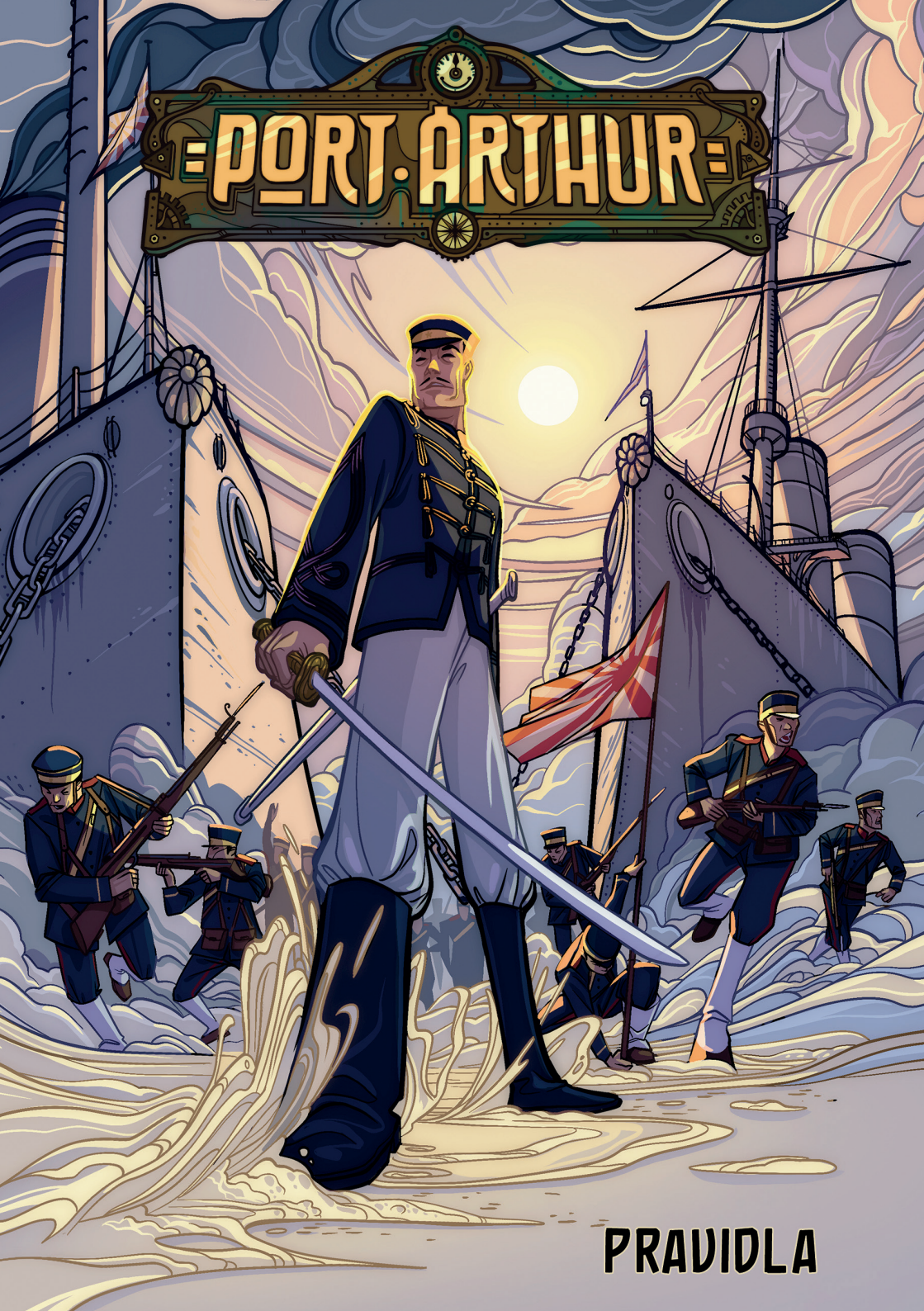


PORT ARTHUR



PRAVIDLA

1. Úvod

Port Arthur je simulací rusko-japonské války z let 1904 a 1905, zaměřenou na námořní bitvy. Hra je určena dvěma hráčům, z nichž jeden stojí v čele japonských ozbrojených sil (**Japonsko**), zatímco druhý velí silám ruským (**Rusko**). Svým záběrem hra pokrývá námořní strategii v rámci celé války, a vítězství v ní proto závisí na tom, která ze stran je schopna dosáhnout nadvlády v klíčových námořních oblastech. Bez ohledu na počet potopených nepřátelských lodí se hráč nemůže stát vítězem, pokud se mu tyto oblasti nepodaří ovládnout. Klíčem k vítězství ve válce je námořní trasa spojující Japonsko s pozemním válčištěm, tj. poloostrovem Liao-tung a Mandžuskem. Hra trvá šest kol a dvěma zkušeným hráčům by měla zabrat přibližně jednu hodinu.

2. Herní komponenty

Krabice obsahuje následující komponenty:


- 1 herní plán
- 2 archy s kartonovými žetony/ukazateli a počítadlem kol
- 6 dřevěných figurek
- 6 kostek
- 1 sešit pravidel
- 2 hráčské přehledy

Na herním plánu a žetonech jsou názvy uvedeny v původní anglické transkripci. V tomto sešitu se však pracuje s transkripcí českou (anglická je v případě potřeby uvedena v závorce).

Herní plán





Herní plán představuje Japonsko, sousední státy (Koreu, Mandžusko, sever Číny a Sibiř) a k nim přilehlá moře. Vedle námořních oblastí, kam hráči nasazují své k boji připravené námořní jednotky, je jeho součástí i několik stupnic, které jsou v průběhu hry používány k zaznamenávání různých informací.

