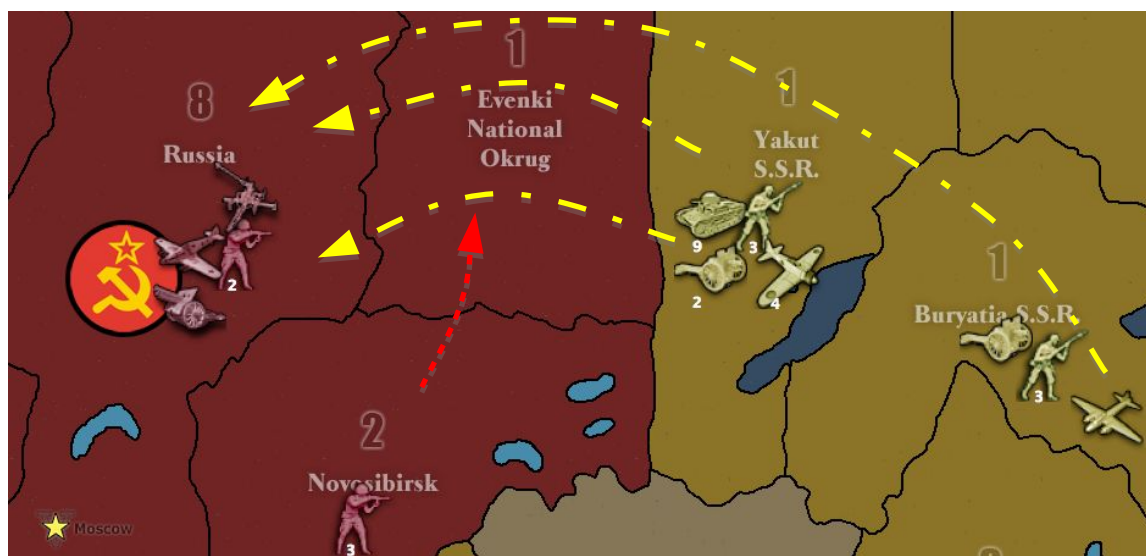


図9. ロシアは自分のターンで危機的な状態にある。ソ連東部の日本軍の準備が整い、モスクワへと押し寄せようとしている。ロシアは歩兵6と砲兵2を集められる。しかし、日本がモスクワへ戦闘機4と爆撃機で支援した装甲車9を電撃戦で送った場合(黄線)、勝率は非常に高い。ロシアはノボシビルスク *Novosibirsk* からエベンキ *Evenki* へと歩兵1を送り(赤線)、装甲車の電撃戦を阻止する犠牲にできる。それによりさらにもう1ラウンド最終決戦の前に購入・配置できるようになる。

積極防御 ここでの防御には、防御のための領土の制圧や積極的な攻撃、着地拒否、攻撃の妨害、一撃離脱などが含まれる。これは消極防御と比べ、多くのユニットと大規模な交戦の準備が必要となる。

着地拒否 航空ユニットは着地する必要があるが、ターンの最初から支配している領土にしか着地できない——恐らくこのルールは着地する場所を建造する時間をシミュレートしている。着地可能な場所を占拠すると、敵の航空ユニットが移動できる場所を制限することができる。

