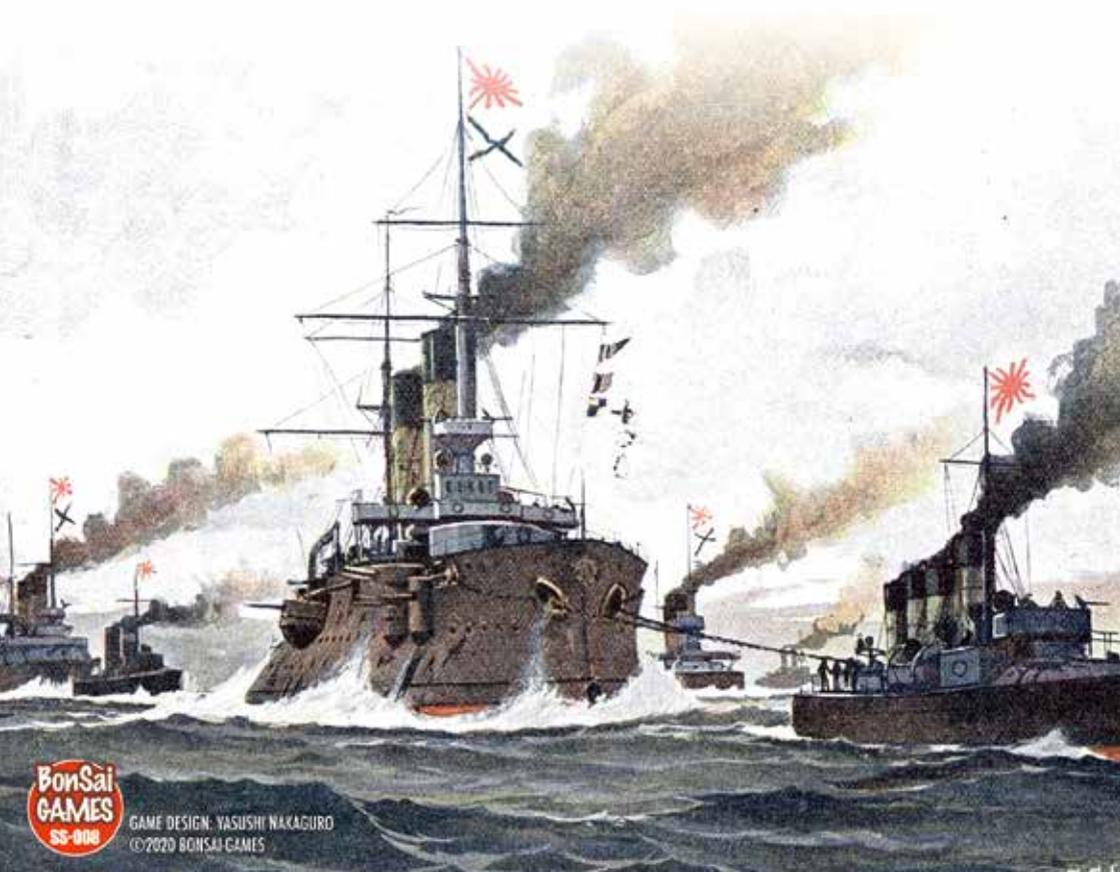


RED SUN BLUE CROSS

RUSSO-JAPANESE
WAR AT SEA, 1904-05

レッドサン・ブルークロス: 日露大海戦

ルールブック



BonSai
GAMES
SS-008

GAME DESIGN: YASUSHI NAKAGURO
©2020 BONSAI GAMES

1.0 はじめに

『レッドサン・ブルークロス(以下、RSBC)』は1904年から1905年にかけて行われた日露戦争の、海上の戦いに焦点を当てたシミュレーションです。2人用の対戦ゲームで、1人が日本軍を、もう1人がロシア軍を指揮して戦います。

このゲームは戦争全体の戦略を競うため、重要海域をどれだけ支配できたかで勝敗が決まります。敵艦をどれだけ沈めても、海域を支配できなければ勝利できないのです。これは、主戦場である遼東半島と日本を結ぶ海上交通路が、日本にとっての生命線であったことを表しています。

