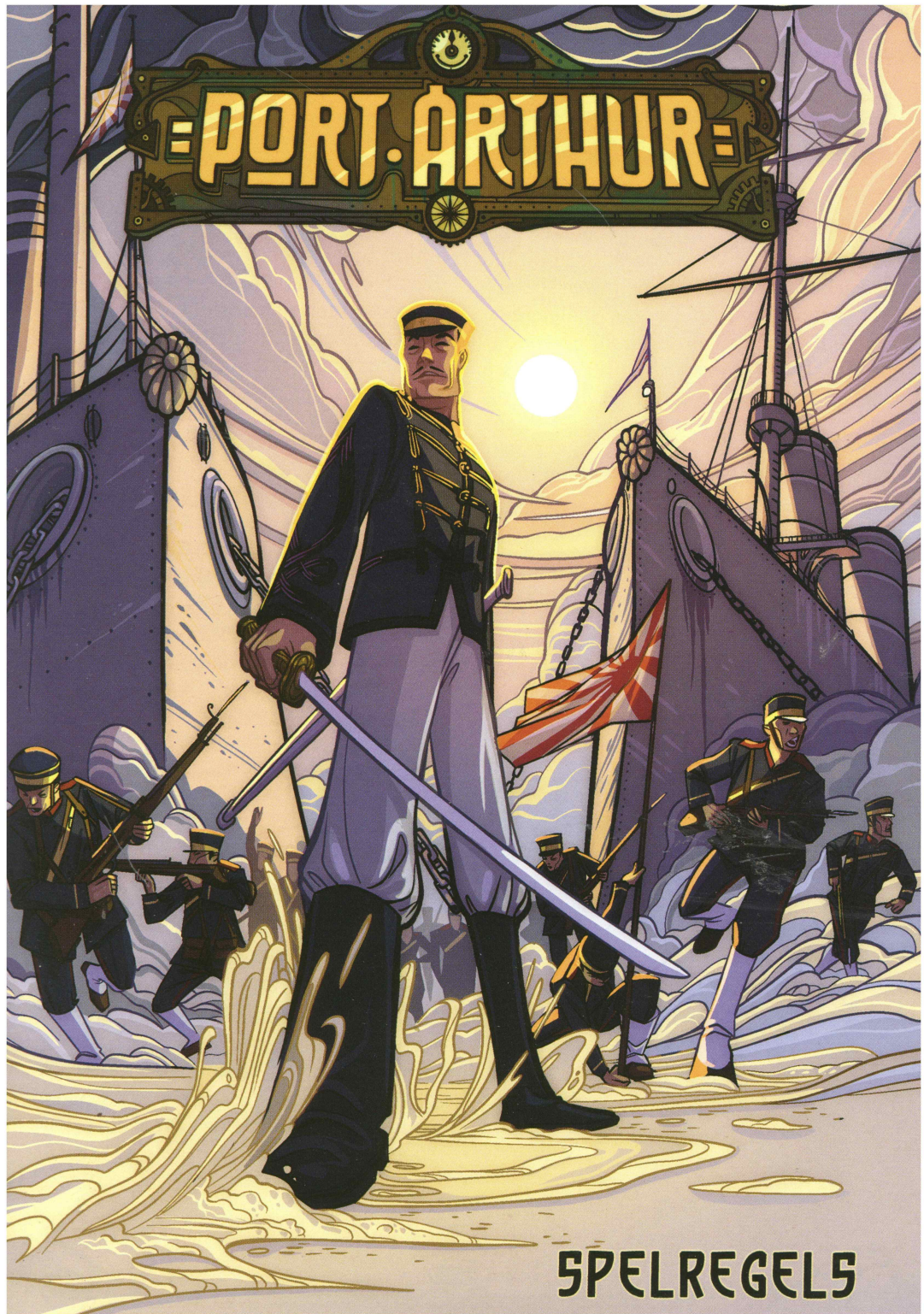


PORT ARTHUR



SPELREGELS

1. Inleiding

Port Arthur is een simulatie van de Russisch-Japanse oorlog die plaatsvond van 1904 tot 1905 en vooral bestond uit zeeslagen. In het spel nemen twee spelers het tegen elkaar op. De ene speler leidt de Japanse krijgsmacht (**Japan**), de andere de Russische krijgsmacht (**Rusland**). Het spel draait om de strategische aanpak van de oorlog en de speler die erin slaagt de belangrijkste maritieme gebieden in zijn macht te krijgen, wint. Hoeveel schepen van de tegenstander een speler laat zinken, is niet zo belangrijk, hij wint pas als hij over die gebieden heerst. De zeeroute tussen Japan en het slagveld op het land, namelijk het schiereiland Liaodong en Mantsjoerije, staat op het spel in deze oorlog. Het spel duurt maximaal 6 rondes en duurt ongeveer 1 uur bij ervaren spelers.

2. Speelmateriaal

In de doos zit het volgende:

- 1 speelbord
- 2 stanstableaus met tegels en fiches
- 6 houten meeples
- 6 dobbelstenen
- 2 overzichtskaarten
- deze spelregels

Het speelbord

Op het speelbord staat Japan met zijn buurlanden (Korea, Mantsjoerije, Noord-China, Siberië) en de omringende zeeën. Behalve de maritieme gebieden waar de krijgsmachten zich opstellen en het tegen elkaar opnemen, zijn er aan de rand van en langs het speelbord ook enkele sporen om tijdens het spel bepaalde informatie bij te houden.

De maritieme gebieden

Er zijn zes **maritieme gebieden** waarover de spelers zich kunnen verplaatsen en waarover ze kunnen heersen. Gebieden die van elkaar gescheiden zijn door witte stippen, noem je aangrenzend. Zo grenzen 'Sea of Japan' en 'Pacific Ocean' aan elkaar, maar 'Tsushima' en 'Philippine Sea' niet. In elk maritiem gebied staat het aantal **machtpunten (MP)**  vermeld dat de speler die dat gebied in zijn macht heeft, krijgt. Bij sommige maritieme gebieden gelden andere machtpunten voor Japan en Rusland. Zo krijgt Japan geen MP voor de macht over het gebied 'Pacific Ocean', terwijl Rusland daar 2 MP krijgt.

