

第五部 日本版改訂 / 選択ルール

20.0 ルール改訂案 (日本版の追加ディベロップ)

本ゲーム「戦略級 日露戦争」の復刻再版に際しては、SPI社版のオリジナル・ルールを最大限に尊重した上で、ルールの説明不足や矛盾点について、追加の明確化とルールの補足を盛り込みました。しかし、それらの明確化や補足だけでは解消できない問題点がいくつか明らかになりました。

以下のルール改訂案は、日本版発行人である山崎と、日本版監修者の瀬戸利春が独自に考案したものであり、導入するか否かは両プレイヤーで判断してください。

20.1 活性化判定の修正

標準ルールでは、司令部の活性化は非常に重要である反面、活性化判定でたて続けに失敗した場合の救済措置が何も用意されていませんでした。その結果、日本軍第1軍が第2ターン以降繰り返し活性化で失敗し、鴨緑江を全く越えないままゲームが実質的に終了するような事態も起こり得ます。

20.1.1 活性化判定で失敗した日露両軍の司令部ユニットは、次回以降の活性化判定で、サイの目から「1」を引くことができます。(これを示すために「活性化修正 -1 マーカー」を置きます)。

活性化修正

-1

活性化修正

-2

20.1.2 「活性化修正 -1 マーカー」が置かれている司令部ユニットが、再び活性化判定で失敗したなら、次回以降の活性化判定で、サイの目から「2」を引くことができます。これを示すために、マーカーを裏返して「-2」の面を上に出します。

20.1.3 「活性化修正 -2 マーカー」が置かれている司令部ユニットが、再び活性化判定で失敗しても、修正値が「-2」より大きくなることはありません。また、活性化に成功すれば、それまで置かれていた修正値マーカーはいったん全て除去されます。

20.1.4 活性化失敗による修正が適用されるのは、司令部ユニットのみです。戦闘ユニットには適用されません。

20.2 限定的な移動能力

標準ルールでは、活性化できなかった戦闘ユニットは、攻撃も移動も全く行うことができません。しかし、攻撃能力の喪失はともかく、戦況の変化を無視して1ヶ月間ずっと同じ位置に留まらなくてはならないのはやや現実味に欠けると言わざるを得ません。

20.2.1 活性化に失敗した戦闘ユニットは、自軍移動フェイズ開始時に敵ユニットと全く隣接していない場合に限り、限定的な移動を行うことができます。この場合、歩兵ユニットは1移動力、騎兵ユニットは2移動力で移動できます。それ以外の戦闘ユニット(砲兵、攻城砲)は、活性化できなければ移動を行えません。

20.2.2 活性化に失敗した司令部ユニットは、自軍移動フェイズ開始時に敵ユニットと全く隣接していない場合に限り、3移動力で移動を行うことができます。

20.3 全滅司令部の復帰

標準ルールでは、全滅した司令部ユニットはゲームに復帰できないため、日本軍の司令部がいくつか全滅すればプレイ途中で実質的に勝敗が決まってしまうことになります。しかしシミュレーションとしてはともかく、対戦ゲームとしては、この部分にも何らかの救済措置が用意した方がよいように思えます。

20.3.1 司令部ユニットが全滅して除去された場合、所有プレイヤーはサイコロを1個振ります。出た目に「2」を加算した数値と同じだけ後のターンの増援として、その司令部はゲームに復帰します。例えば、サイの目が「3」なら、5ターン後の増援として再登場します。

20.4 日本軍上陸部隊の撤退

標準ルールでは、一度大陸に上陸した部隊を、そこから撤退させることはできません。これにより、日本軍は冬の消耗を避けるために1904年中にはウスリー支作戦(ロシア領および朝鮮北東部)への上陸を諦めざるを得ない状況ですが、1904年にはウスリー支作戦を実質的に行えないのは史実と比較してロシア軍に有利すぎるのも事実です。

20.4.1 日本軍プレイヤーは、海上移動フェイズ開始時に作戦地図上のAからEの展開領域に属する沿岸または港湾ヘクスにいる商船隊と、同じヘクスにいる陸上ユニットを、一緒にそこから「撤退」させることができます。この場合、1個の商船隊ユニットは、最大で4指揮統率力までの戦闘ユニットと無制限の司令部ユニットを積載することができます(計算法については7.4項を参照)。