Námořní oblasti

Na herním plánu se nachází šest **námořních oblastí**. Ty jsou určující pro přesuny prováděné oběma hráči i pro nadvládu na moři, přičemž oblasti oddělené bílými tečkovanými čarami jsou považovány za sousedící. Japonské moře a Tichý oceán jsou tedy sousedními oblastmi, Cušimský průliv a Filipínské moře spolu nesousedí. Každá námořní oblast má hodnotu uvedenou v **bodech nadvlády (BN)** (např. [ 1-3]), které připadnou hráči, jemuž se tuto oblast podaří ovládnout. V některých námořních oblastech se počet BN pro Japonce a Rusy liší. Například za ovládnutí Tichého oceánu nezíská Japonsko žádné BN, zatímco Rusko za něj obdrží 2 BN.

Přístavy

Na herním plánu jsou čtyři **přístavy**:

- Japonsko 
- Port Arthur 
- Vladivostok 
- Diego-Suarez  (ten představuje neutrální přístavy, mezi něž historicky patřily i Šanghaj a Manila).

Lodě kotvící v přístavu jsou na herním plánu umístěny na odpovídající pole **kotvišť**.



kotviště vladivostockého přístavu

Počet lodí, které se mohou nacházet na poli kotviště, není nijak omezen. Kotviště Japonska se nachází na okraji herního plánu ve Filipínském moři.

Přístav Japonsko sousedí se všemi námořními oblastmi s výjimkou Žlutého moře a smí jej využívat pouze japonský hráč. Naopak zbylé tři přístavy smí využívat pouze Rusko. Je však možné, že Port Arthur v průběhu hry svůj status přístavu ztratí.

Port Arthur sousedí s Žlutým mořem, Vladivostok sousedí s Japonským mořem a Diego-Suarez sousedí s Východočínským mořem.

Všechny přístavy s výjimkou Diego-Suarezu mají také pole **loděnice**. Je však možné, že Port Arthur v průběhu hry o svou loděnici přijde. Počet lodí, které se mohou nacházet na poli loděnice, není nijak omezen.



Přeprava japonských vojáků

Přepravu japonských vojáků ke vpádu do Mandžuska představují dvě **pole výsadku** – jedno ve Žlutém moři a jedno v Cušimském průlivu.



Stupnice

Na herním plánu se nacházejí také dvě stupnice. **Stupnice BN** slouží k zaznamenávání skóre obou hráčů, **stupnice Mandžuska** znázorňuje postup japonské armády na pevnině a vítězství, jichž dosáhla proti ruské armádě. **Stupnice počítadla kol** se nachází na samostatné destičce. Postup na stupnicích označují jednotlivé ukazatele.



stupnice BN



pole stupnice Mandžuska



stupnice počítadla kol

Ukazatele

Ukazatel kola

Tento ukazatel slouží k zaznamenávání uběhlého času na stupnici počítadla kol.



Ukazatel BN

Tento ukazatel se nachází na stupnici BN, kde označuje poměrný rozdíl mezi BN obou stran.



Ukazatele japonské armády

Tyto ukazatele (6 figurek armády) se umísťují na stupnici Mandžuska, kde zaznamenávají postup japonské armády na pevnině a vítězství, jichž dosáhla proti ruské armádě.



Ukazatel iniciativy

Tento ukazatel označuje, který z hráčů má v daném kole iniciativu. Na začátku hry (v 1. kole) mají iniciativu Japonci.



Ukazatel blokády Port Arthuru

Tento ukazatel označuje, že Japonsko vede úspěšnou blokádu Port Arthuru. Pokud nastane taková situace, umístěte jej do Žlutého moře.



Žetony

Celkem 50 žetonů představuje japonské nebo ruské lodi a obsahuje následující informace:



Národní barvy

Japonské žetony jsou červené, ruské žetony modré.

Rub a líc žetonu lodě

Lícová strana ukazuje nedotčenou loď s kompletní posádkou. Rubová strana ukazuje loď, která byla poškozena nebo trpí nedostatečnou údržbou. Všechny lodě začínají hru jako nedotčené, boj či nedostatečná údržba je však mohou poškodit. Poškozené lodě lze opravit v loděnicích, čímž se opět stanou nedotčenými.

Kolo ruských posil, flotily a volitelné lodě

Uprostřed hry se na scéně objeví ruské posily z baltské flotily. Kolo, v němž tyto lodě vstoupí do hry (4. nebo 5.), je uvedeno v levém horním rohu příslušných žetonů. Modrá kotva ⚓ určuje příslušnost k portarthurské flotile, oranžová kotva ⚓ k vladivostocké flotile. Dvě japonské lodě a jedna ruská loď s palebnou silou na černém pozadí jsou volitelnými lodmi (viz Dodatečné lodě na str. 14).



Palebná síla

Palebná síla se odvíjí od počtu, ráže a účinnosti děl každé lodi. V případě poškození se může snížit.

Obrana

Hodnota obrany se objevuje pouze na rubu žetonů (poškozené lodě) a představuje počet přímých zásahů, které vydrží poškozená loď, než se potopí.

Rychlost

Tato hodnota představuje rychlost plavidla. V případě jeho poškození se může snížit a slouží k vypočítání rychlosti celé eskadry.

3. Příprava hry

Poté, co se rozhodnete, kdo z vás bude hrát za Japonsko a kdo za Rusko, proveďte přípravu hry.