De havens

Er zijn 4 **havens** op het speelbord: Japan , Port Arthur , Vladivostok  en Diego Suarez  (die laatste stelt de neutrale havens voor, waartoe historisch gezien ook Sjanghai en Manilla behoorden). In de havens leggen de spelers hun schepen op het overeenkomstige **havenveld** op het speelbord.



Het aantal schepen dat op een havenveld kan staan, is onbeperkt. De haven van Japan bevindt zich aan de rand van het speelbord in het maritieme gebied 'Philippine Sea'.

Alleen Japan mag de haven van Japan gebruiken. Japan grenst aan alle maritieme gebieden, behalve 'Yellow Sea'.

Rusland mag de andere 3 havens gebruiken. In de loop van het spel kan Port Arthur echter zijn statuut van haven verliezen.

Port Arthur grenst aan het maritieme gebied 'Yellow Sea', Vladivostok aan 'Sea of Japan', Diego Suarez aan 'East China Sea'.

Alle havens, behalve Diego Suarez, hebben een **scheepswerfveld**. In de loop van het spel kan Port Arthur echter zijn scheepswerf verliezen. Het aantal schepen dat op een scheepswerfveld kan staan, is onbeperkt.



Verplaatsing van troepen

De verplaatsingen van de Japanse troepen voor de invasie van Mantsjoerije zijn op abstracte wijze weergegeven door 2 **landingsvelden** in de maritieme gebieden 'Yellow Sea' en 'Tsushima'.



Sporen

Op het **machtpuntenspoor** op het speelbord houden de spelers hun score bij. Het **spoor van Mantsjoerije** toont de opmars van het Japanse leger op het vasteland en de overwinningen op het Russische leger. Het **rondespoor** staat op een apart bord dat de spelers naast het speelbord leggen. De spelers geven hun vooruitgang op de verschillende sporen weer met markers.



Machtpuntenspoor



Spoor van Mantsjoerije



Rondespoor

Markers

Rondemarker

Deze marker geeft op het rondespoor aan hoeveel tijd er al is verstreken.



Machtpuntenmarker

Deze marker geeft op het machtpuntenspoor het relatieve verschil in machtpunten tussen beide kampen aan.



Markers van het Japanse leger

Deze markers (6 **soldaten-meeples**) geven op het spoor van Mantsjoerije de opmars van het Japanse leger op het vasteland en de overwinningen op het Russische leger aan.



Initiatiefmarker

Deze marker geeft aan welke speler in die ronde de 1^{ste} speler is en dus het initiatief neemt. Aan het begin van het spel (1^{ste} ronde) bezit Japan de initiatiefmarker.



Marker blokkade Port Arthur

Deze marker geeft aan dat Japan Port Arthur blokkeert. Leg de marker in dat geval in het maritieme gebied 'Yellow Sea'.



Scheepstegels

De 50 scheepstegels stellen de Japanse en Russische schepen voor en geven de volgende informatie:

*Intact
Voorkant*

*Beschadigd
Achterkant*



Vloot

Naam van
het schip

Snelheid

Vuurkracht

Verdediging

Nationaliteit

De tegels van de Japanse schepen zijn rood, die van de Russische zijn blauw.

Voor- en achterkant

Op de voorkant van de scheepstegels staat het intacte schip met volledige uitrusting. De spelers draaien de tegel om als het schip beschadigd of slecht onderhouden is. Alle schepen zijn aan het begin van het spel intact, maar raken door een gevecht of een gebrek aan onderhoud beschadigd. De spelers kunnen beschadigde schepen repareren op een scheepswerf.

Invoegronde, vloten en extra schepen

De Russische Baltische vloot doet zijn intrede in de loop van het spel. In welke ronde die schepen in het spel komen, staat in de linkerbovenhoek van de tegel (4 of 5). Een blauw anker ⚓ betekent dat het schip bij de vloot van Port Arthur hoort, een oranje anker ⚓ dat het bij de vloot van Vladivostok hoort. 2 Japanse schepen en 1 Russisch schip, waarvan de vuurkracht op een zwarte achtergrond staat, zijn extra schepen (zie 'Extra regel: de mijnen', blz. 14).



Vuurkracht

De vuurkracht geeft het aantal, het kaliber en de doeltreffendheid van de kanonnen van het schip weer. Ze kan dalen als het schip beschadigd raakt.

Verdediging

De verdedigingsfactor staat alleen op de achterkant van de tegels (beschadigd schip). De factor geeft weer hoeveel aanvalen een schip nog aankan voor het zinkt.

Snelheid

Dit getal geeft de snelheid van het schip weer. De snelheid kan dalen als het schip beschadigd raakt. Met dit getal berekenen de spelers de snelheid van een eskader.

3. Voorbereiding

Nadat de spelers hebben beslist wie Japan en Rusland speelt, bereiden ze het spel voor.

1. Japan: leg alle Japanse schepstegels met de intacte kant naar boven op het havenveld van Japan. Leg de 6 houten meeples, de initiatiefmarker en de marker blokkade Port Arthur klaar.
2. Rusland: sorteert de Russische scheepstegels volgens vloot (♣: Port Arthur, ♠: Vladivostok) en leg ze met de intacte kant naar boven op de overeenkomstige havenvelden. Leg de schepstegels van de Baltische vloot op de overeenkomstige velden op het rondespoor (4 of 5, afhankelijk van het getal op de tegel).
3. Leg de rondemarker op veld 1 van het rondespoor. Leg de machtpuntenmarker op het middelste veld van het machtpuntenspoor.

Voorbereiding



4. Doel van het spel

Het spel duurt 6 rondes. Als aan het einde van de 6de ronde geen Japanse soldatenmeep op het veld Mukden van het spoor van Mantsjoerije staat, wint Rusland automatisch het spel. Anders wint de speler aan wiens kant van het machtpuntenspoor de machtpuntenmarker staat. Staat de marker aan de kant van Rusland, dan wint Rusland; staat hij aan de kant van Japan, dan wint Japan; staat hij in het midden, dan wint niemand.

