



▲PDF版
ルールブック

RIISING SUN

The First Sino-Japanese War,
1894-1895

『ライジング・サン: 日清戦争』ルールブック

1.0	はじめに	2
2.0	コンポーネント	2
3.0	ゲームの準備	5
4.0	勝利条件	5
5.0	プレイの手順	7
6.0	動員フェイズ	7
7.0	海軍出撃フェイズ	7
8.0	作戦行動フェイズ	8
9.0	戦闘	10
10.0	ターン終了フェイズ	12

ルールブックは章・大項目・小項目の順番で構成されており、特定のルールを指す時はそのナンバリングを用います。例えばルール4.2を参照する時は、(4.2) と表記されています。

ルール文中、**赤色**は重要なルールや例外事項、**青色**はプレイの例です。「コメント」はデザイナーのルール解説やプレイのヒントです。

ゲームに関するお問い合わせ、またルールに関するご質問はinfo@bonsai-games.netまでお寄せください。

ゲーム&グラフィック・デザイン: 中黒 靖

テストプレイ: 鹿内 靖、羽田 智、川村 直

画像: Alamy

1.0 はじめに

『ライジング・サン』は1894年8月1日に始まった日清戦争をテーマにした2人用ゲームです。1人が日本軍、もう1人が清国軍の総司令官となり、戦争が終了した時点で自国の権益を最大化することを目指します。

2.0 コンポーネント

このゲームは以下の用具を使ってプレイします。

- マップ: 1枚
- 駒シート: 1枚 (53個)
- カード: 24枚
- ダイス: 4個

注意: 駒シートに含まれている〈春日〉は、『レッドサン・ブルークロス』の訂正用カウンターです。『日清戦争』は〈春日〉を除く全53個を用いてゲームを行います。

2.1 マップ

マップには戦場となった地域が描かれています。茶色の実線で区切られた範囲を「リージョン」と呼びます。日本と澎湖諸島を除く4つのリージョンは、点線で複数の「エリア」に分割されています。各エリアには「K-1」「L-1」などの名称が印刷されています。また、各リージョンに接する海部分を「海域」と呼びます。



リージョン	エリア	海域
日本	-	日本海
朝鮮半島[3]	K-1 (1/0)	西朝鮮湾
	K-2 (0/1)	
遼東半島[3]	L-1 (2/2)	黄海(北)
	L-2 (1/1)	
	L-3 (1/1)	-
直隸	Z-1	渤海湾
	Z-2 (1/0)	
	Z-3	
山東半島[1]	S-1 (0/1)	黄海(南)
	S-2	
澎湖諸島[2]	-	台湾海峡

- [] 内はゲーム終了時にリージョンを支配していると得られる勝利点
- () 内はターン終了時にエリアを支配していると得られる日本軍／清国軍の勝利点

日本と直隸を除く各リージョンにはダイス目のアイコンとゲーム終了時に得られる勝利点 (Victory Point, VP) が記載されています。また一部のエリアには毎ターン得られるVPが記載されています。エリアのVPは日本軍と清国軍とで異なることがあります (4.0)。

2.1.1 根拠地

日本は日本軍プレイヤーにとっての、直隸は清国軍プレイヤーにとっての「根拠地」です。日本軍ユニットは直隸の各エリアに進入できますが、清国軍ユニットは日本に入れません。

2.1.2 要塞

遼東半島のL-1には旅順要塞が、山東半島のS-1には威海衛要塞が存在します。要塞は日本海軍の出撃に影響します（7.3参照）。

2.1.3 エリアの隣接

境界線を共有しているエリア同士は隣接しています。澎湖諸島はどのエリアとも隣接していません。

例外：日本とK-2は隣接しているものとします。

2.1.4 ボックスとトラック

マップにはユニットを一時保管する「ボックス」と、マーカー（2.2.4）を置いてゲーム上の情報を記録する「トラック」があります。

- **ゲーム・ターン記録トラック：**ターン・マーカーを置いてゲームの進行状況を表示します。毎ターン両軍に与えられる動員ポイント（6.0）の情報が記載されています。
- **勝利点トラック：**勝利点マーカーを置いて両軍のゲーム中の得失点差を記録します。また外国圧力マーカーを置き、現在の外国圧力の度合いを示すのにも使用します。
- **保管ボックス：**使用していない陸軍ユニットを保管する場所です。
- **港湾ボックス：**出撃していない艦艇ユニットを保管する場所です。

2.2 駒

ゲームを始める前に台紙から丁寧に取り外してください。駒には、艦艇や地上部隊を表す「ユニット」と、ゲーム上の情報を表示・記録するために用いる「マーカー」の2種類があります。ユニットはさらに「艦艇」と「陸軍」に分類されます。

2.2.1 艦艇ユニット

両軍の主要な艦艇がユニットになっています。各艦艇ユニットには以下の情報が記載されています。

- **艦名：**その艦艇の名称です。
- **速射砲火力（白い円内の数値）：**その艦艇が搭載する速射砲の火力です。日本軍の一部の艦艇だけが速射砲を搭載しています。
- **通常火力：**その艦艇が搭載する速射砲以外の砲の火力です。赤色は30センチ以上の大口徑砲を表しており、射撃時に有利な修整がつきます。
- **装甲値（黒い長方形内の数値）：**その艦艇の防御力を表す数値です。
- **表面と裏面：**艦艇ユニットの表面は完全戦力状態を、裏面は損傷した状態を表しています。損傷した艦艇ユニットは裏面に上にします。艦艇は損傷することで火力が低下します（火力を完全に失うこともあります）。再び損傷すると撃沈されたことになり、その艦艇ユニットをゲームから取り除きます。