ゲームは全6ターンで終了し、プレイ時間は約60分です。

2.0 コンポーネント

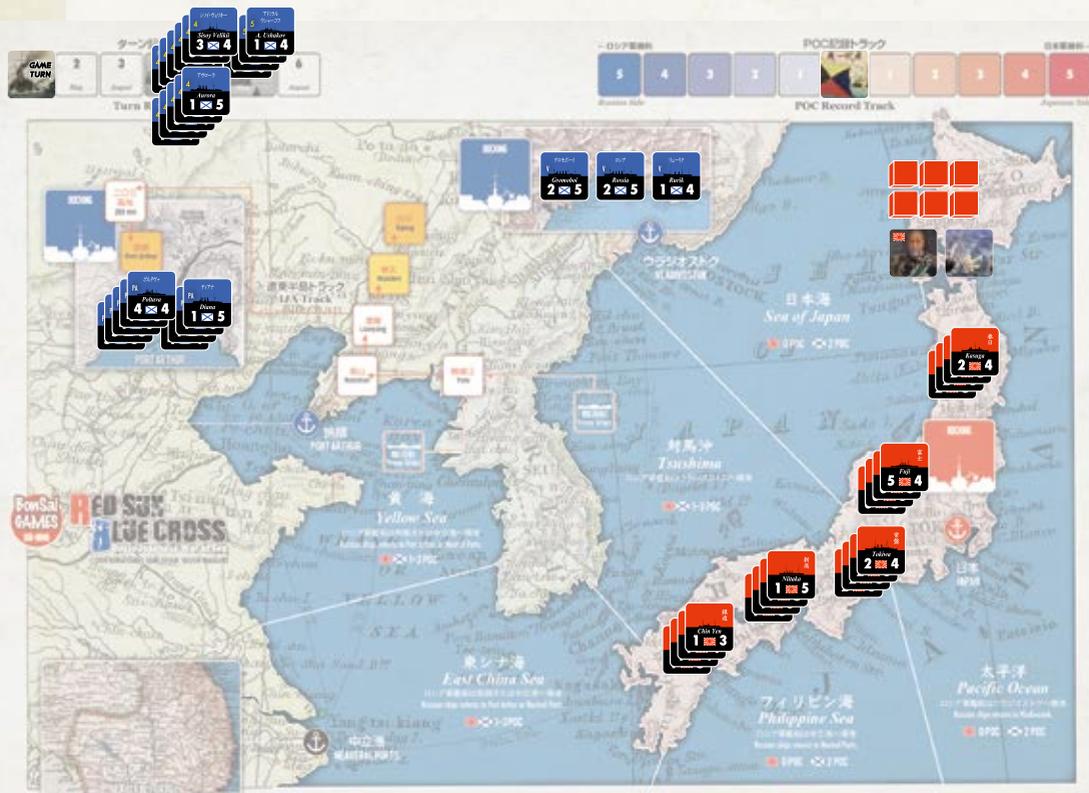
ボックス内には以下の用具が入っています。

- A3判マップ1枚
- 駒シート1枚(54個)
- 木製キューブ6個
- ダイス6個
- ルールブック1冊

万一、不足するものがあれば巻末の連絡先までお問い合わせください。

2.1 マップ

日本とその周辺海域が描かれています。マップには、ゲームで主に使用する「海域」「港湾」の他、ゲームにおける様々な情報を記録・表示するための「トラック」があります。



2.1.1 海域

海を表す部分で、全部で6つの海域があります。白線で区切られている海域同士は隣接しています。日本海と太平洋は隣接していますが、対馬沖とフィリピン海は隣接していないことに注意してください。

各海域には、支配することで得られる点数（Point of Controlの略でPOCを単位とします）が記載されています。海域によっては日本軍とロシア軍とでPOCが異なります。例えば太平洋を支配しても日本軍は0 POCなのに対し、ロシア軍は2 POCを得ます。

2.1.2 港湾

日本、旅順、ウラジオストク、中立港の4つがあります。日本軍プレイヤーが使用できる



港湾は日本だけ、ロシア軍プレイヤーは残りの3つを使用できます。ただし戦争の進展に伴い、旅順は港湾ではなくなります。日本は北海道から九州まで全体で1つの港湾と見なします。黄海を除く全ての海域に接しています。

日本を除く各港湾は、それぞれ1つの海域と接しています。旅順は黄海、ウラジオストクは日本海、中立港は東シナ海と接しています。また中立港を除く全ての港湾には修理ボックスが1つずつあります。ただし旅順の修理ボックスは戦争の進展に伴って使用できなくなります。

日本以外の港湾にはそれぞれボックスが用意されており、港湾内の艦船はそのボックス内に置きます。

2.1.3 トラック

マップ上には、ゲームの進行状況を示すターン記録トラック、両軍の得点を記録するPOC記録トラック、日本陸軍の前進状況を表示する遼東半島トラックがあります。それぞれマーカーを置いて状態の表示・記録を行います。

2.2 駒

厚紙製の駒が全部で54個用意されています。ゲームを始める前に台紙から丁寧に切り離しておきます。

50個の駒は両軍の艦船1隻を表しており、以下の情報が記載されています。



2.2.1 国籍

赤色は日本軍、青色はロシア軍です。

2.2.2 表面と裏面

表面は艦船が損害を受けておらず、乗員の訓練・休息が十分な完全状態を表しています。裏面は艦船が損害を受けている、または乗員の訓練・休息が不十分な損耗状態を表しています。全ての艦船は完全状態で登場しますが、戦闘による損害などで損耗状態になります。損耗状態の艦船は修理することで完全状態に戻ります。

2.2.3 登場ターンとオプション艦船

ロシア軍のバルチック艦隊はゲームの途中から登場します。登場するターン(4または5)が左上に記載されています。またPAと記載されていれば旅順艦隊所属、Vならウラジオストク艦隊所属であることを示します。



同じ場所に★が印刷されている日本軍2隻、ロシア軍1隻は選択ルール(12.0参照)を用いた時だけ使用します。

2.2.4 砲撃力

艦船の砲撃力を表しています。損耗状態になると低下することがあります。

2.2.5 防御力

損耗状態の艦船には防御力が記載されています。艦船がどれだけ損傷に耐えられるかを表す数値です。

2.2.6 速力

艦船の速力を表します。損耗状態になると低下することがあります。

2.3 マーカー

トラック上などで使用するマーカーです。以下の種類のマーカーがあります。

2.3.1 ターン・マーカー

ターン記録トラック上に置き、ゲームの進行状況を表示します。



2.3.2 POC マーカー

POC記録トラック上に置いて、日本軍、ロシア軍のどちらがより多くのPOCを獲得しているのかを記録します。



2.3.3 日本陸軍マーカー（木製キューブ）

遼東半島トラックに置き、日本陸軍の進撃状況を表示します。

2.3.4 主導権マーカー

日本軍とロシア軍、どちらが主導権を持っているのかを示します。ゲーム開始時は日本軍が持っています。



2.3.5 旅順港封鎖マーカー

日本軍が機雷によって旅順港を封鎖した時に黄海に置きます(9.2及び12.0参照)。



3.0 ゲームの準備

誰が日本軍、ロシア軍を受け持つのかを決めたら、以下の手順に従って準備を行います。

使用しない艦船: 選択ルール(12.0参照)を使用しない限り、オプション艦船(2.2.3参照)はゲームに登場しません。

1. 全ての日本軍艦船を完全状態で日本に置きます。また日本陸軍マーカー6個と主導権マーカー、旅順港封鎖マーカーを手元に置きます。
2. 旅順艦隊に所属するロシア軍艦船(左上にPA)を完全状態で旅順に置きます。ウラジオストク艦隊に所属するロシア軍艦船(左上にV)を完全状態でウラジオストクに置きます。
3. 左上に4または5と印刷されているバルチック艦隊はターン記録トラックの登場するターンのマスに置きます。
4. ターン・マーカーをターン記録トラックの「1」に、POCマーカーをPOC記録トラックの「0」に置きます。