Als een speler MP verdient, verplaatst hij de machtpuntenmarker evenveel velden naar zijn kant van het machtpuntenspoor als MP die hij verdient. Als die speler later MP verliest of de andere speler MP verdient, verplaatsen de spelers de marker in de andere richting. De spelers kunnen maximaal 5 MP hebben. Extra MP worden genegeerd. Japan mag Port Arthur niet blokkeren als Rusland 5 MP heeft.

5. Verloop van een ronde

Elke ronde bestaat uit 6 fases (fase 1 wordt alleen in ronde 4 en 5 gespeeld). Als de spelers alle fases in de juiste volgorde hebben uitgevoerd, is de ronde voorbij en begint de volgende ronde. Na 6 rondes bepalen de spelers de winnaar.

Beschrijving van de fases:

1. Aankomst van de Baltische vloot

Alleen in ronde 4 en 5 leggen de spelers de overeenkomstige schepen van de Baltische vloot in de haven van Diego Suarez.

2. De Japanse vloot vaart uit

Japan laat geen, enkele of alle schepen uit de haven van Japan vertrekken.

3. De Russische vloot vaart uit

Rusland laat geen, enkele of alle schepen uit de havens van Vladivostok, Port Arthur en/of Diego Suarez vertrekken.

4. Actiefase

De 2 kampen proberen scheepsacties uit te voeren met hun eskaders.

5. Scorefase

De spelers voeren tegelijkertijd de volgende acties in deze volgorde uit:

- a. macht over maritieme gebieden;
- b. blokkade Port Arthur;
- c. landing van de troepen/tot zinken brengen van het troepentransport.

6. Terugkeer naar de haven

De spelers voeren tegelijkertijd de volgende acties in deze volgorde uit:

- a. einde reparaties;
- b. terugkeer naar de haven;
- c. onderhoud;
- d. rondemarker verplaatsen en na ronde 6 de winnaar bepalen.

De vloten varen uit

In de fase waarin zijn vloot uitvaart, kan de speler ervoor kiezen zijn schepen vanuit de havens de zee op te sturen. Dat is niet verplicht, de speler mag geen, enkele of alle schepen naar zee verplaatsen. De schepen die in de haven achterblijven, kan de speler mogelijk nog verplaatsen tijdens de actiefase.

Uitvaren naar zee

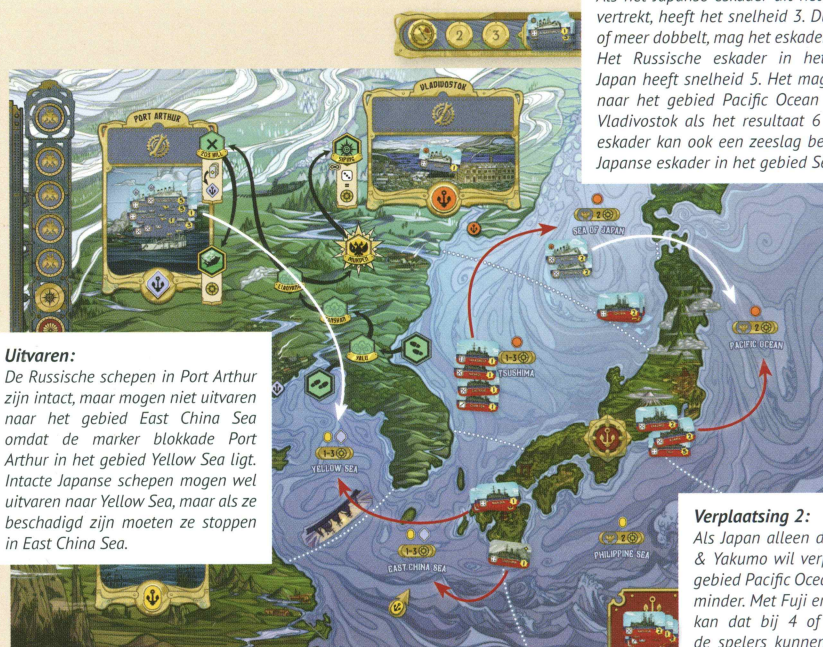
Japan mag als eerste zijn schepen laten uitvaren. De speler mag intacte of beschadigde schepen verplaatsen naar elk maritiem gebied dat grenst aan de haven waar ze zich bevinden (Japan: 'Tsushima'; Pacific Ocean; 'Sea of Japan'; 'Philippine Sea' en 'East China Sea'; Port Arthur: 'Yellow Sea'; Vladivostok: 'Sea of Japan'; Diego Suarez: 'East China Sea'). De speler is niet verplicht al zijn schepen naar hetzelfde maritieme gebied te verplaatsen. De Russische schepen mogen ook verplaatsen naar een

gebied waarin zich al Japanse schepen bevinden.

De speler mag intacte schepen 1 maritiem gebied verder verplaatsen. De aanwezigheid van vijandelijke schepen in het maritiem gebied dat het schip verlaat of betreedt, heeft geen invloed. Als de marker blokkade Port Arthur in het gebied 'Yellow Sea' ligt, mogen Russische schepen die Port Arthur verlaten niet 1 haven verder varen.

Schepen op scheepswerven kunnen niet uitvaren naar zee.

Voorbeeld



Uitvaren:

De Russische schepen in Port Arthur zijn intact, maar mogen niet uitvaren naar het gebied East China Sea omdat de marker blokkade Port Arthur in het gebied Yellow Sea ligt. Intacte Japanse schepen mogen wel uitvaren naar Yellow Sea, maar als ze beschadigd zijn moeten ze stoppen in East China Sea.

Verplaatsing 1 of zeeslag:

Als het Japanse eskader uit het gebied Tsushima vertrekt, heeft het snelheid 3. Dus als de speler 4 of meer dobbelt, mag het eskader niet verplaatsen. Het Russische eskader in het gebied Sea of Japan heeft snelheid 5. Het mag niet verplaatsen naar het gebied Pacific Ocean of de haven van Vladivostok als het resultaat 6 is. Het Russische eskader kan ook een zeeslag beginnen tegen het Japanse eskader in het gebied Sea of Japan.