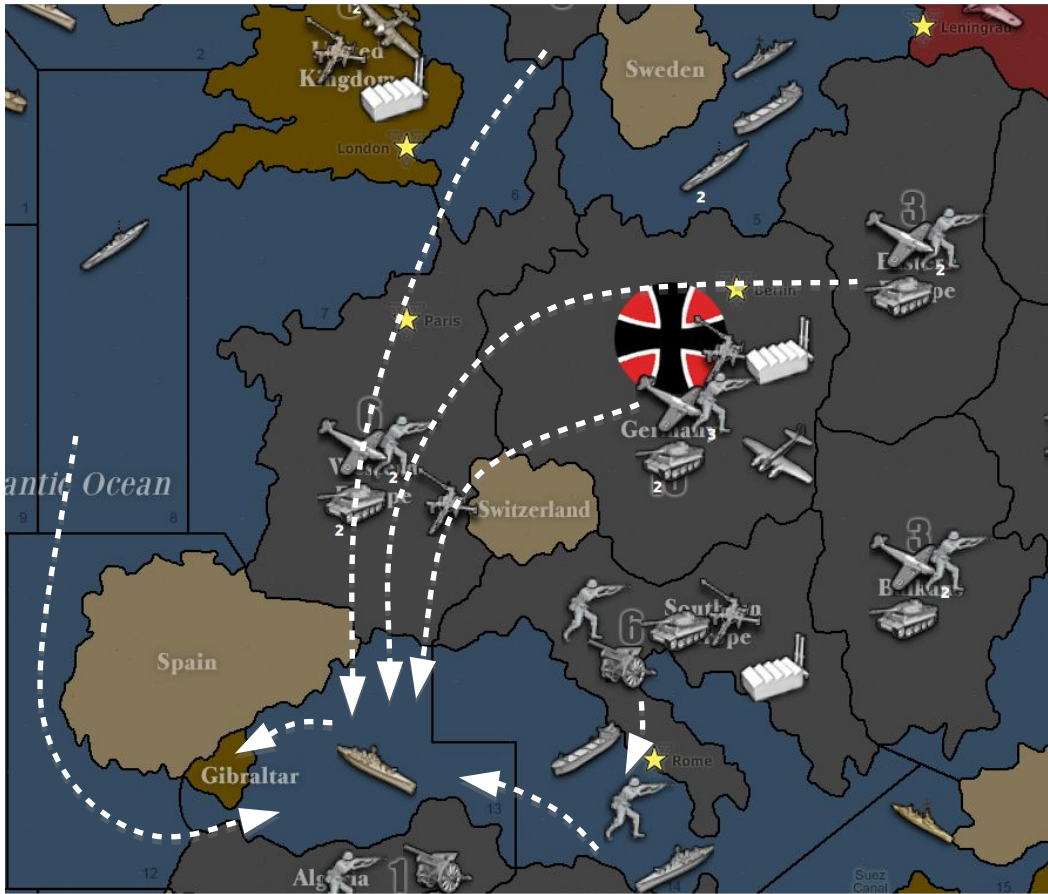


図 10. ここではドイツは海域 13 のイギリスの戦艦を大西洋の潜水艦、イタリアの戦艦、ヨーロッパの 4 または 5 の戦闘機で沈め、さらに歩兵をジブラルタル *Gibraltar* へ上陸させドイツの艦船をイギリスの反撃から守るのが定石だろう。もしジブラルタルを制圧しなければ、イギリスは海域 13 に集まった艦隊を航空機をロンドンの戦闘機 2 と爆撃機で反撃するだろう。ジブラルタルを占領していれば、ロンドンの航空機は着地する場所がないため、そのような攻撃はできない——それは航空機を自殺させることになる。

封鎖攻撃 ただ単に犠牲となるユニットを送るだけでは妨害できない場合がある——妨害したい場所が敵に占拠されている場合だ。それでも妨害したいならば、敵を排除しその地域に残る十分な戦力で攻撃する必要がある。その地域に装甲車と歩兵を連れた砲兵を送るのは悪い選択となる。敵の反撃で残されたユニットが破壊されるためである。妨害のポイントは戦力を節約することで、損害を小さく抑えなければならない。ここで役立つのは航空機である。なぜならば、航空ユニットでは攻撃力は得られるが、前線を離れ着地しなければならないため、反撃を避けられるためである。戦闘機 2 と歩兵 2 は、装甲車 2 と歩兵 2 と同じ働きをするが、装甲車とは違い戦闘機は妨害のための捨て駒になることはない。戦闘機と爆撃機は領土を獲得するコストの点でも重要である。



図 11. ロシアは図 8 と同じような状況にあるが、エベンキ *Evenki* を日本の歩兵 2 に占領されているのが異なる。エベンキで阻止するため、ロシアは戦闘機 2 と歩兵 3 を送った。交戦では、ロシアの歩兵が 1 ユニット破壊され、エベンキには歩兵 2 が残り日本軍の電撃戦を妨害できるようになった。ロシアの戦闘機はモスクワに安全に着地した。