以上でゲームの準備が整いました(2ページの図も参照してください)。ゲーム進め方を説明する前に、両プレイヤーが目指す勝利条件について説明します。

4.0 勝利条件

1回の対戦で6回の「ターン」を行います(5.0参照)。第6ターンが終了した時点で**日本軍が奉天に陸軍を置いていなければロシア軍の大勝利**です。それ以外の場合、1 POCでも多く得点しているプレイヤーが勝利します。0 POCなら引き分けです。得点方法についてはルール9.3を参照してください。

このゲームの点数の単位はPOC(Point of

Control)です。自軍が得点する時は、POCマーカーを自軍側へ得点したPOCと同数のマス動かしします。相手が得点する、または自分が失点する時は、POCマーカーを相手側へ動かしします。POCの上限は「5」です。POCマーカーが自分の「5」のマスにある時、得点してもPOCマーカーは動きません。またPOCマーカーが相手の「5」のマスにある時、失点することで行えるアクション(旅順港封鎖、9.2参照)を取ることができません。

5.0 ターンの手順

RSBCの1回の対戦は全部で6回の「ターン」を行います。1回のターンは以下の手順(フェイズ)で構成されています。全てのフェイズが終わったら1回のターンが終了し、次のターンを開始します。第6ターンが終了したら勝敗を決めます(4.0参照)。

1回のターンの手順

- 1. バルチック艦隊登場フェイズ:** 第4ターンと第5ターンにバルチック艦隊が中立港に登場します。それ以外のターンはこのフェイズを省略します。
- 2. 日本軍出撃フェイズ:** 日本軍プレイヤーは、港湾(日本)にいる全てまたは一部の艦船を出撃(6.0参照)させます。全く出撃させなくても構いません。
- 3. ロシア軍出撃フェイズ:** ロシア軍プレイヤーは、港湾(旅順とウラジオストク、中立港)にいる全てまたは一部の艦船を出撃(6.0参照)させます。全く出撃させなくても構いません。ゲームの途中で旅順が港湾でなくなることがあります(9.3.2参照)。
- 4. 作戦フェイズ:** 両プレイヤーはダイスを1個ずつ振ります。より大きな目を出したプレイヤーは海上作戦(7.0参照)を1回行う、またはパスします。パスした場合は直ちに相手プレイヤーが海上作戦を1回行い

ます。両プレイヤーのダイス目が同じ時は直ちに作戦フェイズは終了します(ただし7.3を参照)。

- 5. 得点集計フェイズ:** 両プレイヤーは以下のことを順番に行います。
 - a. 制海権の判定:** 両軍とも自分の艦船だけが存在する海域を支配します。両軍の艦船が存在する海域は両軍とも支配できません。両プレイヤーは自分が支配した海域から得点します。
 - b. 旅順港封鎖:** ロシア軍が黄海を支配していなければ、日本軍プレイヤーは1 POCを失うことで黄海に旅順港封鎖マーカーを置くことができます。
 - c. 揚陸/輸送船撃沈:** 日本陸軍が置かれている海域をロシア軍が支配したら輸送船は撃沈され、日本軍は失点します。それ以外なら陸軍の揚陸は成功し、陸軍を遼東半島トラックに置きます(9.0参照)。
 - d. 日本陸軍の進撃:** この時点で遼東半島トラックの四平に日本陸軍が置かれていたら、日本軍は1 POCを得る可能性があります。また初めて旅順に陸軍マーカーを置いた時のみ1 POCを得ます。
- 6. 帰港フェイズ:** 両プレイヤーは同時に以下のことを行います。
 - a. 修理の完了:** 修理ボックス内の艦船を港湾に戻します。
 - b. 海域にいる艦船を帰港させます。** 日本軍の艦船は全て日本に帰港します。ロシア軍の艦船は、今いる海域により帰港できる港湾が制限されます(10.0参照)。
 - c. 整備不良:** 修理ボックスのない港湾(中立港及び二〇三高地が攻略された後の旅順)に帰港した艦船を損耗状態にします。既に損耗状態の艦船は影響ありません。
 - d. ターン・マーカーを次のマスに進めて新しいターンを開始します。**

6.0 港湾からの出撃

毎ターンの出撃フェイズに、両プレイヤーは自軍艦船を港湾から海域へ出撃させることができます。出撃は任意であり、全ての艦船を出撃させても、一部だけ出撃させることもできます。出撃フェイズで港湾に残った艦船も、この後の作戦フェイズ(7.0参照)で移動することができます。

6.1 艦船の出撃

艦船は、港湾に接している海域には必ず出撃できます。完全状態の艦船はさらにそこから隣接する海域へ移動できます。損耗状態の艦船は2海域目には移動できません。

例外: 旅順港封鎖マーカーが黄海に置かれている時、旅順から出撃したロシア軍艦船は完全状態でも黄海で停止しなければなりません。

出撃フェイズが終わったら、旅順港封鎖マーカーをマップから取り除きます。

6.2 中立港からの出撃

バルチック艦隊は増援として中立港に登場す

るため、最初は中立港から出撃します。またその他のロシア軍艦船も中立港へ帰港し、その後、中立港から出撃することがあります。中立港からの出撃も自軍港湾からの出撃と同じように扱います。出撃せず中立港に留まることも可能です。滞在期間に制限はありません。

6.3 陸軍の輸送

日本軍プレイヤーはゲーム開始時、6個の陸軍マーカーを持っています。自軍出撃フェイズに、黄海と東シナ海の輸送船ボックスに陸軍を1個ずつ配置できます。それ以外の海域には配置できません。2つの海域に配置することも、1つだけに配置することもできます。

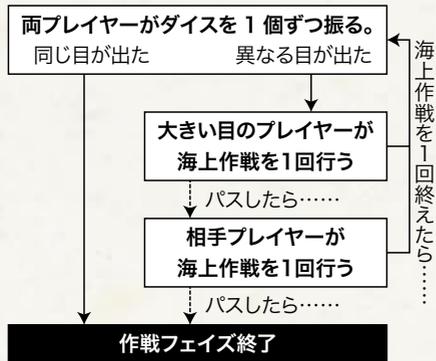
6.4 艦船の修理

港湾に残っている損耗状態の自軍艦船を出撃させずに修理ボックスに置くことができます。中立港及び二〇三高地が攻略された後の旅順(9.2参照)は修理ボックスを持たないため、それらの港湾では修理できません。修理ボックスに置ける艦船の数に制限はありません。修理ボックス内の艦船は、このターンが終わるまで出撃、海上作戦を行えません。



