



文／岩永秀明（初出『クラブ千葉』第13号）

『日露大戦』とは

『日露大戦』は非常に手軽なウォーゲームだ。ルールはA4判で4ページ（編註：『ウォーゲームハンドブック2011』所収版）、ユニットは両軍合わせて20個少々、マップはA3判、それに16枚のカードしかない。プレイ時間も90分程度。ウォーゲームの経験者なら口頭説明ですぐに対戦できるだろう。

しかし、だからと言って単純なゲームというわけではない——ベテランにも楽しめる内容に仕上がっている。日露戦争における日本軍とロシア軍の課題がゲームとして明確に表現されているのだ。そしてその課題克服のために必要な努力がわかりやすい形で提示されているので、入門用ゲームとしては最適だと確信している。

ルールの概要

『日露大戦』の手順は、先攻がロシア軍で、カード補充、移動、戦闘、カードプレイを行う。続いて日本軍が上記の手順を繰り返し、1回のゲーム・ターンが終わる。なお第1ターンはロシア軍プレイヤー・ターンは省略される。

手順でわかるように、いわゆる作戦級ゲームにおける「移動、戦闘を繰り返す」に、カードプレイが加わっただけだ。

ルールのポイントは

- EZOC は進入停止
- ZOC to ZOC は禁止
- メイアタック

移動では一般的な移動に加えて、地形の障害（河川越え、山地）があれば進入した時点で止まる。それに鉄道移動もある。スタックは日本軍が2個、ロシア軍が1個まで。戦闘力の差を使って戦闘を解決する。攻撃側戦闘力から地形の修整を加えた防御側の戦闘力を引くのである。なお、地形効果は重複する。

カードは、カードに書かれているイベントを行う以外に、

- 攻撃支援（攻撃力に1プラスする）
- 強行軍（移動フェイズか戦闘フェイズを追加で行う）
- 戦略移動（道路と鉄道に沿ってどこまでも移動する）
- 輸送（ユニットを増援として得る）

が行える。

『日露大戦』の戦略論

勝利条件は、簡単に言えば敵軍の士気＝戦意を0まで下げることである。日本軍は最終ターンまでにロシア軍の士気を0にできなければ負けとなる。

士気の下がる条件であるが、自軍支配下の重

要地点を支配されることと、自軍の損害により戦意を失う場合の2通りがある。また、自軍の士気を1ポイント減じると引き換えに、カードを1枚余分に補充できる。

重要地点は旅順、大連、遼陽、そして奉天の4カ所。見落とされがちなのが、日本軍が支配した重要地点をロシア軍に支配されると日本軍の士気が落ちること。注意を喚起しておく。

カードのイベントによる士気の増減もあるが、これはロシア軍の「マカロフ中將」とそれに対応する日本軍の「機雷」だけであり、特別な事態と言っている。これらのカードについては、後ほど解説する。

他にも、敵軍の補給源を占領することによるサドンデス勝利も設定されている。補給源は、ロシア軍は鉄嶺、日本軍は朝鮮半島へ続く道路ヘクス（1015）。

持論であるが、ウォーゲームにおいてサドンデス勝利が設定されていても、それが達成されることは、まず起こらない。サドンデス勝利が達成されるのは、一方によほどのミスと不運が重なった場合だ。そして最初からサドンデス勝利を狙う場合の多くは、無理な戦略と戦術を重ねることとなり、敗北への坂道を転がり落ちることになる。私は、それをデザイナーのしかけた罠だと思っている。



日露戦争のオープニング

まずは第1ゲーム・ターンに発生する、鴨緑江会戦と続くカードプレイ・フェイズでどのようなことができるか、それを具体的に見ることで、『日露大戦』のルールや定石の一部を把握してもらおう。

鴨緑江で防備に当たっているロシア軍の3-2に対し、日本軍の2-3×3個が+3の戦力差（以下、+3とする）で攻撃を行う。あえて攻撃を行わないというオプションもあるが、攻撃を行うほうが有利な点が多いため、この攻撃は定石になっている。