Verplaatsing 2:

Als Japan alleen de schepen Asama & Yakumo wil verplaatsen naar het gebied Pacific Ocean, kan dat bij 5 of minder. Met Fuji erbij in het eskader, kan dat bij 4 of minder. Opgelet, de spelers kunnen schepen op een scheepswerf niet verplaatsen.

Onderhoud

De spelers kunnen beschadigde schepen op de scheepswerf in hun haven leggen. De schepen kunnen in die ronde niet uitvaren en niet deelnemen aan scheepsacties. Het aantal schepen dat op een scheepswerf aanwezig kan zijn, is onbeperkt.

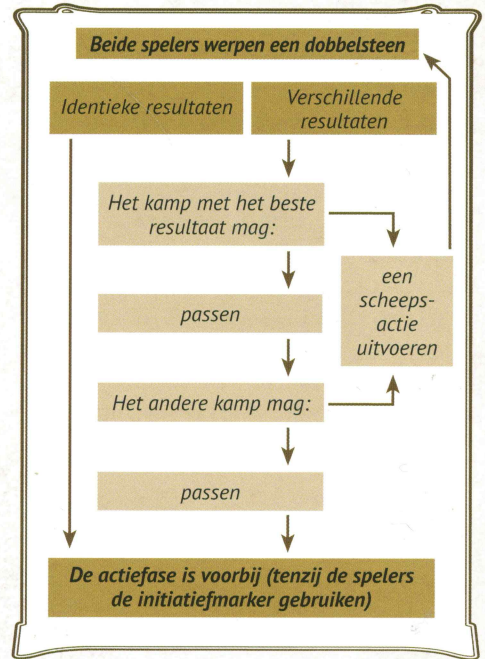
Ter herinnering: Diego Suarez heeft geen scheepswerf. Port Arthur kan zijn scheepswerf verliezen als op het veld Hill 203 van het spoor van Mantsjoerije een soldatenmeeple staat.

Japans troepentransport

Japan heeft aan het begin van het spel 6 soldatenmeeples. In de fase waarin de Japanse schepen uitvaren, mag Japan een soldatenmeeple plaatsen op elk van de 2 landingsvelden aan het begin van het spoor van Mantsjoerije, in de maritieme gebieden 'Yellow Sea' en 'Tsushima'. Het plaatsen van een soldatenmeeple is niet verplicht.

6. Actiefase

Als de vloten zijn uitgevaren, begint de actiefase. In de loop van die fase wordt dezelfde cyclus acties herhaald tot beide kampen passen of een identiek resultaat dobbelen en niet de initiatiefmarker gebruiken.



De 1^{ste} speler in de actiefase bepalen

Beide spelers werpen een dobbelsteen. De speler met de hoogste worp mag 1 **scheepsactie (SA)** uitvoeren (een verplaatsing of een zeeslag) of passen. Als de speler past, mag de andere speler 1 SA uitvoeren of passen. Als ook hij past, is de actiefase direct voorbij. De spelers kunnen er niet voor kiezen een SA uit te voeren en vervolgens geen verplaatsing of gevecht uit te voeren. In dat geval passen ze. Werpen de spelers een identiek resultaat, dan eindigt de actiefase direct. De speler met de initiatiefmarker kan eisen om de

dobbelstenen opnieuw te werpen. Hij geeft de marker dan aan de andere speler, die op zijn beurt, bij een volgende identieke worp, een nieuwe dobbelsteenworp kan eisen (enzovoort). Als beide spelers na elkaar passen, is de actiefase voorbij.

De eerste speler voert een SA uit

Verplaatsen van schepen

Alle schepen van een kamp die in hetzelfde maritieme gebied liggen, vormen een **eskader**. In elk maritiem gebied mag zich slechts 1 eskader van hetzelfde kamp bevinden. Elk schip of elke groep schepen die tijdens de actiefase een maritiem gebied betreden waar zich al schepen van dat kamp bevinden, worden opgenomen in het al aanwezige eskader. Schepen in havens vormen geen eskader.

Oorlog in de mist: de spelers kunnen aan het begin van het spel afspreken dat ze alleen het bovenste schip van een eskader zien en niet de andere schepen in de stapel.

A. Tussen maritieme gebieden

De spelers mogen hun schepen verplaatsen naar 1 aangrenzend maritiem gebied. Ze moeten alle schepen van een eskader samen verplaatsen (de spelers mogen een eskader niet opdelen en een deel van de schepen achterlaten). Het kamp dat een SA uitvoert, kiest welk eskader het wil verplaatsen.

Voor een speler een eskader mag verplaatsen, moet hij een verplaatsingstest uitvoeren. Hij neemt daarvoor de snelheidsfactor van het traagste schip (dus het laagste cijfer) van het eskader, dat is **de eskadersnelheid (ES)**. De speler werpt een dobbelsteen. Als het resultaat lager dan of gelijk aan de ES is, mag de speler het eskader verplaatsen naar een aangrenzend maritiem gebied. De speler heeft dus een SA uitgevoerd en de cyclus begint opnieuw. Beide spelers werpen een dobbelsteen om te weten wie nu een SA mag uitvoeren (het is mogelijk dat hetzelfde kamp meerdere SA na elkaar mag uitvoeren).

Als het resultaat hoger is dan de ES, mag de speler het eskader niet verplaatsen en mag de andere speler direct een SA uitvoeren. Als ook hij een verplaatsing wil uitvoeren, maar daarin niet slaagt, begint een nieuwe cyclus en werpen beide spelers een dobbelsteen om te weten wie nu een SA mag uitvoeren.

B. Van een maritiem gebied naar een haven

Een eskader kan terugkeren naar een bevriende of neutrale haven grenzend aan het maritieme gebied waarin het zich bevindt. Ook nu is net als bij A een verplaatsingstest nodig, met dezelfde gevolgen. Een eskader dat terugkeert naar een haven, kan tijdens een volgende SA opnieuw uitvaren.