7.0 海上作戦

両軍が出撃フェイズを終えたら作戦フェイズを行います。作戦フェイズでは、以下のサイクルを繰り返します。



7.1 海上作戦

海上作戦を1回行うことになったプレイヤーは、以下のいずれか1つを必ず行います。

1. 自軍艦船を隣接する海域または自分の港湾へ移動させる(7.2参照)。
2. 敵艦船と同じ海域にいる自軍艦船を用いて海戦を行う(8.0参照)。
3. パスする。この場合は直ちに相手プレイヤーが海上作戦を1回行います。何もしないで自分の海上作戦を終えることはできません。相手もパスを選んだ場合は、直ちに作戦フェイズが終了します。

7.2 移動

7.2.1 艦隊

1つの海域にいる全ての自軍艦船をまとめて「艦隊」と呼びます。艦船を分けて複数の艦隊にすることはできません。常に1海域内の全ての自分の艦船で1つの艦隊と見なします。作戦フェイズ中にある海域へ移動してきた艦船は、元からその海域にいる艦船と合流して1つの艦隊になります。

港湾にいる艦船は海域に出るまでどの艦隊にも属しません。

艦隊の中で最も速力が小さな艦船の速力がその艦隊の「艦隊速力」になります。

7.2.2 海域から海域への移動

作戦フェイズ中にある海域にいる自分の艦船を別の海域へ移動させる時は**必ず艦隊単位で行います**。一部の艦船を残して移動する、あるいは艦船ごとに別々の海域へ移動させることはできません。移動させる艦隊を1つ選び、隣接する海域へ移動できるかどうかの判定を行います。ダイスを1個振り、出た目が艦隊速力以下なら移動成功です。成功すれば艦隊を直ちに隣接する海域に移して作戦終了です(両プレイヤーは再びダイスを振ります)。失敗すれば元の海域に留まり、**相手が海上作戦を1回行います**。この時、相手プレイヤーも続けて移動に失敗すると、自分が海上作戦を行う番が回ってくるようになります。

7.2.3 海域からの港湾への移動

艦隊を1つ選び、その海域に接する自軍の港湾に戻します。海域への移動と同様、ダイスを振って移動に成功したかどうかを判定します。海域から港湾に戻った艦船も同じターン中に再び海域に出ることが可能です(7.2.4参照)。

7.2.4 港湾から海域への移動

港湾1つを選び、そこにいる任意の自分の艦船を隣接する1つの海域へ移動させます。海域への移動と同様、ダイスを1個振って移動に成功したかどうかを判定します。複数の艦船を移動させる時は、その中で最も小さな速力を用いて移動の判定を行います。

7.3 ダイスの振り直し

作戦フェイズの両軍ダイス目が同じだった時、主導権を持っているプレイヤーはそれを使うことで、両プレイヤーのダイスを振り直させることができます(11.0参照)。

8.0 海戦

作戦を行うプレイヤーが敵艦船と同じ海域にいる自軍艦船を用いて海戦を行うことにしたら、その海域で海戦が発生します。海戦が行われる海域を「戦闘海域」と呼びます。両軍の艦船が同じ海域に存在するだけで自動的に海戦が発生するわけではありません。海戦を始めたプレイヤーを「攻撃側」、相手を「防御側」と呼びます。海戦は以下の手順で解決します。

1. 先攻が砲撃を行い、結果を適用します。
2. 後攻が砲撃を行い、結果を適用します。

以上で1回の海戦が終了します。

注意：戦闘海域内の陸軍マーカーは無視します。海戦には関与しません(ただし9.1参照)。

8.1 先攻の決定

艦隊速力の大きい側が先攻になります。同数なら防御側が先攻です。

例外：主導権マーカーを持つプレイヤーは、主導権マーカーを使用することで艦隊速力に関係なく先攻になります。直ちに主導権マーカーを相手プレイヤーに渡します。

8.2 砲撃の解決

RSBCでは砲撃は同時に解決するのではなく、先攻が先に砲撃を行い、その結果を適用した後で後攻が砲撃を行います。砲撃は以下の手順で解決します。

1. **砲撃力の計算：**砲撃を行う全自軍艦船の砲撃力を合計します。
2. **戦術の決定：**砲撃を行うプレイヤーはダイスを何個振るのかを決めます。最低1個、最大で6個振れます。
3. **砲撃結果の判定：**2で選んだ数のダイスを振り、砲撃結果(ヒット数)を判定します(8.2.1参照)。
4. **損害の適用：**3の判定結果を適用します(8.2.2参照)。

【海戦の例】



両軍の艦船が黄海にいた時、日本軍プレイヤーが海上作戦で「海戦」を選んだことにより海戦が発生しました。日本軍が攻撃側、ロシア軍が防御側になります。主導権マーカーは日本軍プレイヤーが持っています。

(1) 先攻の決定

艦隊速力は日本軍が5、ロシア軍は4です。よって日本軍が先攻になります。

(2) 先攻による砲撃解決

日本軍の砲撃力合計は28。日本軍プレイヤーはダイスを6個振ることになりました。出た目は1, 1, 2, 4, 4, 5でした。合計値は17で砲撃力以内のため致命的損

害2が発生します(1と4のぞろ目)。日本軍プレイヤーは〈ツェザレーヴィチ〉と〈レトヴィサン〉に損害を適用しました。ロシア軍プレイヤーは通常損害6を適用しなければなりません。〈ポルタヴァ〉を除く表面の3隻を裏面にし(損害3を消化)、〈ポベダ〉を撃沈することになりました(さらに損害3を消化)。

(3) 後攻による砲撃解決

ロシア軍の砲撃力合計は損害のため24になりました。ロシア軍プレイヤーはダイスを6個振ることにし、出た目は4, 4, 4, 5, 5, 6でした。合計値は29で砲撃力を上回ったため致命的損害は発生しません。日本軍プレイヤーは通常損害4を適用します。

