日露戦争

ルールブック Ver.1.0.1

Japan Wargame Classics II

RUSSO-JAPANESE WAR: 1904-1905

Copyright © 1981, Rec Co., 2009, Kokusai-Tsushin Co.,Ltd.

ゲームのテーマ

明治37（1904）年2月から約1年半にわたって戦われた日露戦争は、世界史上初の近代戦となりました。

この普仏戦争（1870～71）以来30年ぶりの本格的戦争は動員数、火力、消耗戦などあらゆる点で空前の規模となりました。一例をあげると、日露戦争の前に戦われた日清戦争においては、日本軍は3万4000発の砲弾しか消費しませんでした。ところが日露戦争においては、それと同等の砲弾を、たった1日の南山攻撃で消費し尽くしたのです。まさしくこれは第一次、第二次両大戦の先ぶれというべき戦争でした。このゲームは、その日露戦争をシミュレートしたものです。

原則的には2人のプレイヤーで争われ、1人が日本軍の、もう1人がロシア軍の総司令官の立場になってゲームを進めます。

個々の戦闘の結果はダイスによって決しますが、それよりも勝敗に大きな影響を与えるのは、各プレイヤーの戦略・戦術です。その能力が等しければ、決断力が勝敗を決めるに違いないでしょう。幸運の女神の微笑がどちらを向いているかは、その次の問題なのです。

あなたは、この国運を賭した戦いを勝利に導くことができるでしょうか。

JWC版『日露戦争』に関する補足

『日露戦争』は1981年にエポック社「ワールドウォーゲーム」シリーズ第2作として出版されました。その後、2001年に「コマンド・マガジン日本版」第40号の付録ゲームとして再版されました。

このJWC――ジャパン・ウォーゲーム・クラシックス版では、オリジナルの内容を尊重するとともに、以下の変更を行っています。

- ●ユニット　オリジナルの意匠を尊重しつつ、コマンドマガジン版のユニットカラー、混乱表示などを引き継いでいます。
- ●マップ　オリジナルの表類の構成に、コマンドマガジン版で施されたグラフィック上の明確化と、新たにVP／占領状況を示すボックスを追加しました。
- ●ルール　オリジナルを遵守した形で、フルカラーで印刷しています。重要なルールやコマンドマガジン版で既に反映されている明確化は赤文字で、ルールの例として記述される部分は緑文字で、JWC版で新たに追加した明確化及び選択式ルールについては青文字で表示しています。特に初心者向けの選択式ルールについては、コラムになっています。
- ●追加ユニット　「コマンド・マガジン日本版」第40号で収録されたボーナスユニット――日本海海戦に参加したロシア・バルチック艦隊のユニットを収録しています。使用方法は特に定めていませんので、プレイヤー同士の合意の下で、自由に使ってください。またシルエット付き砲兵ユニットもあります。好みに応じて、本来の砲兵ユニットと差し替えて使用します。
- ●追加マーカー　プレイ補助のための補給確認マーカーや戦闘比マーカーなどを収録しています。これらの使い方は、ルール内に青文字またはコラムで説明しています。

JWC版『日露戦争』に関しては、今後も「コマンド・マガジン日本版」及び公式サイト（http://wargame-classics.jp/）にてサポートを行っていきます。

目次

■ゲームルール 2
1. ゲームに必要なもの …… 3
2. ゲームの進行 …… 4
3. 支配地域（ZOC） …… 4
4. 戦力の集中＝スタック …… 4
5. 移動 …… 5
6. 戦闘 …… 6
7. 援軍・補充 …… 8
8. 補給路 …… 8
9. 中立地帯 …… 9
10. 要塞 …… 9
11. 海戦 …… 10
12. 明石大佐の秘密工作 …… 10
13. ユニットの配置 …… 10
14. 勝利の条件 …… 11
15. 上級海戦ルール …… 12
16. 表の見方 …… 14
上級海戦ルール用判定表 …… 20

■デザイナーズノート 15

■戦略と戦術 11
■歴史概況 16
遼東半島における日露会戦図 …… 17
満州における日露会戦図 …… 19

1. ゲームに必要なもの

本ゲームには以下のものが準備されています。

- ●ルールブック（本書）
- ●駒シート
- ●マップ
- ●6面体ダイス2個

1.1 戦力＝ユニット

両軍の戦力は、四角い厚紙の駒で表されます。この駒を「ユニット」と呼びます。ユニットは両面に記号や数字がつけられており、所属、兵種、戦闘力、移動力などが示されています。赤色のユニットは日本陸軍、緑色のユニットはロシア陸軍です（下図参照）。

ユニットの大部分は表裏両面に印刷されています。これはユニットの2つの状態を表したもので、表はゲームに登場する時の通常の状態であり、裏は戦闘や補給切れの結果、損害を受けた状態を表しています。裏の状態になったユニットを「Dユニット」と言います。

裏返しになったユニットを元に回復させることもできます。裏返しのままでは、そのユニットの能力はいちじるしく減退します。

1.2 マーカー

ユニットの他、情報を表示するための駒＝マーカーが用意されています。どのマーカーをどう用いるかは、ルールの各章、及び16.0章で説明します。

1.3 戦場＝マップ

このゲームのマップは、日露戦争で陸戦の行われた遼東半島、満州を表しています。

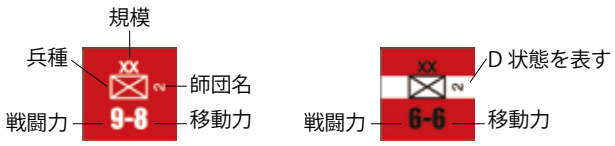
マップ上の六角形のマスの中に、ユニットが置かれます。このマスをヘクスと呼びます。

地形は戦闘や部隊の移動に影響を与えます。それらは、マップ上の地形表にまとめて表しているので参照してください。

平地と丘陵、あるいは丘陵と山地の両方にかかっているヘクスは、それぞれ丘陵、山地とみなします。

ヘクスからヘクスへの距離は約10kmです。

■ユニットの例



表：通常の戦力　　裏：損害を受けた状態

●兵種

両軍共通
- 歩兵
- 騎兵
- 砲兵

ロシア軍のみ
- 要塞守備兵
- 水兵

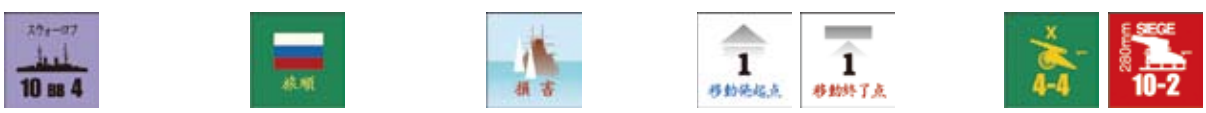
●規模

XX ＝ 師団
X ＝ 旅団

■上級海戦ルールでのみ使用するユニット／マーカー

日本軍艦船ユニット　ロシア軍艦船ユニット　旅順封鎖マーカー　砲撃ラウンドマーカー

■追加ユニット／マーカー



バルチック艦隊ユニット　都市占領マーカー　損害マーカー　移動発起点マーカーと移動終了点マーカー　シルエット入りの砲兵は、兵科記号の砲兵と差し替えて使用します。

バルチック艦隊マーカー　補給確認マーカー　戦闘解決順番マーカー　戦闘比マーカー

2. ゲームの進行

このゲームは、日本軍の鴨緑江渡河作戦の行われた明治37年4月から、奉天会戦の行われた翌年3月までの12ヶ月を1ヶ月＝1ターンで進め、12ターン終了した時点で勝敗を決定します。

1つのターンは、日本軍ターンとロシア軍ターンに分けられます。両軍のターンが終了すると、1ターン（実際の1ヶ月）が経過したことになります。

日本軍ターンとロシア軍ターンは、それぞれ次の段階（フェイズ）に分けられます。

A. 日本軍ターン

①海戦フェイズ

ロシア軍プレイヤーが旅順艦隊またはウラジオストック艦隊（あるいはその両方）の出撃を宣言すると、両軍プレイヤーはダイスを1個ずつ振って出た目を合計し、それぞれの結果を出します（11章参照）。

②移動フェイズ

日本軍プレイヤーは、自軍のユニットを、上陸、移動、鉄道輸送させることができます（5章参照）。

③戦闘フェイズ

日本軍プレイヤーは、自軍ユニットに隣接するロシア軍ユニットを攻撃することができます。攻撃を宣言すると、日本軍プレイヤーはダイスを振って、その戦闘の結果を出します（6章参照）。

④再編成フェイズ

日本軍プレイヤーは、補充ポイントの許す範囲内で裏になったDユニットを表にすることができます（7章参照）。

B. ロシア軍ターン

⑤明石大佐の秘密工作フェイズ

日本軍プレイヤーがダイスを振り、明石大佐の秘密工作の累積ポイントと、その効果を決定します。8ターンから12ターンの冬期には、ロシア軍もダイスを振り、シベリアの冬将軍が鉄道輸送に及ぼす影響を決めます（12章参照）。

⑥移動フェイズ

日本軍の移動フェイズと同じですが、ロシア軍に上陸はありません。

⑦戦闘フェイズ

日本軍の戦闘フェイズと同じです。

⑧再編成フェイズ

日本軍の再編成フェイズと同じです。

※①から⑧までのフェイズが終了すると、1つのターンが終了したことになり、勝利得点を計算し勝利得点表に表示します。そして、進行表のターンマーカーを次のマスに移動させ、次のターンを新しく①のフェイズから始めます。

移動フェイズ開始時には、必要に応じて下記の手順を実行してください。

- ●鉄道占領マーカーの置き直し（5.2参照）
- ●補給切れの確認（8.2参照）
- ●総司令部の状態確認（7.3参照）　※ロシア軍のみ
- ●水兵ユニットの編成解除（11.2参照）　※ロシア軍のみ

3. 支配地域（ZOC）

正常な戦闘力を持つユニットが置かれているヘクスに隣接した6つのヘクスを、そのユニットの支配地域と言います（Zone of Control）。その頭文字を取ってZOCと表記します）。裏になったDユニットには、ZOCはありません。

注意：要塞ヘクスには、移動、退却についてZOCの効果は及びません（10章参照）。

ZOCは中立地帯にも及びますが、ZOCだけが及ぶ場合は中立侵犯にはなりません（9章参照）。

3.1　ZOCの効果

攻撃は自軍ユニットのZOCにいる敵ユニットに対してだけ行えます。

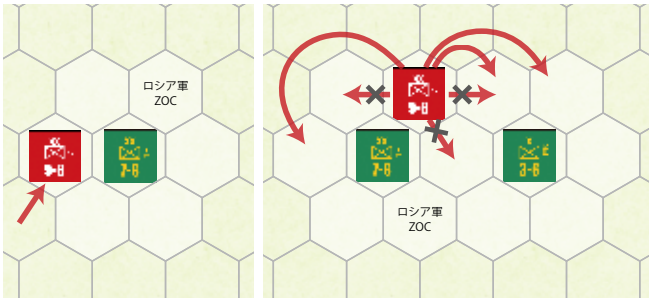
移動中のユニットは、相手のZOCに入ったら、そこで移動を中止しなければなりません。相手のZOCから出ることができるのは、各ユニットの移動の最初の動きの時だけです。この場合も、敵ZOCからいったん敵ZOCの及ばないヘクスに出ないと、再度敵ZOCのヘクスに移動することはできません。

相手のZOCを通って退却することはできません。

相手のZOCを通って補給路をたどることもできません。

Dユニットは自発的に敵ZOCに入れません（攻撃も行えません）。

ZOCは鉄道線を切断し、鉄道輸送を妨げます。



例1　ロシア軍歩兵師団〔7-6〕のZOC（色の薄いヘクス）に入った日本軍歩兵師団〔9-8〕はただちに停止しなくてはなりません。

例2　敵ZOC内にいる日本軍歩兵師団〔9-8〕はいったん敵のZOC外に出ないと、再度敵ZOC内のヘクスに入ることはできません。

4. 戦力の集中＝スタック

1つのヘクスに2個以上のユニットを重ねて置いて、戦力を集中することができます。これをスタックと言います。

スタックは2個師団までできます。師団以外のユニットは0.5個師団に換算します。

移動フェイズの途中で、2個師団以上が1つのヘクスにいても差し支えありませんが、移動フェイズの最後に2個師団より多くスタックすることは許されません。この制限を破った場合は、2個師団を超えるユニットをマップ上から取り除きます。どのユニットを取り除くかは、相手の選択によります。