- Japonsko:** Všechny japonské žetony lodí umístěte lícem nahoru (nedotčená strana) na pole kotviště v přístavu Japonsko. Vedle herního plánu položte šest figurek armády, ukazatel iniciativy (otočený na stranu Japonska) a ukazatel blokády Port Arthuru.
- Rusko:** Žetony lodí umístěte lícem nahoru (nedotčená strana) na pole kotvišť podle jejich příslušnosti k dané flotile (⚓: Port Arthur, ⚓: Vladivostok). Žetony lodí baltské flotily umístěte na jim vyhrazená místa na stupnici počítadla kol (4. nebo 5. kolo, v závislosti na čísle uvedeném na žetonu lodí).
- Na první pole stupnice počítadla kol umístěte ukazatel kola. Doprostřed stupnice BN umístěte ukazatel BN.

Příprava hry



4. Vítězné podmínky

Každá hra trvá šest kol. Nemají-li Japonci na konci 6. kola figurku armády na poli Mukdenu, které je součástí stupnice Mandžuska, vítězství automaticky připadne Rusku. Jinak vítěze určí pozice ukazatele BN na stupnici BN. Je-li ukazatel na ruské straně, vítězí Rusko. Je-li na japonské straně, vítězí Japonsko. Pokud se nachází uprostřed stupnice, hra končí remízou.

Kdykoli některá z válčících stran získá BN, ukazatel na stupnici BN se posune o příslušný počet BN na její stranu. V případě, že válčící strana BN ztratí, ukazatel se posune opačným směrem. Maximální počet BN, které válčící strana může získat na své straně stupnice, je roven 5. Pokud získá více BN, nejsou započítány. Dokud má ruský hráč 5 BN, Japonci nesmějí zahrát blokádu Port Arthuru.

5. Průběh hry

Každé z šesti kol hry se dělí na šest fází (1. fáze se vyhodnocuje pouze ve 4. a 5. kole). Po postupném odehrání všech fází aktuální kolo končí a začíná další kolo. Na konci 6. kola je určen vítěz celé hry.

Popis fází:

1. Fáze připlutí baltské flotily

Do kotviště Diego-Suarez jsou umístěny lodě náležící k baltské flotile. (Tato fáze probíhá pouze ve 4. a 5. kole.)

2. Fáze výpadu japonského loďstva

Japonci vyplují s libovolným počtem svých lodí z přístavu Japonsko (smějí i nevyplout a zůstat v přístavu), příp. pošlou některé ze svých lodí na opravy.

3. Fáze výpadu ruského loďstva

Rusové vyplují s libovolným počtem svých lodí z přístavů Vladivostok, Port Arthur a/nebo Diego-Suarez (smějí i nevyplout a zůstat v přístavu), příp. pošlou některé ze svých lodí na opravy.

4. Fáze námořních operací

Obě válčící strany se pokoušejí provádět se svými eskadrami námořní operace.

5. Fáze zisku BN

Oba hráči současně provedou následující akce, a to v uvedeném pořadí:

- kontrola ovládnutí námořních oblastí,
- blokáda Port Arthuru,
- vylodění vojáků / potopení přepravních konvojů.

6. Fáze návratu do přístavu

Oba hráči současně provedou následující akce, a to v uvedeném pořadí:

- dokončení oprav,
- návrat do přístavu,
- údržba,
- posunutí ukazatele kola a (na konci 6. kola) určení vítěze.

Fáze výpadů loďstev

Obě válčící strany mohou ve své *fázi výpadu* vyslat lodě z přístavů. Výpady nejsou povinné a každá ze stran může vyplout se všemi nebo jen některými ze svých lodí, nebo nevyplout vůbec. Lodě, které zůstanou v přístavu, se mohou přesunout v následující *fázi námořních operací*.

Výpad z přístavu

Jako první pokaždé vyplouvají Japonci. Jak nedotčené, tak poškozené lodě mohou vplout do kterékoli z námořních oblastí, jež sousedí s přístavem, odkud vypluly (Japonsko: Cušimský průliv, Tichý oceán, Japonské moře, Filipínské moře a Východočínské moře; Port Arthur: Žluté moře; Vladivostok: Japonské moře; Diego-Suarez: Východočínské moře). Všechna přesouvající se japonská plavidla nemusejí vplout do stejné námořní oblasti; ruská plavidla smějí vplout do oblasti, v níž se již nacházejí japonské lodě.

Nedotčené lodě se při výpadu smějí přesunout celkem až o dvě námořní oblasti. Přítomnost nepřátelských lodí v oblasti, z níž odplouvají, nebo v oblasti, do níž vplouvají, nemá žádný účinek.

Byl-li do Žlutého moře umístěn ukazatel blokády Port Arthuru, ruské lodě odplouvající z Port Arthuru se nemohou přesunout dále než do Žlutého moře.

Lodě umístěné na pole loděnic nesmějí vyplout na moře.

Opravy

Poškozené lodě mohou být v této fázi (a pouze v ní) přesunuty na pole loděnice svého přístavu. Během kola, kdy došlo k jejich přesunu do loděnice, nesmějí vyplout ani se zúčastnit námořních operací. Počet lodí, které se mohou nacházet na poli loděnice, není nijak omezen.

Připomínka: Diego-Suarez nemá žádnou loděnici, a je-li figurka japonské armády umístěna na pole Kóty 203 na stupnici Mandžuska, Port Arthur o svou loděnici přijde.