C. Van een haven naar een maritiem gebied

Een eskader kan van een haven naar een aangrenzend maritiem gebied uitvaren. Ook nu is net als bij A een verplaatsingstest nodig, met dezelfde gevolgen. Het is niet verplicht alle schepen in een haven op te nemen in het eskader dat de haven verlaat.

Zeeslag

Een eskader van het kamp dat een SA uitvoert, kan vijandelijke schepen in hetzelfde maritieme gebied aanvalen. Het volstaat niet dat 2 eskaders in hetzelfde gebied aanwezig zijn om een zeeslag te beginnen, de speler moet een SA uitvoeren. Het kamp dat de SA uitvoert, is **aanvaller**, het andere **verdediger**.

Een zeeslag bestaat uit de volgende fases:

1. De 1^{ste} en 2^{de} speler bepalen;
2. schoten van de 1^{ste} speler;
3. schoten van de 2^{de} speler.

Opmerking: eventuele soldatenmeeples op landingsvelden nemen niet deel aan zeeslagen in de maritieme gebieden 'Yellow Sea' en 'Tsushima'.

A. De 1^{ste} en 2^{de} speler bepalen

De 1^{ste} speler is de speler wiens eskader de hoogste ES heeft. Bij een gelijke stand is de verdediger de 1^{ste} speler.

Als de 2^{de} speler de initiatiefmarker bezit, kan hij die gebruiken om de 1^{ste} speler te worden, ongeacht de ES van zijn eskader. In dat geval geeft hij de initiatiefmarker aan het andere kamp (die de marker niet direct mag gebruiken om opnieuw 1^{ste} speler te worden).

B. Schoten van de 1^{ste} speler

De 1^{ste} speler telt de vuurkracht van alle schepen in zijn eskader op om de **eskadervuurkracht (EV)** te kennen. Daarna beslist hij met hoeveel dobbelstenen hij zal werpen (1-6).

Als de som van de dobbelsteenresultaten lager dan of gelijk aan de EV is:

- Het aantal schoten is gelijk aan het aantal geworpen dobbelstenen (dus 1-6 schoten).
- Als 2 dobbelstenen een identiek resultaat hebben, lokken ze een voltreffer uit.
- Als 3 of meer dobbelstenen een identiek resultaat hebben, is het aantal voltreffers gelijk aan het aantal identieke resultaten min 1. Voltreffers komen steeds als extra bovenop de gewone schoten (zie voorbeeld verder).

Als de som van de dobbelsteenresultaten hoger dan de EV is:

- Het aantal schoten is gelijk aan het aantal dobbelstenen waarvan de som, van groot naar klein, lager dan de EV is (dus 1-5 schoten).
- Er zijn geen voltreffers.

Verdeling van de schade

De voltreffers worden toegekend door het kamp dat schoot, de gewone schoten door het getroffen kamp. De voltreffers worden eerst toegekend.

Voltreffer: met een voltreffer mag de speler die schoot, een intact vijandelijk schip omdraaien naar de beschadigde kant of een beschadigd schip tot zinken brengen, ongeacht zijn verdedigingsfactor. Een beschadigd schip kan alleen tot zinken worden gebracht als er geen intacte schepen meer zijn in het getroffen eskader.

Schot: het getroffen kamp moet het aantal ontvangen schoten als volgt toedienen in een volgorde naar keuze:

- Een intact schip naar de beschadigde

kant draaien is gelijk aan 1 schot.

- Een beschadigd schip tot zinken brengen is gelijk aan evenveel schoten als zijn verdedigingsfactor. Een schip kan ook tot zinken worden gebracht als er nog intacte schepen in het eskader zijn.

De spelers moeten alle schoten toedienen, ook als ze daardoor een schip tot zinken brengen door minder schoten toe te dienen dan zijn verdedigingsfactor.

C. Schoten van de 2^{de} speler

De 2^{de} speler doet hetzelfde met de overgebleven schepen in zijn eskader. De schepen die zojuist door de 1^{ste} speler tot zinken werden gebracht, nemen NIET meer deel aan de zeeslag.

D. Einde van de zeeslag

Als de 2 eskaders hebben geschoten, is de

zeeslag voorbij. Verwijder gezonken schepen definitief uit het spel. Het is mogelijk dat er van beide eskaders na de zeeslag nog schepen overblijven in het maritieme gebied. Een eskader kan meerdere zeeslagen beginnen of het doelwit zijn van meerdere aanvallen tijdens opeenvolgende SA (zolang er schepen overblijven).

Samenvatting actiefase: het kamp dat kiest voor een **scheepsactie (SA)** voert een van de volgende acties uit:

- schepen verplaatsen naar een aangrenzend maritiem gebied of een haven;
- met zijn schepen een zeeslag beginnen tegen vijandelijke schepen in hetzelfde maritieme gebied;
- passen. In dat geval mag het andere kamp een SA uitvoeren. Als ook dat kamp past, is de actiefase direct voorbij.

Voorbeeld van een zeeslag



De 2 eskaders bevinden zich in het maritiem gebied 'Yellow Sea'. Japan besluit een zeeslag te beginnen als SA. Japan is aanvaller, Rusland verdediger. Japan bezit de initiatiefmarker.

Het Japanse eskader heeft ES 5, Rusland 4. Japan is de 1^{ste} speler.

- **Schoten van de 1^{ste} speler:** de EV van Japan is 28. Japan werpt 6 dobbelstenen. De resultaten zijn 1, 1, 2, 4, 4 en 5, in totaal 17, minder dan de EV. Japan lost dus 6 schoten en 2 voltreffers (2 enen en 2 vieren).
- **Uitvoeren van de resultaten:** Japan kent de 2 voltreffers toe aan de schepen Tsesarevich en Retvizan en draait die schepen om naar de beschadigde kant. Rusland kent de 6 schoten toe: het draait de schepen Poltava, Diana en Sevastopol om naar de beschadigde kant (3 schoten) en brengt het schip Poltava tot zinken (met de laatste 3 schoten). Er zijn meerdere manieren waarop Rusland optimaal kan benutten.
- **Schoten van de 2^{de} speler:** de EV van Rusland bedraagt nu nog slechts 19. Rusland besluit met 6 dobbelstenen te werpen. De resultaten zijn 4, 4, 5, 5, 5, 6, in totaal 29, meer dan de EV. De Russische schoten veroorzaken 3 schade aan de vijand ($6+5+5=16 < 19$), maar geen voltreffers. Japan beslist om de Azuma, de Iwate and de Yakumo naar de beschadigde kant om te draaien (3 schoten).