交換 しばしば、2 人のプレイヤーが大きな戦力を行使することを望まず、互いに進攻を阻止し合い、領土の交換が続くことがある。領土の交換は、敵の移動の妨害と領土の生産値の獲得を目的とし、戦力を消耗しあうことになる。通常、交換は航空戦力が優位で多くの地域で封鎖攻撃を行えるプレイヤーが好む。航空機は新しく獲得した領土には着地できない(おそらく飛行場の準備の時間をシミュレートしている)ので、交換は敵の航空基地を前線に移動させない目的もある。



図 12. これは東ヨーロッパでよくある状況で、ドイツとロシアが互いの領土を交換している。この場合は、ロシアがベラルーシ Belorussia とウクライナ Ukraine を防御し、イギリスがカレリア Karelia の防御を助けている。ドイツはこれらの領土に対して封鎖攻撃を行う。これはどちらかの側が消耗するか、別の戦線が問題になるまで、両者が同じことを繰り返すことになる。

歩兵/砲兵の協調 砲兵 1 ユニットの攻撃力はそれぞれ歩兵 1 ユニットの攻撃力を 1 から 2 にする能力を持っている。歩兵の集団にいくらかの砲兵を加えることは、安価で攻撃力を高められる方法である——消費する PU を 1 増やして歩兵の代わりに砲兵を購入すると、攻撃力 2 増やすことができる: 1 つは砲兵で、2 で攻撃する。そしてもう 1 つは砲兵が支援する歩兵で、こちらも 2 で攻撃する。交戦に加えられた砲兵は、常に使用すべき効果の高い兵器である。しかし、最高の効果を得るためには、弾除けの歩兵を先に犠牲にして砲兵の支援の効果を減らさないようにするため、砲兵より歩兵が多い状態で交戦を始めるべきである。例えば、歩兵 10 と砲兵 5 で戦うとする。砲兵 5 と歩兵 5 は攻撃力 2 で、残りの歩兵 5 は攻撃力 1 である。犠牲者が弾除けの歩兵 5 に達するまでの数交戦ラウンドの間は砲兵 5 と歩兵 5 はダイスを 2 で振ることができる。

一撃離脱 プレイヤーには、領土を占領するのではなく、ただ有利な殺傷-犠牲比で敵を殲滅したい場合がある。一撃離脱とはプレイヤーが交戦で 1 度か 2 度攻撃して撤退することである。この種のヒット・アンド・アウェイ戦法は、こちらは戦力を集中させているが敵はそうではない場合に極めて効果的であり、徹底的な打撃を与えることができる。