Přeprava japonských vojáků

Japonci mají na začátku hry šest figurrek armády. Ve fázi výpadu mohou umístit po jedné figurce armády na každé ze dvou polí výsadku na začátku stupnice Mandžuska, která se nacházejí ve Žlutém moři a Cušimském průlivu. Umístění figurrek armády není povinné.

6. Fáze námořních operací

Po odehrání obou fází výpadu začíná fáze námořních operací. V této fázi dochází k opakování stejného herního cyklu, dokud oba hráči nepasují, nebo nehodí dvě stejné hodnoty, načež nevyužijí ukazatel iniciativy.

japonská
strana



ukazatel iniciativy

ruská
strana

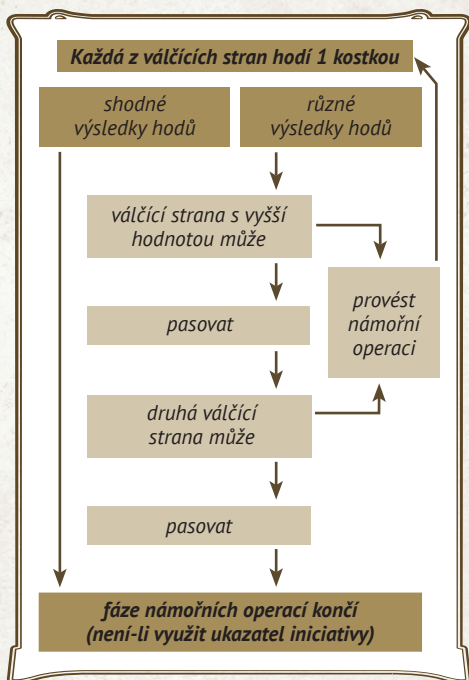


Určení aktivního hráče ve fázi námořních operací

Každá z válčících stran hodí jednou kostkou. Hráč s vyšším výsledkem hodů může provést jednu námořní operaci (NO) sestávající buďto z přesunu, či boje, nebo pasovat. V případě, že pasuje, smí jednu námořní operaci provést druhá válčící strana. Pokud pasuje také druhá válčící strana, fáze námořních operací okamžitě končí.

Není možné vyhlásit NO a neprovést přesun ani bitvu. Takové rozhodnutí se rovná pasování.

Jsou-li výsledky hodů obou kostek stejné, fáze námořních operací okamžitě končí. Strana s ukazatelem iniciativy však smí požádat o přehození kostek, načež ukazatel iniciativy předá straně druhé, která v případě nové remízy smí požádat o další přehození kostek (a tak dále, pokud následně dojde k dalším remízám).



NO aktivního hráče

Přesun lodí

Všechny lodě jedné z válčících stran ve stejné námořní oblasti tvoří **eskadru**,

což znamená, že válčící strana může mít v každé námořní oblasti pouze jedinou eskadru. Loď nebo skupina lodí, které ve fázi námořních operací vplují do námořní oblasti, v níž se již nachází alespoň jedno plavidlo náležící ke stejné válčící straně, je automaticky začleněna do eskadry přítomné v této oblasti. Lodě v přístavu nejsou součástí žádné eskadry.

Nejistá situace: Na začátku hry se hráči mohou dohodnout, že viditelná je vždy pouze vrchní loď každé eskadry a žetony ostatních lodí jsou skryté ve sloupcu pod ní.

A. Mezi námořními oblastmi

Lodě se mohou přesouvat pouze do jedné sousední námořní oblasti, přičemž všechny lodě eskadry se musí přesouvat společně (eskadru nelze rozdělit ani některé z lodí ponechat na místě). O tom, která z jejích eskader se bude přesouvat, rozhoduje válčící strana provádějící NO.

Před přesunem eskadry je nutno provést ověření přesunu. Za **nejvyšší rychlost eskadry (NRE)** je v tomto ohledu považována rychlost nejpomalejší lodi eskadry (tj. lodi s nejnižší hodnotou v levém dolním rohu žetonu lodi). Hráč hodí jednou kostkou. Je-li výsledek roven NRE nebo nižší, eskadra se smí přesunout do sousední námořní oblasti. Hráč tím provede svou NO.

Je-li výsledek hodu kostkou vyšší než NRE, eskadra zůstává na místě a svou NO smí ihned provést druhá válčící strana. Pokud se i ta rozhodne pro přesun a neuspěje, nic dalšího se nestane.

Nehleď na to, zda v průběhu tohoto cyklu proběhla nějaká NO nebo ne (vlivem nepříznivých hodů), následně obě válčící strany opět hodí jednou kostkou a určí aktivního hráče pro následující NO.

B. Z námořní oblasti do přístavu

Eskadra se smí vrátit do přístavu sousedícího s námořní oblastí, v níž se aktuálně nachází. I při tomto přesunu je nutno provést ověření přesunu jako v případě varianty A, a to se stejnými důsledky. Eskadra, která se vrátila do přístavu, jej smí opustit v rámci některé z následujících NO.

C. Z přístavu do námořní oblasti

Eskadra se smí přesunout z přístavu do jedné sousední námořní oblasti. I při tomto přesunu je nutno provést ověření přesunu jako v případě varianty A, a to se stejnými důsledky. Vyplovující eskadra nemusí být složena ze všech lodí nacházejících se v přístavu.