退却の場合は、その途中であってもスタック制限を超えることはできません。もし超えた場合は、退却中のユニットから、前述した通りの方法でマップ上から取り除き、制限内にしなければなりません。複数のユニットが退却する時は、1ユニットごとに退却したものとして、個別に制限を確認します。

敵ユニットと重ねて置くことはできません。

5. 移動

5.1　移動の基本

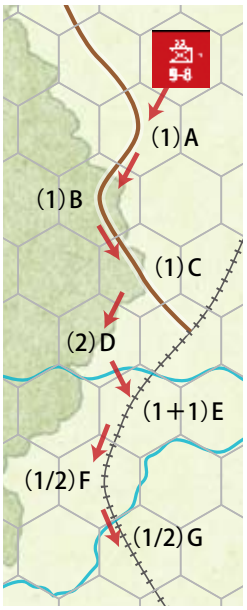
ユニットの移動は、自軍の移動フェイズの時だけ行うことができます。戦闘の結果による退却と追撃は、移動とは別のものです。

ユニットを移動させるかどうかはプレイヤーの自由です。必ずしも全ユニットを移動させなくても構いません。

移動は1つのユニットごとに行います。移動フェイズの最初にスタックしているユニットは、スタックしたまま移動させても構いません。その場合、移動力は最も少ないユニットに合わせます。どのユニットまたはスタックから移動させるかはプレイヤーの自由です。

ユニットは、その移動力の範囲内で移動できます。移動するユニットは、隣接するヘクスに入るたびに、そのヘクスに必要な移動力を消費していきます（例3参照）。

注意：鉄道に沿っての通常の移動は、1ヘクスにつき0.5移動力を必要とします。鉄道輸送（5.2参照）との違いに留意してください。



例3　日本軍歩兵師団（移動力8）は自軍ユニットの移動フェイズに次のように移動しました。

平地ヘクスAに	1移動力
丘陵ヘクスBに道路沿いに	1移動力
丘陵ヘクスCに道路沿いに	1移動力
丘陵ヘクスDに	2移動力
平地ヘクスEに川越えで	2移動力
鉄道に沿ってFに	1/2移動力
〃　Gに	1/2移動力
合計	8移動力

移動力がないのでこれ以上は移動できません。もちろん途中で移動をやめることはできます。

ユニットは、移動力を残したままで移動を終了しても構いません。ただし、残った移動力を他のユニットに与えたり、次回の移動力に加えたりすることはできません。

あるユニットを移動させ始めたら、その移動が終了するまでは、他のユニットを移動させてはいけません。

移動力を残していても相手のZOCに入ったら、そこで移動を中止しなければなりません。

移動の最初の動きで相手のZOCから出ることはできますが、ZOCからZOCへという移動はできません（3.1参照）。

移動発起点マーカーと移動終了点マーカー（任意使用）

どのユニットをどこに移動させるべきか、実際に動かしてみないと分からない。動かしてみた結果、問題があればやり直したい。しかし、あれこれ動かしている間に元の位置が分からなくなる――そんな場合、「移動発起点マーカー」と「移動終了点マーカー」を使います。

まず移動させてみたいユニットがいるヘクスに、移動発起点マーカーを一つ置きます。そしてユニットを移動終了させたいヘクスまで動かし、その上に同じ番号の移動終了点マーカーを置いてください。同様に、順次ユニットを動かし、マーカーを置いていきます。もし、移動をやり直したいユニットが出てきたら、そのユニットの移動終了点マーカーを取り除き、対応する番号の移動発起点マーカーが置かれているヘクスに置き直してください。

ユニットの移動が完了したら、全ての移動発起点マーカーと移動終了点マーカーを取り除きます。

ゲームに慣れたら、「一度行った移動はやり直せない」というルールを追加してもよいでしょう。

5.2　鉄道輸送

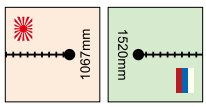
ロシア軍は1ターンにつき2ユニットを、日本軍は1ユニットを鉄道輸送によって移動させることができます。

鉄道輸送は、それぞれのユニットの移動力の半分を使って、前のターンまでに自軍ユニットの進出した鉄道ヘクスまでならば、鉄道に沿って何ヘクスでも移動できます。

そのユニットは、鉄道輸送の終わったヘクスから、残りの半分の移動力で通常の移動を行うことができます。

鉄道輸送できるユニットは、移動フェイズの最初に鉄道ヘクスにいなければなりません。よって、上陸（7.4参照）したばかりのユニットをそのターンに鉄道輸送できません。

また、鉄道輸送されている間は、相手のZOCに入ることはできません。ZOCにいるユニットは、そもそも鉄道輸送できません。



ターン開始時に、自軍が占領（5.4参照）している鉄道でのみ、鉄道輸送を行えます。ゲーム開始時は、全ての鉄道をロシア軍が占領しているものとします。日本軍が鉄道移動を行うためには、新たに鉄道を占領する（＝事前に他のユニットを鉄道沿いに移動させておく）必要があります。どちらがどこまで鉄道線を占領しているかを明示するため、鉄道占領マーカーを使います。

5.3　特別な制限

要塞部隊と水兵部隊は旅順要塞の外に出ることはできません。

5.4　占領

友軍ユニットが通過したか止まったヘクスは、直ちに占領できたヘクスとなります。敵がさらにそのヘクスを通過したりすれば、ヘクスは占領仕返されることになります。ゲーム中、一つのヘクスが占領されたり占領し返されたりする回数に制限はありません。

6. 戦闘

戦闘は、自軍の戦闘フェイズに、隣接する敵ユニットを攻撃することによって発生します。攻撃するかしないかは、プレイヤーの自由です。

6.1 戦闘の制限

どのユニットも、1ターンに一度しか攻撃することはできません。
どのユニットも、1ターンに一度しか攻撃を受けません。

6.2 スタックの戦闘

スタックしている防御側のユニットを別々に攻撃することはできません（まとめて攻撃しなければなりません）。

攻撃側ユニットは、2つ以上のユニットで、また異なるヘクスから、共同して1つのヘクスを攻撃することができます。

攻撃側ユニットはスタックしていても、別々のヘクスを攻撃することができます。

6.3 砲兵ユニット

砲兵ユニットは、2ヘクス離れた敵ユニットに対する攻撃に、「砲撃」によって参加することができます。砲撃により、砲兵ユニットの戦闘力を攻撃側にプラスすることができます。

砲兵ユニットは、敵のZOCにいる時は砲撃できません（ZOCにいる敵に対する通常の攻撃は可能です）。

砲撃のみによる攻撃は成立しません。必ず自軍の他のユニットが攻撃していなければなりません。

戦闘結果による損害は、砲撃を行った（2ヘクス離れた敵ユニットを攻撃した）砲兵ユニットには適用されません（退却も同様です）。ただし、EXなどで戦闘力を計算する時には砲兵を含めます。

損害を受けたり（6.5参照）、補給切れ（8.2参照）で裏返すことになったら、砲兵は直ちにマップから取り除かれます。

6.4 戦闘の解決

A. 組み合わせ決定

攻撃側プレイヤーは、自軍のどのユニットが、防御側のどのヘクスのユニットを攻撃するかを宣言します。この宣言は個々の戦闘の解決に先立って、全ての組み合わせについて行います。

戦闘の解決順序は、非常に重要な意味を持ちます。組み合わせ決定時に順序を宣言してください。順序を明確にする場合は、戦闘解決順番マーカーを使用して明示します。

B. 戦力比の決定

攻撃側プレイヤーは、どの戦闘から解決するか決めます。そして最初の戦闘について、攻撃側ユニットの戦闘力の合計と、防御側ユニットの戦闘力の合計とを簡単な比に直します。端数が出る場合は防御側に有利なように切り上げ、切り捨てをします。

例4　攻撃側が27、防御側が10の場合、27：10＝2.7：1→2：1となる。
例5　攻撃側が10、防御側が12の場合、10：12＝1：1.2→1：2となる。

C. シフトによる修正

防御側が山地などにいる場合、戦力比が防御側に有利になります（地形表参照）。

注意：最終的な戦力比（6.4参照）が1：2未満となる場合は、攻撃することはできません。7：1以上の戦力比は、全て7：1となります。

例6　戦力比が5：1。防御側が山地にいたとすると、防御側に2シフト有利になるので、3：1になります。

戦力比マーカー（任意使用）

組み合わせが複雑な時など、どこがどの比率になっていたかを把握したい時に使用するマーカーです。戦闘を解決したら取り除きます。

D. 戦闘結果の決定

ロシア軍が要塞ヘクスにいる場合と、それ以外の場合では使用する戦闘結果表が異なります。いずれの場合も、ダイスを振り、戦力比とダイスの目との合ったマスの結果を読みます。

戦闘の結果は、次の戦闘を行う前に実行しなければなりません。

6.5 戦闘結果

戦闘結果には次の種類があります。

EX（Exchange　双方に損害）
　戦闘力の少ないほうのユニットは全て裏になります。相手方は、それと同等以上の戦闘力のユニットを裏にします。

DR（Defender Retreat　防御側退却）
　防御側ユニットは全て2ヘクス退却します。

DD（Defender Disrupt　防御側損害）
　防御側ユニットは全て裏になり、2ヘクス退却します。

DE（Defender　Eliminate　防御側壊滅）
　防御側ユニットは全てマップから取り除かれます。

AR（Attacker Retreat　攻撃側退却）
　攻撃側ユニットは全て2ヘクス退却します。

AD（Attacker Disrupt　攻撃側損害）
　攻撃側ユニットは全て裏になり、2ヘクス退却します。

AE（Attacker Eliminate　攻撃側壊滅）
　攻撃側ユニットは全てマップから取り除かれます。

EXR（Exchange Retreat）
　防御側ユニットは全て裏になり、2ヘクス退却します。攻撃側も、防御側と同等以上の戦闘力のユニットが裏になります。

2EX（Double Exchange　攻撃側2倍損害）
　要塞での戦闘でのみ発生します（10章参照）。要塞側ユニットは全て裏になります。攻撃側は、要塞ユニットの2倍以上の戦闘力が裏になります。

2EXR（Double Exchange Retreat）
　要塞での戦闘でのみ発生します（10章参照）。要塞側ユニットは全て裏になり、2ヘクス退却します。攻撃側は防御側の2倍以上の戦闘力が裏になります。

いずれの戦闘結果においても、下記が適用されます。

- 損害を受けて裏返されるユニットが、既に裏になっているか、裏に戦闘力の記入がない場合は除去されます。
- 攻撃側で砲撃を行った砲兵ユニットは、全ての戦闘結果において損害／退却の結果を適用されません。
- 防御側の全てのユニットが退却または壊滅した場合に、攻撃側の砲撃していないユニットで裏になっていないものは追撃できます（6.6参照）
- ロシア側は、退却の最初のヘクスが要塞なら、そこで退却を中止できます。

退却

退却方向には特に制限はありません。ただし、退却するユニットが元いたヘクスから、2ヘクス離れるように移動しなければなりません（ジグザグに移動し、元いたヘクスから1ヘクスの距離となる移動はできません）。

退却を伴う全ての戦闘結果を受けたロシア軍ユニットは、退却の最初のヘクスが要塞なら、そこで退却を中止できます。その要塞ヘクスが、同じターンに攻撃の対象となっていても可能です。ただし、続く戦闘では、退却してきたユニットについては戦力比決定時には戦闘力0とみなし、戦闘結果は共に被ります（これは、6.1戦闘の制限の例外です）。なお、戦闘結果がEXの時は、退却してきたユニットが裏返される、または除去されても、戦闘力は計算に含めません。

要塞守備隊と水兵部隊は、旅順要塞ヘクス（1702、1703、1803）外への退却を強要された場合、壊滅します。

6.6　追撃

戦闘の結果、防御側が退却または壊滅した場合に、攻撃に直接参加し、損害を受けなかったユニットは追撃できます。

追撃は、全て敵ユニットのZOCの効果や、地形の移動力を無視して行うことができます。

追撃は、騎兵ユニットが3ヘクス、歩兵ユニットが2ヘクス、砲兵ユニット（砲撃した砲兵と、日本軍の〔10-2〕の砲兵は除く）が1ヘクスです。いずれも最初のヘクスは敵のユニットがいたヘクスでなければなりません。

要塞ヘクスに対する追撃は、どのユニットも1ヘクスだけです。

追撃の結果、補給が切れた状態になっても、その自軍ターンには影響を受けません。ただし、移動フェイズ開始時点で補給路が通じていないヘクスにいたユニットを除きます（8.2参照）。