では、その攻撃がどのような事態を引き起こすか、続くカードプレイ・フェイズも踏まえて具体的に考えてみよう（図1参照）。

+3の戦闘結果は、DE、EX、DR、ARのいずれか（図2参照）。この攻撃にカードを1枚を支援に使い、+4にしてはどうだろうか？

筆者の答えは「あまり変わらない」。+3と+4の戦闘結果における違いは、DEの確率が上がってARがなくなること。後で説明するが、ARが出ても日本軍にはあまり不利益はない。DEなら嬉しいが、カードプレイ・フェイズに手札が減るのはいかながなものと疑問が残る。筆者としては、「征露丸」を引いて手札が2枚なら間違いなく攻撃支援は行わない。逆

に考えると、その程度の効果しか得られないのである。鴨緑江会戦に限らず、カードによる攻撃支援は大した効果を得られない。

ARの進展、DRの停滞

攻撃の失敗と言えるARは、この戦闘に限りそれほど悪い結果ではない。何故なら、ARにより退却という名の前進を行えるからだ。

続くカードプレイ・フェイズに大孤山への増援を輸送し、強行軍＝移動フェイズにより、鴨緑江で日本軍を撃退したロシア軍を包囲できる（図3）。包囲してしまえば、次のターンに壊滅させるのは簡単だ。さらにARで前進したユニットの1個を強行軍＝移動フェイズで摩天嶺方面へ向かわせれば、ロシア軍を撓乱できる。

鴨緑江のロシア軍を包囲したものの、この排除のため第2ゲーム・ターンに前進を行えず、攻めが遅れるのを嫌うプレイヤーもいる。しかし、このロシア軍ユニットは確実に排除すべきだ。包囲に必要な最低限の兵力しか回さなかったため、このロシア軍ユニットをなかなか排除できず、満州平原に達した日本軍が兵力不足に陥った、という苦い過去を経験している。

DRの場合も、ARとさほど変わらない（図4）。鴨緑江から退却したロシア軍を包囲しなければならぬのは同じだからだ。地形効果を得

図2

戦闘結果表

Combat Results Table

ダイス	戦闘力差 Combat Differential							Dice
	-1	0	+1	+2	+3	+4	+5	
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。



られるだけ、ロシア軍が有利になったとも言える。1ターンの攻撃が+3のため、DRが半分の確率であるのを嫌い、1ターンには攻撃を行わない、という選択肢もある。

DEの躍進、EXの挫折

DEの場合は、日本軍にとって最高の滑り出しとなる。鴨緑江で防備についているロシア軍ユニットを除去し、戦闘後前進で1ヘクス進むことができ、さらに第2ゲーム・ターンに、こ

の攻撃に参加した日本軍ユニットが自由に行動できる。

図5に、DEの結果による戦闘後前進を終えた状況を示す。日本軍は、これに続くカードプレイ・フェイズに手札3枚を使い、輸送、戦略移動、強行軍を行える。

まず輸送により、候兎石か大狐山、もしくは両方へユニットを送る。兵力をどれくらい送るかは、日本軍プレイヤーがどのような戦略を持つかによって大きく変わる。輸送に続いて強行軍によって移動フェイズを追加することも、当然行われるだろう。これにより、日本軍は山地へと躍進できる。

図6が、カードプレイ・フェイズで輸送を2回行い、強行軍を行った状況となる。5個師団というかなりの戦力で、日本軍は山地へ進軍している。

図6



連続攻撃の無味乾燥

鴨緑江会戦がDRであった場合、退却したロシア軍を追って前進した日本軍が、さらに攻撃を行うことも可能だ。これはカードプレイ・フェイズに強行軍で戦闘フェイズを追加することによって可能になるのだが、攻撃に参加できる日本軍はスタック1個のみであり、地形効果を得て強化されているロシア軍を包囲もしないまま攻撃するメリットは、はっきり言って全く見出せない。それでも「連続して攻撃を行える」ことを忘れぬように、あえて触れてみた。

