

# 明治三十七・八年戦役：ルール

## ●はじめに

この作品は、日露戦争全体を戦略規模で扱う物である。ゲームスケールは1ヘクス約50km、1ターン2ヶ月、1ユニットは1個軍或いは支隊(軍団~軍)規模である。プレイヤーはそれぞれ、日本軍とロシア軍を受け持つ。

## ●備品

各プレイヤーの自己責任と判断で加工及び工作して貰えれば辛いである。尚、各自でダイスを4個以上用意されたい。

緑が赤色のユニットは日本軍、緑はロシア軍である。☆は戦闘力を表す。SPと書かれた物は支援マーカー(予備の弾薬・補充人員・支援部隊等を表す)「Port Arthur」と書かれた物は要塞の耐久力マーカーである。

## ●初期配置

☆が二つ描かれたロシア軍ユニットを3ユニット：安東・旅順・遼陽又は営口の各ヘクスから1ヘクス以内に配置。日本軍は増援として登場する。

## ●シークエンス

### 1.日本軍開始フェイズ

補給確認・支援ポイント(以下SP)受領・増援受領・ユニット再編成・SP分配

### 2.日本軍移動フェイズ

援軍配置・移動・戦略移動

### 3.日本軍戦闘フェイズ

日本軍SP使用決定・露軍SP使用決定・戦闘解決

### 4.ロシア軍開始フェイズ

### 5.ロシア軍移動フェイズ

### 6.ロシア軍戦闘フェイズ

露軍SP使用決定・日本軍SP使用決定・戦闘解決

※拠点：赤い○と□及び補給源マークが描かれたヘクスは「拠点」と呼ばれる。拠点は補給判定、戦闘、勝利条件に影響を与える。

## ●開始

○SP受領：SPを受けられるのは拠点から2ヘクス以内のユニット。上限は各軍1個まで。未使用(再編時に非使用、或いは軍に与えられなかった)のSPは除去される。

○増援：増援は各補給源に登場する。(日本軍：ヘクス0406、0706、1006  
ロシア軍：ヘクス1000)日本軍は星の数の多い軍から、ロシア軍は少ない軍から登場させる。日本の増援は登場したターンは作戦移動しか出来ない。

○除去ユニットの再編：日本軍は2SP、ロシア軍は1SP支払えば再編できる。消費SPは地図上、或いはそのターン支給のSPの何れを消費しても良い。再編ユニットは増援ユニットと同様に配置。

○ターントラック：トラック上の数字は、増援ユニット数/SP受領数である。

## ●移動

スタック不可、地形による移動力消費は無し。敵存在ヘクスへの進入は「1」移動力

作戦移動：移動力「2」

戦術移動：敵に隣接しているユニットの移動力「1」

行軍移動：敵に隣接しなければ移動力「3」

戦略移動：占領している拠点間を無制限。ただし敵に隣接は可能。

## ●戦闘

○戦闘解決：同一ヘクスで戦闘を行う。マストアタックで、☆の数分ダイスを振り、出目が

1~3=ヒット無し

4~6=1ヒット

ヒット数の差を比較：

-2以下 = 攻撃側除去

-1~±0 = 攻撃側、現ヘクスより退却

+1 = 防御側退却

+2以上 = 防御側除去

○地形効果：河川及び補給源以外の拠点=防御側ダイス数1個増加。

○支援：攻撃・防御側共、SP消費でダイスの目に+1修正(上限は1SPまで)

○退却：攻撃側はそのユニットが進入してきたヘクスへ、防御側は自軍補給源に近付く様に退却する。退却不可能の場合はユニットが除去される。

## ●その他

○補給：補給源或いは補給源と連絡の付く拠点に補給線を繋げれば補給下。敵ユニット存在及び隣接ヘクスは補給線を妨害。味方ユニットの存在は補給線を通す。

○補給切れ：戦略移動不可・SP付与不能・戦闘時に振れるダイス数-1個及び戦闘時のダイスの目が-2される。

○旅順要塞：旅順要塞は耐久力マーカーを2枚持つ。更に要塞に存在するユニットは常に補給下である。ただしSPの付与は不可能である。

戦闘時、防御時ダイス+1個。退却の結果は適用されず耐久力マーカーを1枚除去する。除去の結了時は耐久力マーカーを2枚除去する。耐久力マーカーが無い場合は、退却の結果でも守備隊は除去される。

○コサック騎兵：

ロシア軍は第5ターン以降、一度だけコサック騎兵の使用を宣言できる。

ロシア軍の攻撃時、一回(だけ)の戦闘に使用を宣言する事により、その

戦闘はダイス+1個の効果を受ける。SPを消費した場合、その効果も受ける。

○28cm砲：

第4ターン以降から使用可能。旅順要塞を占領するまでは、旅順攻撃以外での使用は不可。使用は攻撃時のみで、SPを消費しない攻撃の場合には使用不可。効果はダイス+1個(この時、加えてSPの効果も受ける)これはマーカーなので、使用時に該当ユニットの上に置く事。

○鴨緑江軍(Yalu)：

鴨緑江軍はヘクス09××及び10××で行動可能。退却等で上記ヘクス以外に一時的に存在する事が出来るが、その場合、SP付与、敵に隣接・攻撃不可となる。

## ●勝利

○印の拠点の保持2点。□印の拠点は1点。

ゲーム終了時に露軍の得点が：

5点=露軍大勝利：大陸問題で泥沼化。

ロマノフ王朝が史実より弱体化する？

4点=露軍勝利：日本は大陸から撤退。

満州朝鮮維持及び軍事費から解放され将来的には日本は安泰か？

2~3点=引き分け：実質日本の敗北

1点=日本辛勝：史実通り。現時点より40年後の日本の破滅は約束された。

0点=日本勝利：予測不能。史実とそう変わらない？

初出：2007年冬コミ

2008年11月改変公開

デザイン・アートワーク：加藤広二

テストプレイ：はるぜひさん