6.7　Dユニットの制限

裏（D状態）になったユニットは、自ら敵のZOCに入ったり、攻撃することはできません。またZOCを持ちません。

ただし、ユニット自身が存在するヘクスに対しては、ZOCと同様の効果（補給路・鉄道の切断）を有します。

例7

図1　日本軍の戦闘フェイズ、日本軍は各部隊に矢印のような攻撃を指示しました。

宣言により①②の順に戦闘を解決します。

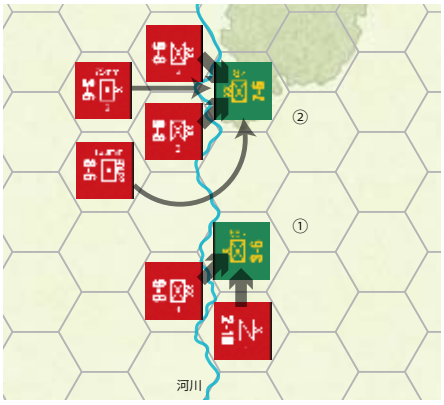


図2　ロシア軍騎兵旅団に対する攻撃は日本軍11戦闘力に対してロシア軍3戦闘力のため、戦力比は11：3→3.67：1→3：1となり、ダイスの目が2なのでDDとなります。ロシア軍は裏返しになって2ヘクス退却、日本軍歩兵師団は2ヘクス、騎兵旅団は3ヘクス追撃を行って図の位置に進出しました。

もしダイスが1ならばEXのため、ロシア軍は裏返しになっても退却しなくてよく、日本軍は3戦闘力以上のユニットを裏返しにしなくてはならないため、歩兵師団がDユニットになるところでした。もちろんその場合、追撃も行えません。

図3　騎兵旅団の追撃により包囲されたロシア軍歩兵師団を日本軍が攻撃します。戦闘力はロシアの7に対して日本は砲兵2部隊を含めて合計29で、戦力比は29：7→4.14：1→4：1となりますが、ロシア軍は川向こうの丘陵地にいるため、2つ有利になり最終的には2：1となります。ダイスの目は3で、DRとなり、包囲されているロシア軍は退却できずに壊滅しました。

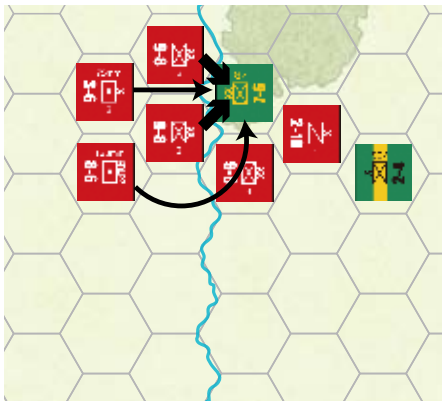
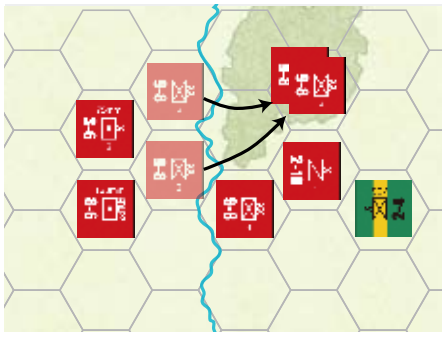


図4　日本軍のうち直接戦闘に参加した歩兵師団だけが追撃できます。



7. 援軍・補充

両軍の援軍は、進行表の各ターンに示された輸送ポイントの範囲内で各移動フェイズに登場します。

7.1 援軍の制限

各プレイヤーは、新しいユニットを輸送するか、補充ポイントの形で蓄積するかを自由に決めることができますが、以下の制限があります。

- ●一度マップから除かれたユニットを再び登場させることはできません。
- ●ロシア軍の〔10-6〕ユニット（ヨーロッパ師団）は、第2ターンまでは輸送できません。第3ターンから輸送開始可能です。
- ●ロシア軍の〔3-10〕の騎兵旅団は、第3ターンからは1ターンに2ユニットまでしか輸送できません。
- ●日本軍の〔4-8〕の後備旅団が上陸できるのは、第3ターンからです。
- ●日本軍の〔10-2〕の28サンチ砲ユニットは、第6ターンまでは上陸させることはできません（第7ターンから可能）。ただし、それ以前でも、要塞攻撃に失敗した場合（攻撃した要塞ヘクスのロシア軍を退却または壊滅できない場合）は、翌ターンに限り2ユニットまで上陸させることができます。7ターン以降は毎ターン1ユニット上陸させられますが、要塞攻撃を失敗する度に上記同様に翌ターンは2ユニットまで上陸できます。また、日本軍占領下の港以外からは上陸できません（7.4参照）。
- ●一度、補充／輸送に振り分けたポイントを振り分け直すことはできません。
- ●ロシア軍援軍ユニットは、日本軍ユニットのZOCの及ばないヘクスにしか配置できません。

援軍のスタック制限

援軍到着時、及び上陸地点では、一時的にスタック制限を超えても構いません。ただし、その移動フェイズの終了時には、スタック制限を守っていなければなりません。

7.2 ロシア軍の援軍

ロシア軍の援軍は、北方より鉄道輸送されます。登場したターンは、旅順要塞か、総司令部から1ヘクス以内にいなければなりません。ただし、総司令部の3ヘクス以内に日本軍のユニットが迫っている場合は、そこから移動力の半分だけ移動し、戦闘を行うことができます。

途中の鉄道が日本軍ユニットやそのZOCによって妨害されている場合、その先（例えば旅順）には、援軍も補充ポイントも送れません。

ロシア軍の援軍は、鉄道輸送能力（5.2参照）を使うことなく、旅順要塞または総司令部から1ヘクス以内に配置できます。

7.3 ロシア軍の総司令部

ロシア軍の総司令部（満州軍司令部マーカー）は、遼陽・奉天・鉄嶺・四平のうち、一番前線に近い都市に置かれます。したがって、最初は遼陽に置かれます。

総司令部またはロシア本土から総司令部に至る鉄道線が日本軍のZOCに入ると、総司令部は後退します。後退は、ロシア軍プレイヤーが自軍の移動フェイズに宣言すれば完了します。総司令部の後退は強制されるもので、ロシア軍プレイヤーの判断で後退はできません。

総司令部の移動手順

総司令部の状態は、ロシア軍移動フェイズの開始時に確認します。後退の必要がある場合、その移動フェイズ中にロシア軍プレイヤーが望むタイミングで後退を実施します。後退を実施した後、同じ移動フェイズ中にその都市から援軍を登場させられます。鉄道線が妨害されていなければ、援軍を登場させてから後退することもできます。ただし、援軍を後退の前後で分割して登場させることはできません。後退した都市から3ヘクス以内に日本軍ユニットがいた場合、援軍はただちに総司令部から移動力の半分だけ移動し、戦闘を行うことができます（7.2参照）。

後退予定の都市が日本軍のZOCに入っている又は占領されている場合は、さらに後方の都市に後退します。

四平が日本軍に占領されると総司令部マーカーは取り除かれ、以後ロシア軍は援軍も補充ポイントも受け取れなくなります。四平が日本軍のZOCに入っただけなら、総司令部マーカーは一度取り除かれはしますが、ZOCから外れるとマーカーを戻し、再び援軍・補充を受け取ることが可能になります。

総司令部のヘクスに日本軍ユニットが進入した場合は、直ちに後退を実施します。

7.4 日本軍の援軍

日本軍の援軍は、全て海上輸送されます。上陸可能地点は、旅順より東方でロシア軍のZOCでない海岸ヘクスです（ヘクス1703～1032）。ただし、旅順艦隊が2ターン以上作戦不能の場合（11.2参照）、および、旅順艦隊が機能を失ってからは、ロシア軍のZOC以外ならどこの海岸に上陸しても構いません。

上陸した日本軍ユニットは、上陸したヘクスから移動力の半分だけ移動することができます。ただし、港を占領すると、次のターンから、1ターンにつき2個師団相当までを占領した港ごとに上陸させ、通常の移動力で移動することができます。ただし、占領下の港でもロシア軍のZOCが及んでいる間は、上陸できません。

7.5 再編成

Dユニットは自軍の再編成フェイズに、必要な補充ポイントが残っていれば、それを使って表にすることができます。

再編成するユニットは、相手のZOCにいてはいけません。また、補給路が切れた状態では再編成できません。

8. 補給路

ロシア軍は鉄道の北の端と旅順要塞、日本軍は占領した港と朝鮮半島を補給基地とします。各プレイヤーは、再編成フェイズに、ユニットが補給を得ているかを確認します。

8.1 補給判定

ユニットは補給基地から、相手のZOC、中立地帯及び道路の通じていない完全な山地ヘクスを通らずにヘクスをたどれれば、補給路が通じていることになります（そのユニットがいるヘクスそのものは、敵のZOCであろうと、完全な山地であろうと構いません）。

補給路は、未占領地域を通して設定することも可能です。

自軍ユニットがいても、敵ZOCには補給路は通じません。

8.2 補給切れの影響

補給が切れているユニットは、裏にされます。既に裏になっているユニットはマップから取り除かれます。

ただし、そのターンの戦闘フェイズに追撃を行い、補給路の切れたヘ

クスまで進出したユニットは裏にはなりません（もちろん、次のターンの再編成時に、依然として補給路が続かなければ裏になります）。

補給切れの例外

再編成フェイズに補給が切れていても裏にならないのは、ターン開始時に補給が通じているヘクスにいて、戦闘フェイズに追撃を行ったか中立侵犯（9章参照）して進出したユニットです。

補給確認

補給可能なヘクスでターンを開始したかを明らかにする必要がある場合、移動フェイズの開始時に補給切れになっているユニットに、「補給確認マーカー」を置きます。補給確認マーカーの置かれているユニットが、再編成フェイズに補給路の切れたヘクスにいる場合、そのマーカーを取り除き、ユニットを裏返しにします。補給路が通じていれば、マーカーを取り除くだけです。

補給確認マーカーが置かれていることで、移動戦闘その他において不利益を被ることはありません。

例8

図1　敵ユニットのZOCを通じて補給路をたどることはできないのでロシア軍歩兵旅団〔3-6〕は補給切れです。

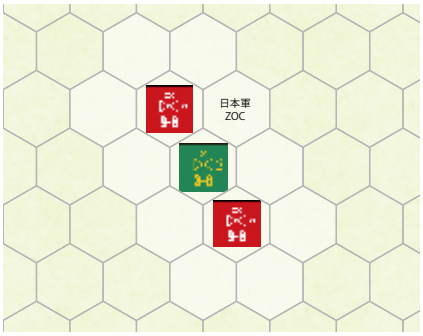


図2　日本軍歩兵師団〔9-8〕は山地に押し込められていますが、山の端の部分の丘陵部分を通って補給路は通じています。

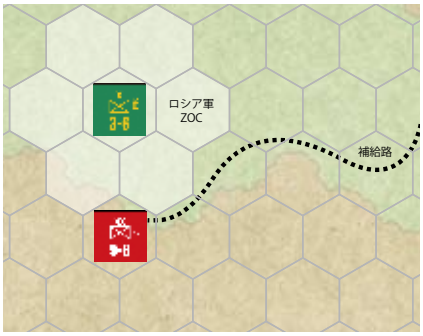


図3　山地の中にいても、隣のヘクスに補給路が通じていれば、補給切れになりません。

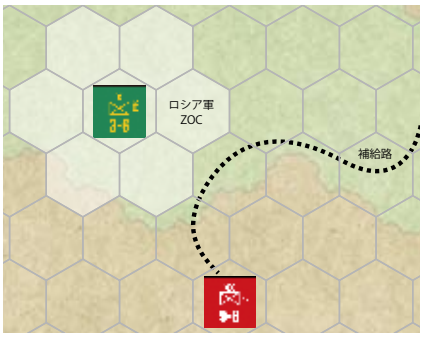
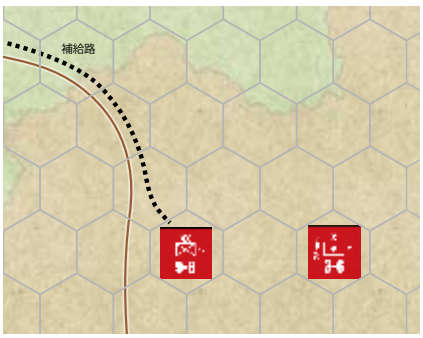