8.2.1 砲撃結果の判定

砲撃を行うプレイヤーは決めた数だけダイスを1-6個振ります。出た目の合計が総砲撃力以下かどうかで結果は大きく異なります。

ダイスの目合計が砲撃力合計以下の場合:

- 振ったダイスの個数がヒット数になります(1-6ヒット)。
- ぞろ目が出れば、そのペアの数だけ致命的損害を与えます。
- 同じ目が出たダイスが3個以上あれば、その個数-1の致命的損害を与えます。
- 致命的損害は通常のヒットに加えて与えられます。

例: 総砲撃力が14でダイスを4個振ることにしました。出た目が5, 5, 2, 2なら、通常のヒット数4に加えて致命的損害2を与えます。出た目が3, 3, 3, 3なら、通常のヒット数4に加えて致命的損害3を与えます。

ダイスの目合計が砲撃力合計を上回った場合:

- 出た目の大きいダイスから順番に数えていき、総砲撃力以下になったところまでのダイスの個数がヒット数になります(0-5ヒット)。
- 致命的損害は発生しません。

例: 総砲撃力が14でダイスを4個振ることにしました。出た目が6, 6, 6, 6なら、通常のヒットが2、致命的損害は0です。総砲撃力が5でダイスを2個振ることにして出た目が6, 1なら、通常のヒットが0、致命的損害も0になります。

8.2.2 損害の適用

致命的損害は、砲撃を行ったプレイヤーがどの敵艦船に損害を割り当てるかを決めます。通常のヒットは、砲撃を受けたプレイヤーがどの自軍艦船に損害を割り当てるかを決めます。最初に致命的損害を適用した後で通常のヒットを

適用します。

1. 致命的損害: 砲撃を行ったプレイヤーは致命的損害1につき、表面の敵艦船1隻を裏にする、または裏面の敵艦船1隻を防御力に関係なく撃沈します。表面の敵艦船がいる限り、裏面の敵艦船を選ぶことはできません。

2. 通常損害: 砲撃を受けたプレイヤーは以下の方法で受けたヒット数を「消化」しなければなりません。組み合わせは自由です。

1ヒット消化: 表面の自軍艦船1隻を裏面にすることで1ヒットを消化します。

nヒット消化: 裏面の自軍艦船1隻を撃沈する。撃沈された自軍艦船の防御力と同数のヒット数を消化します。

先攻の砲撃で撃沈された後攻の艦船は、砲撃する前に失われることに注意してください。

8.3 海戦の終了

先攻、後攻が1回ずつ砲撃を終え、損害を適用したら海戦は終了します。海戦後、両軍の艦船が戦闘海域に残っていることもあり得ます。

9.0 得点集計フェイズ

作戦フェイズが終わったら、以下のことを順番に行います。

9.1 制海権の判定

各プレイヤーは自軍艦船だけが存在する海域を支配します。両軍の艦船が存在する海域、両軍の艦船とも存在しない海域は両軍とも支配できません。

各プレイヤーは自分が支配した海域からPOCを得ます。日本軍は、フィリピン海、太平洋、日本海を支配しても得点にはなりません。ロシア軍はそれらの海域を支配すればそれぞれ

2 POCになります。

黄海、東シナ海、対馬沖のPOCは次のように決めます。プレイヤーはこれらの海域のうち1つを支配すれば1 POCを得ます。2つ支配すれば、2つ目の海域から2 POCを得ます。3つ全てを支配すれば、3つ目の海域から3 POCを得ます。3海域全てを支配すれば合計6 POC、2海域を支配すれば合計3 POCを得ることになります。

両軍が海域から得点する時は、両軍が得たPOC差を計算し、得点の多いがその差分のPOCを得ます。

9.2 旅順港の封鎖

ロシア軍が黄海を支配していなければ、日本軍プレイヤーは1 POCを失うことで黄海に旅順港封鎖マーカーを置くことができます。

9.3 揚陸/輸送船撃沈

陸軍マーカーが置かれている海域をロシア軍が支配したら輸送船は撃沈され、日本軍は失点します。それ以外なら陸軍の揚陸は成功し、陸軍マーカーを遼東半島トラックに置きます。

9.3.1 輸送船の撃沈

このターンに陸軍マーカー1個を除去すると1 POC、2個とも除去すると3 POCをロシア軍は獲得します。除去された陸軍マーカーは次のターンから再使用が可能です。

9.3.2 揚陸

除去されなかった陸軍マーカーは遼東半島トラックに置きます。トラックには全部で7つのボックスがあり、「鴨緑江」から1個ずつ順番に置いていきます。陸軍が置かれたマスは日本軍が攻略した場所を表しており、一部のマスを攻略すると以下の影響が生じます。

- **二〇三高地**: 旅順は直ちに修理ボックスを失います(中立港同様に扱われます)。この時点で修理ボックスに置かれている艦船

は、損耗状態で港湾に戻します。

- **旅順**: 旅順は直ちに港湾ではなくなり、旅順に残っている艦船は全て撃沈されます。また初めて陸軍マーカーを旅順に置いた時に限り、日本軍は1 POCを得ます。
- **奉天**: ゲームが終了するまでに奉天を攻略しないと日本軍は敗北します。
- **四平**: この時点で日本軍が四平を攻略していたら、日本軍プレイヤーはダイスを1個振り、1-3が出れば1 POCを獲得します。4-6なら追加の得点はありません。

10.0 帰港フェイズ

両プレイヤーは帰港フェイズに以下のことを順番に行います。全て終わったらターン・マーカーを次のマスに進めて新しいターンを開始します。第6ターンが終了したらゲーム終了で、勝敗を決めます(4.0参照)。

10.1 修理の完了

修理ボックス内の艦船を完全状態にして港湾に戻します。

10.2 海域にいる艦船の帰港

日本軍の艦船は全て日本に帰港させます。ロシア軍の艦船は、今いる海域により帰港できる港湾が制限されます。各海域に帰港できる港湾が記載されています。

10.3 整備不良

修理ボックスのない港湾(中立港及び二〇三高地が攻略された後の旅順)に帰港した艦船は損耗状態にします。既に損耗状態の艦船は影響ありません。また修理ボックスのない港湾からこのターンに出撃しなかった表面の艦船も損耗状態になります。