注意：清国海軍は「北洋水師」と表記します。

2.2.2 陸軍ユニット

日本軍と清国軍とで陸軍ユニットの扱いが異なります。

日本陸軍ユニットの例：



清国軍（北洋水師）の艦艇ユニット：



日本軍の艦艇ユニット：



- **部隊名:** その陸軍ユニットの名称です。ゲームには影響しません。
- **編制規模:** 表面は師団 (XX)、裏面は混成旅団 (X) です。
- **兵科記号:** NATO 式兵科記号の「歩兵」を意味する記号が印刷されています。
- **戦闘力:** その陸軍ユニットの戦闘能力を表す数値です。
- **表面と裏面:** 日本陸軍ユニットは2ステップを持ちます。表面 (師団) の状態で1ステップを失うと裏面 (旅団) にします。旅団の状態でも1ステップを失うとユニットをマップから取り除いて保管ボックスに置きます (艦艇ユニットと異なり、再動員が可能です。8.1参照)。また裏面の状態で1ステップの補充を受ける (8.1.1) と表面になります。



清国陸軍ユニット:

清国陸軍ユニットには戦闘力だけが印刷されています。日本軍の陸軍ユニットと異なり、清国軍の陸軍ユニットは戦闘力の集合体として表されます。1ステップが1戦闘力に相当します。戦闘でステップを失うと、ユニットを裏返す、取り除く、または保管ボックス内にあるユニットと交換するなどして、ステップの減少を表します。取り除かれた陸軍ユニットは保管ボックスに戻します。

清国軍プレイヤーは、ゲームに用意されている数を超える清国陸軍ユニットを運用することはできません。

デザイナーズ・ノート: 清国陸軍の1ステップは約20営 (1 営の定数は350名) に相当します。

2.2.3 指揮官マーカー



清国陸軍には陸軍ユニットの作戦行動に影響を与える指揮官マーカーが3つあります。

2.2.4 管理マーカー

以下のマーカーがあります。



勝利点
(4.0参照)



列強圧力
(4.3.1参照)

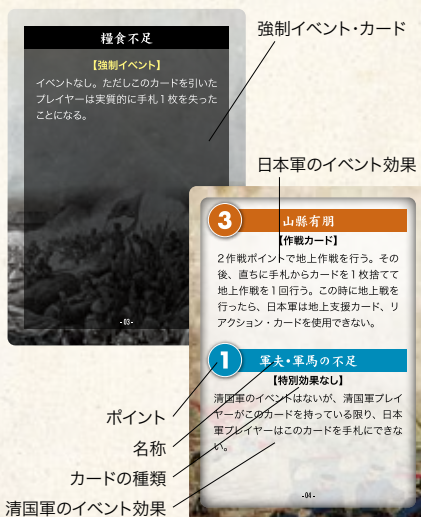


ターン
(5.0参照)

2.3 イベント・カード

戦略的な行動や不測の事態、外交交渉はイベント・カードを使って再現します (以下、「カード」と略します)。全部で24枚のカードがあります。カードには以下の情報が記載されています。

- **種類:** カードの属性です。「強制イベント」「作戦」「地上戦支援」「海戦支援」「リアクション」「特別効果なし」の6種類があります。
- **名称:** カードの名称です。
- **効果:** 日本軍または清国軍プレイヤーがカードをイベントとして使用した時に得られる効果の説明です。カードの効果とルールに相違がある時は、カードの効果を優先します。
- **ポイント:** カードをイベントとして使用しなかった時に得られるポイント数。



3.0 ゲームの準備

誰がどの軍を担当するかを決めたら、自分が担当する軍のユニットを受け取り、以下の順番に従ってゲームの準備を行います。

3.1 カードのセットアップ

日本軍プレイヤーはカード24枚全てを裏返しにしてシャッフルします。シャッフルしたら山にして(この山を「デッキ」と呼びます)、マップ上「カード・デッキ」と記された場所に置きます。デッキの横、マップの外に使用したカードを置く「捨て札置き場」のスペースを確保してください。

3.2 清国軍のセットアップ

- 以下のエリアに清国陸軍ユニットと指揮官マーカーを置きます。

K-1: 指揮官1人、陸軍2ステップ

L-1: 陸軍2ステップ

L-2: 陸軍2ステップ

L-3: 指揮官1人、陸軍1ステップ

S-1: 陸軍2ステップ

澎湖諸島: 陸軍1ステップ

- 直隸の任意のエリアに指揮官1人と陸軍8ステップを置きます。スタック制限(8.3.1参照)を守って配置しなければなりません。
- 全ての艦艇ユニットを表面で港湾ボックスに置きます。
- 残った陸軍ユニットは清国軍保管ボックスに置きます。

3.3 日本軍のセットアップ

- 1個師団(第五師団)をK-2に配置します。1個混成旅団を日本に置きます。それ以外の陸軍ユニットは保管ボックスに置きます。
- 〈金剛〉を除く全ての艦艇ユニットを表面で日本軍港湾ボックスに置きます。〈金剛〉は第4ターンの開始時に日本軍港湾ボックスに置きます。

ヒストリカル・ノート: 〈金剛〉は当初、西海艦隊に所属しており日本近海の防衛に当たっていました(そのため黄海海戦には参加していません)。その後、連合艦隊に配属され威海衛の戦いなどに参加しています。このゲームでは第4ターンから使用可能とします。

3.4 マーカーのセットアップ

- ターン・マーカーをターン記録トラックの第1ターン(1894年8月)のマスに置きます。
- 勝利点マーカーを勝利点トラックの「0」に置きます。
- 列強圧力マーカーを勝利点トラックの「0」に置きます。