図4　山地でも道路が通っていれば補給路が通じます。ただし、日本軍砲兵旅団のように山地の真ん中にいては、補給路を通すことはできないので、補給切れになります。



9. 中立地帯

袁世凱は当時、清の中立を主張し、ロシアが租借していた東清鉄道が戦場になるのはともかく、遼河以西においては清の中立を認めるよう主張し、日露両国ともこれを了承しました。したがって以下のルールはこの中立に対する侵犯の罰則です。

9.1　中立侵犯の罰則

原則として、両軍とも遼河の西岸（中立地帯ラインより西側）で作戦（移動や戦闘）をしてはなりません。

もし遼河の西岸で作戦をした部隊があった場合、その部隊の種類と数に応じて、敵方に勝利得点（VP）が与えられます。中立侵犯が続く限り、各ターンごとにVPは計算されて相手の得点となります。中立地帯への退却、追撃も可能ですが、同様にVPを与えることになります。

9.2　中立国と補給

中立地帯を通して補給をつなぐことはできません。ただし、そのターンの移動フェイズに補給路の届くところから中立侵犯して進出したユニットは、補給ルールの例外（8.2参照）で補給切れにはなりません。しかしながら、補給路が通じているわけではないので、それらユニットを再編成することはできません。

遼河西岸に隣接していて、対岸ヘクスに自軍の補給路が通じていれば、補給切れにはなりません。この場合は再編成も可能です。

10. 要塞

要塞は南山及び旅順周辺の3ヘクスだけです。要塞はロシア軍のみが利用できます。

要塞内にいるロシア軍は、日本軍のZOCの影響を一切受けません。しかし要塞内のロシア軍ユニットから外の日本軍ユニットに対してはZOCの影響を与えます。

要塞を日本軍が攻撃する時は、要塞戦闘結果表を使用します。この時、地形の影響は考慮に入れません。

一度日本軍に占領された要塞は、以後通常の地形として扱われ、特別ルールの範囲外になります。また、補給基地ではなくなります。

要塞戦闘結果表の調整

要塞戦闘結果表の1：2、1：1の欄にある「2EX」の戦闘結果がゲームバランス的に問題となる場合は、両プレイヤーの合意の上で下記に変更してください。

2EX（Double Exchange　攻撃側2倍損害）

要塞側ユニットは全て裏になります。攻撃側は、要塞ユニットの2倍以上の戦闘力が裏になります。ただし、攻撃側の戦闘力が要塞側戦闘力の額面数値の2倍よりも少ない場合、攻撃側ユニットを全て裏にし、要塞側は攻撃側ユニットの裏になった戦闘力の半分超の戦力分ユニットを裏にします。

11. 海戦

各ターンの海戦フェイズに、もしロシア艦隊が出撃を宣言すると海戦になります。

11.1 海戦の解決

両軍ともダイスを1つずつ振り、その数を合計します。出撃した艦隊（旅順艦隊またはウラジオストック艦隊、あるいはその両方）の出撃チャートを見て、その結果をただちに適用します。

出撃した艦隊が損害を受けて出撃不能となったら、規定されたターンだけ出撃を中止しなくてはなりません。

旅順艦隊が2ターン以上出撃不能となった場合、その間のみ日本軍は敵ZOC以外のどの海岸にも上陸できます。

旅順艦隊が出撃可能となると、日本軍は7.4の規定によるヘクスからしか上陸できず、その他の港は補給基地として使用できません。

艦隊が壊滅した場合、その艦隊は二度と出撃できません。

11.2 旅順艦隊

日本軍が旅順都市ヘクス（1702）に砲兵〔10-2〕を含む攻撃を行うと、旅順艦隊は日本軍の28サンチクルップ攻城砲により、出撃できなくなります（回航は可能です。11.4参照）。その後は、日本軍は自由に上陸できます。旅順都市ヘクスに日本軍が入城すると、直ちに旅順艦隊は全滅します。

旅順艦隊は、水兵を上陸させて水兵部隊をつくることができます。しかし、このためには艦隊の以後の作戦を一切中止しなくてはなりません。もちろん水兵部隊を編成する前に艦隊が壊滅していたならば、水兵部隊は編成できません（作戦不能の場合は編成できます）。

水兵は再度編成を解いて、艦隊に戻すこともできますが、その場合は裏（Dユニット）の状態であってはなりません。

水兵部隊の編成、艦隊への復帰は移動フェイズ開始時に行います。

11.3 ウラジオストック艦隊

ウラジオストック艦隊は、冬期の8ターンから12ターンまで出撃できません。

11.4 旅順艦隊の回航

日本軍の攻城砲で攻撃を受けると、旅順艦隊はウラジオストック回航しか海上作戦を行えません。回航は、海戦と同じくダイスを振り、チャートを見て結果を適用します。回航に成功するか大損害を受けて再出航不能になるか以外は、もう一度回航することができますし、また回航を中止して水兵部隊を編成することもできます。

12. 明石大佐の秘密工作

12.1 明石大佐の秘密工作

日本軍は明石大佐の秘密工作フェイズにダイスを1つ振り、出た目を合計していきます。その合計が20以上になるともう一度ダイスを振り、工作の成果を見ることができます。

合計が20～29の時は20の欄、30～39の時は30の欄といったふうに工作の成果を参照して、ロシア軍の輸送力に与えた影響を算出し、それをそのターンのロシア軍の輸送ポイントから差し引くことになります。

12.2 シベリアの冬

当時のシベリア鉄道は、冬期には特に輸送力が低下しました。そのためロシア軍は第8ターンから第12ターンまで、明石大佐の秘密工作フェイズにダイスを1つ振り、6が出たならば輸送ポイントを2ポイント差し引かなくてはなりません。

13. ユニットの配置

13.1 ロシア軍の配置

配置ヘクス	10-6	7-6	3-10	3-6	4-4	5-2	5-2
旅順要塞内（1702,1703,1803）	–	–	1	1	–	2	–
大連（1606）	–	–	–	1	–	–	–
遼陽（3132）	–	–	1	1	–	–	–
鴨緑江西岸（1332～1543）	–	–	1	3	–	–	–
南山（1707）	–	–	–	2	–	–	–

13.2 日本軍の配置

日本軍は義州の南、「至朝鮮」のマスに次のユニットを置きます。日本軍はそこから登場するので、スタック制限は関係ありません。

配置ヘクス	9-8	4-8	2-10	8-6	3-6	10-2
至朝鮮	3	–	1	1	1	–

13.3 第1ターンの特別ルール

- 第1ターンの海戦フェイズは省略されます。
- 第1ターンの日本軍の攻撃は戦力比が1つ日本軍に有利になります。
- 南山、大連、旅順（要塞ヘクスを含む）に配置されたロシア軍ユニットは、第1ターンに移動することはできません。ただし、援軍ユニット、または補充ポイントを旅順に送ることは可能です。

14. 勝利の条件

12ターンが終了した時点で日本軍プレイヤーが、勝利得点（VP）を70点以上得ていれば、日本軍の勝ちとなります。それ未満であれば、ロシア軍プレイヤーが勝ちとなります。VPには、次の種類があります（16.4参照）。

①都市・町の占領によるもの
②ユニットの壊滅によるもの
③海戦の結果によるもの
④中立侵犯によるもの

14.1 VPの明細

①都市・町の占領（ゲーム終了時）

都市・町・港はそのヘクスを最後に通過した軍によって占領されます。表の都市・町を日本軍が最後に占領し、そこから補給基地まで補給路をつなぐことができる場合VPの対象になります。

旅順（1702）	20VP
奉天（3437）	10VP
遼陽（3132）	10VP
四平（4453）	10VP
営口（3022）	5VP
大連（1606）	5VP
撫順（3241）	5VP
鉄嶺（3744）	5VP

②ユニットの壊滅

両軍のユニットの壊滅したものを表にあてはめて合計を出します。

ロシア軍部隊の壊滅
（日本軍のVP）

⊠10-6	3VP
⊠7-6	2VP
◪3-10	1VP
⊠3-6	1VP
⊡4-4	1VP
◧5-2	1VP
⚓5-2	1VP

日本軍部隊の壊滅
（ロシア軍のVP）

※ロシア軍のVPは、日本軍のVPから差し引きます。

⊠9-8	2VP
⊠4-8	1VP
◪2-10	1VP
⊡8-6	1VP
⊡3-6	1VP
⊡10-2	1VP

③海戦の結果

通常ルールの海戦では、双方ダイスを振ってチャートを参照し、そこに書いてあるVPが加算されます。

選択ルールの海戦（15章参照）では、両軍の沈没した艦船のVPと、旅順艦隊の存在によるVPが加算されます。

④中立侵犯

遼河にある中立ラインを越えて部隊を移動させると、その国を中立侵犯したということになり、渡河した部隊に応じて敵方にVPが与えられます。部隊ごとの中立侵犯によるVPはユニットの壊滅と同じなので、その表（14.1.2）を参照してください。

戦略・戦術

1. ロシア軍の戦略

この『日露戦争』のロシア軍は、最初のターンから重要な選択を迫られる。それは援軍、あるいは補充ポイントを、旅順に送り込むかどうかの選択である。

援軍や補充ポイントがどれほど第1ターンに送られようと、日本軍が旅順を落とすことは可能である。しかし、旅順にある兵力の大小によって、日本の旅順包囲軍の戦力や、攻城期間などが大きな影響を受けることは間違いのないところだろう。旅順の守備隊が多ければ多いほど、日本軍は大兵力で長期にわたる攻城戦を強いられるのである。

しかし反面、どのみち陥落する旅順に大兵力を送ったり、貴重な補充ポイントを送ったりするのは、満州平野における作戦そのものを危うくしかねない。

また満州平野では、ロシア軍は数方向よりなる日本の攻撃をにらみつつ、てきとうな防衛部隊を振り分けて、強固な戦線を作るようにつとめなくてはならない。そののち予備兵力を集結させて反撃をかけられるようになれば、ロシア軍の勝利の可能性はかなり大きなものとなるだろう。

2. 日本軍の戦略

日本軍も、このゲームでは「バランスの取れた進撃」を心がけ、ロシア軍をして「どの戦線においても兵力が不足するような状態」にもっていくことが必要である。

第一軍は山地の突破、第二軍は遼東半島の北岸の進撃が初期の目的であるが、この流れにズレが生じると、ロシア軍が全兵力をあげてどちらか一方の日本部隊に襲いかかってくる危険性があるのを忘れてはならない。

また旅順で使用した部隊の北方転用についても、十分な計画を練って、必要な時にとんでもないところにいる部隊を作らないようにすべきであろう。

ゲーム自体が初期における多面作戦を要求しているだけに、バランスに注意してゲームを進める必要がある。

3. 戦術

両軍とも注意したい点は、騎兵の使用と補給である。追撃の時に敵ZOCを全く無視してよいこのゲームは、騎兵の3ヘクスの追撃により敵戦線を崩壊させることも可能である。しかし日本軍は3ユニットの騎兵しかなく、ロシア側も数は多いとはいえ主要な峠の守りなどに使うと、たちまち騎兵不足をきたしてしまう。

また補給、特に山地での補給路は、敵のZOCを考えて、よく注意する必要がある。補給を断たれて部隊が壊滅すると、全戦線にわたる影響は非常に大きく、へたをすると勝敗を決めてしまう場合もある。

4. 海戦

海戦については、通常ルール、選択ルールのどちらを取ってもほぼ同じ作戦、すなわち旅順艦隊の出撃が鍵となる。旅順艦隊がもし海戦で勝利を収めれば、その結果日本軍の輸送を大きく減少させることができるが、反対に損害を受けると、営口よりの日本軍の上陸をゆるし、勝敗を決定的にしてしまうかもしれない。

一瞬のミスが勝敗を分けることも多々あるゲームなので、『日露戦争』をやるときにはユニットの数が少ないからといって、簡単だと安易に考えずに作戦を練っていただきたい。このゲームは作戦を練るだけの価値はあるはずである。

15. 上級海戦ルール

この海戦ルールは、通常ルールの海戦の代わりに行われる中・上級者向けルールです。上級海戦ルールでは、マップ下部の海戦ボックス（16.8参照）を使用します。

BB＝戦艦（総合戦力 **2**）　**CA**＝装甲巡洋艦（総合戦力 **1**）

15.1　進行

海戦は次の手順で行われます。

①日本艦隊の編成

日本側は手持ちの艦船を第一艦隊（旅順方面）と第二艦隊（ウラジオストック方面）に、ロシア側にわからないように振り分けます。さらに旅順封鎖を行うかどうかを、ロシア側に分からないようにして決めます（ロシア側の出撃の決定後、発表します）。