出血の決算

カードプレイ・フェイズが終わると、1ゲーム・ターンが終了する。この時点でこのターンにロシア軍や日本軍に損害が出ている場合、士気判定を行う。鴨緑江会戦の具体例で言えば、DEかEXになり、ロシア軍が1個失っている、もしくは両軍とも1個ずつ失っている状況。士気が低下する確率は6分の1だが、この時点の

士気低下は後々大きく響いてくる。

以上、1ターンに起こり得ることを書き出してみた。以下、両軍の作戦指針を述べたい。

ロシア軍の戦略

『日露大戦』におけるロシア軍のプレイはそれほど難しくない。優勢な海軍を利用して日本軍が戦力を整えるのを遅らせ、自軍戦力の拡充を図る。戦力が日本軍を凌駕したら、一気に圧倒する。だいたい、これで勝てる。

ロシア軍は、以下の基本的なことに注意しなければならない。まず、部隊=ユニットを失わないこと。『日露大戦』に限らず、相手の戦力を削るのは勝利に近づく有効な手段である。このゲームの戦闘結果はDRが中心の退却型。包囲されない限り、ユニットが除去される確率は低い。

日本軍は通常の移動フェイズに戦略移動、そして強行軍により、最大1ターンに3回、移動

する機会を持つ。道路や鉄道に沿った移動である戦略移動が包囲に役立つ機会は少ないだろう。それでも2回の移動フェイズでどこまで前進できるかを、ロシア軍は絶えず確認すべきである。これができていれば、鉄嶺支配によるサドンデスは確実に防げる。

チキンレースの見切り

カード補充フェイズに、士気を1つ下げることによってカードを1枚余分に補充できる。テストプレイにおいて、日本軍とロシア軍がお互いに士気ポイントが減るのも構わず、4枚目のカードを補充し続ける状態を「チキンレース」と呼んでいた。

しかし対戦を重ね、チキンレースはロシア軍にとって割の良いものでないとの結論に達した。何故ならば、ゲーム展開でロシア軍のほうが、士気の下がる要素が多いのである。日本軍は基本的に攻撃側であり、防御する機会は少ない。これを勘案すると、日本軍が自軍ユニットを失う場合は、即ちEXでロシア軍にも打撃を与えており、攻撃を続けていくのであれば、支配した重要地点を奪われる危険も少ない。

チキンレースに応じるのは、ロシア軍としてはある程度は仕方ないが、早々に見切りをつける算段をすべきである。

次に、士気を下げる要素である重要地点を確認しよう。大連、遼陽、奉天、そして旅順の4カ所がある。大雑把に言って、これら全てを日本軍に支配されるものと考えれば士気は4下がり、残りは2である。重要地点を全て失うとは考え難いため、士気を落としてのカード補充は、恐らく1～2枚は可能だろう。

ただし、最後の1まで下げるのは大変危険だ。常に戦闘結果EXが発生する可能性があるため、ユニット1個を失ったことで士気が低下し、それだけで敗北につながるリスクとなる。ロシア軍は士気2以上を保ちたい。

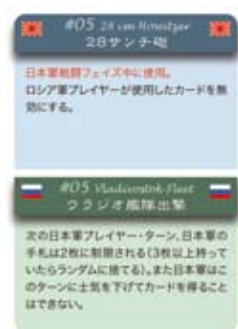
艦隊運用：カードは即ち国力である

『日露大戦』のカードは国力と言える。新た

な兵力を動員するのも、新兵器や新戦術を投入するのも、カード=国力の消費が必要なのである。ロシア軍には、日本軍のカードを削る「ウラジオ艦隊出撃」「旅順艦隊出撃」、そして「マカロフ中将」がある。日本軍にも対抗するカードがあるので、それらについて見ていこう。