20.4.2 上記20.4.1項により、作戦地図上の沿岸 / 港湾ヘクスから「撤退」した商船隊ユニットは、通常の商船隊と同様、戦略海域地図上で移動を行います。そして、海上移動フェイズ終了時には、日本本土のいずれかの軍港ヘクスか、または15.2項に定められた制限内のヘクスにいないてはなりません。日本本土の軍港に帰港した場合は、積載されている陸上ユニットはいったんそのヘクスで下船し、次のターン以降に再び、通常の陸上ユニットとして、大陸に輸送されることができます。作戦地図上のいずれかの沿岸ヘクスか港湾ヘクスで海上移動フェイズを終了した場合、通常の海上輸送と同様に処理します(7.4項を参照)。

20.4.3 冬のターンには、商船隊は自軍支配下の港湾ヘクス以外では撤退を行うことができません。また、冬のターンには、ウラジオストク港は全く使用できなくなります。

20.5 攻城砲の移動能力

標準ルールでは、日本軍の攻城砲ユニットはあたかも全部隊が28センチ砲を装備しているかのごとく、全て鉄道でしか移動できません。しかし、28センチ砲を装備した部隊は少数であり、攻城砲ユニットとして表現されている日本軍砲兵の多くは、鉄道以外でも移動可能な12センチ砲や15センチ砲を装備していました。

20.5.1 日本軍の攻城砲連隊ユニットのうち、28センチ砲を装備する第1連隊を除く全てのユニットは、活性化すれば2移動力で移動できるものとします。

20.6 指揮官の戦闘修正

標準ルールでは、陸上司令部の指揮能力は、単に所属部隊の活性化判定時における修正値としての機能しか持ちません。しかし、これでは乃木將軍のような指揮官の存在意義を上手く表現することはできないようです。以下のルールは、指揮統率力の低い指揮官でも、陸上戦闘においては存在意義があったことを再現するものです。

20.6.1 司令部ユニットの参加による戦闘解決のサイの目修正(11.43項を参照)を適用する際、標準ルールの「攻撃側なら+1、防御側なら-1」という(選択の余地がない)方法を「修正を適用する側のプレイヤーが、結果のサイの目を見た後で、自分の好きなように出た目に+1または-1の修正を適用できる」と変更します。例えば、戦力比「4:1」でサイの目が「2」、戦闘結果が「1/1」となった場合、司令部の修正を適用できる側のプレイヤーが「2/2」の戦闘結果を望む場合はサイの目から「1」を引くことができ、「-1」の結果を望む場合はサイの目に「1」を加算することができます。

20.7 史実に基づく追加制限

標準ルールには、史実の再現という点において若干の疑問が残る箇所が散見されます。これは、シンプルなゲームに仕上げることを目指したSPIスタッフの意図に基づく処理であろうと思われるが、以下の制限を加えることで、ゲーム展開はより史実に近いものとなるでしょう。

20.7.1 旅順守備隊司令官の移動制限:
ロシア軍のステッセルとスミルノフの両ユニットは、ゲーム中いかなる場合でも、旅順(ヘクス0801)の外へは出られません。

20.7.2 日本軍後備旅団の出征時機:
日本軍の陸上ユニットを商船隊に積載する際、戦略海域地図の同ヘクスに後備旅団とそれ以外の戦闘ユニットが存在すれば、後備旅団でない方のユニットを先に乗船させなくてはなりません。言い替えれば、後備旅団が商船隊に乗船できるのは、同ヘクスに後備旅団以外のユニットが1つも残っていない場合のみです。この制限は、戦略海域地図上の各ヘクスごとに個別に適用されます。

20.7.3 ロシア軍ヨーロッパ師団の出征時機: ロシア軍プレイヤーは、兵力ポイント

を消費して歩兵ユニットを編成する際、非ヨーロッパ師団(兵科ボックスがグレーの歩兵ユニット)を優先的に登場させなくてはなりません(17.14項を参照)。これらの非ヨーロッパ師団が全て登場した後、ヨーロッパ師団(兵科ボックスがグレーではなくイエローの歩兵ユニット)を編成して登場させることができます。この制限は、歩兵師団を編成する場合にのみ適用され、騎兵ユニットの編成には何の影響も及ぼしません。また、いったん登場して除去された非ヨーロッパ師団は、この制限に関しては「既に登場した」と見なすことができます。