11.0 主導権



主導権はいずれかのプレイヤーが常に持っています。ゲーム開始時は日本軍プレイヤーが主導権を持っています。主導権は次の方法で使用でき、使用すると直ちに相手プレイヤーに渡ります。主導権マーカーを使って、どちらのプレイヤーが主導権を持っているのかを示します。

11.1 作戦フェイズ

両プレイヤーが振ったダイスの目が同数で作戦フェイズが終了する時、主導権を使用することでダイスを振り直せます(7.3 参照)。振り直した結果には従わなければなりません。

注意: この振り直しが行えるのは作戦フェイズが終了する時だけです。自分が大きな目を出せなかった時に主導権を使用することはできません。

11.2 海戦

海戦解決時、主導権を使用することで艦隊速力に関係なく先攻になります(8.1 参照)。

11.3 バルチック艦隊の来寇

第4ターン開始時、ロシア軍プレイヤーが主導権を持っていないければ、自動的にロシア軍に主導権が移ります。ロシア軍が主導権を持っていればそのままです。

12.0 機雷 (選択ルール)



旅順港の閉塞に失敗した日本軍は機雷で封鎖を試みました。しかし触雷により日本軍は2隻、ロシア軍は1隻の戦艦を失いました。この選択ルールを用いれば、機雷で沈んだ3隻(オプション艦船)を登場させることができます。日本軍の2隻はゲーム開始時に日本に、ロシア軍の1隻は旅順に配置します。

12.1 触雷判定

帰港フェイズの時点で黄海に旅順港封鎖マーカーが置かれていると、黄海から帰港する両軍の艦隊は機雷に接触する可能性があります。ダイスを1個振り、出た目を艦隊速力と比較します。艦隊速力以下なら接触せず、艦隊は無事に帰港できます。しかし1上回ると艦隊内の1隻、2以上上回ると2隻が機雷と接触します。触雷した艦船は相手プレイヤーが決めます。

12.2 触雷による損害

触雷した艦船が損耗状態なら直ちに沈没します。完全状態なら損耗状態にした後、ダイスを1個振ります。出た目が防御力を上回ったら沈没、防御力以下なら損耗状態で留まります。

12.3 旅順港奇襲作戦

第1ターンが始まる前、日本軍プレイヤーはダイスを1個振って出た目を半分にします(端数切り捨て)。その数と同数の旅順艦隊所属のロシア軍艦船を選び、損耗状態にして修理ボックスに置きます。損耗した艦船は開戦と同時に日本軍水雷攻撃を受け、損害のために出撃できません。

露國艦隊の敗戦 旅順港外大海戦真図其式



「旅順港外大海戦真図其式 露国艦隊の敗戦」

ヒストリカル・ノート

旅順口攻撃(1904年2月8日)

ロシアとの戦争において、日本海軍が果たさなければならない使命は2つありました。1つは、ロシア太平洋艦隊を撃滅するが旅順港に閉塞し、日本から大陸への兵員・物資の輸送を安全なものにすること。もう1つはやがてやってくる新ロシア艦隊(バルチック艦隊)を撃破することでした。そこで連合艦隊司令長官東郷平八郎は、水雷艇による旅順口夜間奇襲攻撃を企図します。

これに対しエヴゲーニイ・イヴァーノヴィチ・アレクセーエフ総督は開戦直後の日本軍による攻撃を予想していませんでした。

日本軍の第一、第二、第三水雷戦隊は旅順口への侵入に成功、約10 kmの距離で次々と魚雷を放ち、戦艦〈ツェサレーヴィチ〉〈レトヴィザン〉、防護巡洋艦〈パラダ〉を損傷させま

した。東郷は、主力艦を陸上砲台の射程内に接近させることはせず、翌日正午頃にロシア艦隊と砲撃戦を行いました。戦果は限定的でした——奇襲当時、ほとんどの将校は太平洋艦隊司令長官のオスカル・ヴィークトロヴィチ・スタルクの聖名祝日のパーティーに参加していたため、東郷がリスクを冒していればこの時点で旅順艦隊は壊滅していたかもしれません。

日本艦隊の旅順侵入を許したスタルク提督は罷免され、代わってステパン・オーシポヴィチ・マカロフ中將が着任しました。

仁川沖海戦(1904年2月9日)

開戦前、仁川にはロシア軍の防護巡洋艦〈ヴァリャーグ〉と航洋砲艦〈コレエツ〉がおり、第四戦隊の〈浪速〉〈高千穂〉〈明石〉〈新高〉及び〈浅間〉がその撃滅に向かいます。併せて同艦隊は陸軍の仁川上陸を護衛しました。

9日、仁川を出撃した2隻のロシア艦でした

が、第四戦隊に捕捉され大損害を受けて仁川港に引き返します。日本艦隊の損害は皆無だったのに対し、〈ヴァリャーグ〉と〈コレーエツ〉は仁川で自沈することになりました。〈ヴァリャーグ〉は後に引き揚げられて〈宗谷〉と改名されて日本海軍に編入され、ロシア艦の生存者はイギリス、イタリア、フランスの軍艦に引き取られて本国に帰還しました。

旅順口閉塞作戦

開戦直後の奇襲攻撃こそ成功したものの、旅順艦隊を撃滅するという目的を達成できなかった日本海軍は2月18日、旅順口閉塞作戦を発動します。バラストを満載した老朽船を沈め、幅273メートルの湾口を閉塞しようという作戦です。

第一次閉塞作戦では5隻の輸送船が突入を試みたものの、十分に接近する前に発見され、激しい砲撃を受け、1隻を除く全てが湾口の手前で自沈しました。

3月27日、今度は4隻の閉塞船で第二次閉塞作戦が試みられましたが、やはりロシア側の知るところとなり、失敗に終わりました。この戦場で福井丸を指揮していた広瀬武夫中佐が戦死、日本初の軍神となりました。