以上でゲームの準備は終了です。プレイの手順(5.0参照)に従ってゲームを開始します。

4.0 勝利条件

ゲームは全部で6回の「ターン」を行います。第6ターンが終了したら、その時点のVP差で勝敗を決めます。VPには毎ターン得られるものと、ゲーム終了時だけ得られるものとがあります。

4.1 エリアとリージョンの支配

プレイヤーは自分の陸軍ユニットだけが存在するエリアを支配します。清国軍の指揮官単独ではエリアを支配できません。なお、両軍の陸軍ユニットが同時に同じエリアに存在することはありません。両軍の陸軍ユニットが存在しないエリアは、両軍とも支配していません。

例外: 両軍の陸軍ユニットが存在しない時、日本は日本軍が、直隸の各エリアは清国軍が支配します。なお、清国軍が日本を支配することはできません。

リージョンを構成する全てのエリアを支配すればそのリージョンを支配します。この条件を満たせない限りリージョンは支配できません。リージョンの支配はゲーム終了時のみ判定します。

4.2 ターン終了時に獲得するVP

毎ターン（最終ターンを含む）の終了時、各プレイヤーは自分が支配するエリアに記載されているVPを得ます。VPは支配する軍によって異なることがあります。例えば日本軍がエリアK-1を支配すると1 VPを得ますが、清国軍が支配してもVPを得られません。

両軍がこのターンに獲得したVPを比較します。日本軍がより多くのVPを得たなら勝利点トラック上でVPマーカーを右にその差と同数動かします。清国軍がより多くのVPを得たなら勝利点トラック上でVPマーカーを左にその差と同数動かします。VP差が7を超える時は、マーカーはそれより先には動きません。

例: 第1ターン終了時、日本軍はエリアK-1とK-2を、清国軍はそれ以外の全てのエリアを支配していました。日本軍のVPは1、清国軍のVPは5なので、VPマーカーを左に4マス動かします（清国軍+4）。第2ターンに日本軍がエリアL-2を支配しました。日本軍のVPは2、清国軍のVPは4になり、VPマーカーを左に2マス動かします（清国軍+6）。

4.3 ゲーム終了時の得失点

最終ターン終了時のVPを計算した後、以下の手順を行います。

4.3.1 戦後の列強の干渉

ゲーム中、列強の圧力が強まるイベントが発生します。その度に列強圧力マーカーを左（清国側）に動かします。列強圧力マーカーが右に動くことはありません。マーカーが7+のマスまで動いたら、そこから先に動くことはありません。この場合、ゲームは第5ターンで終了します。第6ターンの途中でレベルが7になったら、その時点でゲームは終了します。この時は第6ターンのターン終了時のVPは計算しません。

ゲームが終了したら清国軍プレイヤーはダイスを1個振ります。出た目がその列強圧力レベル以下なら、出た目に該当するリージョンを列強が租借します。租借されたリージョンのVPは0になります。

ダイス目	租借されるリージョン
1	山東半島
2-3	遼東半島
4	朝鮮半島
5	澎湖諸島
6	なし

例: ゲーム終了時の列強圧力レベルが3の時、ダイス目が4以上なら影響はありません。ダイス目が2か3なら遼東半島、1なら山東半島のVPが0になります。

列強がリージョンを租借しても、それまでそのリージョンを構成するエリアから得たVPが無効になることはありません。

4.3.2 リージョン支配によるVP

両プレイヤーは、支配しているリージョンのVPを最終ターン終了時のVPに加算します。その結果、日本軍が1以上のVPを獲得していれば日本軍の勝利、0なら引き分け、清国軍が1以上のVPを獲得していれば清国軍の勝利です。

4.4 サドンデス勝利

ゲーム中に日本軍がエリアZ-1を支配したら、その時点でゲームは終了し、日本軍が軍事的に勝利します。

デザイナーズ・ノート: 直隸決戦は、計画されていたものの、実現はほとんど不可能でした。その代わりに日本軍は威海衛と澎湖諸島に侵攻します。Z-1を支配するためには、陸路で直隸を攻めることができないので、旅順と威海衛を支配してからZ-2またはZ-3に上陸、その後Z-1を攻撃しなければなりません。Z-1＝北京が陥落すれば、日本は交渉相手がなくなるだけでなく、列強の一斉介入を招くため、清をめぐる争いは長期化・泥沼化した可能性があります。軍事的には成功を収めても、戦争には敗れていたかもしれません。

5.0 プレイの手順

1回のターンは以下に述べる「フェイズ」と呼ばれる手順で構成されます。ターン終了フェイズが終わると1ターンが終了し、ターン・マーカーをゲーム・ターン記録トラック上で次のマスに進め、新しいターンを開始します。第6ターンが終了したら勝敗を判定します（4.0参照）。

1 ターンの手順:

1. 動員フェイズ
2. 海軍出撃フェイズ
 - a. 北洋水師第1出撃セグメント
 - b. 日本海軍出撃セグメント
 - c. 北洋水師第2出撃セグメント
 - d. 海戦解決セグメント
3. 作戦行動フェイズ
 - a. 日本軍作戦行動セグメント
 - b. 清国軍作戦行動セグメント
4. ターン終了フェイズ

以下、可能な限り手順に沿って説明していきます。

6.0 動員フェイズ

両軍とも毎ターン、ゲーム・ターン記録トラックに記載されたMP（= Mobilization Points: 動員ポイント）と同数のカードをデッキから引きます。先に日本軍プレイヤーがデッキからカードを引き、引いたカードを確認して、強制イベント・カードがあればその処理をした後で、清国軍プレイヤーがデッキからカードを引きます。デッキの残りが最後の1枚になったら、そのカードは引かずにそれまで使用したカードをデッキ最後の1枚に加えてシャッフルして新しいデッキにします。

