

BonSai
GAMES
SS-004

日露大戦

RUSSO-JAPANESE WAR

ルールブック



1.0 はじめに

『日露大戦』は入門用の対戦型ストラテジー（戦略）ゲームです。日露戦争のうち、1904年4月から1905年3月までの期間を再現しています。プレイヤーの1人が日本軍を、もう1人がロシア軍を受け持ちます。

2.0 コンポーネント

本ルールブックの他、A3判のマップ、駒シート、カード、ルール・サマリーがセットされています。この他、6面体ダイス1個以上をご用意ください。

2.1 ルール

ルールは章番号(2.0など)に続いて項目番号(2.1など)、さらにケース別ルール(2.2.1など)で分類されています。別のルールを参照するときは(3.0参照)という具合に、参照するルールの章または項目番号、ケース別ルールの番号を示します。

2.2 マップ

マップには日露戦争の舞台となった遼東半島が描かれています。マップ全面を覆う六角形のマス目を「ヘクス」と呼び、駒の位置や移動の基準として使用します。また全てのヘクスには固有の4桁の番号が印刷されています。

2.2.1 地形: マップには部隊の移動や戦闘に影響する地形が印刷されています。地形の種類と影響についてはマップに印刷された地形効果表を参照してください。

2.2.2 初期配置情報: ゲーム開始時、マップ上に配置するユニットの情報が特定のヘクスに印刷されています(3.0参照)。

2.2.3 図表類: 以下の図表がマップに印刷されています。関連するルールの中で使い方を説明します。

- **戦闘結果表:** 戦闘を解決するときに使用します(9.0参照)。
- **地形効果表:** 地形がユニットの移動(8.0参照)や戦闘(9.0参照)に与える影響をまとめています。
- **ゲーム・ターン記録トラック:** 現在行っているターン数を表示するために使用します(5.0参照)。
- **士気ポイント記録トラック:** 両軍の士気ポイントを記録するために使用します(4.0参照)。

2.3 駒

駒には戦闘部隊を表す「ユニット」とゲーム中の情報の表示または記録のために用いる「マーカ」があります。

2.3.1 戦闘ユニットの例



図は日本軍の近衛師団(Gds)で、2戦闘力と3移動力を持ちます。

2.3.2 戦闘力: 戦闘解決時(9.0参照)に使用する値です。

2.3.3 移動力: ユニットが1回の移動の機会です移動できる距離(ヘクス数)です(8.0参照)。

2.3.4 部隊名: 数字は部隊番号を、アルファベットは以下の略号を表します。部隊名は歴史的興味以上の意味を持ちません。

日本軍

Gds: 近衛師団

ロシア軍

S: シベリア軍団

PA: 旅順守備隊

NA: 南山守備隊

CR: 中央予備軍団

ER: ヨーロッパ軍団

2.3.5 所属: ユニットの地色とストライプは国籍を表します。



日本軍



ロシア軍

2.3.6 ユニットの裏面: ロシア軍の旅順守備隊を除き、ユニットの裏面は使用しません。詳しくは10.4.4を参照してください。



2.3.7 海軍ユニット: 両軍の海軍ユニット15個は選択ルールでのみ使用します。詳しくは11.0を参照してください。



2.3.8 マーカー: 以下のマーカーを使用します。関連するルールの中で使い方を説明します。



ゲーム・ターン
(5.0参照)



日本軍士気
(4.0参照)



ロシア軍士気
(4.0参照)



日本軍支配
(3.0参照)



ロシア軍支配
(3.0参照)



旅順艦隊出撃不能
(10.4.1参照)



ZOC喪失
(6.0参照)

2.4 カード

全部で16枚のカードが用意されています。カードは両プレイヤー共用ですが、上半分に書かれているのは日本軍、下半分はロシア軍の「イベント」です。詳しくは10.0を参照。



日本軍イベント名

イベント使用時期

イベント内容

ロシア軍イベント名

3.0 ゲームの準備

誰がどの軍を受け持つかを決めたら、テーブルにマップを置き、両プレイヤーは自分が受け持つ軍のユニットを受け取ります。カード16枚を裏返してシャッフルし、山にしてテーブルの邪魔にならない場所に置きます。この山のことを「デッキ」と呼びます。

以下の順番に従い、ゲームの準備を行います。

3.1 ロシア軍の初期配置

「3-2 (戦闘力3、移動力2のユニット)」2個と「2-0」1個、「1-0」1個を初期配置記号が印刷されたヘクスに配置します。それ以外の全てのロシア軍ユニットを「ヨーロッパ・ロシア」ボックスに置きます。**ゲーム開始時、ロシア軍プレイヤーはカードを持ちません。**

3.2 日本軍の初期配置

「朝鮮半島」ボックスに「2-3」3個を配置します。それ以外の日本軍ユニットは全て「日本本土」ボックスに置きます。日本軍プレイヤーはデッキの上から3枚を引いて手札にします。その中に「征露丸」が含まれていたなら、そのカードだけをデッキに戻してデッキをシャッフルします。代わりにカードは引きません。つまり最初の手札に制露丸が含まれていたなら、日本軍プレイヤーは手札2枚でゲームを始めることとなります。

3.3 マーカーの配置

「ゲーム・ターン」マーカーをゲーム・ターン記録トラックの「1」に置きます。両軍の「士気」マーカーを士気ポイント記録トラックの「6」に置きます。4つある「支配」マーカーをロシア軍支配の面を上にして重要地点(旅順、大連、遼陽、奉天)に1個ずつ置きます。

それ以外のマーカーは、使用するまでマップの外に保管しておきます。

3.4 ヘクスの支配

このルールは、特定のヘクスをどちらの軍が「支配」しているのかを定義するためのものです。ゲーム開始時、マップ上の全てのヘクスはロシア軍が支配しています。

あるヘクスに自軍ユニットを置いているプレイヤーはそのヘクスを支配しています。置いていなくても、最後にそのヘクスを通過したのが自軍ユニットであれば、そのヘクスを支配しています。支配権は、この条件が満たされるたびゲーム中に何度でも推移します。