20.7.4 ウラジオストク占領の反響:
もし日本軍陸上ユニットがゲーム中にウラジオストク(ヘクス2937)を占領したなら、日本軍プレイヤーは次のターンの自軍増援フェイズに、追加の商船隊を2個獲得することができます。ただし、ゲームに含まれている商船隊(12個)が全て地図上に登場していれば、13個目以上の商船隊ユニットを自作することはできません(いったん除去された商船隊は、別ユニットとして何度でも再使用できます)。

20.7.5 機雷の除去: 日本軍の陸上ユニットが旅順(ヘクス0801)ないしウラジオストク(ヘクス2937)を占領すれば、その港湾に敷設されていた機雷ポイントは即座に「0」になるものとします。従って、いったん日本軍が占領した港湾ヘクスが、再びロシア軍に奪回された場合、日本軍は最初から、機雷敷設を行わなくてはなりません。

20.8 艦隊の脱出判定

標準ルールでは、艦隊のいる港湾に敵の戦闘ユニットが進入すれば、その艦隊に所属する全ての艦艇は即座に鹵獲(自沈も含む)されると規定されていますが、司令部ユニットが艦隊のいる港湾に進入した場合の処理方法は何も示されていません。以下は、そのような事態が発生した場合の対処法の提案です。

20.8.1 もし敵艦隊のみが存在する(敵陸上ユニットが存在しない)港湾ヘクスに、司令部ユニットのみが進入した場合、司令部の所有プレイヤーはサイコロを1個振りまします。出た目が「1~5」なら、その艦隊に所属する全ての艦艇は即座に鹵獲されたか自沈したと見なされて除去されます。出た目が「6」なら、艦隊は生き残って脱出に成

功したと見なされます。

20.8.2 脱出に成功した艦隊は、次のターンの自軍出撃フェイズで自動的に出撃状態となります。ただし、その艦隊はもはや、その港湾に帰港することはできず(進入した司令部に占領されたと見なされます)、海上移動フェイズ終了時には、別の自軍港湾に入港しなくてはなりません。

20.9 補給ポイントの消費率

標準ルールでは、ロシア軍が旅順やウラジオストクに蓄積した補給ポイントは、そこから補給を受ける陸上ユニットが防戦することによって、1ターンにつき1ポイント消費するようになっていました。しかし、大抵のプレイでは日本軍が東支鉄道を封鎖するまでに、ロシア軍は3ポイント前後を追加できるため、旅順攻略戦の開始時点で9ポイントほどが蓄えられていることとなります。実際の旅順攻略戦は、1904年8月、10月、11月の三次にわたる総攻撃により、旅順要塞の備蓄補給物資がほぼ底を尽き、ロシア軍守備隊は戦意を喪失して要塞を明け渡すこととなりました(他にも、203高地からの砲撃による旅順艦隊の壊滅や、コンドラチェンコ將軍の戦死など、いくつかの要素がありました)。こうした史実を踏まえると、1ターンにつき1ポイントという標準ルールでは史実通りに旅順が陥落しない可能性があるように思われます。

20.9.1 標準ルール10.13項に示されている「消費される補給ポイントの数は、旅順とウラジオストクのそれぞれにつき、1ターンにつき1ポイントのみです」という記述を、「消費される補給ポイントの数は、旅順とウラジオストクのそれぞれにつき、1回の戦闘セグメントにつき1ポイントのみです」に変更します。

21.0 バルチック艦隊の早期回航

以下のルールは、ロシア海軍のバルチック艦隊の回航時機に関する選択ルールです。

21.1項と、21.2項は別々のルールであり、どちらか一方のみを使用できます(両方同時には使用できません)。使用するかどうかは、両プレイヤーで判断してください。

21.1 艦隊の早期到着

21.1.1 このルールを使用する場合、ロシア軍プレイヤーは第14ターンの自軍増援フェイズにサイコロを1個振ります。出た目

が「1」なら、バルチック艦隊の全艦艇とロジェストヴェンスキーは、ゲームターン表示欄に示された第16ターンではなく、**第15ターンにゲームへと登場します**(バルチック艦隊の極東への回航が、当初の予定よりも順調に進んだ状況を表しています)。出た目が「2~6」なら、特に変動はなく、バルチック艦隊の全艦艇とロジェストヴェンスキーは、ゲームターン表示欄に示された**第16ターンにゲームへと登場します**。