第三次閉塞作戦は5月2日に行われました。この時は12隻の閉塞船が用意されましたが、悪天候のために突入直前で作戦中止が決断されます。しかし命令が届かなかった8隻が突入、湾口の手前で発見され、ことごとく撃沈されました。この後、東郷司令長官は「第三次閉塞作戦大概ネ成功セリ」と大本営に打電したものの、閉塞は不十分で、旅順艦隊は出入港が可能な状態にありました。閉塞作戦は失敗に終わったのです。

旅順艦隊のウラジオストクへの回航を恐れた日本軍は、乃木希典の第三軍をもって旅順要塞を攻略することを決めました。

マカロフの戦死と戦艦2隻の喪失

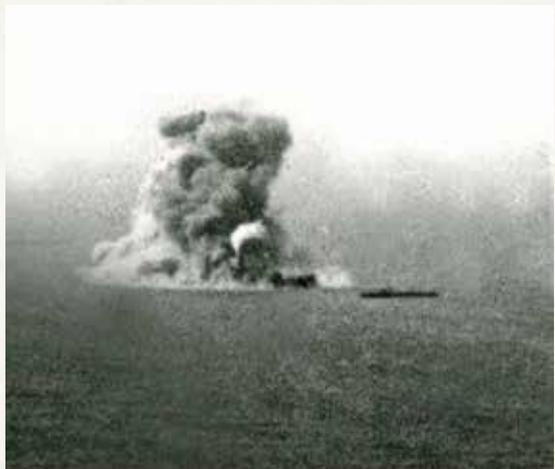
スタルクの後任であるマカロフは、「ロシア海軍きっての名将であるだけでなく、世界でも五指にはいるほどの名声をえており、人格識見ともにふかく尊敬されていた。またかれは、一八七七～七八年のトルコ戦争の英雄であり、世界中に翻訳された『海軍戦略論』を書いている。東郷の士官のほとんど、いや水兵の多くまでがこの論文をよんでいるほどであった」（『日本海海戦』ノエル・F・ブッシュ/川口正吉訳）

しかし第二次閉塞作戦に失敗した日本軍が敷設した機雷の接触し、4月13日、旗艦〈ペトロパブロフスク〉とともに没してしまいます。

一方の日本海軍も5月15日、戦艦〈初瀬〉と〈八島〉を機雷で喪失しました。

黄海海戦(1904年8月10日)

マカロフの後任はヴィリゲリム・カールロヴィチ・ヴィトゲフト准将でした。ヴィトゲフトは残存する6隻の戦艦を旅順に温存する戦略を選びましたが、7月末までには日本陸軍の野砲の砲弾が、旅順港内の戦艦に降り注ぐようになりました。これに対し皇帝ニコライ2世は出撃を要請、8月7日に命令書が水雷艇によって届けられました。



機雷で爆沈した〈ペトロパブロフスク〉

8月10日早朝、旅順艦隊はウラジオストクを目指して出撃します。これを待ち構えていたのは、上村艦隊を除く東郷の全艦隊でした。東郷は旅順艦隊を捕捉・撃滅する好機到来と受け止め、敵艦隊が旅順に戻るのを防ぐために味方の艦隊を敵艦隊と旅順港の間に位置させようとします。しかしヴィトゲフトの狙いはウラジオストクへの脱出にあります。ようやく敵の目的に気づいた東郷が砲戦距離を得たのは、日没間近の午後6時前でした。

両軍の旗艦〈三笠〉と〈ツェザレーヴィチ〉に砲撃が集中したものの、互いに決定打を与えられません。このまま闇夜に紛れて旅順艦隊の脱出なるかというところで、ヴィトゲフトに悲運が訪れます。2発の砲弾が〈ツェザレーヴィチ〉の艦橋に命中、ヴィトゲフトを含む全員が戦死しました。これにより旅順艦隊は大混乱に陥って統制が取れなくなり、ウラジオストクへの回航を断念せざるを得ませんでした。

結局、残存した戦艦のうち5隻が旅順港に引き返し、損傷がひどかった〈ツェザレーヴィチ〉はドイツ領だった青島に逃げ込んで抑留されました。日本軍も〈三笠〉をはじめ4隻の戦艦全てが損傷しており、既に機雷で2隻の戦艦を失っていた東郷は深追いするのを避けました。旅順艦隊にとどめを刺す好機ではあったものの、旅順に戻ったところでロシア艦は再び陸軍の野砲からの砲撃を浴びることになるので、リスクを避けた東郷の判断は正しかったと言えるでしょう。

14日午前5時、旅順艦隊の出撃に呼応して南下してきたウラジオストク艦隊を、上村艦隊が蔚山沖で捕捉しました。

ウラジオストク艦隊は4月から日本の海上交通路を急襲してきました。7月には津軽海峡を抜けて太平洋まで進出しています。6月に近衛後備歩兵第一連隊などを載せた輸送船常陸丸を撃沈、日本海の警備を担当していた第二艦隊(上村艦隊)は強い批判にさらされました。霧のためになかなか捕まえられなかったウラジオストク艦隊を、上村艦隊はようやく捕捉できたわけ

です。

蔚山沖海戦で〈リュリック〉は沈没、〈グロモボーイ〉と〈ロシア〉も損傷し、ウラジオストクに帰還しました。以後、日本海の制海権は日本軍のものとなります。

日本海海戦(1905年5月27-28日)

10月、第2太平洋艦隊(バルチック艦隊)がリバウを出港します。29,000 kmもの航海の後、日本海に到達するのは翌年の1月。第2太平洋艦隊の司令官は、ロマノフに次いで評価の高かったジノヴィー・ペトロヴィチ・ロジェストヴェンスキー中将でした。第2太平洋艦隊が喜望峰に達した時、病院船〈アリヨール〉から旅順が陥落したと、そして第1太平洋艦隊が壊滅したという情報もたらされます。