ゲーム上、支配状況を確認する必要が発生するのは重要地点の4ヘクスだけです。支配マーカーを適切な面に向けて、どちらの軍が支配しているのかを示します。

4.0 勝利条件

日露戦争で日本は、国力の限界まで戦いました。一方のロシアは国内の厭戦気分の高まりにより戦争の継続が困難になりました。ゲームでは両軍の「士気ポイント」でそれらの要素を表します。両プレイヤーは相手の士気ポイントを下げることによって勝利を目指します。

4.1 ゲーム・ターン終了時の勝利

各ゲーム・ターンの勝利確認フェイズに士気ポイントが0のプレイヤーは敗北し、ゲームは終了します。両プレイヤーとも士気ポイント0のときは引き分けでゲーム終了です。

4.2 最終ゲーム・ターン終了時の勝利

第12ゲーム・ターンまでに4.1の条件が達成されなかったらロシア軍プレイヤーの勝利です。日本軍の士気ポイントがどれだけ高くてもロシア軍の士気が1ポイント以上あればロシア軍が勝利します。

4.3 士気ポイントの増減




以下の理由により、両軍の士気ポイントが増減します。

4.3.1 重要地点の支配: 日本軍がロシア軍支配

下の重要地点1ヘクスを支配すると、ロシア軍の士気が1ポイント減ります。ロシア軍が日本軍支配下の重要地点1ヘクスを支配すると、日本軍の士気が1ポイント減ります。**敵支配下の重要地点を支配しても自軍の士気ポイントは増えません。**

4.3.2 部隊の損失: 各ゲーム・ターン終了時、

両プレイヤーはそのゲーム・ターン中に(のみ)失った自軍ユニットの数を調べます。ダイスを1個振り、下表に示された目が出ると自軍の士気ポイントが1減ります。この判定を「士気判定」と呼びます。

喪失ユニット数	ダイスの目
1個	
2個	
3個以上	

4.3.3 イベント: カード・プレイによって両軍

の士気が増減することがあります。詳しくは10.0及びカードを参照。なお、両軍とも士気ポイントの上限は「6」であり、6を上回るような増加は無視します。

4.4 サドンデス勝利

敵補給源ヘクス(日本軍補給源はヘクス1015、ロシア軍は2417)に自軍ユニットを進入させたプレイヤーは**直ちに**勝利します。

5.0 プレイの手順

ゲームは「ゲーム・ターン」を繰り返すことで進行します。最大で12回のゲーム・ターンを行います。1回のゲーム・ターンは2回のプレイヤー・ターンに分かれ、各プレイヤー・ターンは以下の手順(フェイズ)で構成されます。フェイズは決められた順番通りに行わなければなりません。

I. ロシア軍プレイヤー・ターン

- カード補充フェイズ
- 移動フェイズ
- 戦闘フェイズ
- カードプレイ・フェイズ

II. 日本軍プレイヤー・ターン

- カード補充フェイズ
- 移動フェイズ
- 戦闘フェイズ
- カードプレイ・フェイズ

III. 勝利確認フェイズ(4.1、4.2参照)

勝利確認フェイズが終わればゲーム・ターン・マーカーを次のマスに進め、新しいターンを開始します。

5.1 第1ゲーム・ターンの特別ルール

日露戦争は日本軍の先制攻撃で始まりました。そこで第1ゲーム・ターンに限り、ロシア軍プレイヤー・ターンは省略し、日本軍プレイヤー・ターンの**移動フェイズ**から開始します。

6.0 支配地域

支配地域 (Zone of Control、ZOCと略します) は部隊の広がりや影響範囲を抽象的に表すルールです。敵ユニットのZOCをEZOC (Enemy ZOC) と呼びます。EZOCは自軍ユニットの移動と戦闘に影響します。

全てのユニットは、隣接する6つのヘクスにZOCを持ちます。しかし、完全に海で分断されているときはZOCは及びません。

例: 下図参照。ロシア軍S2は隣接する6ヘクスにZOCを及ぼしますが、S1は3方向を海で隔てられているため、ヘクス1302、1203 (大連)、1404にZOCは及びません。

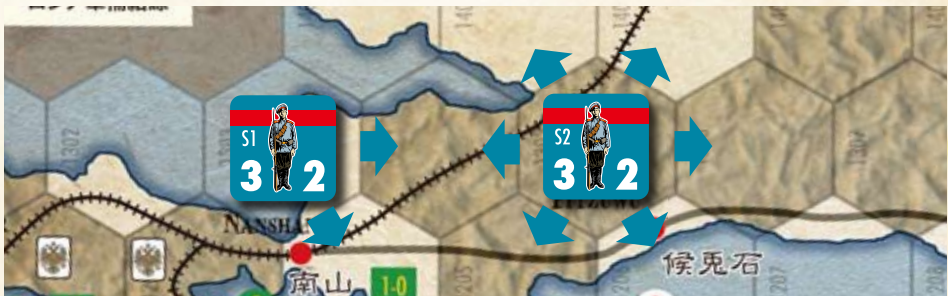
複数の自軍ユニットが同じヘクスにZOCを及ぼしていても、その効果は1個のユニットのZOCと変わりません。また両軍のZOCが同じヘクスに及ぶことがあります。その場合、それぞれのZOCは互いの敵ユニットに影響を及ぼします。

EZOCが及んでいるヘクスに自軍ユニットがいても、そのEZOCを無効化することはできません。

6.1 移動におけるEZOCの影響

移動中、EZOCに進入したユニットは、たとえ移動力を残していたとしても、そのヘクスで移動を終えなければなりません。

移動開始時にEZOCにいるユニットは移動



できますが、最初の移動でEZOCに進入できません(EZOCから別のEZOCへの移動は禁じられます)。EZOC以外のヘクスへ移動してからなら、再びEZOCに進入できます。

