



『ノモンハンの戦い』

ゲーム・デザイン：堀場 互

【1.0】はじめに

このゲームはノモンハンの戦いのうち、7月攻勢のみを扱っています。

【2.0】コンポーネント

駒(全11個)を切り出して使用します。裏面を持つ駒もあります。

【3.0】ゲームの準備

日本軍の「小林」「3」「4」とソ連軍の「36/149」「9」「6/15」「砲兵(駒中央に中心に円がついた長方形を持つ駒)」を、マップ上の指示されたマスに置きます。「ターン」駒を日本軍側に向けて「Game Turn」の「1」に置きます。

【4.0】勝利条件

日本軍は、ソ連軍砲兵駒を除去するとその時点で勝利します。ソ連軍は日本軍戦車駒を2個とも除去すればその時点で勝利します。両軍もこの条件を満たせなかった時はゲーム終了時に獲得得点の多いプレイヤーが勝利します。

戦車(シールド入りの駒)……敵の1ステップを除去することに2点獲得。

歩兵/騎兵(戦車以外の駒)……敵の1ステップを除去することに1点獲得。

【5.0】ゲームの手順

「ターン」を繰り返すことで進行します。1回のターンの手順は以下の通りです。第6ターン終了時からダイスを振り、記録欄のダイスの目が出るとその時点でゲーム終了です(第8ターンで自動的に終了)。

1. 主導権側移動フェイズ
2. 主導権側戦闘フェイズ
3. 非主導権側移動フェイズ

4. 非主導権側戦闘フェイズ

※4までで主導権の転換が発生しない時はターンは終了せずに1に戻ります。

【6.0】主導権

ゲーム開始時は日本軍が主導権側です。主導権側が戦闘により退却またはステップを失うと、直ちに(仮に他の戦闘が予定されていても)ターンが終了して次のターンになります。また、その時に主導権側が入れ替わります(非主導権側戦闘フェイズ中に主導権の転換が発生すると、同じ軍が2回続けて作戦することになります)。

【7.0】支配地域(ZOC)

駒に隣接する六つのヘクスを「ZOC」と呼びます。移動中、敵ZOCに入るとそこで停止します。また退却以外で敵ZOCから出ることはできません。橋越しでない限り、河川越しにZOCは及びません。

【8.0】移動

駒は自軍移動フェイズに移動力(一番右の数値)と同数のマスを移動できます。橋がない河川は越えられません。軍橋は歩兵/騎兵のみ通過できます。軍橋が架かるどちらかのマスに日本軍の駒があれば、日本軍は自軍移動フェイズ中ならいつでも軍橋の爆破を宣言できます。

丘(左上の色の濃いマス)に進入する際は1マスで2マス分と数えます。

1マスには1駒しか置けません。

左上に「GT#」と印刷された駒は、そのターンの自軍移動フェイズに国旗が印刷されたマスに登場します。そのマスに敵軍の駒がある時は登場を遅らせなければなりません。

【9.0】戦闘

自軍戦闘フェイズに敵ZOCにいる駒は戦闘し

なければなりません。各戦闘フェイズに攻撃側(戦闘フェイズを行っている側)の駒は1回攻撃でき、防御側の駒は1回だけ攻撃を受けます。事前にすべての組み合わせを決めてから各戦闘を解決します。攻撃側、防御側はそれぞれ戦闘に参加する駒の戦闘力の数だけダイスを振ります。5か6の目が出れば「ヒット」します。攻撃側のヒット数から防御側のヒット数を引き、+ならその差が防御側の、-なら攻撃側の損害になります。同数なら両軍に損害はありません。

丘にいる駒は攻撃義務がありません。丘に対する攻撃は「6」のみヒットします。

戦車は攻撃時は左、防御時は真ん中の数値を戦闘力として使います。

ソ連軍砲兵は3ヘクス以内の1攻撃を支援できます。その時はソ連軍の戦闘力に1を加えます。

攻撃側の駒が1個でも橋越しに攻撃した時は防御側の戦闘力に1を加えます。橋がない川越しに攻撃はできません。

損害1につき駒1個を1マス退却またはステップを除去(裏返すこと。裏面がない、または既に裏面の時は駒を除去)します。ZOCには退却できません。自軍駒が置かれているマスには退却できません。退却できない時はステップを除去しなければなりません。

戦闘後前進：敵駒が戦闘したマスからいなくなれば、勝者は(防御側でも)敵に与えた損害と同数の前進点を得ます。1点で駒1個を1マス動かします。前進中はZOCを無視でき、最初の1マスから好きなマスへ動かす(敵がいたマスを通る必要はありません)。

駒の例

日本軍

戦車
部隊名
2-1-3

攻撃力 防御力 移動力

ソ連軍

登場ターン

2-3

歩兵
自動車化歩兵
騎兵
砲兵

戦闘力 移動力

36/149
2-3

9
3-1-4

6/15
1-3

1-0

GT3
4-2-4

GT4
2-3

ターン

小林
4-2

3
2-1-3

4
3-1-3

GT2
山縣
2-2

1-0

6/15
1-3

ハルハ河

ハルハ河

36/149
2-3

3-1-4

小林
4-2

3
2-1-3



4
3-1-3

Game Turn

1

2

3

4

5

6 End?



7 End?



8 Game End

End

JULY OFFENSIVE
Battle of Hamonhan

Game Design: Wataru Horiba

©2012 Kokusai Shushinsha Co., Ltd. Not for sale.