Námořní bitva

Eskadra válčící strany, která provádí svou NO, může napadnout nepřátelské lodě ve stejné námořní oblasti. Pro zahájení námořní bitvy však nestačí pouze přítom-

Příklad průběhu hry

1. Příklad přesunu:
 a) Vypluje-li japonská eskadra z Cušimského průlivu, rychlost zde shromážděných lodí je „3“. Je-li tedy výsledek hodu japonského hráče roven 4 nebo vyšší, jeho lodě se nemohou přesunout.
 b) Ruská eskadra v Japonském moři má rychlost „5“, takže chce-li ji ruský hráč přesunout do Tichého oceánu a při hodu na přesun mu padne 6, k přesunu nedojde.

2. Příklad výpadu:
 a) Ruská flotila v Port Arthuru je sice celá v plné síle, následkem blokády Port Arthuru však nemůže provést výpad až do Východočínského moře.
 b) Japonské lodě mohou provést výpad z Japonska do Žlutého moře, jsou-li v plné síle.
 c) Případně poškozené japonské lodě se však musí zastavit už v oblasti Východočínského moře.

3. Příklad přesunu:
 Pokud se do Tichého oceánu mají přesunout pouze Asama a Jakumo (Yakumo), uspějí při výsledku hodu kostkou rovněm 5, příp. nižším. Je-li ke skupině přidružena i Fudži (Fuji), přesunou se při výsledku hodu kostkou rovněm 4, příp. nižším. Povšimněte si, že lodě na poli loděnice přesouvat nelze.

nost dvou eskader ve stejné oblasti – je potřeba také provést příslušnou NO. Hráč provádějící NO je útočníkem, jeho protivník je obráncem.

Námořní bitva se skládá z následujících tří kroků:

1. určení prvního a druhého hráče,
2. palba prvního hráče,
3. palba druhého hráče.

Poznámka: Figurky japonské armády, které mohou být umístěné na polích výsadku ve Žlutém moři a/nebo Cušimském průlivu, se námořních bitev neúčastní.

A. První a druhý hráč

Prvním hráčem je ten hráč, jehož eskadra má vyšší NRE. V případě remízy je prvním hráčem obráncem.

Má-li druhý hráč ukazatel iniciativy, smí jej v této chvíli použít a stát se prvním hráčem bez ohledu na NRE své eskadry. Pokud tak učiní, ukazatel iniciativy předá svému protivníkovi (který jej však nesmí ihned použít, aby se opět stal prvním hráčem).

B. Palba prvního hráče

První hráč sečte hodnoty palebné síly všech lodí své eskadry a určí **palebnou sílu eskadry (PSE)**. Poté, dle svého výběru, hodí jednou až šesti kostkami.

Je-li celkový součet hozených hodnot roven PSE nebo nižší:

- Počet uštědřených *běžných zásahů* je roven počtu hozených kostek (tj. 1–6 zásahů).
- Shoduje-li se výsledek hodu na alespoň dvou kostkách, je uštědřen počet

kritických zásahů rovný počtu kostek se shodným výsledkem minus jedna, a to pro každý z takových výsledků (např. pro dvojici a trojici shodných výsledků tedy $1 + 2 = 3$ kritické zásahy).

Je-li celkový součet hozených hodnot vyšší než PSE:

- Počet uštědřených zásahů je roven počtu těch hozených kostek (v pořadí od nejvyšších hodnot), jejichž součet je nižší než PSE (tj. 0–5 zásahů).
- V tomto případě nejsou nikdy uštědřeny kritické zásahy.

Přidělení poškození

O přidělení kritických zásahů rozhoduje válčící strana, která tyto zásahy uštědřila; o přidělení běžných zásahů rozhoduje válčící strana, která byla zasažena. Jako první jsou vyhodnoceny kritické zásahy.

Kritický zásah: Tento výsledek umožňuje pálicí straně otočit žeton nedotčené nepřátelské lodě na poškozenou stranu, nebo bez ohledu na obranu potopit poškozenou loď. Poškozená loď však smí být potopena pouze v případě, že v zasažené eskadře již nezbývá žádná nedotčená loď.

Běžný zásah: Zasažená eskadra musí pokrýt uštědřené běžné zásahy následujícím způsobem, a to za využití všech možných kombinací:

- Otočení žetonu nedotčené lodi na poškozenou (rubovou) stranu pokryje jeden běžný zásah.
- Potopení poškozené lodi pokryje tolik běžných zásahů, kolik odpovídá hodnotě její obrany.

Zasažená eskadra musí pokrýt všechny uštědřené běžné zásahy, a to i tehdy,

pokud následkem toho dojde k potopení lodi, jejíž hodnota obrany přesahuje jejich zbývající počet. (Poškozená loď je na konci bitvy potopena, pokud je jí v bitvě uštědřen alespoň jeden zásah.) Potopit loď je možné i v případě, že v eskadře stále zbývají nedotčené lodě.

C. Palba druhého hráče

Druhý hráč poté postupuje stejně jako první hráč, využije však pouze zbývající lodě ve své eskadře – lodě potopené prvním hráčem se již bitvy nadále neúčastní.

D. Konec námořní bitvy

Po vyhodnocení palby obou eskader bitva končí a všechny potopené lodě jsou natrvalo odstraněny ze hry. Je možné, že i po skončení bitvy se v dané námořní oblasti

stále budou nacházet zbývající lodě obou eskader. V rámci po sobě následujících NO eskadra může svést i více než jednu námořní bitvu nebo se stát cílem více útoků (pokud jí zbývají nějaké lodě).

Souhrn fáze námořních operací: Válčící strana, která se rozhodne provést **námořní operaci (NO)**, musí vykonat jednu z následujících akcí:

- Přesun lodě do sousední námořní oblasti nebo přístavu.
- Svedení námořní bitvy v námořní oblasti obsahující jak její, tak nepřátelskou eskadru.
- Pasování – v tomto případě smí svou NO ihned provést druhá válčící strana. Pasuje-li i druhá strana, fáze námořních operací okamžitě končí.