EZOCに進入するとき、またEZOCから離脱するとき、余分に移動コスト(8.0参照)を消費することはありません。

6.2 鉄道移動、戦略移動への影響

鉄道移動(8.2参照)、戦略移動(10.2.4参照)ではEZOCに進入できません。

6.3 戦闘におけるEZOCの影響

戦闘結果による退却(9.6参照)でEZOCに進入することはできません。戦闘後前進(9.7参照)中はEZOCを無視して移動できます。

6.4 ZOCの喪失

日本軍プレイヤーはイベント(10.0参照)を行うことで一時的にロシア軍ユニットのZOCを無効にできます。どのユニットのZOCを無効にしたかを示すため、ZOC喪失マーカーをロシア軍ユニットの上に置きます。

7.0 スタック

1つのヘクスに同時に複数の自軍ユニットを置くことを「スタック」と言います。敵味方のユニットがスタックすることはできません。

自軍のボックスにはスタック制限はありません。何個ユニットを置いても構いません。

7.1 日本軍のスタック制限

日本軍ユニットは1ヘクスに2個までスタックできます。

7.2 ロシア軍のスタック制限

ロシア軍ユニットは1ヘクスに1個しか置けません(スタックできません)。

7.3 スタック制限の適用時期

スタック制限はゲーム中、常に適用します。自軍ユニットを通過するときもスタック制限が適用されるため、ロシア軍は既に自軍ユニットがいるヘクスを通過して別の自軍ユニットを移動させることができません。日本軍も、既に自軍ユニットが2個いるヘクスを通過して別の自軍ユニットを移動させることができません。

8.0 移動

プレイヤーは自軍プレイヤー・ターンの移動フェイズ中に全てまたは一部の自軍ユニットを移動させることができます。全く移動させなくても構いません。

各ユニットは固有の移動力を持ち、移動力と同数のヘクス数まで移動できます。移動力は使いきる必要はありませんが、未使用の移動力を他のユニットに譲渡したり、次のターン以降に繰り越したりすることはできません。

移動力「0」のユニットは鉄道移動(8.2参照)、戦略移動(10.2.4参照)を含め、初期配置されたヘクスから動くことができません。

8.1 移動における地形の影響

完全に海で覆われているヘクスの辺を越えて移動できません。

まだ移動力が残っていても、荒地に進入したらそこで移動を終えなければなりません。同様に、河川を越えて隣接するヘクスに進入したユニットも、そこで移動を終えなければなりません。ただし道路、鉄道沿いに移動するのであれば、荒地に進入したり河川を通過したりしても停止する必要はありません(移動力の範囲内で移動できます)。

両軍ともマップ外へ移動できません。

8.2 鉄道移動

両軍とも、1回の自軍移動フェイズ中に、1個の自軍ユニットを「鉄道移動」で動かすことが

できます。鉄道移動可能なユニットは、

- 移動開始時にEZOCでない鉄道上にいるユニット、または
- シベリア・ボックスに置かれているロシア軍ユニット

のいずれかです。

移動力に関係なく、鉄道に沿ってどこまでも移動できますが、(1) EZOCまたは(2)敵支配下の町には進入できません。

鉄道移動を行ったユニットは、同じ移動フェイズ中に移動力を消費する通常の移動は行えません。

8.3 マップ外ボックス

8.3.1 朝鮮半島ボックス: 朝鮮半島ボックスはヘクス1015と道路でつながっています。朝鮮半島ボックス内の日本軍ユニットは通常の移動、または戦略移動(10.2.4参照)を使ってヘクス1015を経由してマップ内へ移動できます。なお、日本本土ボックス内の日本軍ユニットは移動フェイズ中には移動できません(10.2.5参照)。

8.3.2 シベリア・ボックス: シベリア・ボックスはヘクス2417と鉄道でつながっています。シベリア・ボックス内のロシア軍ユニットは通常の移動、または鉄道・戦略移動を使ってヘクス2417を経由してマップ内へ移動できます。なお、ヨーロッパ・ロシア・ボックス内のロシア軍ユニットは移動フェイズ中には移動できません(10.2.5参照)。

9.0 戦闘

9.1 戦闘の基本ルール

プレイヤーは自軍プレイヤー・ターンの戦闘フェイズ中、自軍ユニットを用いてそのZOCにいる敵ユニットを攻撃できます。戦闘は任意

です。自軍ユニットのZOCにいる敵ユニットを攻撃する義務はありません。

自軍戦闘フェイズを行っているプレイヤーを「攻撃側」、他方を「防衛側」と呼びます。攻撃目標にする防衛側がいるヘクスを「目標ヘクス」と呼びます。

攻撃側の各ユニットは1回の戦闘フェイズ中に1回だけ攻撃できます。攻撃側は、1つの目標ヘクスに対して1回だけ攻撃できます。同一戦闘フェイズ中に同じ目標ヘクスを複数回攻撃することはできません。

各ユニットの戦闘力は固有のものであり、1回の戦闘フェイズ中に1つの戦闘でしか使用できません。攻撃側ユニットの戦闘力を分割して複数の目標ヘクスに対して使用することはできません。

9.2 複数ユニットが関与する戦闘

防衛側がスタックしているとき、目標ヘクス内のユニットを一まとめに攻撃しなければなりません。防衛側ユニットの一部だけを選んで攻撃することはできません。

スタックしている攻撃側ユニットは同じ目標ヘクスを攻撃する必要はありません。ユニットごと別々の目標ヘクスを攻撃しても、一部は攻撃しないでおくこともできます。

複数のヘクスにいる攻撃側ユニットが、同じ1つの目標ヘクスを同時に攻撃できます。

9.3 攻撃の宣言

攻撃側は自軍戦闘フェイズの開始時、9.1及び9.2に従って、どの自軍ユニットでどのヘクスを攻撃するのかを宣言します。複数の目標ヘクスを攻撃するつもりであれば、その全ての組み合わせを宣言しなければなりません。1つの目標ヘクスと、そこを攻撃する攻撃側ユニットとの間で発生する「戦闘」を1つずつ解決していきます。解決する順番は攻撃側の任意ですが、宣言した攻撃は必ず解決しなければなりません。