②ロシア艦隊の出撃宣言

ロシア側は、旅順及びウラジオストック両艦隊が、このターンに出撃するかどうかを決めます。この時まで日本側は、艦隊の編成を見せてはなりません。

③ウラジオストック艦隊の出撃

もし、出撃の宣言をしたならば、ウラジオストック艦隊を以下の順で作戦行動させることができます。

1. 日本軍の索敵
2. 海戦
3. 日本軍の索敵
4. 海戦
5. 輸送の妨害

④旅順艦隊の出撃

出撃を宣言しているならば、旅順艦隊は機雷ルール（15.7参照）を適用した後、ウラジオストック艦隊と同じ順で作戦行動ができます。

⑤修理

両軍ともそのターンに港に残っている艦船を、修理することができます。

15.2　索敵

出撃してきたロシア艦隊を捉えるためには、日本艦隊は索敵に成功しなければなりません。索敵に失敗した場合、それに続く戦闘は当然起こりません。

索敵を成功させるには、日本艦隊はダイスを1つ振り、ウラジオストック艦隊の場合は1、旅順艦隊の場合は1～3を出さなくてはなりません。

日本艦隊が旅順封鎖を実施している場合は、日本側は最初の索敵の時のみ、ダイスを振ることなく自動的に旅順艦隊を発見することができます。

15.3　海戦

日本艦隊がロシア艦隊を索敵で発見すると海戦が起きます。

①海戦時刻の決定

まず日本側がダイスを振って海戦の時間を決めます。

ダイス	砲撃ラウンド
1,2	3回
3,4	4回
5,6	5回

砲撃ラウンドマーカーと砲撃ラウンド記録欄を使い、海戦の進行状況を表示します。

②戦列の決定

次に両軍とも自軍の艦隊を好きな順に一列に並べます。

③日本側の砲撃

日本側からロシア艦隊を砲撃しはじめます。このとき2隻までの隣り合った艦船は、共同して同一の敵艦を砲撃できます。砲撃は、列の先頭の艦から始めなくてはなりません。飛ばされた艦は、その回では砲撃できません。砲撃で狙う敵艦はどれでも構いませんが、敵の戦列内ですでに砲撃を受けた艦よりも後にいる艦でなくてはなりません。一隻の船が砲撃するのも、砲撃を受けるのも各砲撃ラウンドに1回だけです。

④ロシア側の砲撃

日本の砲撃が終わると次にロシアの砲撃となり、③のルールに従って砲撃できます。

⑤被害の適用

砲撃は両艦隊同時に行われたものと考えるので、両軍の砲撃が終了してから両軍とも同時に被害を受けます（損害・沈没の記録にマーカーを使います）。砲撃は、砲撃戦闘結果表で砲撃力を横にとってダイスを2個振り、結果がEなら敵艦沈没、装甲レベルと同じか、それ以上の数字ならば損害を与えたことになり敵を裏返しにします。すでに損害を受けていた敵艦がさらに損害を受けると沈没となります。

⑥砲撃ラウンド終了時の退却と追撃

砲撃ラウンドが終了すると、両軍とも艦隊が退却するかどうかを決めます。どちらも退却しなければ、次のラウンドに入ります。どちらかが退却すると、相手方の無傷な艦だけが追撃できます。追撃は通常の戦闘と同じですが、退却した艦隊は撃ち返すことができず、一方的に損害を出さなくてはなりません。これで一度砲撃を終えると海戦は終了します。

追撃を行う場合、追撃側は艦隊の戦列を変えても構いません。

⑦海戦の終了

最初に決めた砲撃ラウンドが終了すると海戦は終了します。このときに艦隊は退却しても構いません。この退却は追撃を受けません。両艦隊とも退却しないと、2回目の索敵を行います。

15.4　輸送の妨害

もし、ロシア艦隊が母港に退却しないまま「輸送の妨害」になったならば、ロシア軍は損害を受けていない艦船の総合戦力を合計してダイスを振り、輸送力妨害表で日本軍の損害を計算して、そのターンの日本の輸送力から差し引くことができます。輸送の妨害の終了後は両艦隊ともそのまま帰港します。

15.5　修理

両軍とも損害を受けた艦船を毎ターン自港において修理できます。

ただし、修理が完了するのは3ターン後の海戦フェイズです。すなわち5月に修理をした艦船は6、7月は作戦に使えず8月より作戦可能となります。

港	修理できる総合戦力
佐世保（日本）	4
旅順	2
ウラジオストック	1

以上の範囲内で、各艦隊の艦船の修理が可能です。修理能力はそのターンのうちに使い切らない場合も、後のターンに持ち越すことはできません。ある海戦フェイズで損害を受けた艦船を、そのフェイズの最後に修理することは可能です。

15.6　旅順口の封鎖

日本第一艦隊は、旅順口を封鎖することができます。これを敢行すると、日本側は旅順艦隊の出撃を100％キャッチすることができますが、封鎖するターンごとに機雷ルール（15.7参照）で損害を受けることになります。

旅順封鎖マーカーのどちらかを選び、旅順封鎖を実施するかどうかを密かに決めます。

15.7　機雷

日露戦争中は両軍とも旅順口に機雷を多数敷設し、そのため両軍の戦艦3隻が失われました。以下のルールはそのシミュレーションです。

旅順口に封鎖のため進入した日本第一艦隊及び、出撃をするロシア旅順艦隊はいずれも一列になって機雷の被害をチェックしなくてはなりません（封鎖が行われなくても、出撃したロシア艦隊は機雷の被害をチェックする必要があります）。

両軍は艦隊が1～6隻のときは1回、7～12隻のときは艦隊を2分してそれぞれ1回、13隻以上のときは3分してそれぞれ1回ダイスを振らなくてはなりません（分割は最大6隻までのグループを自由に編成して構いません）。そのダイスの目と同じ順番の艦船が機雷の被害を受けたことになります。もしダイスの目に当たるところに艦がいない場合は、被害なしとなります。

被害を受けた艦はそれぞれもう一度ダイスを振り、損害の程度を調べます。

ダイスの目－装甲レベル	結果
マイナス	損害なし
0か＋1	損害を受け帰港（既に裏の艦は沈没）
＋2以上	沈没

15.8　攻城砲の砲撃

日本軍の28サンチ攻城砲〔10-2〕が旅順要塞を砲撃開始すると、ロシア艦隊は損害を受けます。

旅順艦隊は、日本軍攻城砲が要塞の中心（旅順）から3ヘクス以内にいる場合、各海戦フェイズの始めの、出撃決定の時点で砲撃を受けなくてはなりません。

砲撃は機雷と同じく艦隊を1つか2つのグループに分けて、それぞれでダイスを振り、被弾のあった艦を判定します。ただし、攻城砲の砲撃の場合、旅順より3ヘクス以内の日本軍攻城砲1ユニットに付き1回、ダイスを振って被弾を判定しなくてはなりません。つまり、日本軍攻城砲が3ユニットあれば、1つのグループごとに3回ずつダイスを振るわけです。同じ艦に2回以上被弾する可能性がありますが、その場合もそれぞれに損害の可能性を判定しなくてはなりません。

被弾した艦の損害は、機雷の損害と同じくダイスを振り、装甲レベルと比べて、それ以下なら被害なし、同じかそれ以上の数を出した場合は損害を受けたことになります。しかしこの場合、既に裏になっていても沈没にはなりません。

15.9　現存艦隊作戦

ロシア旅順艦隊の戦力は、日本軍の作戦に大きな制約を加えました。以下のルールはそのシミュレーションです。

各海戦フェイズの終了時に、無傷で旅順に残っているロシア艦隊の総合戦力により、ロシア側に以下の勝利得点（VP）が与えられます。

総合戦力	その海戦フェイズに出撃した場合	その海戦フェイズに出撃しなかった場合
1～5	1	0
6～10	2	1
11以上	3	2

旅順艦隊の現存艦隊作戦による勝利得点が1以下にならない限り、日本軍は南山より東の遼東半島南部の海岸にしか上陸できません。この制限は、通常の上陸ルールに重複して適用されます。

15.10　水兵部隊

水兵を陸戦に使うためには、旅順艦隊のうち被害を受けているかどうかにかかわらず、総合戦力で8ポイント分の艦船を戦列から外して編成しなくてはなりません。

水兵を陸揚げした艦は他の艦と区別しておき、いかなる作戦にも使用できないことを示しておかなくてはなりません。

一度陸上に上がった水兵は再度編成を解いて、艦隊に戻すこともできますが、その場合は裏（Dユニット）の状態であってはなりません。

水兵を陸揚げした艦も、攻城砲による損害は通常通り受けます。しかし現存艦隊のポイントなどの計算には一切入りません。

15.11　203高地

日本軍が203高地を占領した時、旅順都市ヘクスから3ヘクス以内に攻城砲が存在していると、直ちに旅順艦隊は全滅します。同様に、旅順のヘクスに日本軍が入城すると、直ちに旅順艦隊は全滅します。

15.12　旅順艦隊の回航

もし旅順艦隊がウラジオストックに回航しようとした場合、通常の出撃の最後の「輸送の妨害」の代わりにもう一度日本第一艦隊の索敵を受けなければなりません。この場合のダイスの目は1か2で、同じターンにウラジオストック艦隊が出撃していなければ、日本第二艦隊も独自に索敵することができます。この最後の、索敵～海戦の後ならば、旅順艦隊はウラジオストックに向かうことができます。

ウラジオストックに回航して無事だった艦船は、以降、ウラジオストック艦隊に編入して使用できます。

15.13　勝利得点

勝利得点には、前記15.9の現存艦隊のほか、両軍は撃沈した敵艦の総合戦力を得ることができます。

16. 表の見方

16.1 進行表

「ターン」の欄は、ゲームの進行状況を示します。ゲーム開始の時、1のマスにマーカーを置き、以後1ターン終了するごとに次のマスへ進めます。

日本軍及びロシア軍輸送ポイントの欄は、各々そのターンに使える輸送ポイントを示します。移動フェイズに、そのポイントのうち何ポイントを援軍輸送に充て、何ポイントを補充に充てるかを決めます。援軍輸送に必要なポイントは「ユニット・データ」を参照。

補充に用いる場合は、一旦「補充ポイント表」に蓄積し、再編成フェイズで使います。

例9　第3ターンの日本軍輸送ポイントは16。これを次のように配分しました。

歩兵〔9-8〕2ユニット　4×2＝8ポイント
砲兵〔3-6〕1ユニット　2×1＝2ポイント
騎兵〔2-10〕1ユニット　2×1＝2ポイント

この4ユニットを援軍として上陸させ、残りの4ポイントを補充に回しました（補充ポイント表の自軍マーカーを右に4マス移動させます）。

16.2 補充ポイント表

この表は、両軍の持っている補充ポイントを示します。ゲーム開始時には、日本軍4ポイント、ロシア満州軍2ポイント、ロシア旅順守備隊6ポイントを持っているので、それぞれのマーカーを指定のマスに置きます。

各ターンの輸送ポイントのうち、補充に回した分だけマーカーを右に移動させます。

この補充ポイントは、各ターンの再編成フェイズに、Dユニットを表に戻すために使います（必要なポイントは「ユニット・データ」参照）。その場合、その時点で持っているポイントの範囲内なら、何ポイント使用するかは自由です。

なお、ロシア軍のうち旅順要塞から補給路をつないでいるユニットは旅順守備隊の補充ポイント、「至ロシア本土」に通じる鉄道からつないでいるユニットは満州軍の補充ポイントを使い、双方に連絡のつくユニットはどちらの補充ポイントを使っても構いません。

例10　第7ターン、日本軍の補充ポイントは5でした。そのターンの移動フェイズで補充ポイントを2ポイント増やしたので、マーカーを7のマスに移しました。さらに再編成フェイズで騎兵旅団〔2-10〕を、補充ポイント1を使って再編成しました。従って、マーカーを6のマスに戻します。

16.3 ユニット・データ

「輸送」の欄は、そのユニット1部隊を援軍として登場させるのに必要な輸送ポイントを示します。

「補充」は、Dユニットを元の戦力に戻す時に必要な補充ポイントを示します。

「勝利得点」は、各ユニットが壊滅した時に相手に与えられるVPを示します。また、中立侵犯のときにもこの欄のポイントを使用します。

16.4 勝利得点表

各ターンが終了するたびに日本軍の得たVPを合計し、それからロシア軍の得たVPを差し引いて、そのターンまでの累計を表示します。2個あるマーカーは、片方を1の位、もう片方を10の位のマスに置いて使います。