ロシア軍の基本的なテクニックとして、日本軍が何らかのカードを手元に残しているなら、これらのカードはイベントとして使うべきではない。ニヤリと笑って他の目的で使うのがいい。

ウラジオ艦隊出撃



「ウラジオ艦隊出撃」は、日本軍のカードを2枚にする。ロシア軍が手元に来た3枚のうちで1枚を使って日本軍の手札を2枚にするため、効果が薄いように思えるかもしれない。しかし日本軍

に余分なカードを引かせないという効果があり、それだけでも意味があるのだ。さらにこれを封じる日本軍のカードは「秋山真之」だけだが、無効化されるだけで何のリスクもない。それだけ「ウラジオ艦隊出撃」は使い勝手の良いカードなのである。

旅順艦隊出撃とマカロフ中将



「旅順艦隊出撃」は次のターンに日本軍のカードを1枚にし、「マカロフ中将」なら補充できなくする。さらに「マカロフ中将」は、ロシア軍の士気を1ポイント増やす。そのた



機雷のカウンター



でなく、再度の両カードの使用を禁止し、ロシア軍の士気ポイントを1減じる。そのため日本軍プレイヤーは何でもいいので、手元に1枚のカードを残すことによって、ロシア軍にブラフをかけておくべきだ。

山地での遅滞と国力

日露戦争の戦記では、南山と旅順での要塞戦、遼陽や奉天での会戦に多くのページが割かれている。しかしゲームでは、それら以上に山地での戦闘が勝敗に大きく関わってくる。どのタイミングで日本軍が山地を突破するかは、日露戦争がテーマのゲームで重要な課題なのだ。

ロシア軍にとっては、あまりにも早期に山地を突破されれば、日本軍の機動力に追われて押し切られてしまう。逆に、山地での抵抗にこだわるあまりに部隊を失ってしまう事態も起こり

め「マカロフ中将」はロシア軍にとって、キラー・カードとも言える。

日本軍にしてみればロシア軍の士気が増えるのも痛い、それよりもカードを補充できないのが辛い。

「旅順艦隊出撃」や「マカロフ中将」を強烈なカウンターで封じるのが日本軍の「機雷」である。このカードは「マカロフ中将」と「旅順艦隊出撃」の直後に出すことで、カードを無効にするだけ

り得る。そのあたりの見極めが重要となる。

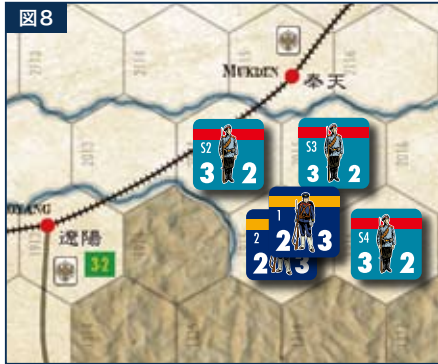
具体例として、私の目安を教えておく。簡単に言えば、「包囲されそうだったら山を下る」。ロシア軍の機動力は2しかない上に、荒地は「入っておいしい」。そのため、ちょっとした判断ミスで包囲される危険があり、包囲されれば壊滅は免れない。

包囲するためには日本軍は2個以上のユニットが必要で、この2個だけで地形効果を得ているロシア軍の1個軍団へ効果的な攻撃は期待できない。戦闘差0ではAEの危険があるのだ。ロシア軍としては、1個軍団で日本軍2個師団をおさえられているとしたら、カード=国力的に優位に戦争を進めていると言える。必ず当てはまるわけではないが、頭の片隅で戦況を分析する一助としてもいいだろう。