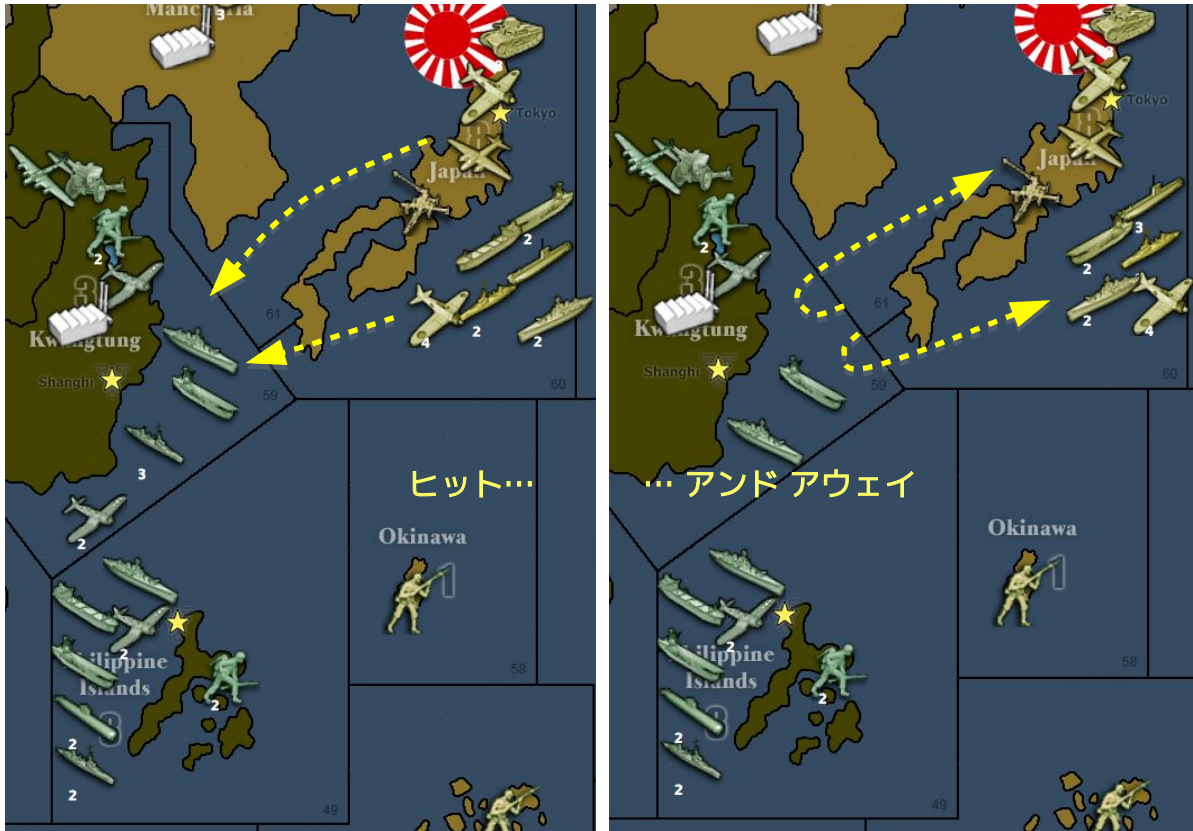


図 13. 現在は日本のターンだが、アメリカは大規模な艦隊を集結させ、帝国艦隊を一掃する準備を整え、本拠地への進攻を開始しようとしている。アメリカのターンになれば、日本の艦隊に対して圧倒的な艦船と航空機を集結させ、殲滅することができるだろう。しかし、この状況は見た目ほど絶望的ではない——アメリカはまだ集結できていないため、日本には一撃離脱によるヒット・アンド・アウェイでアメリカを弱体化させ、本拠地の列島を守るチャンスがある。日本は海域 59 のアメリカ艦隊を持てる全ての戦力(戦艦 2、駆逐艦 2、空母 2、戦闘機 5、爆撃機 1、潜水艦 1、輸送艦 1)で攻撃する。最初の交戦ラウンドで日本は 6 ヒットを得た。アメリカは最初の 1 ヒットを戦艦で吸収し、駆逐艦 3 と戦闘機 2 を犠牲にした。アメリカは反撃し 4 ヒットを得た。日本は戦艦 2 で 2 ヒットを吸収し、輸送艦と駆逐艦を犠牲にした。最初の交戦ラウンドの後、日本は嬉々と退却し元の位置に戻った。さらに、日本は艦隊を強化するために潜水艦 2 を配置したが、アメリカは圧倒的な優位性と日本艦隊を容易に一掃できるチャンスを失った。この戦術では、日本の艦隊はアメリカの艦隊を最初の交戦ラウンドで一掃できないことを期待している点に注意すること。もし日本のダイスが運よくアメリカを一掃していれば、元の位置に戻り潜水艦を加えて艦隊を強化できなかっただろう。

掃射 航空ユニットは、交戦の勝敗にかかわらず反撃にさらされることがなく、次回に戦うために帰還することができるため、理想的な一撃離脱攻撃を行うことができる。イギリス、日本、アメリカのような海軍力のある国は、海軍ユニットと航空ユニットを組み合わせることで沿岸の敵のユニットを威嚇し殲滅することができる。

