



## ボードゲーム『主計将校：1914』 日本語版発売のご案内

株式会社ホビージャパン（本社：東京都渋谷区、代表取締役社長：松下大介）は、大好評の『主計将校：第二次世界大戦の補給戦』のシステムを用いて、舞台を第一次大戦の欧州に移した戦略級シミュレーションゲーム『主計将校：1914』日本語版を4月下旬に発売いたします。

「我が軍の中央は崩壊しつつあり、右翼は後退している。  
状況は最高。これより攻撃する。」

——フェルディナン・フォッシュ



“大戦争”と呼ばれた第一次世界大戦は、技術的偉業、冒険心、そして近代への移行を特徴としていた。

また、両陣営が失った人命の比率を比較するという残酷な計算によって戦果を評価したという点でも注目に値した。

この“すべての戦争を終わらせるための戦争”は、19世紀後半の超国家主義を、20世紀の無政府主義へと歪めた。

4年以上に渡る人的・経済的損耗ののち、この戦争は（何よりも倦怠感によって）ついに終結した——

『主計将校：1914』は、プレイヤーは中央同盟国（独、奥匈と土）、あるいは協商国（英仏、仏伊、露）のいずれかに属する国を受け持ります。

プレイヤーは受け持つ各国別のカードデッキを持ち、軍隊の建設や戦闘などをカードプレイで実行します。

星付きの補給スペースを占領することによって勝利点を得たり、カード上に示されている戦略的条件に応じて勝利点を得たりすることができます。

また制限の大きな補給ルールにより、個々の戦闘だけではなく戦略的な行動が自陣営の勝利には必要となります。



ゲームは 17 ラウンドにわたってプレイをしたのちに、自陣営がより多くの勝利点を獲得している（もしくは 17 ラウンドに至る前に 12 点差をつける）ことで自陣営の勝利を目指すことになります。

国ごとに国力とドクトリンを反映した特徴のあるカードプールをもとに、毎手番カード 1 枚をプレイすることで軍隊を設立したり、戦闘を行ったり、様々なイベントを起こすことで敵陣営に対して戦略的優位を得ることを目指すシステムは、『主計将校：第二次世界大戦の補給線』同様です。

舞台を主な戦場であった欧州にしほり、陸スペースの種類（軽易地形・障害地形）や「損耗シンボル」、時間のかかる戦略的な計画を必要とする「準備シンボル」の存在が、**第一次世界大戦の果てしない消耗戦を再現している、プレイアブルな戦略級ゲーム**です。

---

### **【商品情報】**

- 商品名：『主計将校：1914』日本語版
- 価格：7,150 円(税込)
- プレイ人数：2~6 人
- プレイ時間：90~120 分
- 対象年齢：13 歳以上
- ゲームデザイン：イアン・ブロディ
- アートワーク & グラフィックデザイン：ニコラス・アヴァローニ
- 内容物：ルールブック 1 冊、ゲームボード 1 枚、勝利点マーカー 2 枚、リマインダートークン 2 枚、カード 216 枚、木製陸軍駒 45 個、木製海軍駒 16 個、ラウンドマーカー 1 枚、目標トークン 6 枚、プレイヤーエイド 5 枚

© 2019 Ares Games Srl. © 2014, 2019 Griggling

### **【関連リンク】**

- ホビージャパンのゲーム商品案内 <https://hobbyjapan.games/>
- ホビージャパン・ゲームツイート [https://twitter.com/HobbyJAPAN\\_GAME](https://twitter.com/HobbyJAPAN_GAME)
- ポストホビーWEBSHOP | アナログゲーム <https://www.posthobby.com/hpgen/HPB/entries/3.html>

### **【プレスリリースに関するお問い合わせは下記まで】**

株式会社ホビージャパン 広報宣伝課 浅井・有賀・岡本

E-mail. pr@hobbyjapan.co.jp

〒151-0053 東京都渋谷区代々木 2-15-8 TEL.03-5304-9115

URL. <https://hobbyjapan.co.jp/>