6.1 強制イベント・カード

引いたカードの中に「強制イベント」が含まれていたら直ちに表面にしてカードの指示に従います。

使用したカードを捨て札置き場に置きます。

第1ターンの特別ルール: 第1ターンに引いた強制イベント・カードは全て無効になります。カードの指示を無視して捨て札置き場に置き、代わりのカードを引きます（常に日本軍6枚、清国軍3枚で始まります）。

6.2 手札の上限

両プレイヤーとも、次のターンに繰り越せる手札は1枚だけです。ターン終了時に手札が2枚以上ある時は、1枚を残して他を捨てなければなりません。

7.0 海軍出撃フェイズ

両プレイヤーは海軍出撃フェイズ中に、表面の艦艇を港湾ボックスから任意の海域に配置ができます。このフェイズ中に全ての艦艇を配置しても、一部を港湾ボックスに残しておいても構いません。全く配置しないこともできます。ただし、海軍出撃フェイズ中に海域に配置しなかった艦艇は、特定の作戦カードを使用しない限り（カード参照）、そのターン中は港湾ボックス内に留まらなければなりません。1つの海域に艦艇を集中して配置することも、複数の海域に分けて配置することもできます。

重要: 損傷している（=裏面の）艦艇を出撃させることはできません。

7.1 海軍出撃フェイズの手順

海軍出撃フェイズでは以下の手順を行います。

- a. 北洋水師第1出撃セグメント
- b. 日本海軍出撃セグメント
- c. 北洋水師第2出撃セグメント
- d. 海戦解決セグメント

7.2 北洋水師第1出撃セグメント

最初に清国軍プレイヤーが自軍艦艇を任意の海域に配置できます。この時に配置しなかった艦艇は第2出撃セグメントで配置可能です。

例外: 清国軍の艦艇は日本海に配置できません。

7.3 日本海軍出撃セグメント

次に日本軍プレイヤーが自軍艦艇を任意の海域に配置できます。敵艦艇が存在する海域に配置することも可能です。

例外: ターン開始時に旅順 (L-1) と威海衛 (S-1) の両方のエリアが日本軍支配下でない限り、日本軍の艦艇は渤海湾に配置できません。

7.4 北洋水師第2出撃セグメント

日本軍プレイヤーが艦艇を出撃させた後、清国軍プレイヤーは港湾ボックスに残っている自軍艦艇を任意の海域に配置できます。ただし**第2出撃セグメント**では、敵艦艇が存在する海域に艦艇を配置できません。

7.5 海戦解決セグメント

両軍の艦艇が存在する海域で海戦が発生します。複数の海域で同時に海戦が発生した時は、1海域ずつ、日本軍プレイヤー任意の順番で解決します。海戦は海軍出撃フェイズの海戦解決セグメント、または作戦カードの使用によって発生します。海戦の解決方法は9.1で説明します。

8.0 作戦行動フェイズ

海軍出撃フェイズが終わると作戦行動フェイズが始まります。日本軍、清国軍の順番で交互に1回ずつ作戦行動を取る、という手順を繰り返します。自分の番が回ってきたプレイヤーは、以下のいずれか1つを行わなければなりません。

1. 手札の作戦カードを1枚使う（カードの指示に従う）。
2. 手札のカード（種類は問わず）を1枚使って（カードの指示は無視する）以下のいずれか1つを行う。
 - 陸軍の補充 (8.1)
 - 艦艇の修理 (8.2)
 - 地上作戦 (8.3)
3. 手札は使わずに海上輸送を行う (8.5)。

4. パスする。

パスしても、再び自分の番が回ってきたら1-3の作戦行動を取れます。再度パスしても構いません。しかし自分がパスし、次の相手の手番で相手もパスすると、直ちに作戦行動フェイズは終了します。

作戦行動フェイズが終了した時点で手札にしているカードは、次のターンに1枚だけ繰り越すことができます (6.2参照)。

8.1 陸軍の補充

プレイヤーは手札からカード1枚を使って陸軍を補充できます。カードの数字は補充ポイントになります。

8.1.1 日本陸軍の補充

日本軍プレイヤーは1補充ポイントを使うことで、以下のいずれか1つを行えます。

- 保管ボックス内の旅団1個を日本に置く。
- 任意のエリアにいる旅団1個を師団にする。保管ボックスから日本に置いたばかりの旅団を師団にすることもできます。

8.1.2 清国陸軍の補充

清国軍プレイヤーは1補充ポイントを使うことで陸軍1ステップを受け取ります。受け取った陸軍は敵が支配していない直隸のいずれかのエリアに配置します。スタック制限に違反して配置することはできません。

8.2 艦艇の修理

プレイヤーは手札からカード1枚を使って港湾ボックス内の自軍艦艇を修理できます。港湾ボックスにいない艦艇は修理できません。また撃沈された艦艇を復活させることはできません。カードの数字は修理ポイントになります。1修理ポイントにつき、損傷面の艦艇ユニット1個を表面に戻せます。

8.3 地上作戦: 地上移動

プレイヤーは手札からカード1枚を使って自分の陸軍を用いた地上作戦を1回行えます。地上作戦に

は移動と地上戦の2種類があり、1回の作戦行動セグメント中にそのどちらか1つを行います。移動と地上戦の両方を行うことはできません。移動と地上戦のどちらも使用したカード記載の数字を作戦ポイントとして用います。手番中に使い切らなかった作戦ポイントは失われます。