例外的に、ロシア軍が注意を要するのは第2ゲーム・ターン。この時点で日本軍が山地を抜けているようなら、そのまま鉄嶺まで突破されてしまう(図7)。

それを防ぐために、摩天嶺付近で遅滞戦術を行う必要がある。もしくは、兵力が整わない場合など、一気に戦線を下げる決断も必要となる。





満州平原での逆襲

日本軍が旅順方面で戦闘中であり、ロシア軍の兵力が整った場合、ロシア軍はかなり優位に満州平原の戦場を支配できる。ロシア軍のシベリア軍団3個による攻撃ならば、日本軍のスタック相手でも最高の+5で攻撃できる。それに額面5戦力のヨーロッパ軍団が加われば、圧倒的なのは想像に難くない。ただし最高の+5コラムでもEXがあるため、ヨーロッパ軍団が損害を被らぬように、損害吸収用としてシベリア軍団を攻撃に参加させるといい。包囲をしなくても+5で攻撃を続けていけば、日本軍の戦力を大幅に削れる。機動力で劣るロシア軍は、正面からの力押しが効率的な攻撃になる。

逆襲のカード

史実で消極的だったロシア軍と同様に、『日露大戦』でも、ロシア軍が満洲平原で逆襲する際に役立てられるイベントは少ない。それでも次の2つは覚えておいて損はないはずだ。

リネウィッチ

「リネウィッチ」はロシア軍の攻撃による戦闘結果DRをDEにする。このカードが最も有効なのは+4での攻撃だ。戦闘結果ではDEが2つ、DRが3つ、そしてEXが1つとなるため、かなりの確率で攻撃した日本軍を壊滅へと



追い込める。ちなみに+5でも「リネウィッチ」を使う効果は+4と同じ。+3はARがあるため、支援を併用して+4で「リネウィッチ」を使うのが得策だろう。

ミシチェンコ



「ミシチェンコ」は戦闘後前進を2ヘクス可能にする。使うタイミングは難しいものの、包囲しての除去を狙える。

攻撃ではなく防衛で有効なのが「防御工事」と「マキシム機関銃」で

ある。「防御工事」はDRとDEの戦闘結果をEXにする。+4や+5で「防御工事」を使えば、戦闘結果の全てをEXにできる。

「マキシム機関銃」はDRとNEの戦闘結果をAEにする。+1から+4で「マキシム機関銃」を使えば、半分以上の確率でAEになる。

旅順前面は増強すべきか？

日本軍が鉄道を封鎖していないなら、旅順前面へと増援を派遣できる。特に、第2ターンは日本軍が鴨緑江での戦闘にかかりきりとなるため、増援を送りやすい。

旅順前面を増強する目的は、旅順陥落を遅らせ、日本軍の分散を狙うものだ。ロシア軍のシベリア軍団が荒地で守っていれば、防御力は4になる。これを攻撃するため、日本軍はかなりの戦力を投入しなければ旅順を落とせない。



ポイントは候兎石の頭を押さえるヘクス1305。ロシア軍が1305で防御すれば、日本軍は候兎石に上陸して攻撃することになる。その場合は地形の関係で包囲されないため、1304から1303へ退路を確保できる。ロシア軍が候兎石自体を押さえてしまうのも有効だ。そうなれば日本軍は大孤山から上陸して前進しなければならない。

しかし旅順方面にそれだけ資源を回せば、満州平原が手薄になる。そこを日本軍に衝かれて戦線が崩壊すると、サドンデス負けを喫することになるだろう。よって旅順方面の強化は「奇策」であるが、日本軍の動向によっては試してみる価値はある。

旅順での抵抗

より有効な旅順強化策はカードを用いる方法だ。下手にユニットを送って撃破されると、士気低下を招きかねない。

旅順防衛で使えるカードを確認してみよう。「コンドラチェンコ」で、旅順守備隊を2-0から3-0にできる。地形効果とユニットの戦力を加えて防御力は「5」になる。基本的に攻撃可能ヘクスは1つなので-1戦闘となり、リスクがあまりに大きい。有効なカードがない限り、日本軍は旅順を攻撃できないだろう。