移動力が0のユニットでも攻撃を行うこと

ができます。ただし退却(9.6参照)、戦闘後前進(9.7参照)は行えません。

9.4 戦闘の解決

戦闘は目標ヘクスごと1つずつ解決します。

戦闘に参加する攻撃側ユニットと防御側ユニットの戦闘力をそれぞれ合計します。戦闘力には以下の修整がかかります。

9.4.1 地形の修整: 防御側がいるヘクスの地形により、防御側の戦闘力に以下の修整がかかります。

- 全攻撃側ユニットが河川越し: +1
- 防御側ユニットが荒地にいる: +1
- 防御側ユニットが町にいる: +1

修整は累積します。例えばヘクス1810から海城(1811)を攻撃するとき、防御側の戦闘力に+2(河川と町)の修整がかかります。摩天嶺(1713)を攻撃するときも防御側の戦闘力に+2(荒地と町)の修整がかかります。

9.4.2 攻撃支援: 攻撃側のみ、手札1枚を捨てることで自軍戦闘力に+1できます。捨てたカードは表面にして捨て札置き場に置きます(10.0参照)。

9.5 戦闘結果

修整後の攻撃力から修整後の防御力を引き、「戦闘力差」を求めます。戦闘結果表を参照し、戦闘力差に従って使用するコラムを見つけます。なお、戦闘力差が-1を下回る攻撃は行えません(そのような攻撃を宣言していたときは戦闘結果「NE」として扱います)。+5を超える時は+5のコラムで解決します。

攻撃側はダイスを1個振り、結果を判定します。戦闘結果は以下の記号で表されます。

● **DE (Defender Eliminated) 防御側壊滅:** 防御側ユニット1個を除去します。生き

残った防御側ユニットがあれば、1ヘクス退却(9.6参照)させます。

- **DR (Defender Retreat) 防御側退却:** 全防御側ユニットを1ヘクス退却(9.6参照)させます。
- **EX (Exchange) 相互損害:** 防御側ユニットと攻撃側ユニットを1個ずつ除去します。生き残ったユニットはそのままです。
- **NE (No Effect) 影響なし:** 攻撃側も防御側も損害はありません。
- **AR (Attacker Retreat) 攻撃側退却:** 全攻撃側ユニットを1ヘクス退却(9.6参照)させます。
- **AE (Attacker Eliminated) 攻撃側壊滅:** 攻撃側ユニット1個を除去します。生き残った攻撃側ユニットはそのままです。

戦闘で除去されたユニットは壊滅ユニット保管ボックスに置きます。

9.6 退却

戦闘結果で退却を求められたとき、戦闘に参加した全自軍ユニットを1ヘクス動かします。退却はユニットを受け持っているプレイヤーが行います。以下のヘクスには退却できません。退却できないユニットは除去されます。

- EZOCが及んでいるヘクス
- 進入・通過できない地形
- マップ外
- スタック制限に違反するヘクス

他に退却できるヘクスがないときに限り、スタック制限に違反するヘクスへ退却できます。その場合、退却したヘクスにもともといたユニットを退却させてスタック制限を守らなければなりません。これを「連鎖退却」と呼びます。連鎖退却したユニットがスタック制限に違反するヘクスにしか退却できないときは、さらに連鎖退却が発生します。連鎖退却を強制されたユニットが退却できないときは、最初に退却

を行ったユニットを除去しなければなりません（それによって連鎖退却は発生しないこととなります）。

攻撃側が退却できないとき、または退却したくないとき、自発的に戦闘結果ARをAEに変更できます。

9.6.1 移動力0のユニット：攻撃時、防御時を問わず、戦闘に参加した移動力0のユニットが退却させられると除去されます。

9.6.2 スタックと退却：スタックしている日本軍ユニットが退却するとき、スタック制限に違反しない限り、一緒に退却しても、別々に退却しても構いません。

9.7 戦闘後前進

戦闘結果DRまたはDEで目標ヘクスから防御側ユニットがいなくなれば、攻撃側ユニットはそのヘクスへ前進できます。攻撃に参加したユニットのうち、スタック制限以内のユニット（日本軍は2個、ロシア軍は1個）が前進可能です。この前進は移動とは見なさないため、移動力は消費しません。また前進でならEZOCからEZOCへ直接移動できます。

戦闘結果EXで目標ヘクスから防御側ユニットがいなくなっても前進はできません。

戦闘結果AE、ARで攻撃側が全滅または退却しても、防御側は前進できません。

10.0 カードプレイ

ゲーム開始時、カード16枚を裏面を上にしてシャッフルし、デッキをつくります。ゲーム中に使用したカードは表面を上にしてデッキの横に、使った順番に下から重ねていきます。使用したカードは直ちに捨て札置き場（パイル）に置かなければなりません。

デッキの残りがあと1枚になったら、そのカードを引く前に、捨て札パイルのカード全てをその1枚と一緒にシャッフルし、新しい

デッキをつくります。

なおシャッフルする際、捨て札パイルにどのカードが捨てられているのか確認することはできません。捨て札パイルの一番上のカードのみ確認できます。

10.1 カードの補充

自軍プレイヤー・ターンのカード補充フェイズ開始時に手札が2枚以下なら、**3枚になるまで**デッキからカードを補充できます。さらに自軍の士気を1ポイント減らせば、**追加で1枚**カードを補充できます。このときは手札が4枚になります。

