

中国語版改訂ルール（オプション）

中国版「甲午戦争」では作品のゲーム性とバランスを強化し、日本語版「日清戦争」での足りない所を補うために、一部のルールを修訂・増補して、プレイヤーがゲーム開始前に選べるようにしました。

各大項目ごとに、ルールは個別に選択できます。

12.0 コマンドポイント（CP）と弾薬調整

12.1 開始時調整

清軍の（最初の）CPを0ポイントから2ポイントに増やす。

日本軍の弾薬Pを5ポイントとする。

12.2 各ラウンド調整

両軍がサイコロを振って取得する通常のCPと弾薬に加えて、両軍は各ラウンドで一定額のCPと弾薬を取得します。

第1ターンから第4ターン（8月から11月）までの各ラウンド：

日本軍は追加で1CPと2弾薬Pを取得します。

清軍は追加で1CPを取得します。

第5ターンから第8ターン（12月から3月）までの各ラウンド：

日本軍は追加で1CPと1弾薬Pを取得します。

清軍は追加で2CPと1弾薬Pを取得します。

13.0 新式装備

このルールを選択した場合のみ、オプションの新式装備（砲兵）チットを使用します。両軍プレイヤーは新式装備を使用して、自軍地上ユニットの戦闘能力を強化できます。

新式装備チットは地上ユニットと一緒に配置（スタック）して、一緒に行動しなければならず、装備チット単独では存在できません。

装備チットを含むスタックが完全に除去された場合、その装備は永久に除去され再度取得することはできません。

装備チットは、スタック制限数には含まれませんが、1つのスタックには1つの装備チットしか配置できません。

プレイヤーは各ラウンドの開始時（先攻プレイヤーラウンドの開始前）に4CPを消費することで、ランダムに新式装備チット1個を取得できます。

取得した装備は一時的に盤外ボックスに配置します。

プレイヤーは各ラウンドの開始時（先攻プレイヤーラウンドの開始前）に装備を自軍ユニットに置くことができます。

装備を受け取るユニットは、自軍支配の港または盤外ボックスに存在する必要があります。

補給切れのユニットには装備を置くことはできません。

* 訳者注：海上移動できない自軍の港には配置できない。

注：配置された装備チットは再配置できませんが、（配置された）ユニットの移動に応じて別のスタックに転送できます。

13.1 初期配置

清軍：平壤に格林快炮（ガトリング砲）1個。

日本軍：【至仁川】に 70厘野砲1個。

13.2 装備の効果

格林快炮：この装備を含むスタックが攻撃されると、受ける打撃数が「1」減少します。

70厘山砲：攻撃時、このスタックの戦闘力が「1」増加します。防御時には効果ありません。

70厘野砲／75行営砲：攻撃時、このスタックの戦闘力が「2」増加します。

防御時には効果ありません。

14.0 外交国策

このルールを選択した場合のみ、オプションの国策チットを使用します。

第5ターン（12月）から、両軍は各ターンの動員フェイズ中に外交ステップを実行します。

外交ステップでは、両軍は3つの国策チットから1つを密かに選び、同時に開示します。

双方の国策の対応する組み合わせに従い、外交結果表を参照して、結果を適応します。（詳細については、以下の表を参照してください）。

清本 / 日	和平意向	戦争拡大	決戦動員
和平意向	ゲーム終了。 直ちに得点計算。	このターンの各ラウンド、 日本軍CP+1。	日本軍-2VP このターンの各ラウンド 日本軍CP+1、弾薬+2
戦争継続	このターンの各ラウンド 清軍CP+2	このターンの各ラウンド 両軍共CP+1、弾薬+1	このターンの各ラウンド 清軍CP+1 日本軍CP+1、弾薬+2
国際干渉	日本軍+3VP 戦争終了。 直ちに得点計算。	このターンの各ラウンド 日本軍CP-2	日本軍-2VP このターンの各ラウンド 日本軍CP+1、弾薬+2