8.3.1 スタック制限

スタックとは、1つのエリアに複数の自分の陸軍ユニットを同時に置くことです。これには以下の制限があります。

- 敵味方のユニットはスタックできません。
- 日本軍は1つのエリアに陸軍ユニット3個(規模を問わず)までスタックできます。
- 清国軍は1つのエリアに陸軍3ステップまでスタックできます。ただしそのエリアに指揮官がいれば5ステップまでスタックできます。指揮官は1つのエリアに1人だけ存在できます。

スタック制限に違反したら、ユニットを取り除いてスタック制限を守らなければなりません。

例: 強制イベントにより指揮官がいなくなったエリアに清国陸軍が5ステップ存在していたら、直ちに2ステップを取り除きます。

8.3.2 地上移動の基本ルール

地上移動によって陸軍ユニットを隣接するエリアへ移動させます。地上移動は1作戦ポイントごとに行います。1回の手番中に同じ陸軍ユニットを複数回移動させることも可能です。以下のエリアへは移動できません。

- 敵支配下のエリア
- スタック制限一杯のエリア
- 敵の根拠地以外のリージョンから敵の根拠地に含まれるエリア

注意: この制限により、日本陸軍ユニットはエリアL-3からZ-2へは地上移動できません。しかし清国陸軍ユニットはエリアZ-2からL-3へ地上移動できます。またエリアZ-2またはZ-3にいる日本陸軍ユニット(海上輸送/強襲上陸によってそれらのエ

リアへ進入できます)はZ-1へ地上移動できます。

8.3.3 日本軍の地上移動

陸軍ユニット1個(ステップ数を問わず)を隣接するエリアへ移動させるのに1作戦ポイントを使用します。

日本陸軍ユニットは清国軍の指揮官しか存在しないエリアへ移動できます。その場合、指揮官は戦死または捕虜になったものとしてゲームから取り除きます。

8.3.4 清国陸軍の地上移動

陸軍1ステップを隣接するエリアへ移動させるのに1作戦ポイントを使用します。陸軍1ステップと一緒に指揮官を移動させることもできます。指揮官単独では移動できません。

8.4 地上作戦: 地上戦

地上戦によって1つのエリアにいる自分の陸軍ユニットを用いて、隣接する1つのエリアにいる敵の陸軍ユニットを攻撃できます。1回の地上戦で、複数のエリアにいる自分の陸軍ユニットを用いて同時に攻撃を行うことはできません。同様に、1つのエリアから複数のエリアにいる敵ユニットを同時に攻撃することはできません。

例外: 地上移動と同じく、エリアL-3にいる日本陸軍はエリアZ-2の清国陸軍を攻撃できません。しかしエリアZ-2にいる清国陸軍はL-3の日本陸軍を攻撃できます。

地上戦の解決方法は9.3で説明します。

8.5 海上輸送

海上輸送により、自軍艦艇を用いて陸軍を移動させることができます。手札を使用せずに陸軍ユニットを移動させられるので効率的ですが、(a)海上輸送を開始する海域、及び(b)海上移動を終える海域の両方に自軍艦艇ユニットがいなければなりません。ただし自軍根拠地には自軍艦艇ユニットがいなくても、いるものとして海上輸送の開始地、または目的地にできます(艦艇ユニットがいると見なさ

れるだけで、海上輸送に必要なコスト＝艦艇ユニットの帰港が必要です。8.5.1 及び 8.5.2 参照)。

1 回の海上輸送で 1 つのエリア (開始地) から 1 つのエリア (目的地) へ 1 個以上の陸軍ユニットを輸送できます。スタック制限に違反するエリアには海上輸送を行えません。

注意: エリア L-3 と Z-1 は海域に接していないため海上輸送は行えません。

プレイヤーが望めば、同一リージョン内のエリア間 (例えば K-1 と K-2 間) でも海上輸送、強襲上陸 (8.5.3 参照) を行えます。

8.5.1 日本軍の海上輸送

陸軍ユニット 1 個 (ステップ数に関係なく) を海上輸送するために、海上輸送の開始地、または目的地にいる自軍艦艇ユニット 1 個を港湾ボックスに戻します。

8.5.2 清国軍の海上輸送

陸軍 1 ステップを海上輸送するために、海上輸送の開始地、または目的地にいる自軍艦艇ユニット 1 個を港湾ボックスに戻します。

8.5.3 強襲上陸

両軍とも敵支配下エリアに特別な海上輸送を行います。この海上輸送は地上戦を伴うために「強襲上陸」と呼びます。地上戦を行うために手札からカード 1 枚を使用しなければなりません (8.4 参照)。地上戦は通常どおり解決します。敵陸軍ユニットを全滅させれば強襲上陸したエリアに自分の陸軍ユニットを置き、海上輸送に使用した艦艇ユニットを港湾ボックスに戻します。敵陸軍ユニットを全滅させられなかった時は、海上輸送に使用した艦艇ユニットを港湾ボックスに戻し、上陸を試みた陸軍ユニットを開始地に戻します。

重要: 通常の地上戦は使用したカードの数値が攻撃を行えるユニット数を制限します (9.3.1 参照) が、強襲上陸ではこの数値は使いません。海上輸送された全ての地上ユニットが攻撃を行います。