重要：士気ポイントを減らして手札を4枚にするかどうかを最初に決めてからカードを補充します。まず手札を3枚にして内容を確認し、それから士気ポイントを減らして追加のカードを引くことはできません。

10.2 カードの使用

プレイヤーは以下のうちいずれか1つの方法で手札を使用できます。

10.2.1 イベント：カードに記載されている時期に、記載されている内容を適用します。詳細はカードを参照してください。使用時期の明記がないイベントは自軍カードプレイ・フェイズ中に使用できます。

10.2.2 攻撃支援：戦闘解決時、攻撃側は手札1枚を捨てることで戦闘力に1を加算できます（9.4.2参照）。1つの戦闘で攻撃支援のために使用できる手札は1枚だけです。防御側は支援を行えません。

10.2.3 強行軍：自軍プレイヤー・ターンのカードプレイ・フェイズ中、手札1枚を捨てることで移動フェイズまたは戦闘フェイズをもう1回行えます。1回のプレイヤー・ターン中に強行軍のために使用できる手札は1枚だけです。強行軍で行われる移動フェイズまたは戦闘フェイズは通常の移動フェイズ

ズまたは戦闘フェイズと同じように解決します。

10.2.4 戦略移動: 自軍プレイヤー・ターンのカードプレイ・フェイズ中、手札1枚を捨ててEZOCにいない自軍ユニット1個を選びます。そのユニットは鉄道または道路上にいない限りなりません。戦略移動によって鉄道または道路に沿って距離無制限で移動できます（鉄道と道路の両方を移動することも可能）。ただし戦略移動ではEZOC、敵支配下の町、敵支配下の補給源ヘクスに進入できません。

10.2.5 輸送: ロシア軍プレイヤーは自軍カードプレイ・フェイズに手札1枚を捨てることで、ヨーロッパ・ロシア・ボックス内の自軍3-2ユニット1個をシベリア・ボックスへ移動させることができます。

日本軍プレイヤーは自軍カードプレイ・フェイズに手札1枚を捨てることで、日本本土ボックス内の自軍2-3ユニット1個を朝鮮半島ボックスへ移動させることができます。または日本本土ボックスからロシア軍ユニットがいない遼東半島南部の港湾（白い円に赤色の錨アイコンが印刷されたヘクス）に、スタック制限の範囲内で配置できます。ロシア軍ユニットがいなければ、ロシア軍支配下またはEZOCが及んでいても遼東半島南部の港湾へ輸送できます。10.4.1により旅順艦隊が出撃できなくなったときは、ロシア軍ユニットがいない全ての港湾へ輸送可能になります。

10.2.6 再編成: ロシア軍プレイヤーは自軍カードプレイ・フェイズに手札1枚を捨てることで、除去された自軍3-2ユニット1個をヨーロッパ・ロシア・ボックスに置くことができます。再編成できるのは3-2ユニットのみです。日本軍プレイヤーはこの再編成を行えませんが、イベント「#16 再編成」によって壊滅したユニットをゲームに復帰させることができます。ロシア軍はイベント「#13 再編成」によって3-2ユ

ニットの他、5-2ユニットをゲームに復帰させることができます。

10.3 カードプレイの制限

カードの使用枚数に制限がある場合（強行軍など）を除き、1フェイズ中に両軍が使用できる手札の枚数に制限はありません。例えば手札が3枚あれば、自軍カードプレイ・フェイズ中に最大で3個のユニットを輸送できます。

また同じユニットに対して同一フェイズ中に複数の手札を使用できます。例えば日本軍プレイヤー・ターンのカードプレイ・フェイズ中、手札1枚を捨てて近衛師団を日本本土ボックスから朝鮮半島ボックスへ輸送します。次に手札1枚を捨てて強行軍を行い、移動フェイズを選択します。この移動フェイズで他のユニットとともに近衛師団も移動しました。さらに手札1枚を捨てて近衛師団を戦略移動させることができます。

10.4 イベントの補足説明

10.4.1 旅順: ゲーム中に一度でも旅順（ヘクス1201）が日本軍支配下になるか、日本軍プレイヤーが「#03 機雷」を行うと、以後ロシア軍プレイヤーは「#01 旅順艦隊出撃」「#06 マカロフ中将」のイベントを行えなくなります。カードに印刷されたイベントは行えませんが、カードを捨てて行うその他のプレイは可能です。

10.4.2 カードプレイの順序: 自軍カードプレイ・フェイズ中に行うプレイの順番に決まりはありません。例えば、ロシア軍プレイヤーは手札1枚を捨てて輸送を行い、3-2ユニット1個ヨーロッパ・ロシアからシベリアへ移動させます。さらに手札1枚を使って強行軍を実施、シベリア・ボックスへ移動してきたばかりの3-2ユニット1個を鉄道移動でマップ内へ移動させることができます。

10.4.3 手札制限: イベント「#01 旅順艦隊出撃」「#05 ウラジオ艦隊出撃」は日本軍プ

レイヤーの手札を制限します。これはロシア艦隊により日本軍の輸送が妨害されたことを表しています。これらのカードによって手札が制限されている間、日本軍プレイヤーは士気ポイントを減じて手札を増やすことができません。なお、イベント「#01 旅順艦隊出撃」と「#05 ウラジオ艦隊出撃」の両方を同時に使用しても、日本軍プレイヤーの手札は1枚に制限されるだけでそれ以上の影響はありません。

10.4.4 ロシア軍旅順守備隊: 旅順守備隊(2-0)ユニットはゲーム開始時、2-0面で配置しますが、ロシア軍プレイヤーがイベント「#08 コンドラチェンコ」を行うことで3-0面にできます。

10.4.5 戦闘結果に影響するイベント: 以下のイベントは**ダイスを振る前**に行い、戦闘結果を自動的に「DR」にします。「#10 クロパトキン」はロシア軍を退却させることに注意してください。