7. Scorefase

Beide kampen voeren tegelijkertijd de volgende acties in deze volgorde uit:

- macht over maritieme gebieden;
- blokkade Port Arthur;
- landing van de troepen/tot zinken brengen van het troepentransport.

Macht over maritieme gebieden

Een kamp heeft de macht over een maritiem gebied als het er als enige schepen bezit. Een gebied zonder schepen of met schepen van beide kampen valt onder niemands macht en levert geen MP op. Elk kamp ontvangt MP voor de gebieden die het in zijn macht heeft. De kampen kunnen een verschillend aantal MP ontvangen voor bepaalde gebieden.

Voorbeeld: 'Pacific Ocean' levert Rusland 2 MP op, Japan geen.

De maritieme gebieden 'Tsushima', 'Yellow Sea' en 'East China Sea' zijn de belangrijkste in het spel. Als een speler 1 van die 3 in zijn macht heeft, ontvangt hij 1 MP. Heeft hij er 2 in zijn macht, dan ontvangt hij 3 MP en heeft hij er 3 in zijn macht dan ontvangt hij 6 MP. De spelers verplaatsen de marker op het machtpuntenspoor evenveel velden als het verschil in MP tussen de 2 kampen en in de richting van het kamp met de meeste MP.

Voorbeeld: Japan ontvangt 6 MP en Rusland 4 MP. De marker schuift dus 2 velden naar Japan op.

Blokkade Port Arthur

Als Rusland niet de macht heeft over het maritiem gebied 'Yellow Sea', mag Japan de marker blokkade Port Arthur op dat gebied leggen. Japan verliest daardoor 1 MP. Het onderhouden van de blokkade kost Japan 1 MP per ronde. Dit is niet verplicht. Als Rusland een score van 5 MP op het machtpuntenspoor heeft, mag Japan de blokkade niet in het spel brengen. Als Rusland opnieuw het maritiem gebied 'Yellow Sea' in zijn macht heeft, is de blokkade ten einde en verliest Japan geen MP meer.

Landing van de troepen/tot zinken brengen van het troepentransport

Als Rusland de macht heeft over de maritieme gebieden 'Tsushima' en/of 'Yellow Sea', moet Japan de soldatenmeeple(s) op de overeenkomstige landingsvelden aan het begin van het spoor van Mantsjoerije verwijderen (hun transport is tot zinken gebracht). Anders is één of beide landingen gelukt en zet Japan de soldatenmeeple(s) op het spoor van Mantsjoerije. Elk landingsveld wordt apart afgehandeld.

Tot zinken brengen van het troepentransport

Rusland ontvangt 1 MP als het 1 troepentransport tot zinken brengt en 3 MP als het 2 troepentransporten tot zinken brengt (bovenop de MP die het ontvangt voor de macht over de gebieden 'Yellow

Sea' en 'Tsushima'). Japan beschikt in de volgende ronde opnieuw over de gezonden soldatenmeeples.

Landing van de troepen

Japan zet de soldatenmeeples die niet zijn gezonken, op de eerste lege velden van het spoor van Mantsjoerije, te beginnen vanaf het veld Yalu. Op elk veld mag slechts 1 soldatenmeeple staan. De volgende velden lokken een effect uit als er een meeple op staat:

- **Hill 203:** Port Arthur verliest zijn scheepswerf. De beschadigde schepen die zich op de scheepswerf bevinden, worden, nog altijd beschadigd, verplaatst naar de haven van Port Arthur.
- **Port Arthur:** dit is niet langer een haven. Alle Russische schepen die zich in de haven bevinden, zinken. Japan ontvangt 1 MP in de ronde waarin Port Arthur valt.
- **Mukden:** Japan moet Mukden voor het einde van het spel bezetten, anders wint Rusland.
- **Siping:** als een soldatenmeeple het veld Siping bereikt, werpt Japan 1 dobbelsteen. Is het resultaat 1, 2 of 3, dan ontvangt het 1 MP, anders geen. Japan mag elke ronde waarin Siping is bezet, met de dobbelsteen werpen.

Opmerking: het spoor van Mantsjoerije telt 7 velden en er zijn slechts 6 soldatenmeeples. Japan kan dus nooit alle velden op het spoor bezetten. Het is dus onmogelijk Port Arthur en Siping tegelijkertijd te bezetten.

8. Terugkeer naar de haven

Iedere speler voert tegelijkertijd de volgende acties in deze volgorde uit. Daarna zetten de spelers de rondemarker 1 veld vooruit.

Einde reparaties

De spelers draaien beschadigde schepen die zich op een scheepswerf bevinden, naar de intacte kant en leggen ze in het havenveld van die haven.

Terugkeer naar de haven

Alle Japanse schepen keren terug naar de haven van Japan. Naar welke haven de Russische schepen terugkeren, hangt af van het maritieme gebied waarin ze zich bevinden ('Tsushima', 'Pacific Ocean' en 'Sea of Japan': Vladivostok; 'Yellow Sea' en 'East China Sea': Port Arthur of Diego Suarez; 'Philippine Sea': Diego Suarez).

Onderhoud

Rusland draait zijn schepen die terugkeren naar havens zonder scheepswerf (Diego Suarez en Port Arthur als het veld Hill 203 op het spoor van Mantsjoerije bezet is), om naar de beschadigde kant. Reeds beschadigde schepen blijven beschadigd. Ook schepen die zich al in een haven zonder scheepswerf bevonden, draait Rusland naar de beschadigde kant.