中立侵犯によるVPは、それぞれに用意されたマーカーを用いて別途記録しておき、ターン終了毎に全体のVPに反映して、0に戻します。

VP計算／占領状況ボックス

VPや都市、港湾の占領状況を把握しやすくするため、VPの対象となるユニットや都市のマーカーを置くためのボックスです。使用するかどうかは任意です。

「壊滅ユニットボックス」は、日本軍とロシア軍の壊滅ユニットをVP別に整理して置く場所です。各ユニットのVPは、ユニット・データを参照します。

「海戦関係ボックス」には、壊滅もしくは再出航不能になった艦隊の艦隊マーカーを裏向けて置きます。上級海戦ルールを使用する場合は、沈没した艦船ユニットも置きます。

「占領状況ボックス」の各マスには、ゲーム開始時に対応する都市占領マーカーを表（ロシア国旗面）にして置きます。地色の濃いマーカーがVP対象都市（町）で、錨マークが入っているマーカーは港湾を表します。ゲーム中、都市や港湾を日本軍が支配すると、対応するマーカーを裏（日本軍占領面）にします。支配するプレイヤーが変わる度に、マーカーを適切な面に置き換えます。

16.5 地形表

「移動力」は、その地形のヘクスに入るために必要な移動力（移動コスト）を示します。河川は、それを越える時に1移動力余分に必要とします。また、鉄道・道路はそれに沿って移動する場合に必要な移動力です。

峠は基本的に山地同様に扱いますが、移動コストと戦力比シフトが異なります。道路は通じているので、道路沿いに峠を越える場合に必要な移動力は1となります。

「戦力比シフト」は、防御側がその地形のヘクスで攻撃を受けた場合にのみ、防御側に有利にシフトされます。河川は、攻撃側ユニットが全て河川の反対側にいる戦闘の際、防御側に1シフト有利になります。

地形の効果は重複します。最終的な地形の効果は、次の①～③から各1つの地形の効果を合計したものとなります（つまり最大で3つの地形の効果が重なります）。

①平地、丘陵、山地（峠）
②都市、町
③河川

例11　丘陵（①）にある町（②）に防御側ユニットがいて、河川越し（③）に攻撃を受ける場合は、丘陵で1、町で1、河川で1の合計3シフト有利になります。

16.6 明石大佐の秘密工作ポイント表

この表は、各ターンの明石大佐の秘密工作フェイズに日本軍が振ったダイスの目の累計を記録します。2個あるマーカーは、片方を1の位、もう片方を10の位のマスに置いて使います。累計ポイントが20になったら、日本軍は毎回もう一度ダイスを振ります。その目が20のマスのすぐ下にある「ストライキ」ま

たは「暴動」の欄の目と一致したら、ストライキなら2ポイント、暴動ならば5ポイントをロシア軍の輸送ポイントから差し引くことができます。この輸送ポイントの減少はそのターンのみ有効であり、次のターンには改めて秘密工作と、その工作の成果の2回ダイスを振らなくてはなりません。

例12　第10ターンの終わりに、明石大佐の秘密工作ポイントは38ポイントに達していました。第11ターンに日本軍プレイヤーはダイスを振り、4を出しました。明石大佐の秘密工作マーカーの一つを40のマス、もう一つを2のマスに置き、累計が42であることを示します。さらに日本軍はもう一度ダイスを振り、2を出しました。この数を40のマスのすぐ下にある「ストライキ」・「暴動」の欄で探すと、ストライキの発生ということがわかりました。このため、ロシア軍のこのターンの輸送ポイント16は、2ポイント減少して14となります。もし2度目のダイスが6なら暴動発生となり、ロシア軍輸送ポイントは5ポイント減少して11ポイントになります。

16.7　海戦戦闘結果表

海戦（11章参照）の時に用います。

艦隊マーカーは、艦隊が作戦不能になった場合、作戦の再開できるターンを示すため進行表に置きます。

16.8　海戦ボックス

マップ下部の7個のボックスは、上級海戦ルールで使用します。

ゲーム開始時、ロシア軍は艦船ユニットを旅順艦隊とウラジオストック艦隊に分け（ウラジオストック艦隊所属艦には「V」と印刷されています）、それぞれ旅順、ウラジオストックのボックスに置きます。日本艦隊は佐世保に置きます。

日本艦隊を二分する時は、それぞれの艦船ユニットを第一艦隊及び第二艦隊のボックスに入れ、紙などでロシア側に見えないように隠します。この時修理中の艦は出撃できません。

ロシア艦隊が出撃する時は、ウラジオストック艦隊は日本海のボックス、旅順艦隊は旅順口のボックスへ艦隊を進めます。もし、日本艦隊が旅順封鎖を行っている時は、選んだ旅順封鎖マーカーをロシア側に見せて、第一艦隊を旅順口へ進めます。

旅順口へ入った第一艦隊及び旅順艦隊には、機雷ルール（15.7参照）を適用します。

旅順口で両艦隊がぶつかった場合、1回目の索敵は自動的に成功し、海戦が起こります。旅順口での海戦が終わり、両艦隊ともに帰港しない時は、旅順艦隊はかなり沖へ出たと考え、第一艦隊は旅順口から第一艦隊のボックスへ移り、第2回目の索敵を行います。

帰港の宣言をした時、あるいは輸送の妨害を終えて作戦を終了した艦隊は、即座に元の港のボックスへ戻ることができます。ただし、海戦中の帰港は敵の追撃を受けることがあります。

艦隊は、その一部の艦を帰港させることができます。ただし、海戦中には一部だけの帰港はできません。

旅順艦隊の回航（15.12参照）の場合、輸送の妨害の代わりにもう一度（あるいは二度）日本軍との海戦の可能性がありますが、旅順艦隊は旅順口ボックスに置いたままで構いません。全ての海戦が終了した後でウラジオストックのボックスに移します。

デザイナーズ・ノート

黒田幸弘

『日露戦争』は、初心者向けのゲームを作ろうとしたところからスタートしたゲームです。当初は「203高地」あるいは「旅順攻略戦」といった形のゲームを考えていましたが、簡単なルールでおもしろいものを作るといった最初のコンセプトからするとやはり戦略レベルのキャンペーン・ゲームが向いているので、現在の形となった次第です。

なぜ要塞戦よりも戦略レベルのゲームのほうが好ましいかといいますと、やはり機動性の高さにあると思います。ウォーゲームの本質は機動にあるというデザイン哲学からいっても、また実際見た目での変化の大きさからしても、初心者向けのゲームはキャンペーンゲームのほうがおもしろいです。

最初に配置を終えると、あまりの盤上のユニットの少なさにおどろかれるやも知れません。しかし『日露戦争』のおもしろさはほんのわずかな兵力でスタートするところにもあるのです。このゲームでは両軍の編成はあなた自身がするのです。どの部隊をどの前線にまわすかによって、その後のゲームの流れは大きく変わってくるでしょう。

このゲームはそういった選択の多さから、システムに比べるとむずかしいゲームになってしまいました。しかし、デザイナーとしては、優しいルールで選択の多い変化に富んだゲームというのは一種の夢ですが、この『日露戦争』はその理想にわりあい近くすることができたと思っています。

1981.7.5記

ゲームデザイン
黒田幸弘
●
プレイテスト
奥山浩幸
鈴木銀一郎
八木一夫
鈴木一也

ジャパン・ウォーゲーム・クラッシックス版 制作協力
山崎美鶴

ジャパン・ウォーゲーム・クラシックスNo.2
『日露戦争』
発行日　2009年11月30日

発行人　安樂升吾
編集人　中黒 靖／松井克浩／淺田匠子
発行所　株式会社国際通信社
〒550-0012　大阪市西区立売堀1-7-18国際通信社ビル5階
Tel 06-6536-0030（代）
http://wargame-classics.jp

歴史概況

岡本和之

1. 三国干渉

19世紀末、全世界は資本主義国による勢力角逐の場と化していた。自国の産業の発展のために西欧列強は、世界中のいたるところにその兵を送り、できるだけ多くの土地と人口を自らの支配下の植民地にしようとして競いあった。これらの海外領土による原料の供給、労働力の提供、そして最終消費市場の形成は、当時の産業資本にとって必要不可欠のものであり、産業資本の力はその国の国力と等しかったのである。

1867年に明治維新を行ない、封建体制から資本主義国への道を歩みはじめた日本もその産業資本の発達のためにはやはり海外市場を必要としていたのであった。日本にとって当面の目標は朝鮮の支配であり、明治政府は朝鮮に対して開国をせまり、その王室内の対立に乗じて自己の勢力をのばしていった。だが朝鮮は長年、中国を支配する清王朝の属国となっており、清は日本の朝鮮進出を快く思っていなかった。この両国は1894年に衝突を起こし、朝鮮半島は300年ぶりに戦場と化したのである。日本の近代陸軍は机上の計算では数倍に当る清国軍を連戦連破し、海軍は黄海で清の北洋艦隊を破った。さらに日本軍は満州に進撃して旅順を一日で陥落させ、清国海軍の残りの立てこもる海威衛を陸海の共同作戦で占領した。そして日本がいよいよ北京に進撃しようかという時に両国の講和が成立したのである。

この一方的な勝利の秘密は、日本が充分に整備された近代陸海軍を持っていたのに対して、清国軍は前近代的軍隊でしかなかったのが最大の理由である。陸戦でいえば清国軍の定員500名の大隊が、実際に200人以上の兵士を持つことは極めてまれだった。名簿の半数以上は隊長が給料をごまかすためにのみ存在していたのである。また規律も弱く正面からの攻撃には良く耐えうるものの、一旦側面攻撃をうけるとほとんどの場合混乱におちいり、敗走していくことが多かった。海軍でも事情は似たようなもので、黄海海戦のときなど、各艦の主砲一門あたりわずか3発の砲弾しかなかったのである。

日本ではこのような清国の実情を良く知っていたので日清戦争の勝利を当然のように受けとめたが、西欧諸国はこの戦争の結果をにわかに信じられなかった。特に「黄禍論」を信じていたドイツ皇帝ヴィルヘルムII世は、ロシア、フランス両国をさそい、日本の勢力拡大をおさえるために、日本に戦利品として割譲されることになっていた遼東半島を、日本が清国に返還するように求めた。これが有名な「三国干渉」であり、いまだ国力不充分な日本はこの干渉をのまざるをえなかった。しかし日本の朝野はこの三国、特にロシアに対する怒りにもえ、清国より得た賠償金をすべて軍事方面に使用してロシアとの対決にそなえたのである。

ロシアはその寒冷な国土から南下への望みを常に持ちつづけていた。特に広大な陸地とくらべるとあまりにも少ない海港が、ロシアの発展をさまたげているとの主張が強く、不凍港を求める南下策は国家の基本方針となっていた。清国の弱体化にともない、ロシアは満州さらに朝鮮に目をつけており、不凍港としての旅順・大連の魅力も抗いがたいものがあった。ロシアはまず、沿海州のウラジオストックに向うシベリア鉄道を、清国領内の満州を横断して建設することを決め、さらに三国干渉後空き家になった遼東半島の旅順・大連を清より租借することにした。このロシアの政策は日本において反ロシア感情を強め、さらにロシアの朝鮮国境における利権の獲得が、日本政府に危機感を与えたのである。日本は朝鮮のみならず本国までも、ロシアの支配下におかれるのではないかとの不安を持ったのだった。

一方日本は全アジアでロシアの南下と戦っているイギリスと、1902年に日英同盟をむすび、ロシアと他の国が共同して日本を攻撃した場合にはイギリスの支援が約束された。したがってもし開戦の場合でも日本は、ロシアとの戦力を互格以上に持っていくことのみを考えればよかったのである。この当時、日本は陸軍歩兵13個師団を中心として多少の騎兵及び砲兵を持っていた。また、海軍の主力は戦艦6隻、装甲巡洋艦8隻で、それに多数の補助艦艇を持っていた。対するロシア軍は歩兵8個旅団、騎兵6個連隊を中心とした兵力が、シベリアから朝鮮までにちらばっていた。海軍は旅順に戦艦7隻、装甲巡洋艦2隻、ウラジオストックに装甲巡洋艦4隻がいて、黄海および日本海を睥睨していた。もちろんロシア軍の総兵力はこれよりもはるかに多く、陸軍で日本の5倍、海軍で2倍にものぼる兵力を持っていた。しかしヨーロッパ・ロシアから満州への陸兵の輸送は大半が単線のシベリア鉄道によるしかなく、また海軍も東アジアへは地球を半周する回航を必要とした。開戦時には、日本は動員可能な兵力だけでなく、兵員の質や艦船の性能でもロシア軍をうわまわっていたので、緒戦でロシア軍を圧倒し、速戦即決で戦争を終わらせることが勝利の可能性をもった唯一の作戦だったのである。