9.0 戦闘

戦闘には艦艇ユニット同士で行う「海戦」と、陸軍ユニット同士で行う「地上戦」があります。艦艇ユニットと陸軍ユニットが戦うことはありません。

9.1 海戦

敵艦艇ユニットが存在する海域に自軍艦艇ユニットを配置すると海戦が発生します。元からその海域に艦艇ユニットを置いていたプレイヤーを「防御側」、その海域に後から艦艇ユニットを配置したプレイヤーを「攻撃側」と呼びます。

9.2 海戦の解決手順

海戦は「ラウンド」と呼ばれる以下の一連の手順を繰り返すことで解決します。

1. 海戦支援カードの使用宣言
2. 速射砲の射撃
3. 清国軍の通常射撃
4. 日本軍の通常射撃
5. 撤退または海戦の継続

9.2.1 海戦支援カードの使用宣言

「海戦支援」カードを持っているプレイヤーは、これから解決する海戦でそのカードを 1 枚使用できます。攻撃側が先に、海戦支援カードを使用するかしないのかを決め、使用するのであれば裏面にして 1 枚出します。その後、防御側が同じことをして同時に公開します。海戦支援カードは、使用した海戦ラウンド終了後に捨て札置き場に置きます。

オプション・ルール:

海戦支援カードを使用するつもりがない時、海戦支援以外のカードをブラフとして使用できます。両軍のカードを公開した後、海戦支援以外のカードはそれぞれの手札に戻します (ブラフに使用したカードが手札にあることが相手にわかります)。

9.2.2 速射砲の射撃

速射砲を装備している日本軍の艦艇は、速射砲火

力を用いて先に射撃を行います。次の手順で射撃を解決します。

1. 各艦艇は敵艦艇1隻を目標に射撃できます。火力を分割して同時に複数の敵艦艇を射撃することはできません。
2. 射撃する全ての艦艇の目標を決めてから、1隻ずつ射撃を解決していきます。速射砲火力と同数のダイスを振り、目標の装甲値以上の目が出ることに1ヒットを与えます。1ヒットを受けた艦艇は損傷し、直ちに裏面に上にします。裏面の状態でさらに1ヒットを受けた艦艇は撃沈され、ユニットをゲームから取り除きます。
3. 修整前ダイス目が【1】なら、目標は戦闘不能に陥ります。全ての速射砲の射撃を解決した後で港湾に戻さなければなりません。
4. 目標艦を撃沈してもヒット数が余った場合、そのヒット数は失われます。他の敵艦に振り分けることはできません。

9.2.3 通常射撃

速射砲の射撃を解決したら通常射撃を行います。速射砲射撃を行った日本軍艦艇も、通常火力を持っていれば通常射撃を行えます。便宜上、清国軍が先に射撃を行いますが、通常射撃は同時に行われたものとして、日本軍が通常射撃を終えた後に同時に損害を適用します。速射砲射撃と同様に解決しますが、以下のルールが異なります。

- 通常火力を使用します。通常火力が赤色（大口徑砲）の艦艇が射撃する時、ダイス目に+1の修整がつきます。
- 通常射撃でも戦闘不能は発生します。

9.2.4 撤退または海戦の継続

防御側、攻撃側の順番で、撤退するか海戦を継続して次のラウンドを行うかを決めます。

撤退するのであれば、そのエリアにいる全ての自軍艦艇ユニットを自軍港湾に戻します。一部だけを撤退させることはできません。

両軍とも撤退しないのであれば手順1に戻って新

しいラウンドを開始します。

どちらかが撤退する、または全滅すると海戦は終了します。海戦終了後、損傷している艦艇は全て港湾に戻ります。

9.3 地上戦

地上戦は以下の手順で解決します。地上戦を開始したプレイヤーを攻撃側、相手を防御側と呼びます。

1. 地上戦の宣言
2. 地上戦支援カードの使用宣言
3. 日本軍の射撃
4. 清国軍の射撃

9.3.1 地上戦の宣言

攻撃側は、どの1エリアからどの1エリアを攻撃するのか宣言します。使用したカードに記載されている数字に応じて攻撃に参加できるユニット数が決まります。防御側は、常にそのエリアにいる全てのユニットが戦闘に参加できます。

- **日本陸軍の場合:** 数値1につき陸軍ユニット1個（ステップ数を問わず）が攻撃に参加できます。
- **清国陸軍の場合:** 数値1につき陸軍1ステップが攻撃に参加できます。攻撃を行うエリアに指揮官がいれば、攻撃に参加できるステップ数に2を加えます。

9.3.2 地上戦支援カードの使用宣言

「地上戦支援」と書かれたカードを持っているプレイヤーは、これから解決する地上戦でそのカードを1枚使用できます。攻撃側が先に、地上戦支援カードを使用するかしないのかを決め、使用するのであれば裏面にして1枚出します。その後、防御側が同じことをして同時に公開します。地上戦支援カードは、地上戦終了後に捨て札置き場に置きます。

オプション・ルール:

地上戦支援カードを使用するつもりがない時、地上戦支援以外のカードをブラフとして使用できます。両軍のカードを公開した後、地上戦支援以外の

カードはそれぞれの手札に戻します（ブラフに使用したカードが手札にあることが相手にわかります）。

9.3.3 射撃

便宜上、日本軍が先に射撃を行います。地上戦の射撃は同時に行われたものとして、清国軍が射撃を終えた後に同時に損害を適用します。

- **日本陸軍の射撃:** ユニット1個ごとダイスを1個振り、戦力以下の目が出ることに敵に1ヒットを与えます。
- **清国陸軍の射撃:** 1ステップごとダイスを1個振り、1の目が出れば敵に1ヒットを与えます。