Příklad námořní bitvy



Obě eskadry se ocitly ve Žlutém moři a Japonci se v rámci své NO rozhodli svést námořní bitvu. Japonsko je tedy útočníkem a Rusko obráncem. Ukazatel iniciativy má Japonsko.

Japonská eskadra má NRE ve výši 5, NRE Rusů činí 4. Prvním hráčem je proto Japonsko.

- **Palba prvního hráče:** Japonská PSE je 28 a japonský hráč se rozhodne hodit šesti kostkami s výsledky 1, 1, 2, 4, 4 a 5, jejichž celkový součet 17 je nižší než uvedená PSE. Japonská palba tudíž ušetří šest běžných zásahů a dva zásahy kritické (dvě kostky s hodnotou 1 a dvě kostky s hodnotou 4).
- **Vyhodnocení výsledků:** Japonsko přidělí kritické zásahy lodím Cesarevič (Tsesarevitch) a Retvizan, jejichž žetony jsou otočeny na poškozenou (rubovou) stranu. Šest běžných zásahů přidělí Rusko následujícím způsobem: Poltava, Diana a Sevastopol jsou otočeny na poškozenou stranu (tři běžné zásahy) a Poltava je následně potopena (za účelem pokrytí zbývajících tří běžných zásahů).
- **Palba druhého hráče:** PSE Ruska byla snížena na 19 a ruský hráč se rozhodne hodit šesti kostkami s výsledky 4, 4, 5, 5, 5 a 6, jejichž celkový součet 29 je vyšší než uvedená PSE. Ruská palba proto ušetří 3 běžné zásahy ($6 + 5 + 5 = 16 < 19$), avšak žádné kritické zásahy. Japonci otočí na poškozenou (rubovou) stranu loď Jakumo (Yakumo) (jeden běžný zásah) a poté ji potopí (dva běžné zásahy).

7. Fáze zisku BN

Obě válčící strany současně provedou následující akce, a to v uvedeném pořadí:

- kontrola ovládnání námořních oblastí,
- blokáda Port Arthuru,
- vyloštění vojáků / potopení přepravních konvojů.

Kontrola ovládnání námořních oblastí

Námořní oblast je považována za ovládanou, obsahuje-li lodě pouze jedné válčící strany. Námořní oblast bez lodí nebo s loděmi obou válčících stran není ovládána nikým a neposkytuje žádné BN. Každá z válčících stran získá BN za námořní oblasti, jež ovládá, přičemž některé z oblastí poskytují různý počet BN v závislosti na tom, která strana je ovládá.

Příklad: Tichý oceán poskytuje 2 BN Rusům, ale žádné BN Japoncům.

Nejdůležitějšími námořními oblastmi v celé hře jsou Cušimský průliv, Žluté moře a Východočínské moře. Ovládá-li hráč jednu z nich, získá 1 BN; za dvě tyto oblasti získá 3 BN; po ovládnutí všech tří uvedených námořních oblastí získá 6 BN. Ukazatel na stupnici BN následně posuňte o tolik polí, kolik činí rozdíl mezi BN získanými oběma stranami, a to směrem k válčící straně, která jich získala více.

Příklad: Získají-li Japonci 6 BN a Rusové 4 BN, ukazatel se posune o dvě pole směrem k japonské straně.

Blokáda Port Arthuru

V případě, že Rusko neovládá Žluté moře, mohou Japonci ztratit 1 BN a umístit do něj ukazatel blokády Port Arthuru. Za udržení této blokády však musí japonský hráč v každém následujícím kole v této fázi zaplatit ztrátou 1 BN. Blokádu navíc Japonsko nemůže zahájit, dokud skóre Ruska činí 5 BN. Podaří-li se Rusku znovu ovládnout Žluté moře, blokáda je ihned zrušena a Japonci za ni na konci kola neztrácejí výše uvedený 1 BN.

Vyloštění vojáků / potopení přepravních konvojů

Ovládá-li Rusko Cušimský průliv a/nebo Žluté moře a na poli výsadku, které se na herním plánu nachází v této oblasti a představuje počáteční pole stupnice Mandžuska, je umístěna figurka japonské armády, tato figurka je vrácena do zásoby Japonska (její přepravní konvoj byl potopen). Ovládá-li Rusko obě tyto oblasti a obě pole výsadku jsou obsazena figurkami japonské armády, dojde k odstranění (vrácení) obou umístěných figurek. Jinak je výsadek úspěšný a případné figurky japonské armády jsou z polí výsadku přesunuty na stupnici Mandžuska. Obě pole výsadku jsou považována za na sobě nezávislé lokace.

Potopení přepravních konvojů

Za potopení jednoho přepravního konvoje získá Rusko 1 BN; za potopení obou konvojů získá 3 BN (vedle BN získaných za ovládnání Žlutého moře a Cušimského průlivu).

Všechny případně potopené figurky armády má Japonsko opět k dispozici v následujícím kole.