21.2 新鋭艦のみの回航

21.2.1 いわゆるバルチック艦隊は、新鋭艦で編成された「**第2太平洋艦隊**」に、旧式艦で編成された「**第3太平洋艦隊**」を編入したものでしたが、艦隊司令官ロジェストヴェンスキーは、第3太平洋艦隊の編入を「足手まとい」と考えて快く思っていませんでした。ロシア軍プレイヤーが望めば、足の速い第2太平洋艦隊のみを、極東に回航させることができます。

21.2.2 このルールを使用する場合、ロシア軍プレイヤーは**第12ターンの自軍増援フェイズ**に、バルチック艦隊の編成内容を「**史実通り**」にするか、「**第2太平洋艦隊のみ**」にするかを決定します。もし「**第2太平洋艦隊のみ**」にすることを選んだなら、バルチック艦隊の艦艇(21.23項を参照)とロジェストヴェンスキーは、ゲームターン表示欄に示された第16ターンではなく、**第14ターンにゲームへと登場します**。

21.2.3 ロシア軍プレイヤーが、バルチック艦隊の編成内容を「**第2太平洋艦隊のみ**」にすることを選んだ場合、ロシア軍プレイヤーは以下の艦艇ユニットを、**バルチック艦隊の編成から除外**しなくてはなりません。これらの艦艇は、以後ゲーム終了まで、登場することができません。

戦艦シソイ・ヴェリキー
戦艦ナヴァーリン
戦艦ニコライ世
戦艦アブラクシン提督
戦艦セニャーヴン提督
戦艦ウシャコフ提督
巡洋艦ドミトリー・ドンスコイ
巡洋艦ナヒーモフ提督

22.0 鉄道の建設

以下のルールは、日本軍が史実の日露戦争期間中に行った鉄道建設事業に関する選

択ルールです。使用するか否かは、両プレイヤーで判断してください。

22.1 京義・安奉・新奉鉄道

22.1.1 日本軍は、**第10ターンの自軍補給判定フェイズ以降、安東(ヘクス1412)から鳳凰城(ヘクス1511)に通じる道路と並行して、日本軍のみが使用できる鉄道線が存在するものと見なすことができます**。

奉天=新民府占領**3**ターン後
鉄道開通
ヘクス**2308**~ヘクス**2310**

22.1.2 日本軍は、**第13ターンの自軍補給判定フェイズ以降、鳳凰城(ヘクス1511)から賽馬集(ヘクス1811)に通じる道路と並行して、日本軍のみが使用できる鉄道線が存在するものと見なすことができます**。

22.1.3 日本軍は、**第15ターンの自軍補給判定フェイズ以降、漢城(ヘクス0121)から平壤(ヘクス0917)経由で安東(ヘクス1412)に通じる道路と並行して、日本軍のみが使用できる鉄道線が存在するものと見なすことができます**。

22.1.4 日本軍は、**新民府(ヘクス2308)と奉天(ヘクス2310)およびヘクス2308の3ヘクス全てを自軍占領下としてから3ターン後の自軍補給判定フェイズ以降、新民府から奉天に通じる道路と並行して、日本軍のみが使用できる鉄道線が存在するものと見なすことができます**。

22.1.5 日本軍プレイヤーは、段階的に開通した鉄道線(上記22.11項~22.14項)を、それまでに存在した鉄道線と接続しているものと見なすことができます。例えば、**第15ターンには、漢城から賽馬集までの鉄道線が通じていることとなります**。

22.1.6 この選択ルールを使用する場合、日本軍は**漢城と新民府を自軍占領下とした後、この両ヘクスを「限定的補給源」と見なすことができます**。これは、日本軍が大量の物資を朝鮮と中国で徴発した事実を再現しています。

22.1.7 ロシア軍は、日本軍が建設した鉄道線を使用することができません。ただし、通常の鉄道線の場合と同様、日本軍はその時点でロシア軍ユニットやそのZOCが及んでいる鉄道線ヘクスを使用できません。