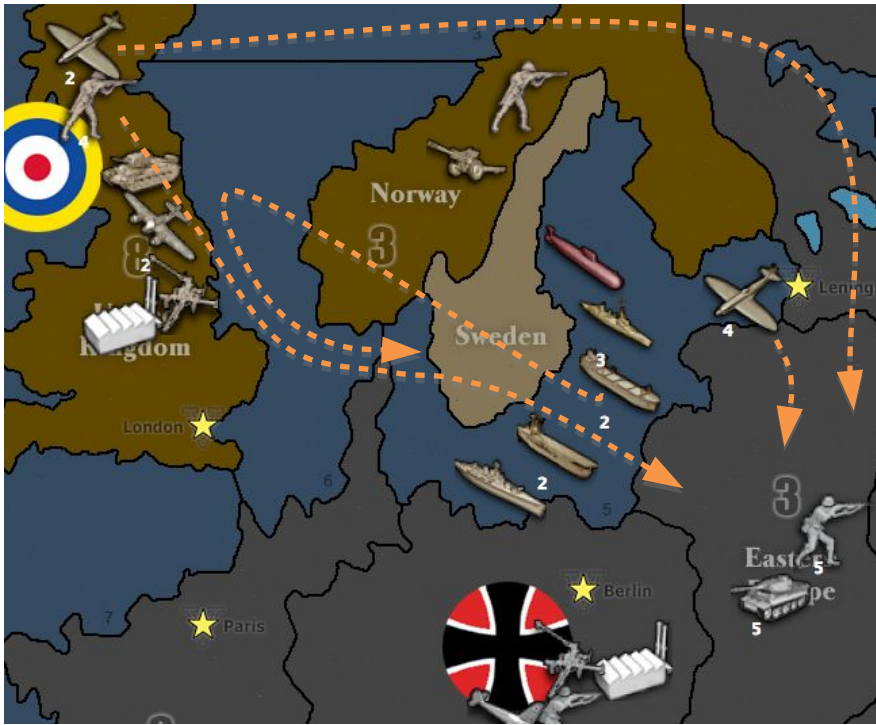


図 14. ドイツのプレイヤーはイギリスの航空戦力に注意を払っておらず、また損害を被っているわけでもない。イギリスは戦闘機 6 と爆撃機 2 を東ヨーロッパ *Easten Europe* の送り、同様にイギリスから輸送艦で歩兵 4 を弾除けとして東ヨーロッパへ降ろした。交戦では、バルチックのイギリスの戦艦の艦砲射撃は外れた。しかし、歩兵と航空戦力はドイツに 6 の犠牲——歩兵 5 と装甲車 1 を出させた。ドイツは反撃でイギリスの歩兵に 3 ヒットした。イギリスのプレイヤーには弾除けの歩兵が 1 ユニットしかなく、次の交戦ラウンドで戦闘機を失うリスクを避けたい。そこで全ての戦闘機を引き上げ、残した歩兵は死なせることにした。不幸な歩兵はヒットすることができず、ドイツの装甲車に破壊された。しかし、イギリスにはそうする理由があった——イギリスは歩兵 4 のコストでドイツの歩兵 5 と装甲車 1 を破壊することができた。殺傷-犠牲比はそれほど高くはないが、ドイツの対ロシア戦線はこの東ヨーロッパからの戦力の供給に依存しており、かなり不利な状態になったはずだ——イギリスの損害は補填できるが、ドイツはできない。ドイツの絶え間ない戦力の供給はやがてとだえるだろう。

戦術予備隊 プレイヤーは戦力を前線に置くのではなく、複数の場所の内の 1 つを攻撃や反撃できる戦力を予備隊として持つことで、装甲車や航空機の機動力を生かすことができる。予備隊の存在はあなたの相手に警戒を強いる精神的な道具にもなる。