2. 開戦

日露戦争は世界初の「帝国主義」戦争である。海外における領土の支配権をあらそうことからはじまったこの戦争は、第一次および第二次大戦の先触れを成すものだった。また軍事上も火力の優越、空前の大兵力の動員、厖大な数の死傷者をふくむ大消耗戦、そしてトラファルガー以来の主力艦隊決戦などさまざまな注目すべき点のある戦争だった。その緒戦においては、戦場に近く国力も劣る日本は、この戦争を自国の防衛と表裏一体のものと考えたため、外国での戦争との理由で士気のあがらないロシア兵との士気の差もてつだって、緒戦を有利に進めることができたのであった。

戦争は2月8日夜、日本海軍の旅順港外錨地攻撃ではじまった。ロシア艦隊は港外に防雷網もつけずに停泊中だった。聖マリア祭にロシア水兵が興じている真夜中、日本駆逐艦隊は魚雷攻撃を仕掛けた。完全に不意をつかれたロシア艦隊が全く反撃できないうちに日本の魚雷は次々と命中し、ロシア軍は開戦直後に「ツァーレヴィッチ」「レトヴィザン」の戦艦2隻と巡洋艦「パラーダ」を失ってしまった。この3隻はのちに引き揚げられて再度海上に浮かべることはできた。しかしこの奇襲でロシア艦隊は日本の上陸を防ぐべき艦隊の主力戦艦2隻とともにそれよりもはるかに重要な、日本軍の上陸を阻止しようとする意志をも失ってしまったのである。

ロシア艦隊の反撃がまず無いとわかると日本軍は予定通り第一軍を仁川と鎮南浦に上陸させ、まず朝鮮を制圧した。そして日本軍は鴨緑江に向けて一日40キロのペースで進撃を開始した。ロシア側の反応はおそく、3月から4月にかけての雪どけの悪路を前進する黒木将軍の第一軍に対しほとんど妨害をしなかったため、日本軍は4月の中旬に鴨緑江南岸に集結することができたのである。

この間、ロシア軍の間では総督のアレクセーエフと総司令官のクロパトキンが根本的な作戦について争っていた。クロパトキンは日本軍を満州の奥深くへ引きずりこみ、充分な兵力を集結させたロシア軍でこれをたたくという作戦を主張したが、アレクセーエフは遼東半島、特に旅順を守ることに全力をそそぐべきであると主張し、双方の対立は深かった。一方海ではマカロフ提督が旅順艦隊の指揮を引きつぎ、積極的な出撃策をとって士気の向上につとめた。しかし4月12日マカロフは旗艦の「ペトロパウロフスク」と共に、日本軍の機雷により沈没して戦死してしまった。もしマカロフが生きていたならば、5月15日逆に日本の戦艦「八島」と「初瀬」の2隻がロシア軍の機雷により沈没したときに有効な反撃をあたえ、日本より制海権を奪い返せたかもしれない。しかし以後ロシア艦隊は旅順の奥深くにひそみ、兵力温存のみを心がけるようになってしまったのである。

黒木将軍の率いる第一軍は4月25日、ザツーリッチ将軍の指揮する

東部支隊の前哨陣地攻撃を開始、さらに5月1日までに全軍が鴨緑江渡河を敢行した。日本軍の120ミリクルップ砲はロシア軍の陣地を次々に破壊し、圧倒的な火力のもとに日本軍はロシア軍を潰走させた。もともと兵力の点で日本軍4万3千に対して、ロシア軍は2万6千しかおらず、しかも防禦のため広い範囲に分散していたのであるから、火力もふくめて日本の勝利は順当なものであった。しかし世界に与えた衝撃は、あるいはこの戦争随一のものだったかも知れない。日本の同盟国であるイギリスをふくめた全世界は、ロシアの勝利をほとんど疑っていなかった。海軍はともかく、世界最強の陸軍国とまでいわれたロシア軍を日本軍が破ったこの鴨緑江会戦で、初めて日本は世界の列強の一角に地歩を占めるに至ったのである。ロンドンにおいて日本の戦時外債の売上げが急増したのもこの戦闘の結果であった。日本が鴨緑江会戦から得た最大の利益は、実際のところ軍事費調達の面だったのである。

3. 砲火の洗礼

日本第二軍の上陸地点についてはさまざまな論議があった。最も大胆な作戦は営口上陸作戦であり、もしこれが可能ならば遼陽のクロパトキンの司令部はあっという間に占領されてしまうだろう。しかし旅順艦隊により海上輸送路をおびやかされることを考えると、さすがにこの作戦は実施にうつされなかった。一方では旅順艦隊を恐れて、なるべく旅順よりはなれた所に上陸すべきだという意見もあったが、これでは第一軍と共同してロシア軍を挟撃するという作戦の根本が崩れてしまう。この結果第二軍は奥将軍の指揮のもと5月5日候児石に上陸した。日本軍はただちに旅順にむかう鉄道を切断、旅順を孤立させた後に旅順にむかう中途の要塞、南山攻略にかかった。

南山は半島のくびれにあり、前面は5キロもないため、日本軍は正面攻撃のほかはなかった。しかし近代的要塞を攻撃したことのない日本軍は、3個師団に加えて海軍の砲艦の援助をうけたにもかかわらず、わずか一個連隊ほどのロシア軍によって大損害を受けてしまった。日本側の死傷者は5千人余りに達したが、それでももしロシア軍予備兵力の投入が遅れなかったか、あるいは日本軍の一部が海岸の浅瀬を渡って突撃をかけることがなければ、南山はおちなかったであろう。しかし結局ロシア軍は南山を失い、その結果日本軍は旅順への道を大きく開いたのだった。

一方黒木の第一軍は遼陽への進撃の中途、最大の難所である山地にさしかかっていた。この山地の頂上にあたる摩天嶺を奪取すれば、あとは遼陽付近まで強力な防禦陣地はなかった。だがロシア軍は、不充分な兵力をさらに割いて南方に向わせたため、摩天嶺はほとんどガラ空きだったのである。この要衝を失ったロシア軍は7月17日に大反撃をおこなったが激戦のすえ敗退し、いよいよ遼陽に立てこもることになった。

奥の第二軍は6月15日、南山攻略のあと北上中に得利寺で、スタケルベルク将軍の率いるロシア軍3個師団とほぼ同兵力でぶつかった。スタケルベルクの前進はアレクセーエフ総督の主張により旅順救援を命ぜられてのことであり、クロパトキンの兵力集中策とは正反対の作戦だった。この会戦はロシア砲兵の陣地を日本軍砲兵が狙い撃ちして圧倒、日本軍の側面攻撃を受けた時点でロシア軍は退却をはじめた。

しかし7月24日、大石橋ではロシア軍はその砲兵を遮蔽陣地に置き、前進してくる日本軍をくい止めるのに成功した。日本軍はかなりな損

遼東半島における日露会戦図

害を出したが、ロシア側が日本の迂回攻撃をおそれて退却したため、やっと敵陣を占領することができた。

一方、旅順艦隊による輸送路の妨害やバルティック艦隊の回航を考えると、日本側は旅順攻略を考えないわけにはいかなかった。旅順攻略軍となった日本第三軍は指揮を乃木将軍がとり、6月末より旅順に向けて前進を始め、7月下旬には旅順の外郭まで迫った。だが南山での死傷者の数にもかかわらず、日本陸軍と第三軍司令部は要塞戦に関する知識を全く欠いていた。日本軍の総攻撃は8月19日に開始されたが、一週間かかって攻略した堡塁は2ヶ所だけで、うち一ヶ所はすぐに奪回されてしまった。盤龍山東堡塁を取るのみに終わったこの攻撃で出した日本兵の損害は1万6千余りで、全軍の1/3以上にあたっていた。

4. 肉弾

8 月10日、乃木将軍が旅順の外郭線に達したころ、旅順艦隊はウラジオストック回航を試みた。これは6月以来2度目のことで、修理を終えた全艦艇をウラジオストックへと向かわせ、そこでバルティック艦隊を待ち、海上における戦力比を一気にひっくり返すつもりだった。無論この出撃は日本艦隊の知るところとなり、連合艦隊司令長官東郷提督は第一艦隊の主力を率いてロシア艦隊をすぐに捉えたのであった。だが、海戦は両軍とも互角の展開で、双方とも決定打を浴びせることができないままに終始した。東郷はバルティック艦隊との交戦を考えると、ここで旅順艦隊に接近砲戦を挑み、自らの主力艦を失う危険をおかすわけにはいかなかったのである。そのため遠距離砲戦のくり返しの結果、ロシア艦隊は夕方の闇にまぎれて脱出寸前に至った。しかし運命は東郷に味方した。ロシア艦隊旗艦「ツァーレヴィッチ」艦橋に日本艦隊の30サンチ砲弾がたてつづけに命中、マカロフの後任だったウィトゲフト提督を文字どおり吹き飛ばしてしまったのである。操舵不能におちいった「ツァーレヴィッチ」は大きく円をえがいて後続艦の列に突っこみ、ロシア艦隊は大混乱におちいった。全艦隊の戦列はほとんどバラバラとなり、すかさず砲撃をかけた日本艦隊の集中砲火を浴びることになった。「ペレスウェート」のウフトムスキー提督が指揮を受けつぎ、全艦旅順帰港を命じたため、ロシア艦隊は夕闇にまぎれて旅順に帰投したのだった。

この黄海海戦では、ロシア側は戦艦「ツァーレヴィッチ」他数隻が中立港に脱出し、抑留された艦を出したものの、主力艦のほとんどは旅順帰港に成功した。しかしこの回航失敗により艦隊の士気は最低にまで落ち、もはや再度の出航は考えられなかった。この一戦と、4日後ウラジオストック艦隊を上村提督が撃破した蔚山沖海戦でようやく日本の制海権は確立したのである。

一方満州では日本の各軍が三方から遼陽に迫ろうとしていた。第一軍が東から、第二軍が西から、そして野津将軍の率いる第四軍が南から満州の古都に進撃していった。日本は三軍を統合して指揮するため満州における野戦軍総司令官として大山元帥、同参謀総長として児玉将軍を任じ、遼陽戦のときには歩兵8個師団を中心とした13万の兵力を集結させた。一方ロシア軍はクロパトキンの指揮のもと14個師団を中心に20万の兵力を持っていた。日本軍の基本戦略は迂回して敵の側面を突くか、包囲をねらうというプロイセン＝ドイツ流の軍事思想にあったがこの遼陽戦では初めて優勢な敵を相手にするため、主方面は正面攻撃にたよらざるを得なかった。だが、ロシア側もその兵站を一本の鉄道にすべてたよっており、ロシア軍にとってこの鉄道線を脅かされるのは死活問題だった。そしてこの鉄道が遼陽の勝敗を分けたのである。

ロシア軍の防禦陣地は2線からなり、外郭は鞍山から山地にかけての地帯であり、内郭は遼陽前面だった。だが黒木将軍は8月26日より第一軍の主力をロシア軍の第一線防禦陣地よりも外側の山地の尾根づたいに進出させ、太子河の河畔に達した。これに対しての反撃に失敗したクロパトキンは包囲をおそれ第2線防禦陣地へ全軍の退却を決定、ロシア軍は濃霧にまぎれて脱出をはたした。第2線、特に首山堡の戦いは大激戦となった。ロシア軍の反撃により日本の第二軍、第四軍はたびたび苦戦におちいった。だが、8月30日黒木の第一軍が太子河の渡河を決行し、鉄道を見おろす高地に対して攻撃をかけはじめたことで戦局は動きはじめた。遼陽正面の日本軍に対する総反撃をためらい、さらに黒木の進出に対して兵力をまわし、しかも素早い反撃をかけそこなったことでロシア軍は主導権をにぎるチャンスを失った。黒木の第一軍が鉄道線路をのぞむ高地を手にいれたとの報告にあったクロパトキンは全ロシア軍の退却を命じ、遼陽は日本軍の手中にはいった。この会戦の損害は日本軍2万4千、ロシア軍1万8千であり、ロシア側よりも多くの被害を受けていた日本軍は追撃を充分にすることができず、クロパトキンを奉天に逃がすことになった。遼陽では日本軍はロシアの主力の潰滅に失敗したため、戦争を終わらせるためには少なくともう一度決戦を必要とすることになった。対するロシア軍は再び敗北を喫し、その国内ではしだいにに反戦気運が高まってきた。