23.0 中立地帯

日露戦争の期間中、清国は遼河以西を「中立地帯」として宣言し、列強もこれを尊

重していました。以下のルールは、この歴史的事実を再現するための**選択ルール**です。使用するか否かは、両プレイヤーで判断してください。

23.1 中立地帯の進入制限

23.1.1 **ロシア軍の陸上ユニット**は、中立地帯のヘクスに移動や退却、戦闘後前進で進入することができません。また、**騎兵を除く日本軍の陸上ユニット**も、同様に中立地帯のヘクスに進入できません。

23.1.2 **日本軍の騎兵ユニット**は、中立地帯のヘクスに進入することができます。ただし、**2ターン続けて中立地帯のヘクスで移動を終えることはできません**。言い替えば、自軍移動フェイズ開始時に、中立地帯のヘクスにいた日本軍の騎兵ユニットは、その移動フェイズ終了時には中立地帯の外へ出なくてはなりません。

23.1.3 ゲーム中に日本軍の騎兵ユニットが中立地帯のヘクスへと進入したなら、ゲーム終了時の**勝敗判定時に、日本軍が占領している都市の数から「1」だけ差し引かれます**。ただし、商船隊の獲得条件(18.3項)には何の影響もありません。

23.1.4 中立地帯は、両軍の補給線や指揮範囲の計算には何の影響も及ぼしません。従って、両軍とも、中立地帯のヘクスに自軍の補給線を設定することができます。

23.1.5 日本軍騎兵ユニットが、**新民府(ヘクス2308)を占領した場合、同ヘクスは日本軍の占領下にある間、限定補給源として機能します**。この限定補給源は、現地での徴発によって成立しており、商船隊の存在は必要とされません。

24.0 ロシア革命

日露戦争の期間中、ロシア国内では帝政打倒を叫ぶ革命運動の炎が徐々に燃え広がりはじめていました(1905年1月22日にペテルスブルクで起こった「血の日曜日」事件はどいわけ有名です)。もし日露戦争で、ロシア軍が大敗するようなことがあれば、革命運動が加速した可能性も否定できません。以下のルールは、こうした歴史的事実を再現するための**選択ルール**です。使用するか否かは、両プレイヤーで判断してください。

24.1 ロシア革命の早期勃発

24.1.1 **第18ターンとそれ以降の各ターン**

の開始時に、ロシア軍プレイヤーはサイコロを1個振り、出た目に以下に述べる修正を適用します(修正は累積します)。

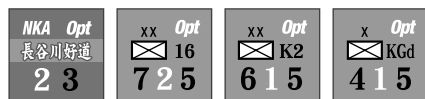
その時点でロシア海軍の戦艦が全て沈没している.....サイの目+1
旅順(ヘクス0801)とウラジオストク(ヘクス2937)の両方を日本軍が占領している.....サイの目+1

修正後のサイの目が「7」以上なら、ロシア革命が勃発し、ゲームは「日本軍決定的勝利」として即座に終了します。修正後のサイの目が「6」以下なら、そのままゲームを継続します。

24.12 ロシア軍プレイヤーが望めば、ロシア革命判定のサイコロを振る前に、日本側に講和を申し入れることでゲームを終了することができます。この場合、ロシア革命は発生しませんが、日本軍は勝利条件の判定(19.0項)を行う際、占領した都市の合計に「1」を加算することができます。

25.0 選択ユニット

以下のユニットは、日本版のみに収録されている**選択ユニット**です。使用するか否かは、両プレイヤーで判断してください。



25.1 日本軍追加増援

25.1.1 史実の日露戦争では、本ゲームのオリジナル版に含まれているより多くの師団と後備旅団を動員していました。両プレイヤーが同意すれば、追加の増援ユニットをゲームに登場させることができます。ただし、ゲームバランスの点で多少の影響が出る可能性があることに留意してください。

25.1.2 日本軍プレイヤーが望めば、「日本軍展開表」の下部に示された登場スケジュールに従い、選択ユニットを日本本土のいずれかの軍港ヘクスに登場させることができます。選択ユニットのゲームへの登場は、日本軍プレイヤーの任意であり、登場可能なユニットの一部だけを登場させてもかまいません。

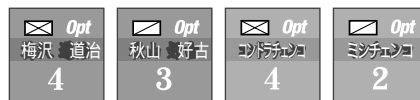
25.1.3 日本軍プレイヤーが、選択ユニットを1個、日本本土に登場させるごとに、ロシア軍プレイヤーは即座に、登場したユニットのステップ数と同数の兵力ポイントを受け