9. Initiatief

Een van beide kampen heeft altijd het recht initiatief te nemen. Welk kamp dat is, wordt aangegeven met de initiatiefmarker. Aan het begin van het spel bezit Japan de marker. Als een kamp voor initiatief kiest, moet het de marker direct aan het andere kamp geven (en de marker naar de juiste kant draaien). De spelers kunnen de marker op twee manieren gebruiken:



Actiefase

Als de dobbelsteenworp bij het bepalen van wie een SA mag uitvoeren, gelijk is, is de actiefase direct voorbij. Maar de speler die de initiatiefmarker bezit, mag een nieuwe dobbelsteenworp eisen. Hij geeft de marker aan de andere speler, die op zijn beurt bij een nieuwe gelijke worp, ook een nieuwe worp mag eisen (enzovoort).

Zeeslag

Als aan het begin van een zeeslag de 2^{de} speler de initiatiefmarker bezit, mag hij die gebruiken om 1^{ste} speler te worden, ongeacht zijn ES.

Aankomst van de Baltische vloot

Aan het begin van ronde 4 krijgt Rusland automatisch de initiatiefmarker. Als die speler hem al bezit, wijzigt er niets.

10. Extra regel: de mijnen

In werkelijkheid zijn de Japanners er nooit in geslaagd Port Arthur volledig te blokkeren. Ze probeerden de haven af te sluiten met mijnen. Die hebben twee Japanse en één Russisch schip tot zinken gebracht. Deze extra regel mag je alleen gebruiken als beide spelers het erover eens zijn.

Extra schepen

Voeg tijdens de voorbereiding de drie door mijnen tot zinken gebrachte schepen toe aan de vloten van beide kampen. Leg het schip *Petropavlosk* in de haven van Port Arthur en leg de schepen *Hastuse* en *Yashima* in de haven van Japan.



Aanval op Port Arthur

Vanaf de eerste dag van de onenigheid hebben de Japanners geprobeerd de vloot van Port Arthur uit te schakelen door ze aan te vallen met jagers en torpedoboten. Voor de 1^{ste} ronde werpt Japan een dobbelsteen en deelt het resultaat door twee (afgerond naar beneden, dus een 1 levert een 0 op). Japan kiest zoveel schepen van de vloot van Port Arthur, draait ze om naar hun beschadigde kant en legt ze op de scheepswerf van Port Arthur.

Ontploffing van mijnen

Als de marker blokkade Port Arthur op 'Yellow Sea' ligt op het moment dat de schepen terugkeren naar de haven, kunnen de eskaders van beide kampen, die terugkeren naar een haven vanuit dat maritiem gebied, schade oplopen door mijnen. Elk kamp werpt een dobbelsteen en vergelijkt het resultaat met de snelheid van zijn eskader. Als het resultaat lager dan of gelijk aan zijn ES is, keert het eskader zonder schade terug naar de haven. Als het resultaat hoger dan zijn ES is, is het aantal schepen dat schade oploopt door ontploffende mijnen, gelijk aan het verschil tussen het dobbelresultaat en de ES. De eigenaar van de schepen kiest welke schepen schade oplopen.

Voorbeeld: bij een eskader met een ES van 4 en een dobbelsteenworp van 5 loopt 1 schip schade op door een mijn.

Schade door mijnen

Als het schip al beschadigd was, zinkt het en verwijdert de speler deze uit het spel. Als het schip nog intact was, draait de speler die het schip bezit, deze om naar de beschadigde kant. Daarna werpt hij met een dobbelsteen. Als het resultaat hoger is dan de verdedigingsfactor van het schip, zinkt het, anders kan het beschadigd naar de haven terugkeren.



Verantwoording

Auteur: Yasushi Nagakuro

Illustraties: Maud Chalmel

Grafische vormgeving: Nicolas Roblin

Ontwerp: Julia Brétéché

Nederlandse vertaling: Anja De Lombaert

Testspelers: Jean-Philippe Gury, Guillaume Sandance, de spelers van Bellotacon en Punchedcon

Projectleider: Florent Coupeau



De Russisch–Japanse Oorlog 1904–1905

De oorlog tussen Japan en Rusland, die duurde van 8 februari 1904 tot 9 augustus 1905, was het gevolg van de onverenigbaarheid van twee imperialistische projecten in het Verre Oosten. Tien jaar eerder had Japan, dat zijn vloot en leger had gemoderniseerd, een oorlog gewonnen tegen China. Het veroverde Port Arthur aan de punt van het schiereiland Liaotung in Mantsjoerije. Maar de Europese landen dwongen Japan Liaotung terug te geven aan China en daarna veroverde Rusland het in 1897. Rusland legde spoorwegen aan om Port Arthur te verbinden met Siberië en het stichtte de stad Harbin, die het Russische hoofdkwartier zou worden in het feitelijke protectoraat Mantsjoerije.

Uit angst dat tsaar Nicolaas II andere plannen had met het Verre Oosten, besloten de Japanners de Russen te verslaan. Admiraal Togo beval de aanval op Port Arthur op 8 februari 1904. Japanse jagers en torpedoboten brachten twee pantserschepen en een kruiser tot zinken. Tezelfdertijd landde het Japanse leger bij Chemulpo (Incheon) in Korea. Generaal Kouropatkine nam in Harbin de leiding over de operatie. Terwijl de vloot van Togo Port Arthur probeerde te blokkeren, viel het Japanse 1^{ste} leger de Russen eind april op de rivier Yalu bij de grens met Korea aan; het 2^{de} landde begin mei op het schiereiland Liaotung. Dankzij de Japanse overwinning eind mei in Nanshan was Port Arthur geïsoleerd, door de overwinning half juni bij Te-li-Ssu moesten de Russen zich uit het zuiden van Mantsjoerije terugtrekken. Op 10 augustus werd het Russische eskader bij Port Arthur verslagen tijdens de Slag op de Gele Zee. Het Japanse leger bezette de stad eind augustus. Na de Slag bij Lyolang begin september moesten de Russen zich verder noordwaarts terugtrekken. Na die nederlagen en om het verloop van de oorlog om te keren, stuurde de tsaar op 15 oktober

vanuit de Baltische havens twee eskaders ter versterking. Maar in de herfst doorbraken de Japanners de verdediging bij Port Arthur, dat op 2 januari 1905 capituleerde. Tussen 19 februari en 10 maart vond de grootste veldslag op het land plaats in Mukden. Het werd opnieuw een nederlaag voor Rusland, dat zich opnieuw moest terugtrekken, al leed ook Japan zware verliezen.