クロパトキンは鉄嶺まで退却して兵力の立て直しをはかりたかったのだが、アレクセーエフの上申や、政府の指示により逆に攻勢に出なくてはならなくなった。10月5日に開始された反攻では初めロシア軍が主導権をにぎっていたが、大山が反撃を指示してからは日本軍が主導権をにぎり、10月26日に戦闘が終わるまでに全戦線においてロシア軍は撃退されてしまった。この戦闘は沙河会戦と呼ばれ、ロシア軍4万、日本軍2万の損害を出して終了した。

一方旅順では乃木が正面攻撃をくり返していた。一部では旅順西部の手薄な高地を攻撃すべきだとの主張もあったが、第三軍首脳部は主力をもって正面攻撃の策を変えようとしなかった。9月19日よりの新しい攻撃でも主力は旅順北方の堡塁を攻撃し、一部分遣隊をもって西方の高地を攻撃した。

この西方高地攻撃は好調に進み海鼠(なまこ)山を攻撃し、攻略した。一時は203高地まで占領した。だが兵力不足のため203高地はロシア軍の反撃で奪回され、かえって203高地の重要性に気づいたロシア軍はここを急速に本格要塞化していった。10月26日よりの攻撃も単なる正面攻撃に終始し、日本兵は28サンチクルップ砲に支援されながら突撃を敢行したが、ロシア軍の砲火の前に次々に斃れていくばかりだった。

11月26日、日本軍は再度総攻撃をかけた。しかし攻撃開始後わずか一日で今回の攻撃も以前と同じ結果をたどることは明白になった。このため当時南下していた満州軍参謀総長児玉将軍は、203高地のみを主目標とせよとの指示を与えたのだった。ロシア側の防禦陣地は9月の時とくらべて格段強化されていたが、日本軍は11月27日から12月5日まで9日間に1万5千以上の損害をうけながらもロシア軍の手から同高地を奪取した。203高地は結局旅順要塞のアキレス腱だった。同高地からは旅順港全体が見わたせたため、日本軍の28サンチ砲部隊は、湾内にいるロシア艦隊を12月8日までに大半沈めてしまったのである。

この艦隊の潰滅によりロシア守備隊の士気は大きくおとろえてしまった。旅順は艦隊あっての要塞であり、もはやこの時点ではほとんど存在価値はなくなっていた。さらに兵士の間で信頼の高かったコンドラチェンコ将軍の戦死はロシア兵を絶望に追い込んだ。元来旅順はステッセル提督・前司令官とスミルノフ現司令官との間で勢力争いが行なわれていたが、コンドラチェンコの戦死はその争いをステッセル側に有利にし、抗戦を主張するスミルノフをおさえてステッセルは旅順を開城した。1905年1月2日のことであった。

旅順は第三軍の乃木司令官と伊知地参謀長が近代要塞に対する認識を全く欠いていたために延々5カ月の月日と編成当初の第三軍の兵力よりも多い6万という兵員の損失を出したのである。この6万人はすべて第一線の精兵だっただけに、もし乃木が旅順を西方より攻撃していれば、日本軍は奏天会戦でロシア軍を潰滅させることができたやも知れないのである。

5. 決戦

旅順が陥落するとクロパトキン麾下のロシア軍は、乃木の第三軍の北上以前に日本軍を叩いておこうと考え、1月19日、日本軍の左翼を攻撃した。しかしこの年の満州は史上稀な暖冬であり、日本軍は機動がにぶらなかったので良く連繋を保ってロシア軍を撃退することができた。ロシア軍はまたもや連絡の悪さにより分散した攻撃を仕掛けては大損害を受けたのだった。

1月末から2月にかけて乃木の第三軍が北上を終えると、今度は日本が攻勢を仕掛けるであろうことは両軍とも知っていた。日本軍はその持てる全兵力を総動員し、歩兵14個師団を中心に22万の兵力、大砲1000門を集結させた。一方ロシア軍はさらにそれを上まわり、歩兵22個師団を中心とした30万の兵力と1300門の大砲を奉天の周囲の堅陣に配備していた。

会戦は2月23日、日本の新編成部隊である川村将軍の鴨緑江軍がロシア軍の左翼の大迂回を開始したことにはじまった。ロシア軍の予備部隊は川村の進出を止めるために次々と抽出されていった。ロシア軍は日本の作戦は遼陽と同じく右翼よりの包囲だと思っていたが、児玉は、実際には両翼包囲を考えていたのである。

乃木の第三軍に左翼よりロシア軍背後への進出が命ぜられたのは2月27日のことであった。このころ日本の他の3軍はロシア軍中央部の奉天正面を攻撃しており、全戦線において空前の兵力がぶつかりあったのである。乃木は急速に前進していたが、3月2日ごろになってロシア軍が予備隊をかきあつめて防衛線を張るとその進撃は大幅ににぶった。いまや戦闘はくびれた100キロ以上の戦線での消耗戦となっており、先に敗北をみとめた方が戦いを失うというギリギリの所まできていた。ロシア軍はその兵力の優勢にもかかわらず、指揮系統の乱れにより決定的なところで兵力を集中できず、反撃をかけるチャンスを何度も逃していた。やがて乃木は鉄道線路に近づきつつあり、またもや後方の危機を感じたクロパトキンは、3月10日までにその主力を鉄嶺に向けて退却させてしまった。しかしもはや弾薬のない日本軍はロシア軍の退路を断つことができず、奉天会戦はその規模にくらべると戦果は非常に少なかった。この会戦でロシア軍は死傷7万、捕虜2万を出し、日本側も7万5千を失ったのだった。

奉天会戦は史上最大の会戦だった。両軍参加兵力が50万人を超えるというのはまさに記録的動員数であり、その1/3の16万以上の兵員を損失したというのも過去に例がなかった。この戦闘は初期は日本軍の作戦勝ちだったが、兵士の質の低下により、充分な機動力を失っていた日本軍はその有利さを活かすことができず、陸上における決定的勝利の希望は失われた。以後、ロシア軍は遠く四平に徹退して両軍は対峙したまま終戦をむかえるのである。

一方、1904年卯月にクロンシュタットを出航したロシアのバルティック艦隊は、地球を半周する航海の末、1905年5月日本に近づきつつあった。しかし同艦隊は回航の途中で目的地である旅順を失い、さらにはイギリスの自国植民地への帰港拒否にあって補給も訓練もままならぬ状態であった。1905年5月27日、ロジェストウェンスキー提督ひきいるバルティック艦隊（正式には第2および第3太平洋艦隊）は、対島の沖で過去5ヶ月訓練をつづけ、作戦を練りつづけてきた日本連合艦隊と激突した。だが戦闘は一方的なものに終始し、有名な東郷のT字戦法や、上村の大胆な接近戦などはいずれも勝敗の見えている海戦をさらに決定的にしたにすぎなかった。結局、バルティック艦隊は38隻中わずか3隻を残してすべて沈められるか捕獲されてしまうのだが、もし一部が脱出できても、またあるいは東郷の目をかいくぐって津軽海峡を通りウラジオストックに脱出できても、もはや戦局には何ら影響を与えないものだったろう。いずれにしろ日本の制海権をくつがえすことはもはや不可能だったのであるから。

ただ一つ、この日本海海戦の大勝利は、世界にむけて日本のおどろくべき勝利を印象づけ、陸上での決定的な勝利を逃したことによりなかなかつかめなかった講和の糸口をはっきりとしたものにしたと言えるだろう。

6. 講和

その後は両国とも大きな作戦をおこさずに9月の休戦をむかえた。日本はすでに国力の限界に達しており、これ以上の戦争の継続はむりだった。一方ロシアも、日本軍の秘密工作員明石大佐の工作や、反政府勢力の増大などからくる国内情勢の悪化のため、和平を求めていた。

和平交渉は終始ロシア側のペースで進み、日本は国力の差からか全く主導権をつかめずに終わった。まだロシア軍は動員可能であったのに対して、日本軍はもはや予備は一兵もいない状態ではやむをえなかったが、結局この和平交渉がロシア側の唯一の勝利となったのである。

日露戦争は帝国主義国家どうしの近代兵器による戦争のとほうもないエスカレートぶりを全世界に示した。ロシアも日本も当時とすれば二流の資本主義国だったが、その間の戦争がとてつもない物量による消耗戦となったことは注目すべきことだった。もはや戦争がいかなる形においても国家にプラスになる時代は過ぎていたのである。

しかし西欧列強はこの教訓をくみとることができず、その結果10年後に起きた第一次世界大戦は、日露戦争をさらに拡大した形での消耗戦・総力戦となったのである。その意味でも日露戦争は世界史上において重要な位置を占めるといえるだろう。

1981.6.28 記

上級海戦ルール用判定表

■上級海戦の手順

①日本艦隊の編成

→第一、第二艦隊の編成

→旅順封鎖を行うか否かの決定

②ロシア艦隊の出撃宣言

→旅順都市ヘクスから3ヘクス以内に攻城砲があれば1ユニットにつき1回、旅順艦隊に対して日本軍は砲撃を行える。

③ウラジオストック艦隊の出撃

→以下の手順で作戦行動を行う

1. 日本軍の索敵
2. 海戦
3. 日本軍の索敵
4. 海戦
5. 輸送の妨害

④旅順艦隊の出撃

→以下の手順で作戦行動を行う

1. 日本軍の索敵（旅順封鎖実施時は自動的に成功）
   →旅順艦隊は機雷の被害判定を行う
   →旅順封鎖を行った日本第一艦隊も機雷の被害判定を行う
2. 海戦
3. 日本軍の索敵
4. 海戦
5. 輸送の妨害
   →ウラジオストックへの回航を行える

⑤港に残っている艦船の修理

■機雷・攻城砲による攻撃の損害判定

①艦隊を6隻ごとのグループに分割する。6隻に満たない時は、6隻以下で1グループとする。

②各グループを構成する艦船に1～6（6隻に満たない時はその数）の番号を割り振る。

③各グループにつきダイスを1個振り、出た目と割り振られた番号が一致する艦船に被害が及ぶ。改めてダイスを1個振り、被害の度合いを判定する。出た目に該当する番号を割り振られた艦船がいなかった時は、そのグループは被害を受けない。

ダイスの目－装甲レベル	結果
マイナス	損害なし
0か＋1	損害を受け帰港（既に裏の艦は沈没）
＋2以上	沈没

■索敵

①日本第一艦隊が旅順を索敵する時は、ダイスを1個振り、1～3の目が出れば発見できる。旅順封鎖を行っている時は、最初の索敵に限り、ダイスを振らず自動的に索敵に成功する。

②日本第二艦隊がウラジオストック艦隊を索敵する時は、ダイスを1個振り、1の目が出れば発見できる。

③旅順艦隊がウラジオストックへの回航を行う時、日本第一艦隊はダイスを1個振り、1～2の目が出れば発見できる（海戦を行う）。同じターンにウラジオストック艦隊が出撃していなければ、第二艦隊もダイスを1個振り、1～2の目が出れば発見できる。

■砲撃ラウンド

ダイス	砲撃ラウンド
1,2	3回
3,4	4回
5,6	5回

■砲撃戦闘結果表

ダイス	砲撃力						
	3	6	9	12	16	20	24
2	3	4	4	4	4	E	E
3	3	3	4	4	4	4	E
4	3	3	3	4	4	4	4
5	2	3	3	3	4	4	4
6	2	2	3	3	3	4	4
7	1	2	2	3	3	3	4
8		1	2	2	3	3	3
9			1	2	2	3	3
10				1	2	2	3
11					1	2	2
12						1	2

■輸送力妨害表

ダイス	ロシア艦隊の総合戦力								
	1	2	3	4	6	8	10	12	14
1	2	2	2	2	3	4	5	6	7
2	1	1	1	2	2	3	4	5	6
3		1	1	1	2	2	3	4	5
4			1	1	1	2	2	3	4
5					1	1	2	2	3
6						1	1	2	2

総合戦力　BB（戦艦）＝2　CA（装甲巡洋艦）＝1

■修理

港	修理できる総合戦力
佐世保（日本）	4
旅順	2
ウラジオストック	1

■現存艦隊による勝利得点

旅順艦隊のうち損害を受けてない艦の総合戦力	その海戦フェイズに出撃した場合	その海戦フェイズに出撃しなかった場合
1～5	1	0
6～10	2	1
11以上	3	2