取ることができます。この場合、北韓軍(NKA)司令部は、ステップを持たないので兵力ポイントの対象外となります。

25.1.4 第12ターンの日本軍増援フェイズにおいて、日本軍プレイヤーは、「3-1-5」の近衛後備旅団ユニットを「4-1-5」と取り替えることができます(史実では、近衛後備旅団は奉天会戦の直前、一個連隊を増強されていました)。

25.2 クロパトキンの能力

25.2.1 オリジナル版では、クロパトキンの指揮統率値が3で、前任者のアレクセーエフと同じであるため、交替する意味が全くありません。しかし、オリジナル版のルール巻末にある「両軍司令官の能力評価」という表を見ると、クロパトキンは「総合評価=4」となっており、オリジナル版のユニット数値が誤っている可能性があります(SPI社の公式正誤表にはありませんでしたが)。そのため、両プレイヤーが合意すれば、指揮統率率「4」を持つクロパトキンのユニットを使用することができます。



25.3 両軍の戦術指揮官

25.3.1 史実の日露戦争では、有能な師団長や旅団長の卓越した働きにより、戦局が大きく変化したことも多々ありました。本ゲームのオリジナル版は、戦略級というデザイン・コンセプトにより、こうした師団長や旅団長の存在は割愛ないし抽象化されていますが、両プレイヤーが望めば、両軍の著名な戦術指揮官をゲームに登場させることができます。

25.3.2 戦術指揮官としてユニット化されているのは、日本軍2人(梅沢、秋山)とロシア軍2人(コンドラチェンコ、ミシチェンコ)の計4人です。

25.3.3 戦術指揮官は常に、それぞれ駒の左上に示されている兵科を持つ、いずれかの自軍戦闘ユニットに配属されているものと見なされます。ゲーム開始時には、梅沢は近衛後備旅団、秋山は第1騎兵旅団、コンドラチェンコは東シベリア第7狙撃師団(7ES)、ミシチェンコは外バイカル騎兵旅団(Tr)に配属されています。

25.3.4 戦術指揮官が配属されているユ

ニットは、所属司令部が活性化に失敗しても、単独で活性化の試みを行うことができます。この場合、戦術指揮官の持つ指揮統率率(のみ)をサイの目と比較して、活性化の成否を判定します(司令部のように、両ユニットの指揮統率値を合計するわけではありません)。

25.3.5 戦闘ユニットが活性化の試みを行う際、戦術指揮官が配属されているユニットと同じヘクスに、その戦術指揮官に示されたのと同じ兵科(秋山・ミシチェンコなら騎兵旅団、梅沢なら後備旅団、コンドラチェンコなら非ヨーロッパ歩兵師団)を持つ別の戦闘ユニットが存在すれば、それらのユニットもまた、所属司令部が活性化に失敗した場合でも、自力で活性化の試みを行えます。この場合、戦術指揮官の指揮統率値から「1」だけ少ない数字とサイの目を比較して、活性化の成否を判定します。

25.3.6 自軍増援フェイズにおいて、プレイヤーは、戦術指揮官が配属されているユニットを変更することができます。ただし、戦術指揮官を配属できるのは、駒の左上に示されている兵科を持つユニットだけであり、該当する兵科のユニットが同ヘクスにいないければ、配属先の変更も行えません。

25.3.7 戦術指揮官が配属されているユニットが全滅すれば、その戦術指揮官も戦死したものと見なされます。



25.4 巡洋艦ヴァリャーグ

25.4.1 ロシア海軍の巡洋艦ヴァリャーグのユニットは、選択ルール「仁川沖海戦」を使用する場合にのみ、ゲームに登場します(26.0項を参照)。



25.5 鎮遠と扶桑の砲撃力

25.5.1 オリジナル版に含まれている鎮遠と扶桑の両ユニットは、大砲の口径を基準に評価された砲撃力を持ちますが、実際には同口径の新型艦と較べると、砲の威力は大きく劣っていました。これを再現するため、鎮遠は砲撃力「6」、扶桑は砲撃力「4」のユニットを使用します。