9.3.4 損害の適用

1ヒットを受けることに1ステップを失わなければなりません。日本軍の場合、どのユニットに損害を適用するかは日本軍プレイヤーが決めます。清国軍は、指揮官に損害を割り当てることはできません。防御側が全滅したら、攻撃側の全てまたは一部のユニットを、防御側がいたエリアに前進させることができます。指揮官が単独でいるエリアに日本軍ユニットが進入したら、指揮官をゲームから取り除きます。

9.3.5 地上戦の終了

海戦と異なり、地上戦は1ラウンドで終了します。

10.0 ターン終了フェイズ

作戦行動フェイズが終わったら、以下のことを順番に行います。

1. マップ上の全ての艦艇ユニットを自軍の港湾ボックスに戻します。
2. 清国軍プレイヤーはマップ上の指揮官を自軍支配下の任意のエリアに再配置できます。
3. 手札が残っているプレイヤーは、1枚を残して他を捨てなければなりません。

4. ターン終了時のVPを計算し、勝利点トラックに反映します（4.2参照）。
5. ターン・マーカーをターン記録トラック上で次のマスに進め、新しいターンを開始します。第6ターンが終わったらゲームは終了し、勝敗を判定します（4.0参照）。

イベント・カードの補足

リアクション・カード:

無効にできる敵のカードは、地上戦支援、海戦支援、作戦、またはリアクションで使用したものだけです。陸軍の補充、艦艇の修理、地上作戦で使用したカードを無効にすることはできません（数値を用いるカードを無効にすることはできません）。

伊東祐亨／敵艦隊発見／丁汝昌:

これらのカードに記されている「リージョン」は「海域」と同義です（全てのリージョンに1つずつ海域が存在するため）。

マップの補足

- エリアL-3はZ-2と隣接しています。L-2とZ-2は隣接していません。エリアK-1はL-2とL-3の両方に隣接しています。エリアZ-3とS-2は隣接しています。
- 日本とエリアK-2は隣接しているものとします。日本にいる陸軍ユニットは地上移動でK-2へ移動できます。
- 旅順と威海衛は要塞がそのエリアに存在することを示しています。清国軍が要塞で防御する時に使用できる地上支援カードがあることを除き、地上戦において要塞は特別な効果を持ちません。



プレイの例

以下は第1ターンのプレイの例です。なお、ルール説明のための例であり、いずれかの軍にとって理想的な展開を示すものではありません。

1. 動員フェイズ

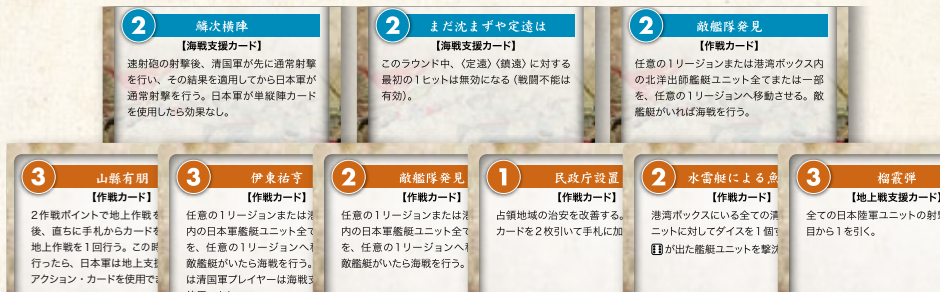
ゲーム・ターン記録トラックを確認し、日本軍プレイヤーは6枚、清国軍プレイヤーは3枚のカードをデッキから引きました。両軍が引いたカードは下図のとおりです（上段が清国軍プレイヤーの手札、

下段が日本軍プレイヤーの手札です）。日本軍プレイヤーは強制イベント・カード「諸将の不和」を引きましたが、第1ターンは強制イベントは無効であり、そのカードを捨てて代わりのカードを引きます。

2. 海軍出撃フェイズ

a. 北洋水師第1出撃セグメント

清国軍プレイヤーは遼東半島の兵力を増強したいと考え、海上輸送で直隸の陸軍を送り込むことにします。そこでこのセグメントでは艦艇を配置しませんでした。





b. 日本海軍出撃セグメント

日本軍にはいくつかオプションがありますが（例えば第1ターンに澎湖諸島を攻略するなど）、朝鮮半島の制圧を優先することにします。全ての艦艇を西朝鮮湾に配置しました。

c. 北洋水師第2出撃セグメント

第2出撃セグメントでは、敵艦艇と同じ海域に艦艇を配置できません。清国軍プレイヤーは予定どおり、全ての艦艇を黄海（北）に置きました。

3. 作戦行動フェイズ

a-1. 日本軍作戦行動セグメント【図a-1】

カード1枚（山縣有朋）を捨てて、3ポイントを得ました。(1) 保管ボックスから1個旅団を取り出して日本に置き、(2) それを師団にしました。さらに (3) 日本に初期配置されている旅団を師団にしました。

b-1. 清国軍作戦行動セグメント-1【図b-1】

Z-3の陸軍1ステップをL-1へ海上輸送します。黄海（北）の〈広丙〉を港湾ボックスに戻しました。

a-2. 日本軍作戦行動セグメント【図a-2】

日本の2個師団をK-1へ海上輸送します。K-1は敵支配下エリアなので強襲上陸になります。そこで

日本軍プレイヤーはカード1枚（民政庁設置）を捨てました。

地上戦を解決します。日本軍プレイヤーは地上戦支援カードの使用を宣言しました（榴霰弾：この時点では清国軍プレイヤーにはカードの内容を知らせません）。清国軍プレイヤーは地上戦支援カードを使用しないことにしました。