旅順に対する日本軍の攻撃でのみ使える「永久堡壘」はDRとEXをNEに、「十字砲火」はDRをAEへと変換する。ちなみに、「コン

ドラチェンコ」は旅順守備隊の強化だけでなく、戦闘結果のDRをNEに変えるのは豆知識。他にも「マキシム機関銃」「防御工事」も使える。

以上、ロシア軍が旅順攻防戦で使えるカードは5枚あり、『日露大戦』の総カード枚数の3分の1近くを占める。ロシア軍としては、他方面での兼ね合いにもよるが、南山を失った時点で何らかのカードを手元に準備するといひ。

以上がロシア軍の戦略である。これを踏まえた上で日本軍の戦略について述べる。

日本軍の戦略

ロシア軍の項でも触れたが、敵軍を壊滅するのは勝利への一番の近道だ。特に序盤、兵力が少ない時点で、通常の移動と強行軍による2重の行動は、少数で防御するロシア軍にとって大変な脅威だ。日本軍としては、ロシア軍の戦力を削り、兵力不足の負の連鎖に陥らせるのが、最も簡単な勝ち方となる。

日本軍の基本方針は満州平原へ速やかに前進し、ロシア軍と雌雄を決すること。それが史実で日本軍が目指した方針であり、このゲームで手早く勝利する作戦となる。

ところが史実でもゲームでも、日本軍の足を引っ張るのが、旅順のロシア艦隊であり、それを防御する要塞なのである。これといかに与するかが、『日露大戦』における日本軍の戦略となる。

ではいくつかの戦略をあげて、その長所短所を考えてみよう。

満州平原での早期決戦

旅順を無視して全戦力を北上させ、早期に満州平原で勝負を決めてしまう、という考えだ。利点としては、ロシア軍の兵力が整う前に決戦を挑める。この戦略で威力を発揮するカードは「敵中横断三百里」だ。このカードは、次のターンのロシア軍の増援到着を妨害する。これを第1ターンにお見舞いできれば、満州平原のロシア軍は、わずか1個軍団となる。これで日本軍を食い止めるのは、実質的に不可能だ。

そしていつの時点ででも満州平原での決戦で威力を発揮するのは「浸透戦術」になる。敵ユニットのZOCを無効化するため、ロシア軍の戦線に浸透できるというもの。これに戦闘結果を自動的にDRにする「兄玉源太郎」を組み合わせれば、ロシア軍の戦線を崩壊させられる。

しかし旅順を放置するため、いつ何時旅順艦隊に兵站線を襲われるかわからないという問題が残る。また満州の平原には重要拠点が遼陽と奉天の2カ所しか存在しないことに注意。士気低下で勝利するためには、ロシア軍を野戦で撃破しなければならないのだ。

戦力による士気低下は確実ではないため、日本軍に不運が続くとロシア軍の士気は高止まりが続く。そうなると鉄嶺占領によるサドンデス勝利以外に打つ手がなくなり、ロシア軍は容易

にそれを防いでしまうだろう。

以上のことから、全力で満州平原に攻め込むのは日本軍にとってリスクな戦略と言える。

旅順要塞の早期攻略

逆に、序盤から大兵力を旅順に向かわせて早期攻略を目指すのはどうか。後顧の憂いをなくしてから、満州平原で決戦を挑むのである。

この戦略の利点は、(1) 旅順艦隊を早期に撃滅すれば、それだけ国力を削られる機会が減少する。(2) 大連、旅順の重要拠点占領による士気低下に加え、守備隊壊滅により士気がさらに低下すると、その後の満州平原での戦いで主導権を得られる。

この戦略に欠かせないカードは「乃木希典」と「浸透戦術」。通常、旅順は1ヘクスからしか攻撃できないが、守備隊のZOCを無効にすることで攻撃正面を広げることができる。さらに「兄玉源太郎」を使えば旅順陥落は不可避となる。