26.0 仁川沖海戦

以下のルールは、日露戦争の開戦第一撃として日本軍が仕掛けた仁川沖海戦に関する**選択ルール**です。オリジナル版では、この海戦は(状況が一方的過ぎるためか)割愛されていますが、両プレイヤーが望めばゲームで再現することもできます。使用するか否かは、両プレイヤーで判断してください。

26.1 仁川沖海戦の実行

26.1.1 仁川沖海戦は、ゲームの第1ターンを開始する前に、独立した一回の海戦として実行されます。この海戦に参加する艦艇は、ロシア軍は巡洋艦1隻(ヴァリヤーク)のみ、日本軍は巡洋艦6隻(浪速、浅間、千代田、新高、高千穂、明石)です。

26.1.2 仁川沖海戦は、通常の手順で実行します(8.0港を参照)。ただし、海戦が終了した時点で、ロシアの巡洋艦ヴァリヤークが沈没していなければ、同艦は即座に旅順のロシア第1艦隊に編入されます。

26.1.3 仁川沖海戦により、一方または双方の艦艇が損傷状態となった場合、その艦艇は**損傷状態のまま**、第1ターンを開始しなくてはなりません。

27.0 講和会議

史実の日露戦争では、ポーツマスで講和会議が始まるのと同時に、日本軍は交渉を有利に進めるための軍事作戦をいくつか実行しました。以下のルールは、こうした歴史的事実を再現するための**選択ルール**です。使用するか否かは、両プレイヤーで判断してください。ただし、この選択ルールを使用する場合は、**選択ルール25.1項の「日本軍追加増援」**を同時に使用されることをお勧めします。

27.1 樺太上陸作戦

27.1.1 日本軍プレイヤーは、第18ターン以降の自軍海上移動フェイズにおいて、本土の軍港にいるいずれかの歩兵師団(史実では第13師団)を、樺太(ヘクス77)に上陸させる試みを行えます。この試みを実行する場合、日本軍プレイヤーはサイコロを1個振り、出た目が「1~5」ならば成功し、歩兵師団ユニットをヘクス77に移動させます。この移動には、商船隊は必要ありません。出た目が「6」ならば、樺太上陸作戦は失敗したものと見なされ、上陸を試みた歩兵師団は即座に全滅して除去されます。

27.1.2 樺太に上陸した日本軍の師団は、自動的に補給下にあるものと見なされます。ただし、一度樺太に上陸したユニットを、再び本土に呼び戻すことはできません。

27.1.3 日本軍が樺太に師団を上陸させている場合、日本軍の占領下にある都市の数が「1」増加します。

27.2 勝利判定の修正

27.2.1 標準ルール19.0項に従ってゲームの勝敗を判定する際、その時点での日本軍の占領都市数だけで勝敗のレベルを判定する代わりに、下の「**勝敗判定表**」を使用します。この際、日本軍の占領下にある都市数に対し、以下の修正を適用します。

日本軍が樺太を占領(27.1項を参照)しているなら、都市数の合計に「1」を加算します。その時点で朝鮮領内に全くロシア軍の陸上ユニットが存在しないなら、都市数の合計に「1」を加算します。この2つの修正は、累積します。

27.2.2 日本軍プレイヤーは、サイコロを1個振り、出た目を「**勝敗判定表**」に当てはめて、ゲームの勝敗と、勝利レベルを判定します。例えば、日本軍占領下の都市数が「5」で、サイコロの出た目が「3」ならば、ゲームの結果は「**日本軍辛勝**」となります。

27.2.3 **選択ルール24.0項の「ロシア革命」**を使用している場合、ロシア側が講和を申し出たなら、日本軍占領下の都市数がさらに「1」増加します。

勝敗判定表 Victory Determination Table

◆図上の数字はサイコロの目を表しています。

ゲームの結果	日本軍占領下の都市数						
	1-	2	3	4	5	6	7+
ロシア軍決定的勝利	1~3	1					
ロシア軍実質的勝利	4,5	2,3	1,2				
ロシア軍辛勝	6	4,5	3,4	1,2	1		
引き分け		6	5	3,4	2	1	
日本軍辛勝			6	5,6	3,4	2,3	1
日本軍実質的勝利					5,6	4,5	2,3
日本軍決定的勝利						6	4~6
都市数の修正 Column Modifiers	◆日本軍が樺太を占領している 都市数 +1 ◆朝鮮領内にロシア軍陸上ユニットが全く存在しない 都市数 +1						