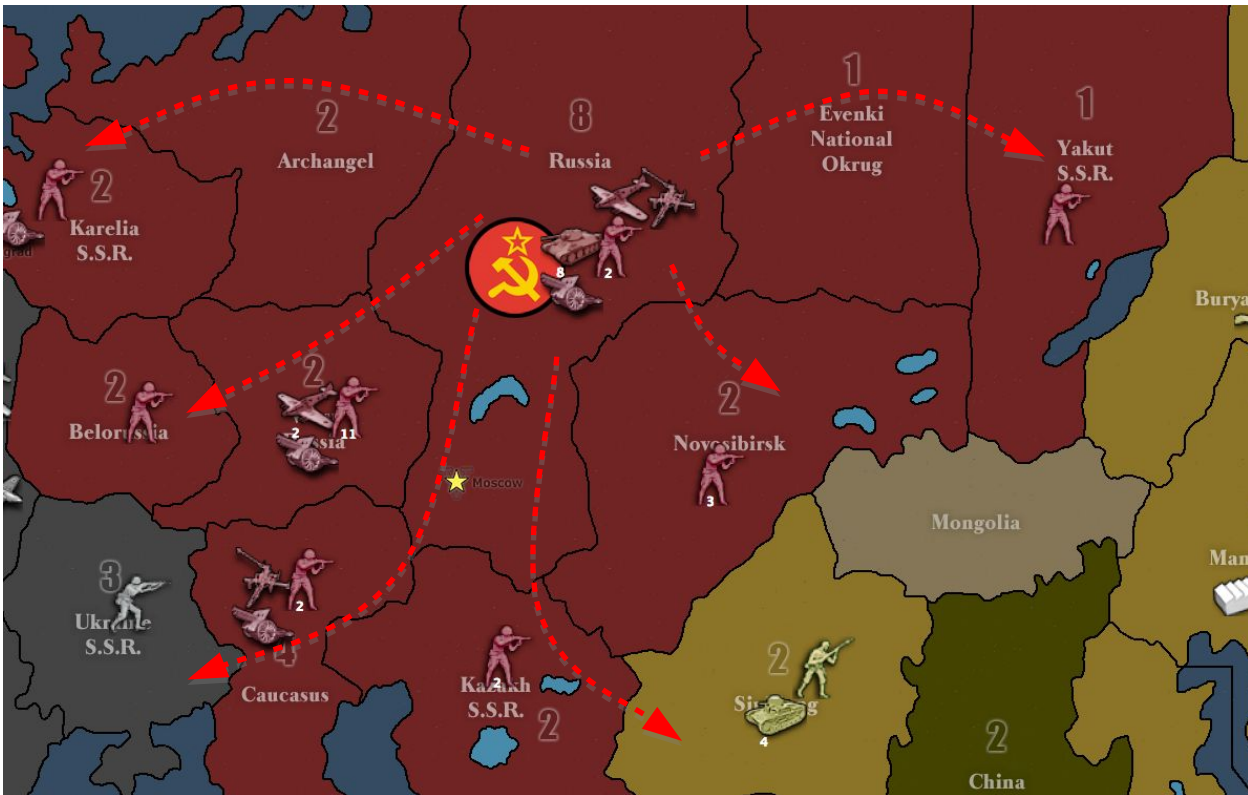


図 15. ロシアは前線ではなくモスクワ Moscow に 8 ユニットの装甲車を配置している。それには高い柔軟性と、広い範囲を扱う能力がある。これらの装甲車は、日本軍のヤクート Yakut、ノボシビルスク Novosibirsk、カザフ Kazakh への進攻、ドイツ軍のカレリア Karelia、コーカサス Caucasus への進攻に反撃することができ、さらにウクライナ Ukraine へ進むこともできる。装甲車の予備隊は、敵の行動に応じて様々な場所に投入でき、ロシアの戦闘力と二正面作戦への対応力を高めることができる。

兵站線 現実の戦争と同じように、TripleA における生産拠点(工場)から前線までの道を兵站線と呼ぶ。敵の領土に奥深く進めば進むほど、兵站線は長くなり補充が困難になる。兵站線が長くなると前線の状態の変化への対応に遅れが生じる可能性が高くなる。言い換えると、工場から前線までが遠くなるほど、生産から戦場に影響を及ぼすまでの時間が長くなる。例えば、前線で歩兵が足りない事態に直面しても、生産した歩兵が前線に到達して事態を收拾するまでにはしばらくかかるだろう。