Vylodění vojáků

Figurky japonské armády, které nebyly odstraněny z polí výsadku, jsou postupně umístěny na volná pole na stupnici Mandžuska, počínaje polem Ja-lu. Na každém poli smí stát pouze jedna figurka armády a obsazením některých polí dojde ke spuštění následujících účinků:

- **Kóta 203:** Port Arthur přichází o svou loděnici. Po obsazení tohoto pole jsou všechny poškozené lodě v loděnici přesunuty do přístavu Port Arthuru, kde zůstávají poškozené.
- **Port Arthur:** Port Arthur už není přístavem a všechny ruské lodě v jeho kotvišti jsou potopeny. V kole, kdy došlo k pádu Port Arthuru, získají Japonci 1 BN.
- **Mukden:** Toto město musí Japonsko obsadit před koncem hry, jinak se vítězem stává automaticky Rusko.
- **S'-pching:** Jakmile je na pole S'-pchingu umístěna figurka japonské armády, Japonci hodí jednou kostkou a při výsledku 1, 2 nebo 3 získají 1 BN. Tento hod opakují v této fázi každého následujícího kola až do konce hry.

Poznámka: Stupnici Mandžuska tvoří celkem sedm polí a ve hře je pouze šest figurek japonské armády. Japonci proto nemohou obsadit všechna její pole, což znamená, že nikdy nemohou zároveň obsadit Port Arthur i S'-pching.

8. Fáze návratu do přístavu

Oba hráči současně provedou následující akce, a to v níže uvedeném pořadí. Ukazatel kola je poté posunut o jedno pole vpřed.

Dokončení oprav

Lodě, které se nacházejí na poli loděnice, jsou přesunuty na pole kotviště stejného přístavu nedotčenou stranou nahoru.

Návrat do přístavu

Všechny japonské lodě se vrátí na pole kotviště přístavu Japonsko. Všechny ruské lodě se vrátí do přístavu v závislosti na námořní oblasti, v níž se momentálně nacházejí (z Cušimského průlivu, Tichého oceánu a Japonského moře se vrátí do Vladivostoku, ze Žlutého moře a Východočínského moře do Port Arthuru nebo Diego-Suarezu, z Filipínského moře do Diego-Suarezu).

Údržba

Žetony ruských lodí, které se vrátily do přístavů bez loděnice (Port Arthur (po obsazení Kóty 203 na stupnici Mandžuska) a Diego-Suarez) jsou otočeny na poškozenou (rubovou) stranu. Lodě poškozené z dřívější doby zůstávají poškozené. Žetony lodí, které se nacházejí v přístavu bez loděnice již z dřívější doby, jsou rovněž otočeny na poškozenou stranu.

9. Iniciativa

Jedna z válčících stran má vždy iniciativu, znázorněnou ukazatelem iniciativy. Na začátku hry má iniciativu Japonsko. Po využití iniciativy přechází ukazatel iniciativy do držení druhé strany (která jej ihned otočí na odpovídající stranu). Ukazatel iniciativy lze využít dvěma různými způsoby:



Fáze námorních operací

Padne-li při hodu kostkou, který v rámci NO určuje začínajícího hráče, oběma válčícím stranám stejná hodnota, fáze námorních operací ihned končí. Válčící strana s ukazatelem iniciativy si však může vynutit přehození kostek, načež ukazatel iniciativy předá straně druhé, která v případě nové remízy smí požádat o další přehození kostek (a tak dále, pokud následně dojde k dalším remízám).

Námorní bitva

Disponuje-li druhý hráč na začátku námorní bitvy ukazatelem iniciativy, smí jej v této chvíli použít (tedy předat soupeři), a stát se tak prvním hráčem bez ohledu na NRE své eskadry.

Příplutí baltské flotily

Na začátku 4. kola Rusko automaticky obdrží ukazatel iniciativy. Pokud je jeho držitelem již z předchozí doby, nedojde k žádné změně.

10. Varianta hry: Skrytá hrozba

Historicky se Japoncům nepodařilo Port Arthur zcela zablokovat a pokoušeli se uzavřít jeho rejdu minami, kterými byly potopeny dvě japonské lodě a jedna ruská. Chtějí-li hráči využít soubor následujících pravidel, musí s tím oba souhlasit.

Dodatečné lodě

Během přípravy hry mohou být k loďstvům obou válčících stran přidány zmíněné tři lodě potopené minami. V tomto případě je do kotviště Port Arthuru umístěna loď *Petropavlovsk* a do kotviště přístavu Japonsko loď *Hacuse* a *Jašima* (*Yashima*).



Útok na Port Arthur

Od prvního dne válečných operací Japonci usilovali o neutralizaci flotily kotvící v Port Arthuru prostřednictvím útoků podnikaných torpédoborci a torpédovkami. Před zahájením prvního kola Japonsko hodí jednou kostkou, výsledek vydělí dvěma a zaokrouhlí jej dolů (z 1 se stane 0). Poté si mezi loděmi portarthurské flotily vybere počet lodí rovný výslednému číslu, jejichž žetony následně otočí na poškozenou (rubovou) stranu a přesune na pole loděnice Port Arthuru.

Detonace min

Nachází-li se ve fázi návratu do přístavu ve Žlutém moři ukazatel blokády Port Arthuru, eskadry obou válčících stran, které se z této oblasti vracejí do přístavu, mohou najet na miny. Každá z válčících stran hodí jednou kostkou a porovná výsledek se svou NRE. Pokud je výsledek roven NRE nebo nižší, eskadra dopluje do přístavu bez poškození. Je-li výsledek vyšší než NRE, rozdíl mezi výsledkem hodu a NRE představuje počet lodí, jež najely na miny – viz následující kapitola Poškození způsobené minami. O tom, které lodě se srazily s minami, rozhoduje jejich vlastník.

Příklad: Disponuje-li eskadra NRE ve výši 4 a na kostce jí padne 5, na minu najede jedna z jejích lodí.