射撃は同時解決ですが、便宜上、清国軍が先に射撃します。2ステップいるのでダイスを2個振ります。出た目は【2】【4】で外れです。日本軍はユニットごとダイスを振って出た目は【3】【4】。榴霰弾の効果で【2】【3】に修整され、敵に2ヒットを与えました。清国陸軍2ステップを取り除き、強襲上陸した2個師団をK-1に置きます。清国軍の指揮官は除去されます。海上輸送に使用した2隻（比叟と扶桑）を港湾ボックスに戻します。

プレイヤーズ・ノート：海上輸送を使わずK-1を攻撃するなら、まず日本からK-2へ移動するためにカードを使い、さらにK-2からK-1を攻撃するためにカードを使うことになります。また間に1回、清国軍の作戦行動を挟むため、K-1の守りが固められる可能性があります。一方、海上輸送を行うとその海域の艦艇の数が減少するので、そこを敵艦隊に襲われるリスクが発生します。



b-2. 清国軍作戦行動セグメント

L-2を日本軍に支配されると旅順への陸路が分断されてしまいます。そこでZ-2のリーダーと陸軍3ステップをL-2に海上輸送しました。この海上輸送で〈広甲〉〈揚威〉〈超勇〉が帰港しました。

a-3. 日本軍作戦行動セグメント

日本軍プレイヤーは作戦カード「伊東祐亨」を使用します。西朝鮮湾（朝鮮半島リージョンの海域）にいる全ての日本軍艦艇を黄海（北）へ移動させ、海戦を挑みます。

海戦を解決します。日本軍は手札に海戦支援カードがありません。清国軍は2枚持っていますが、イベント「伊東祐亨」の効果により使用することができません。

速射砲の射撃：日本軍は〈吉野〉を除く7隻が速射

砲を使用できます。〈来遠〉〈致遠〉を除く北洋水師の7隻を図のように目標にしました。

まず〈松島〉が〈定遠〉を射撃します。射撃力は2なのでダイスを2個振ります。出た目は【1】【5】。〈定遠〉の装甲値は6なのでヒットを与えられませんでした。【1】が出たので戦闘不能となり、通常射撃の前に港湾に戻らなければなりません。

日本軍の艦艇7隻による速射砲射撃の結果は以下のとおりです。

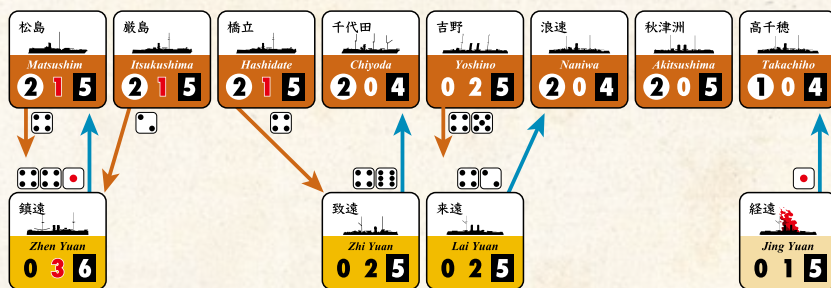
戦闘不能：〈定遠〉〈靖遠〉〈濟遠〉

損傷：〈経遠〉

撃沈：〈平遠〉

通常射撃：速射砲による射撃結果を適用した後で通常射撃を解決します。射撃は同時解決ですが、便宜上、清国軍が先に射撃します。図のように目標を決めました。





まず、〈鎮遠〉が〈松島〉を射撃します。射撃力は3なのでダイスを3個振ります。出た目は【1】【4】【4】でした。〈鎮遠〉は大口徑砲を装備しているのでダイス目修整+1が適用され、結果は2ヒットになります。〈松島〉は轟沈です。しかし同時射撃なので〈松島〉は射撃可能です。

北洋水師の全艦艇が射撃し、日本軍の全艦艇が射撃した後で、両軍の損害を同時に適用します。通常射撃の結果は以下のとおりです。

日本軍:

戦闘不能: 〈高千穂〉

損傷: 〈浪速〉

撃沈: 〈松島〉 〈千代田〉

北洋水師:

損傷: 〈来遠〉 〈致遠〉

以上で1ラウンドが終了です。防御側である清国軍プレイヤーが先に撤退するか戦闘を継続するかを宣言します。撤退することにしました。生き残った全ての艦艇を港湾ボックスに戻します。また日本軍は損傷している〈浪速〉を港湾ボックスに戻さなければなりません。

b-3. 清国軍作戦行動セグメント

カード1枚（敵艦隊発見）を使って損傷した2隻を修理することにしました。

a-4. 日本軍作戦行動セグメント

カード1枚（敵艦隊発見）を使って捨てて〈浪速〉を修理しました。他に修理できる艦艇がないため1ポイントは無駄になります。

b-4. 清国軍作戦行動セグメント

カード1枚（まだ沈まずや定遠は）を捨てて、Z-2の陸軍2ステップをL-3へ地上移動させました。

a-5. 日本軍作戦行動セグメント

最後のカードは次のターンに持ち越したいためにパスしました。

b-5. 清国軍作戦行動セグメント

清国軍プレイヤーもパスしました。これで作戦行動フェイズは終了します。

4. ターン終了フェイズ

最後にターン終了フェイズを行います。黄海(北)に残っている日本軍艦艇を港湾ボックスに戻します。清国軍プレイヤーはL-3の指揮官をZ-2に再配置しました。

第1ターンの日本軍のVPはK-1支配による1 VPだけです。対する清国軍のVPは5 VPです。VPマーカーを勝利点記録トラックの清国軍側「4」に置きます。

ターン・マーカーを次のマスに進めて第2ターンを開始します。