日本軍:

#09 児玉源太郎

ロシア軍:

#10 クロパトキン

以下のイベントは**ダイスを振った後**、または上記イベントの結果で戦闘結果を判定した後で行い、戦闘結果を変更します。

日本軍:

#02 オチキス機関銃

ロシア軍:

#02 永久堡壘

#03 十字砲火

#04 防御工事

#07 マキシム機関銃

#08 コンドラチェンコ

#11 リネウィッチ

戦闘結果に影響するイベントは攻撃側、

防御側の順番で使用するかどうかを決めます。攻撃側が使用せず、防御側が使用すると、それに対して攻撃側が戦闘結果に影響するイベントを行うことができます。

1回の戦闘解決中に使用できるカードの枚数に制限はありませんが、戦闘解決中に行えるイベントは交互に1回ずつです。例えば日本軍が「#09 児玉源太郎」を使用した後、ロシア軍がその結果を受け入れるのでない限り、日本軍プレイヤーが続けて「#13 軍神」を使い、捨て札パイルの一番上に置かれている「#09 児玉源太郎」を手札に戻すことはできないのです。

10.4.6 征露丸と南方政策: これらのカードを引いたそれぞれ日本軍、ロシア軍プレイヤーは、このカードと捨て札パイルのカードにデッキに残っているカードを加えてシャッフルし、新しいデッキをつくらなければならない。なお、デッキからカードを補充するときは、1枚ずつ表面を確かめるのではなく、必要な枚数のカードを全て受け取った後で調べます。そのためカードを補充している途中でこれらのイベントが発生することはありません。

訂正: ロシア軍イベント「#16 脚気」を使用すると、ロシア軍ではなく日本軍の士気判定時に**ダイスの目修整-1**がつかます。

クレジット

ゲーム・デザイン: 中黒 靖

テスト・プレイ: 鹿内 靖、大久保城治

表紙: World History Archive / Alamy

Stock Photo

2018年4月1日初版発行

©2018 BonSai Games

ルールの疑問点は、

m.strada1000@gmail.com

まで、件名を「日露大戦のルールに関する疑問」にしてメールをお送りください。

11.0 上級海戦ルール

このルールは選択ルールです。両プレイヤーが合意したときのみ使用してください。ロシア軍の#1、#5、#6、日本軍の#1、#3、#4のイベント内容は無視し、このルールに書かれている使い方をします。

11.1 海軍ユニット

日本軍に7個、ロシア軍に8個の海軍ユニットがあります。上半分が白いものは日本軍第一艦隊／ロシア軍旅順艦隊、水色のものは日本軍第二艦隊／ロシア軍ウラジオストック艦隊（それぞれ1個）所属です。



各ユニットは2ステップを持って登場します。1ステップを失った海軍ユニットは損傷面になります。さらに1ステップを失うと撃沈されたものとし、ゲームから取り除かれます。

ゲーム開始時、両軍とも全ての海軍ユニットを表面にして手元に置きます。

11.2 ロシア海軍の出撃

ロシア軍プレイヤー・ターンのカードプレイ・フェイズ開始時に以下の手順を行います。

11.2.1 旅順艦隊の出撃: ロシア軍プレイヤーの手札に「#1 旅順艦隊出撃」または「#6 マカロフ中將」があれば、いずれか1枚のカードを使って旅順艦隊を出撃させることができます。なくても「旅順艦隊の出撃」を宣言できます。

11.2.2 日本軍の対応: 旅順艦隊が出撃した場合、日本軍プレイヤーの手札に「#1 旅順港閉塞作戦」があれば、ここでそれを使用

できます。日本軍プレイヤーはダイスを1個振り、出た目を半分にします（端数切り上げ。結果は1-3）。その数だけ旅順艦隊のステップを取り除きます。どのユニットから取り除くかは日本軍プレイヤーが好きに決められます。例えば出た目が4なら、旅順艦隊は2ステップを失います。海軍ユニット1個を除去しても、2個を損傷面にしても構いません。

日本軍プレイヤーの手札に「#3 機雷」があれば、ここで使用できます。日本軍プレイヤーはダイスを1個振り、出た目と同数の旅順艦隊のステップを取り除きます。日本軍の#1と#3は同時に使用できます。

11.2.3 旅順艦隊の対応: ロシア軍プレイヤーはこの時点で作戦を中止できます。中止するなら11.2.6へ移行します。継続するなら11.2.4へ進みます。

11.2.4 第一艦隊の出撃: 日本軍プレイヤーは第一艦隊で旅順艦隊を迎撃するかどうかを決めます。迎撃するなら旅順艦隊と第一艦隊との間で海戦が発生します。11.3に従って海戦を解決します。その後、旅順艦隊による輸送妨害（11.2.5参照）を解決します。日本軍プレイヤーが第一艦隊で迎撃しないときは11.2.5へ進みます。

11.2.5 旅順艦隊による輸送妨害: 出撃した旅順艦隊に無傷の海軍ユニットが1個いるごとに、次の日本軍プレイヤー・ターンの日本軍の手札上限が1枚減ります。無傷の海軍ユニットが3個以上あれば、手札上限が1枚となり、さらに日本本土ボックス内のユニットを輸送できなくなります。

手札上限より多くの手札を持っていたときは、ランダムに手札を選んで捨てなければなりません。

11.2.6 ウラジオストック艦隊の出撃: ロシア軍プレイヤーの手札に「#5 ウラジオ艦隊出撃」があれば、それを使ってウラジオ艦隊を出撃させることができます。

11.2.7 第二艦隊の出撃: ウラジオ艦隊は神出

鬼没で捕捉するのが困難でした。そこで日本軍プレイヤーは「#4 秋山真之」を使用することでのみ、第二艦隊を出撃させてウラジオ艦隊を迎撃できます。11.3に従って海戦を解決します。その後、ウラジオ艦隊による輸送妨害(11.2.8参照)を解決します。第二艦隊で迎撃しない/できないときは11.2.8へ進みます。