縦深防御 こちらも現実の戦争と同様で、縦深防御とは、敵の兵站線を延ばし自分の兵站線を短くするために相手の勢いが収まるまで戦力を温存しながら退却する、時間と空間の交換である。縦深防御の目的は、敵をあなたの領土の奥深くに進攻させ、そこから強力な反攻をしかけ、進攻した敵を殲滅することにある。装甲車と航空機の予備隊はしばしばこの戦術の重要な要素となる。



図 16. ロシアは縦深防御を試みた。

ロシアの様な交換可能な領土が多数ある国は、工場へと主戦力を効果的に撤退させ、そこで強化して反攻できる場合がしばしばある。

前進後退 これはユニットが通常は到達できない場所へ移動するために交戦からの撤退ルールを利用する巧みなトリックである。



図 17. イギリスは新疆 Sinkiang をカザフ Kazakh の戦力で攻撃し、フランス領インドシナ French Indo-China の装甲車もこれに加わった。第 1 交戦ラウンドでイギリスは日本の歩兵 3 を破壊し、歩兵 2 を犠牲にした。そして全ユニットが中国 China に撤退した。これが可能なのは、中国の方向から装甲車 1 ユニットが攻撃してきて、撤退はどのユニットが来た方向にもできるためである。



図 18. 前進後退の結果

潜水艦戦 潜水艦は敵のいる海域を移動することができるが、敵の艦船(潜水艦を除く)は潜水艦に阻止されるという点でトリッキーなユニットである(新しいマップでは潜水艦は他の艦船を阻止できない)。これを利用すると潜水艦はユニットを効果的に阻止できる。そして潜水を組み合わせると、ダイスの目がよければ犠牲にしなくてよい。潜水艦は敵の空母を中心とした艦隊に対する安価な防御となる。なぜなら潜水艦の先制攻撃は艦船のみが対象で、航空機を犠牲にできないためである。

対潜水艦戦 航空ユニットは潜水艦をヒットできるが、潜水艦は航空機に射撃できない。航空機は危険のない理想的な対潜兵器である。しかし、航空機の射撃が外れると、潜水艦は潜水して逃れることができる。潜水させないために駆逐艦を加えたほうがよい。(新しいマップでは、航空機が潜水艦にヒットするためには駆逐艦の様なユニットが交戦に加わっている必要がある。)

護衛 輸送艦には艦船や航空機に対する防御力がほとんどない。そのため、護衛艦で守り、潜水艦や航空機を寄せ付けないようにすることが重要である。輸送を七面鳥撃ちに変えたい者など誰もいない。

現存艦隊主義 現存艦隊主義とは、艦隊を港に留め、直接的な戦闘を避け力を温存することで、その存在自体で全海域に影響を及ぼす戦略である。大規模な交戦に参加した艦隊は大敗し、相手に恒久的な優位性を与える危険性がある。一方、現存艦隊主義では、その存在を温存することで敵の行動を抑止する形で機能し、相手の行動に慎重さを強いることができる。通常、艦

隊温存主義は高価な艦隊の損失を補填できないため交戦の危険性を避けなければならない側が取る。第一次大戦のドイツ帝国海軍が実際の歴史での例である。ドイツ海軍は大規模な戦いのリスクを取らず、イギリス軍に壊滅されるのを避けた。TripleAでは、艦隊温存主義は敵の力が広がるのを抑止し、行動を制限するための便利な道具である。



図 19. ドイツのバルチック艦隊は、交戦での壊滅を避ければ、少なくとも数ラウンドの間は連合国の海域 3、6、7 への進入を阻止できるだろう。しかし、艦隊温存主義を取れば、連合国が圧倒的に優位になり徹底的に破壊しようと決心するまでは、ドイツの艦隊は生き延びることができる。

また、脅威を与える力を維持したい弱い側は、敵を抑止するために艦隊温存主義の考え方を陸上にも応用できる。

THANK YOU FOR READING, AND FOR PLAYING TRIPLEA