Poškození způsobené minami

Je-li loď poškozena již z dřívější doby, po nárazu na minu se potopí a je odstraněna ze hry. Není-li poškozena, je po nárazu na minu její žeton otočen na poškozenou stranu. Vlastník loď poté hodí jednou kostkou – v případě, že je výsledek vyšší než obrana lodi, loď se potopí. Jinak se může vrátit do přístavu jako poškozená.



Poděkování

Autor: Jasuši Nagakuro

Ilustrace: Maud Chalmelová

Výtvarník a grafik: Nicolas Roblin

Grafická úprava: Julia Brétéchéová

Překlad do angličtiny: Carolyn Gates-Guryová

Korektura anglické verze: Scott H. Moore

Testeři: Jean-Philippe Gury, Guillaume Sandance, hráči na Bellotaconu a Punchedconu

Projektový manažer: Florent Coupeau

České vydání: Fox in the Box, www.foxinthebox.cz, info@foxinthebox.cz

Překlad: Petr Šťastný

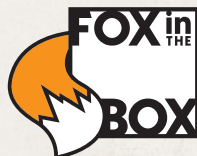
Redakce: Ondřej Kurka

Korektury: Eliška Pospíšilová

Grafické úpravy a sazba: David Hanáček, Miroslav Štrobl



Adresses sur quefairedemesdechets.fr



Rusko–japonská válka z let 1904–1905

Válka mezi Japonskem a Ruskem vybojovaná mezi 8. únorem 1904 a 9. srpem 1905 byla důsledkem srážky dvou projektů zaměřených na vybudování impéria na Dálném východě. O deset let dříve vedlo Japonsko, jehož loďstvo i armáda prošly rozsáhlou modernizací, vítěznou válku proti Číně a japonské jednotky obsadily Port Arthur na cípu mandžuského poloostrova Liao-tung. Evropské mocnosti však nakonec Japonce donutily, aby Liao-tung vrátili Číně, a poloostrova se v roce 1897 zmocnilo Rusko. Rusové také postavili železnici spojující Port Arthur se Sibií a jejich hlavním sídlem a centrem faktického protektorátu Mandžusko se stalo město Charbin.

Japonci měli vážné obavy z dalších imperiálních ambicí cara Mikuláše II. na Dálném východě, a proto se rozhodli udeřit jako první. Admirál Tógó nařídil první nájezd na Port Arthur 8. února 1904, kdy jeho torpédoborce a torpédovky potopily dvě bitevní lodě a jeden křižník. Ve stejnou dobu se navíc u korejského Čemulpa (Inčchonu) vylodily jednotky japonské armády. Do Charbinu byl poté povolán generál Kuropatkin, aby se zde postavil do čela ruských sil.

Mezitím, co se Tógóovo loďstvo pokoušelo o blokádu Port Arthuru, se na konci dubna střetla japonská 1. armáda s Rusy na řece Ja-lu (Amnokkang), která tvořila hranici s Koreou, a na začátku května se na poloostrově Liao-tung objevila i japonská 2. armáda. Japonské vítězství u Nan-šanů z konce května umožnilo japonským jednotkám odříznout Port Arthur a další vítězství u Tche-li-s' (Wa-fang-ou) v polovině června vytláčilo ruské jednotky z jižního Mandžuska. 10. srpna byla v bitvě ve Žlutém moři poražena ruská portarthurská eskadra, načež japonská armáda na konci srpna zahájila obléhání samotného města. Bitva u Liao-jangu ze začátku září pak Rusy donutila pokračovat v ústupu směrem na sever.

Tváří i tvář těmto porážkám a ve snaze zvrátit průběh války se car následně rozhodl vyslat na pomoc dvě eskadry, které 15. října vypluly z přístavů v Baltickém moři. Japoncům se však v průběhu podzimu podařilo narušit obranu Port Arthuru do té míry, že město

2. ledna 1905 kapitulovalo. Mezi 19. únorem a 10. březnem se poté u Mukdenu rozhodla největší pozemní bitva celé války, v níž Japonci navzdory svým těžkým ztrátám uštědřili Rusům další porážku a přiměli je k novému ústupu.

Válka byla tehdy téměř u konce, když se po více než sedmiměsíční plavbě objevily na dohled od Japonska posily admirála Rožestvenského (pokoušející se dostat do Vladivostoku), vyčerpané dlouhou sedmiměsíční cestou. 27. května 1905 je ale u Cušimy dostihly lodě admirála Tógóa a tato závěrečná katastrofa vedla ke zničení ruské flotily.

O několik týdnů později byly pod vedením USA zahájeny mírové rozhovory, jež vedly k naprosto jednoznačnému poklesu ruské prestiže a v konečném důsledku i prestiže samotného cara.

Literatura

Historické studie:

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

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

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

Dennis a Peggy WARNEROVI, *The Tide at Sunrise, a History of the Russo-Japanese War, 1904–1905*, Charterhouse, 1974.

Komiksy:

Jean-Yves DELITTE a Guiseppa BAIGUERA, *Tsushima*, Glénat, 2017.

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

Hugo PRATT, *Corto Maltese, The Early Years*, IDW Publishing, 2019 (anglický překlad).

Krátká vyprávění a očitá svědectví:

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

Jack LONDON, *Jack London Reports*, Doubleday, 1970.

Česky psaná literatura:

Ivan BROŽ, *Promarněné vítězství: Rusko-japonská válka 1904–1905*, Epoque, 2008.

Jiří KOVAŘÍK, *Cušima: Poslední bitva rusko-japonské války na moři*, Akcent, 2012.