Toen de oorlog bijna voorbij was, bereikten de versterkende troepen van admiraal Rojestvenski, uitgeput na een zeereis van meer dan zeven maanden, Japan. Ze probeerden Vladivostok te bereiken, maar kwamen de schepen van admiraal Togo op 27 mei 1905 tegen bij Tsushima. De Russische vloot werd vernield. De vredesonderhandelingen begonnen enkele weken later onder leiding van de VS. Het resultaat was een deuk in het prestige van Rusland en dus ook in dat van de tsaar.

Bibliografie

Onderzoeken:

Bruno BIROLI, *Port Arthur, 8 février 1904, 5 janvier 1905*, Economica, 2015.

Bernard CROCHET en Gérard PLOUFFRE, *La guerre russo-japonaise: 1904-1905*, ETAI, 2010.

Geoffrey JUKES, *The Russo-Japanese War 1904-1905*, Osprey Publishing, 2002.

Dennis en Peggy WARNER, *The Tide at Sunrise, a history of the Russo-Japanese War, 1904-1905*, Charterhouse, 1974.

Strips:

Jean-Yves DELITTE & Guiseppe BAIGUERA, *Tsushima*, Glénat, 2017.

DIMITRI, *Sous le pavillon du tsar*, Glénat, 1995.

Hugo PRATT, *La Jeunesse de Corto Maltese*, Casterman, 1982.

Novellen en getuigenissen :

Octave MIRBEAU, 'Ils étaient tous fous', 1905, in *Contes cruels*, 1990.

Jack LONDON, *La Corée en feu*, 10/18, 1982.

Overzicht

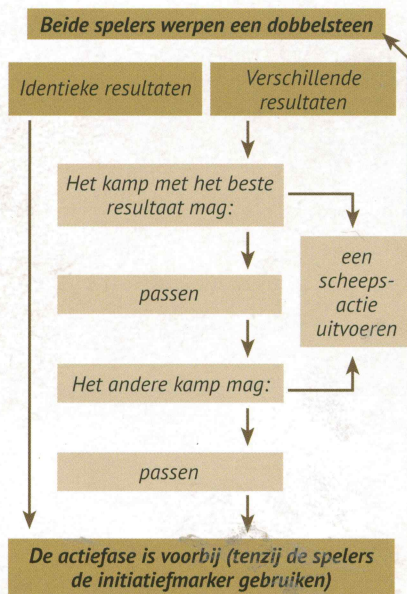
Vorbereiding

1. **Japan:** leg alle Japanse sloopstegels met de intacte kant naar boven op het havenveld van Japan. Leg de 6 houten meeples, de initiatiefmarker en de marker-blokkade Port Arthur klaar.
2. **Rusland:** sorteer de Russische sloopstegels volgens vloot (blauw anker: Port Arthur, oranje anker: Vladivostok) en leg ze met de intacte kant naar boven op de overeenkomstige havenvelden. Leg de sloopstegels van de Baltische vloot op de overeenkomstige velden op het rondespoor (4 of 5).
3. Leg de rondemarker op veld 1 van het rondespoor. Leg de machtpuntenmarker op het middelste veld van het machtpuntenspoor.

Verloop van een ronde

1. **Aankomst van de Baltische vloot**
Allèen in ronde 4 en 5 leggen de spelers de overeenkomstige schepen van de Baltische vloot in de haven van Diego Suarez.
2. **De Japanse vloot vaart uit**
Japan laat geen, enkele of alle schepen uit de haven van Japan vertrekken.
3. **De Russische vloot vaart uit**
Rusland laat geen, enkele of alle schepen uit de havens van Vladivostok, Port Arthur en/of Diego Suarez vertrekken.

4. Actiefase



5. Scorefase

- De spelers voeren tegelijkertijd de volgende acties in deze volgorde uit:
- a. macht over maritieme gebieden;
 - b. blokkade Port Arthur;
 - c. landing van de troepen/tot zinken brengen van het troepentransport.

6. Terugkeer naar de haven

De vloeten varen uit

- Intacte of beschadigde schepen mogen uitvaren naar elk maritiem gebied dat grenst aan de haven waar ze zich bevinden.
- De spelers mogen intacte schepen 1 maritiem gebied verder verplaatsen.
- De spelers kunnen beschadigde schepen op een scheepswerf leggen.
- Japan mag een soldatenmeeple op elk van de 2 landingsvelden plaatsen.

Scheepsactie (SA)

1. Verplaatsen van schepen
2. Zeeslag
3. Passen

Eskadersnelheid (ES)

Eskader = alle schepen van een speler in een maritiem gebied.

ES = de snelheid van het traagste schip van het eskader.

Verplaatsingstest: de speler werpt 1 dobbelsteen: resultaat $\leq$ ES = test geslaagd.

Zeeslag

1. De 1^{ste} en 2^{de} speler bepalen: De 1^{ste} speler is de speler wiens eskader de hoogste ES heeft. Bij een gelijke stand is de verdediger de 1^{ste} speler.
2. Schoten van de 1^{ste} speler:
Hij werpt met 1-6 dobbelstenen.
Som $\leq$ EV: aantal schoten = aantal dobbelstenen
2 identieke dobbelsteenworpen = 1 voltreffer
3 of meer identieke dobbelsteenworpen = $x - 1$ voltreffers (x = aantal identieke)
Som > EV: aantal schoten = aantal dobbelstenen waarvan de som < EV, geen voltreffers.
Schoten: 1 schot = 1 intact schip naar de beschadigde kant draaien. Een beschadigd schip tot zinken brengen = evenveel schoten als zijn verdedigingsfactor. De verdediger kiest.
Voltreffer: intact schip -> beschadigd; beschadigd schip -> zinkt. De aanvaller kiest.
3. Schoten van de 2^{de} speler:
Idem. Reeds gezonken schepen doen NIET meer mee aan de zeeslag.