しかし前述のごとく、ロシア軍には旅順防衛に役立つカードが多数ある。「兄玉源太郎」頼みで戦いを組み立てていると、戦闘結果をNEやAEに変換されて計画倒れになることもあるだろう。その結果、旅順攻略に時間を要すると、満州平原のロシア軍のほうが先に戦力が充実し、先制攻撃を受けてしまう危険性が生じる。

お薦めは2個師団で第3軍を編制し、南山、大連を攻略して旅順に向かわせる。その頃に手



元に「乃木希典」または「浸透戦術」があれば理想である。第3軍を4個師団に増強して旅順を攻撃する。守備隊戦力が2のままなら+4、「コンドラチェンコ」が使われていても+3。ならば攻撃支援を行って+4にすればARを回避できる。

2個師団でも旅順を攻略できないことはない。そのままではAEの可能性のある+0なので攻撃支援を行って+1で攻撃することになる。「コンドラチェンコ」が使われていたら、危険を承知で攻撃を強行するか、あるいは旅順攻撃に有効なカードが回ってくるのを待つか。後者の場合はその間に、満州平原の戦力を整備するべきである。

折衷案

2つの戦略の間を取るという考え方もある。大連から旅順にかけての攻略を1個師団で行い、残りで満州平原へと進出するというものだ。具体的には、第1ターンに候兎石と大狐山に1個師団を輸送し、強行軍で南山へ隣接、鴨緑江会戦で取り逃がしたロシア軍を包囲する。そして第2ターンに1個師団で南山を攻略し、鴨緑江付近で包囲したロシア軍を攻撃、壊滅させる。これがうまくいけば、ロシア軍はこのターンに2個軍団を失うため、半分の確率で士気ポイントを1減じられるのだ。

そのまま1個師団を大連に待機させ、日本軍に有効なカードが来るのを待つ。「児玉源太郎」が来たら、ロシア軍が手元にカードを残しているかを確認しつつ、旅順攻略に挑む。敵ZOCを無効化するカードなら、待機していた1個師団を浸透させ、旅順攻略の第3軍に2個師団を増強

してもいい。こうなれば、旅順攻略は時間の問題となる。

この戦略の利点は、主力を満州平原へ進出させるのと同時にロシア軍の士気を下げられることである。機を見て旅順を攻略できるのも大きい。

欠点は、不運が続くと旅順どころか南山の攻略にも手間取ること。

以上の3つが日本軍の基本的な戦略となる。

旅順について補足しておく、攻略の目安は第5ターンとなる。あまり遅れるようだと、旅順艦隊の跳梁を許し、それだけ苦しい戦いを強いられることになる。

ロシア軍のアキレス腱を突く

ロシア軍のユニットは、日本軍に比べて移動力が劣る。このわずかに1移動力の差が戦況に及ぼす影響は絶大である。日本軍は4個で打撃軍を編制し、通常の移動で攻撃を行い、強行軍によりロシア軍の手の届かない地点まで下がることのできる。日本軍の4個師団が結集すれば、