11.2.8 ウラジオ艦隊による輸送妨害: 出撃したウラジオ艦隊が無傷なら、次の日本軍プレイヤー・ターンの日本軍の手札上限が2枚になります。旅順艦隊が輸送妨害をした(11.2.5参照)ときは、ウラジオ艦隊による輸送妨害は効果はありません。

11.2.9 帰港: 両軍の海軍ユニットを手元に戻し、ロシア軍のカードプレイ・フェイズを再開します。

11.3 海戦の解決

第一艦隊と旅順艦隊、第二艦隊とウラジオ艦隊の間で海戦が発生することがあります。

11.3.1 戦列: 海戦を行う両軍の海軍ユニットを一列に並べます。損傷している海軍ユニットがあれば、まず無傷の海軍ユニットら並べてから、その後が続いて損傷している海軍ユニットを並べます。このようにして1対1の組み合わせをつくります。

敵より多くの海軍ユニットを有しているときは、その上回っている海軍ユニットを任意の敵海軍ユニットに割り当てます。その際、全ての敵海軍ユニットに自軍海軍ユニットを2個ずつ割り当ててからでないと、3個目を割り当てることはできません。

11.3.2 砲撃の解決: 海軍ユニットは向き合っている敵海軍ユニットに対して砲撃を行います。ステップ数の数だけダイスを振り、戦闘力以下の目が出るごとに1ステップの損害を与えます。敵海軍ユニットを撃沈しても損害が余るときは、その損害は無視します(別の敵海軍ユニットに割り振るこ

とはできません)。

砲撃は同時に行われたものとして、損害は同時に適用します。

11.3.3 海戦の終了: 全ての海軍ユニットが1回ずつ砲撃したら海戦は終了します。

11.3.4 秋山真之: 日本軍プレイヤーは戦列を並べた後、「#4 秋山真之」を使用できます。使用する砲撃を同時に解決するのではなく、まず日本軍の砲撃を解決し、結果を適用した後でロシア軍の砲撃を解決します。

11.4 艦船の修理

旅順艦隊が出撃しなかったら、損傷している旅順艦隊のユニット1個を無傷の面に戻します。ウラジオ艦隊は出撃しなかったとしても修理できません。

第一艦隊が出撃しなかったら、損傷している第一艦隊のユニット2個を無傷の面に戻します。第二艦隊が出撃しなければ、損傷しているユニット1個を無傷の面に戻せます。第二艦隊が全滅したときは、第一艦隊の無傷のユニット1個を除く代わりに第二艦隊のユニットを無傷の面で復活させることができます。

11.5 マカロフ中将

ロシア軍プレイヤーはゲーム開始時にマカロフ中将が乗る旅順艦隊の旗艦を密かに決めます。旗艦が撃沈されるとロシア軍プレイヤーはそのことを明かし、自軍の士気ポイントを1減じます。旗艦が健在で無傷の海軍ユニット3個以上による輸送妨害が成功すればロシア軍の士気ポイントが1増えます。このときはどれが旗艦なのか明かす必要はありません。

11.6 旅順

日本軍が旅順を支配すると旅順艦隊は全滅します(このために旗艦が撃沈されてもロシア軍の士気ポイントは減りません)。

旅順艦隊の無傷の海軍ユニットが2個以下のとき、日本軍プレイヤーは遼東半島の任意の港湾に輸送(10.2.5参照)を行えます。

1 1904年4月 April 1904	2 5月 May	Game Turn	4 7月 July	5 8月 August	6 9月 September	7 10月 October	8 11月 November	9 12月 December	10 1905年1月 January
-----------------------------------	-----------------------	------------------	------------------------	--------------------------	-----------------------------	----------------------------	-----------------------------	-----------------------------	---------------------------------

プレイの例

戦闘結果表

Combat Results Table

16頁の解説を参照してください。

ダイス	-1	0	+1	+2	+3	+4	+5	Dice
1	DR	DR	EX	EX	DE	DE	DE	1
2	NE	DR	DR	DR	EX	DE	DE	2
3	NE	NE	DR	DR	DR	EX	DE	3
4	AR	AR	NE	DR	DR	DR	EX	4
5	AE	AR	AR	NE	DR	DR	DR	5
6	AE	AE	AR	AR	AR	DR	DR	6

注意: 戦闘力差-1未満の攻撃は無効,+5以上は+5として解決する。

- DE... 防衛側損害, 防衛側ユニット1個除去, 生き残った防衛側ユニットは1ヘクス退却。
- DR... 防衛側通過, 全防衛側ユニットが1ヘクス退却。
- EX... 相互損害, 攻撃側, 防衛側ともユニット1個ずつ除去。
- AR... 攻撃側通過, 全攻撃側ユニットは1ヘクス退却。
- AE... 攻撃側損害, 攻撃側ユニット1個除去, 生き残った攻撃側ユニットはそのままで。

地形効果表

Terrain Effects Chart

地形	平地	荒地	河川	海	町	道路	鉄道
移動コスト	1	進入停止 ¹	通過後停止 ¹	移動不可	影響なし	1	1
戦闘力修飾	なし	+1	+1 ²	戦闘不可	+1	影響なし	影響なし

¹ 道路, 鉄道沿いの移動時は無効, ² 攻撃側ユニット全てが河川越しの時のみ適用。

地形の凡例

Terrain Keys

重要地点	港湾
日本軍初期配置	ロシア軍初期配置
日本軍補給線	ロシア軍補給線

③日本軍は手札1枚を捨ててユニット1個を輸送

④強行軍による移動

⑤第2ゲーム・ターン 日本軍移動フェイズ

⑥強行軍による移動

⑦手札1枚を捨てて戦略移動

⑧強行軍による移動

⑨日本軍は手札2枚を捨ててユニット2個を輸送

⑩強行軍による移動

⑪強行軍による移動

⑫第3ゲーム・ターン ロシア軍ユニット2個 日本軍ユニットを攻める

士気ポイント記録トラック

Morale Point Record

0 1 2 3 4 5

日本軍士気
Russian Morale

日露大戦

RUSSO-JAPANESE WAR

Game Design: Yasuaki Nakagawa
©2011 Kokusai-Toshiki Co., Ltd.
2013 Banquet Games



⑭ 強行軍による移動
(鉄道移動)