ロジェストヴェンスキーは日本艦隊が戦闘力を完全に回復する前に、ウラジオストクへ急行することを望みましたが、海軍軍令部はニコラス・ネボガトフ少将を司令官とする増援艦隊(第3太平洋艦隊)を合流させることを決定します。この第2太平洋艦隊は4月14日にカムラン湾に到着、第3太平洋艦隊の到着を待ってその1ヵ月後の5月14日ようやく、対馬海峡に向けて最後の出港を行いました。さらに老朽艦隊の合流は、バルチック艦隊全体のパフォーマンスを低下させました。

5月27日午前4時45分、対馬海峡を航行中のバルチック艦隊が発見されます。旗艦〈三笠〉は東京に対し、有名な「敵艦見ゆとの警報に接し、連合艦隊は直ちに出勤、これを撃滅せんとす。本日天気晴朗なれども波高し」の一報を送っています。13時39分、連合艦隊がバルチック艦隊を発見。14時8分、バルチック艦隊が先に砲撃を開始しました。

北東に向かうバルチック艦隊に対し、連合艦隊は南西に向いています。この決戦で初めて、東郷はリスクを取りました。敵の射程距離内で〈三笠〉を先頭に、第一、第二戦隊の12隻全てをUターンをさせて同航戦に持ち込もうとしたのです。各艦を同時にUターンさせればリス



連合艦隊旗艦三笠艦橋で指揮を執る東郷平八郎大将

クを軽減できますが、それでは艦位順序が逆になってしまいます。あるいは一度西へ抜け、射程距離外でUターンすれば安全ですが、それでは貴重な時間を失ってしまう——黄海海戦のようになりかねません。あの時は幸運が味方してくれましたが、今回も同じツキに恵まれるとは限らないのです。

実際この「東郷ターン」は極めて危険で、最初の5分間で〈三笠〉は15発の命中弾を受け、マストを喪失しています。しかし致命的な損傷は受けず、新たな針路についた日本艦はロシア艦に次々と命中弾を与えました。まず〈オス

リャービヤ〉が沈没、〈クニャージ・スヴォーロフ〉も戦列を離れ、〈インペラートル・アレクサンドル3世〉〈ポロジノ〉も脱落、バルチック艦隊は大混乱に陥りました。

海戦は夜間、そして翌日まで続き、バルチック艦隊の損害は沈没21隻(戦艦6隻、他15隻)、被拿捕6隻。それに対する連合艦隊の損失は水雷艇3隻だけでした。

こうして日露戦争における海上の戦いは、日本海軍の完全な勝利をもって幕を下ろしたのでした。

Credits

ゲーム・デザイン: 中黒 靖

テスト・プレイ: 鹿内 靖、羽田 智、川村 直

表紙写真: Alamy Stock Photo (本文中写真はパブリック・ドメイン)

※ルールに疑問がある時は、

m.strada1000@gmail.com

まで、件名を「RSBCのルールに関する質問」にしてメールにてお問い合わせください。また本ゲームに関する最新情報は右のQRコード、または以下のアドレスにアクセスしてご確認ください。

<http://bonsai.chips.jp/game/rsbc/>



REDSUN BLUECROSS

レッドサン・ブルークロス: 日露大海戦

ゲームの準備(3.0)

1. 日本軍艦船を完全状態で日本に配置。日本軍プレイヤーは陸軍、主導権、旅順港封鎖マーカを受け取る。
2. ロシア軍旅順艦隊(PA)を完全状態で旅順に、ウラジオストク艦隊(V)をウラジオストクに配置。バルチック艦隊(4または5)はターン記録トラック上に置く。
3. ターン・マーカをターン記録トラックの「1」、POCマーカをPOC記録トラックの「0」に置く。

ターンの手順(5.0)

1. **バルチック艦隊登場フェイズ:** 第4、5ターンのみ。登場したバルチック艦隊を中立港に配置する。

2. **日本軍出撃フェイズ:** 日本軍プレイヤーは港湾にいる自軍艦船を出撃させることができる。

3. **ロシア軍出撃フェイズ:** ロシア軍プレイヤーは港湾にいる自軍艦船を出撃させることができる。

4. **作戦フェイズ:** 終了するまで以下のサイクルを繰り返す。

両プレイヤーがダイスを1個ずつ振る。
同じ目が出た 異なる目が出た

大きい目のプレイヤーが
海上作戦を1回行う

↓
パスしたら……

相手プレイヤーが
海上作戦を1回行う

↓
パスしたら……

作戦フェイズ終了

海上作戦を1回終えたら……

- 完全状態の艦船は2海域先まで移動できる。損耗状態なら隣接海域まで。旅順港が封鎖されていると、旅順艦隊は完全状態でも黄海で停止する。
- 出撃しなかった艦船は修理できる。
- 日本軍は黄海と東シナ海にそれぞれ1個ずつ陸軍を配置できる。

- ① 自軍艦船を隣接する海域/港湾へ移動させる(7.2参照)。
- ② 海戦を行う(8.0参照)。
- ③ パスする。

- 移動は艦隊単位で行う。ダイスを1個振って艦隊速度以下が出れば成功。失敗すると相手が海上作戦を1回行う。

海戦の手順

- ① 先攻の砲撃、結果適用
 - ② 後攻の砲撃、結果適用
- 艦隊速度が大きい側が先攻。同じなら防御側が先攻。
 - 1-6個のダイスを振って砲撃力合計と比べる。以下なら、振ったダイスの個数が通常損害数となる。またぞろ目が出た数が致命的損害数となる。ダイスの目合計が砲撃力合計を上回ると致命的損害は発生しない。
 - 通常損害1につき1隻損耗または防御力と同数の通常損害で損耗艦撃沈。致命的損害1で損耗または撃沈。

5. **得点集計フェイズ**

- (a) 制海権の判定
- (b) 旅順港の封鎖
- (c) 揚陸/輸送船の撃沈
- (d) 日本陸軍の進撃

- 日本軍は1 POCを支払って旅順港を封鎖できる。
- 旅順を初めて攻略した時に日本軍は1 POCを得る。四平に陸軍を置いていればダイスを振り、1-3なら1 POCを得る。
- 修理ボックスがない港湾(中立港、二〇三高地攻略後の旅順)に帰港した艦船は損耗。

6. **帰港フェイズ(10.0)**