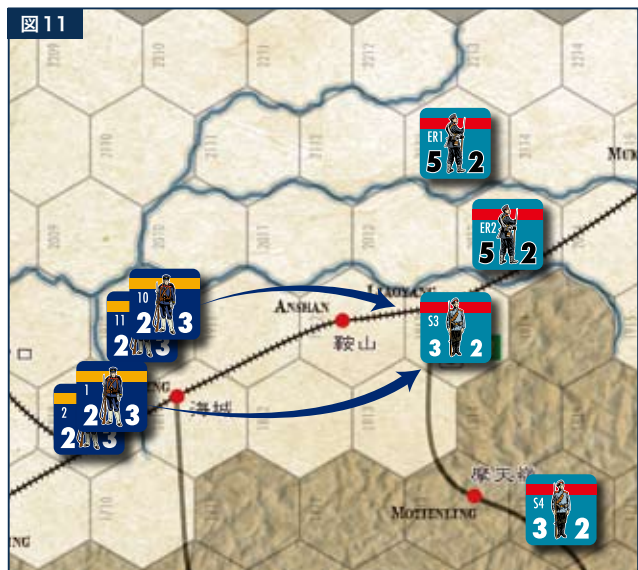
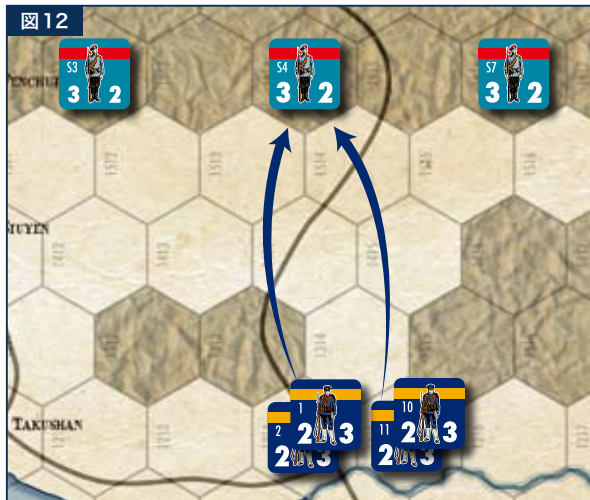


図 12



合計戦力は8となる。この戦力で攻撃を行えば、ロシア軍の主力であるシベリア軍団を相手に最大差の+5、地形効果を得ていても+4で攻撃を行える。かなりの確率で撃破できるのだ。この打撃軍は満州平原（図11）でも、山地を巡る戦い（図12）でも大きな効果を発揮する。意外にも満州平原では河川が邪魔になって機動を妨げられる場合が多く、山地の攻防戦のほうが機動力を生かせる。

国力の限界

最後に日本軍のカードを解説しておこう。

まず言っておきたいのだが、日本軍の中で意味のないカードがいくつかある。「オチキス機関銃」「秋山好古」「旅順港封鎖作戦」は、使って戦況を有利にできるとは考えられない。「再編成」も、壊滅した部隊の復活を期待している状況では、手遅れに近いのではないだろうか。

それよりもましなのが「白樺隊」と「壊血病」、それに「軍神」だが、これらを有効に使うには、ある程度の条件を要する。「白樺隊」と「壊血病」は、確実に戦況を好転させられるものではないため、余裕がある状況でしか使えない。「軍神」はもう少し効果があり、「浸透戦術」や「児

玉源太郎」が捨て札パイルの一番上にあれば回収できる。日本軍がカードを使った際だけではなく、ロシア軍がカードを使った際にも回収できる点に留意。

確かに日本軍のカードには微妙な内容のものが多く、それは当時の近代化政策の微妙さを表しているようで、日露戦争を指揮する者の苦悩に通じるのである。

日本の懷刀

意外と効果があるのは「明石大佐」。このカードはロシア軍の手札から2枚を選んで捨て札にするのだが、「いつでも使用可能」と

いうのが大きい。ロシア軍が3枚のうち1枚を使ったタイミングで発動して、残りの2枚を奪うのが一番効く。例えばロシア軍が強行軍を当てにして戦線を構築しようとしていたなら、その手ができないことになるのだ。

永遠の厄介者

両軍にとって、序盤に回ってくると精神的なダメージになるのが、「南下政策」と「征露丸」だ。これでカードを1枚損してしまうことになる。そしてデッキをシャッフルするため、これらのカードが再度回ってくる可能性が残る。自軍の重要なカードがデッキに戻るのが救いと言えは救いである。

『日露大戦』はロシア軍必勝という評価を見かけたことがある。確かにユニットは強力、カードの効果も大きいロシア軍のほうが強そうに見えるが、機動力の使い方をマスターした日本軍は手強い。ゲーム・バランスは55対45でロシア軍にやや有利と言ったところか。

あるいは逆の意見を持つ人がいるかもしれない。このガイドブックを片手に、あなたなりの戦い方を見つけてもらえれば、これに勝る喜びはない。