① 第3ゲーム・ターン
ロシア軍移動フェイズ

⑭ 強行軍による移動

① 第3ゲーム・ターン
ロシア軍移動フェイズ (鉄道移動)

⑤ 第2ゲーム・ターン
ロシア軍移動フェイズ

⑥ 第2ゲーム・ターン
手札2枚を捨てて輸送

⑬ 第3ゲーム・ターン
手札2枚を捨てて輸送

⑧ 第2ゲーム・ターン
日本軍移動フェイズ

④ 強行軍による移動

② 日本軍戦闘フェイズ
日本軍は手札を捨てて攻撃支援
戦闘結果は「EX」

① 第1ゲーム・ターン
日本軍移動フェイズ

シベリアボックス
Siberia Holding Box

7	8
SS	SS

ヨーロッパ/ロシアボックス
Europe/Russia Holding Box

7	8
SS	SS
7	8
ER	SS

日本本土ボックス
Japan Holding Box

6	12
2	3

9	3
2	3

朝鮮半島ボックス
Korea Holding Box

Gds	2	3
-----	---	---

1	2	3
---	---	---

2	3
---	---

プレイの例

前頁の図を参照してください。

第1ゲーム・ターン

日本軍移動フェイズ: ゲームは日本軍移動フェイズから始まります。朝鮮半島から1個がヘクス1114へ、2個が1215へ移動しました(図中①)。

日本軍戦闘フェイズ: 日本軍ユニット3個でロシア軍ユニットを攻撃します。戦闘力差は+3。ヘクス1215からも攻撃するので河川の修整はありません。日本軍プレイヤーは手札1枚を攻撃支援に使用して戦闘力差を+4にしました。ダイスの目は3で結果は「EX」。ロシア軍ユニットは除去、日本軍も1個(Gds)を除去します。EXなので戦闘後前進は行えません(図中②)。

日本軍カードプレイ・フェイズ: まず手札1枚を輸送に使い、日本本土のユニット1個をヘクス1206へ運びます。さらに1枚を強行軍(移動フェイズを選択)に使い、マップ上のユニット3個を移動させます(図中③④)。

士気判定: 両軍ともユニット1個ずつを失ったので、ダイスの目「1」が出ると士気ポイントが1減ります。両軍とも判定を切り抜けました。

第2ゲーム・ターン

ロシア軍カード補充フェイズ: ロシア軍プレイヤーの手札は0枚なので3枚補充します。

ロシア軍移動フェイズ: 遼陽のユニットを摩天嶺へ移動させました(図中⑤)。

ロシア軍戦闘フェイズ: 戦闘できるユニットはありません。

ロシア軍カードプレイ・フェイズ: 手札2枚を捨てて3-2ユニット2個をヨーロッパ・ロシアからシベリアへ輸送します(図中⑥)。なお5-2ユニットはイベントでのみ輸送できます。さらに1枚を捨てて戦略移動を行い、シベリアの3-2ユニット1個を栃木城まで移動させました(図中⑦)。

日本軍カード補充フェイズ: 日本軍プレイヤーの手札は0枚なので3枚補充します。

日本軍移動フェイズ: ロシア軍は防御に適した地形に陣取っているため攻撃は無理と判断。機

動によって優位に立とうとします。1個をヘクス1714へ、もう1個を1612へ移動させました。1305のユニットも1607へ移動させます(図中⑧)。

日本軍カードプレイ・フェイズ: 手札2枚を捨ててユニット2個をヘクス1206と1211へ運びました(図中⑨)。さらに手札1枚を使って強行軍(移動フェイズ)を実施、1607のユニットを1709へ、大孤山のユニットを1511へ、そして候兎石のユニットを1305へ移動させました(図中⑩)。これにより栃木城のロシア軍を包囲します。

第3ゲーム・ターン

ロシア軍カード補充フェイズ: ロシア軍プレイヤーの手札は0枚なので3枚補充します。

ロシア軍移動フェイズ: 包囲された友軍を救出するため日本軍に反撃を行います。摩天嶺のユニットを1813経由で1712へ移動させます(図中⑪)。またシベリアのユニット1個を鉄道移動で遼陽まで移動させました。

ロシア軍戦闘フェイズ: ユニット2個で1612の日本軍ユニットを攻撃します(図中⑫)。戦闘力差は+3でダイスの目は1、結果は「DE」でした。日本軍ユニットを除去して壊滅ユニット保管ボックスに置きます。栃木城のロシア軍ユニットが1612へ前進しました。

ロシア軍カードプレイ・フェイズ: 手札2枚を捨てて3-2ユニット2個をヨーロッパ・ロシアからシベリアへ輸送します(図中⑬)。続いて手札1枚を使って強行軍(移動フェイズ)を行います。

遼陽のユニットを摩天嶺へ、1612のユニットを1711へ移動させます。またシベリアのユニット1個を鉄道移動で奉天へ移動させました(図中⑭)。

以上でロシア軍プレイヤー・ターンが終了し、日本軍プレイヤー・ターンが始まります。

前のゲーム・ターン、日本軍は突出してきたロシア軍ユニットを包囲することに成功しましたが、逆に反撃を受けてユニット1個を失い、ロシア軍は戦線の強化に成功しました。ここは士気ポイントを減らしても手札を増やして主導権を取り戻す努力をすべきでしょう。