* 訳者注：原文で、清軍－2VPは日本軍＋2VP、清軍－3VPは日本軍＋3VPとしました。

15.0 李鴻章の安否

第6ターンから、各ターンの動員フェイズ中に追加の判定を行います。

6面体サイコロ2つの目の合計数が10以上であれば李鴻章暗殺となり、日本軍は1VPを失います。

李鴻章の暗殺が発生した場合、それ以降は判定をする必要はありません。

16.0 ユニットの回復

敵ZOC内の損耗ユニットも、補給切れでなければ通常どおり1弾薬Pを使って回復できます。

17.0 ユニットの再建

除去された（地上）ユニットを、4CPで再建し、自軍動員ボックスに配置できる。

18.0 海軍ルール（中国語版）

以下の規則（18.0）は、全て中国語版の海軍ルールです。

18.1 海軍艦艇と初期配置

注：海軍ルールの中国語版では、「北洋水師」マーカーではなく、艦船ユニットを使用します。

初期配置で、すべての清軍艦（鎮遠、定遠、致遠、濟遠）を完全戦力面で第Ⅱ海域に配置します。

すべての日本軍艦（吉野、浪速、松島、巖島、橋立）は、完全戦力面で第Ⅰ海域に配置します。

説明、「地図上の海は、ⅠからⅤの海域と渤海に青い線で分けられています。

18.2 海軍移動

自軍の移動ステップでは、自分の海軍艦船は1、2、3、4、5（ローマ数字Ⅰ～Ⅴ）に従順または逆順でこれら5つの海域間をCPを消費せず移動できます。

これら5つの海域の間では、海軍艦船の移動の数と距離に制限はなく、海軍の移動は各ラウンドで実行できます。

自軍艦船が敵軍艦船の存在する海域に入ると、自軍艦船は移動を終了し戦闘しなければなりません。

注：海域ⅠとⅤの間を直接移動することはできません。海軍艦船は渤海に進入できません。

18.3 海戦

両軍艦船が同じ海域にいる場合、海戦が発生します。海戦では弾薬の消費は必要ありません。

攻撃側（この海域に後で進入した側）から、どの艦船でどの敵艦船を攻撃するかを宣言します。
両軍の攻撃は同時に行われたものとして解決します。

各艦艇は、火力と同じ数の6面サイコロを振り、5または6の目が出た数が相手への打撃数になります。

複数の艦船で同じ艦船を目標にすることも可能です。この場合、打撃数は加算されます。

艦艇が防御値以上の打撃数を被った場合、防御値分の打撃数を消費することで、完全面なら損傷面に裏返し、既に損傷面であれば除去します。残りの打撃数が防御値未満であるか、既に除去されているのであれば、それ以上損害を割り当てる必要はありません。

海戦は1ラウンドのみです。

防御側艦隊が全滅しない場合、攻撃側はその海域を出て元の海域に戻る必要があります。

海戦は海軍の移動直後に行われ、地上部隊の移動と戦闘は海軍の戦闘の解決後に行います。

損傷した艦船、除去された艦船は、それぞれ修復も再建もできません。

18.4 海域の支配管理

海戦後、双方は海域の支配を確認します。

清軍は、自分の艦船が位置する海域と、より番号が大きい海域を支配できます。

日本軍は、自分の艦船が置かれている海域と、より番号が小さい海域を支配できます。

両軍は、自分の支配海域に隣接するヘクスでのみ、海上輸送と上陸作戦を行うことができます。

説明：海上輸送および上陸作戦、他の規制は10.3、10.4と同じですが、海域支配の変化に注意を払う必要があります。

18.5 海軍得点

清軍艦船がすべて除去された場合、日本軍は3VPを獲得します。

旅順と威海衛の両方が日本軍に占領された場合、盤上にある清軍艦船を全て直ちに除去し、

この場合も日本軍は3VPを得ることができます。

注：上記の2つの得点を重ねて得ることはできません。

日本軍は、清軍艦船が完全に除去されることで3VPしか獲得できません。

19.0 勝利得点調整

ゲーム終了時、除去された日本軍ユニットでは減点されません。

ゲーム終了時（第8ターン）に日本軍が17VP以上を獲得した場合、日本軍が勝利し、それ以外の場合、清軍が勝利します。

20.0 初心者プレイヤーの調整

プレイヤーの片方が対戦3回以下で、
相手がそれ以上の経験ある場合、以下のルールを使用して支援できます。

初心者プレイヤーが清軍を指揮する場合、各ラウンドのCPは+1です。
初心者プレイヤーが日本軍を指揮する場合、各ラウンドの弾薬Pは+1されます。

21.0 《甲午海戦》連結ルール

注意：このルールは日本語版の海軍ルールと組み合わせて使う必要があります。
「黄海海戦」（ルール9.1(3)）が起きると、《甲午海戦》をプレイすることで海戦の勝敗を決めます。プレイヤーは「シナリオ4：決戦大東溝」をプレイして、その勝利条件に従います。清軍が勝てば、「北洋水師」ユニットを裏返しますが日本軍は5VPを失います。日本軍が勝てば、「北洋水師」ユニットを裏返して日本軍は2VPを獲得します。

基本ルールの追加事項等

6.1 （日本語版5.1項に相当）

（オプション：バランス化ルール）

各ラウンドのCPダイス判定は行わない。

第1、第3ラウンドは日本軍CP3、清軍CP2、

第2、第4ラウンドは日本軍CP4、清軍CP3、で固定する。

各ラウンドは日本軍が先攻となる。

9.0 補給

9.1 補給線（中華版で追加事項）

両軍とも、自軍支配下の港を補給源とするには、そこに海上移動が可能でなければならない。