

項羽與劉邦

池田康隆設計 規則書

這遊戲是為了再現西元前三世紀中國兩大英雄——項羽與劉邦的鬥爭而做的策略模擬遊戲。玩家可以選擇指揮項羽統領的楚軍，或是劉邦統領的漢軍，在秦滅亡後的中國大陸上爭奪霸權。為此需要熟練發揮麾下的武將，軍隊，還有當時不屬於任何勢力的諸侯的作用才能獲勝。

1 遊戲的準備

這遊戲附屬以下物品。另外還需要 10 來個 6 面骰，以及用來保管未登場單位的杯子。

[規則書]x1

[地圖板]x1

[單位・標記]（板子左邊）

[天命符]（32 張）

1-1 地圖版

地圖版上有用來配置單位的【區域】，以及記錄用的【友好度區間】
【回合表示區間】，輔助玩家用的說明等。

1-1-1 區域

當時的中國分成 17 個地域，各區域標明【區域名字】【補給標記（紅色圓圈）】
【初期配置的單位名字】。
擁有補給標記的 10 個區域被稱為【補給區域】。另外補給區域裏【彭】被稱作楚軍的首都區域，【漢中】則是漢軍的首都。

1-1-2 友好度表示區間

友好度標記區間上記載著玩家與各獨立諸侯的友好度。

1-1-3 回合表示區間

回合表示區間上記載著現在的回合數

1-1-4 輔助說明

記載著進行遊戲必須的【軍團補充行動（春）】【軍團補充行動（秋）】
【討死檢定表】步驟等。

1-2 單位

單位分為【將官單位】以及【軍團單位】兩種。將軍單位裏細分為【君主單位】
【獨立諸侯單位】【王族單位】【麾下武將單位】。單位有分正面表示跟反面表示，
正面表示代表【未行動（狀態）】，反面表示【行動結束（狀態）】。

1-2-1 將官單位

將官單位表示當時活躍的人物以及直屬的士兵。將軍單位有【單位名字】
【軍事值】【策略值】，以及其他特殊的屬性。（特殊屬性後述）

1-2-1-1 軍事值

所有的將軍單位都擁有的屬性，代表武藝以及指揮戰爭的能力。

1-2-1-2 策略值

一部分將官單位擁有的屬性，代表內政能力以及發動奇策計畫的行動力。
盤上存在的各勢力單位中最高的策略值將被稱為該勢力的【最高策略值】

1-2-2 軍團單位

軍團單位代表將官率領的士兵，1單位約代表數萬人。軍團單位自身的軍事值雖然為0，
但在攻擊・反擊時將取該勢力的主將單位（後述）的軍事值。

1-2-2-1 軍團單位的個數限制

遊戲進行中，軍團單位個數不足的情況下，不能再繼續配置。

1-3 標記

標記裏有表示友好度的友好度標記（5個），以及表示現在回合數的回合標記（1個）。

1-4 天命符

天命符是描述了歷史事件的卡。另外也會記載著將官的指令書，部隊的兵站能力等。
玩家想採取某些的行動時必須使用天命符。
天命符記載著【卡名】【必要策略值】【事件效果】。

1-4-1 必要策略值

必要策略值指天命符左上記載著的數值，使用該天命符的玩家陣營最高策略值不足此數值的
時候，將不能使用該天命符的事件效果。但可用於移動・戰鬥等其他的行動。
【1+】的天命符表示玩家陣營最高策略值比對手陣營高的情況下就能使用。

另外存在只有漢軍跟楚軍才能使用的事件效果。請注意天命符的說明。

2 遊戲的準備

單位標記天命符分號，將地圖版放桌子上，遵從以下步驟準備開始遊戲。

2-1 選擇陣營

玩家選擇【楚軍】或是【漢軍】，然後玩家選擇的勢力稱為【自軍（勢力）】另外對手陣營與中立陣營統稱為【其他陣營】。

2-2 單位配置

遵從區域的【初期配置單位名字】配置單位，剩下的扔一旁。

2-3 標記配置

回合表示標記上放置表示 1 回合的標記。友好度標記上各放置一個。

2-4 未登場的麾下武將

地圖版上未配置的將官單位中，除【獨立諸侯的韓信單位（韓信單位裏分為麾下武將單位跟獨立諸侯單位兩種請注意）】外 7 個單位，放在準備好的杯內。【獨立諸侯的韓信單位】與其他單位一樣，放在地圖版的旁邊。

2-5 天命符的準備

天命符反轉疊好放一旁。

3 遊戲步驟

這個遊戲將進行 7 個回合。各回合遵從以下行動。

3-1 人才登用行動

楚軍玩家可以隨機在杯中選擇一個麾下武將。被選中的麾下武將單位所屬的勢力玩家將其放在已存在自軍勢力單位的其中一個區域內。正面放置。

3-1-1 第一回合的人才登用行動

第一回合限定，漢軍玩家可以在杯中選擇一個武將，不需隨機。

3-2 天命符補充行動

各玩家根據自身的補給區域的補給合計值從天命符堆抽卡，不需讓對方看見。

3-2 軍團補充行動

將未行動的軍團單位配置在區域上，由現在的回合數跟骰數決定勢力以及配置數目。

3-2-1 秋回合的軍團補充行動

1, 3, 5, 7 回合被稱為秋回合。秋回合的軍團補充行動雙方各投一個骰子，按照下表將對應的王族或是獨立勢力單位區域內的軍團單位變為正面放置。

表

要是投出同樣的數目，則在該勢力放置兩個軍團單位。但對應的將官單位不在盤上的時候，不能配置軍團單位。

例：漢軍麾下武將的韓信單位在盤上存在時，獨立諸侯的韓信單位就不會存在，所以在這行動中投出 1 則什麼事都不發生。

3-2-2 春回合的軍團補充行動

第 2, 4, 6 回合稱為【春回合】。春回合的軍團補充行動裏雙方各投一個骰子，按照下表將對應的個數的自軍勢力的軍團單位正面放回首都區域。是否支配首都區域沒有影響

表

3-3 友好度行動

各玩家投一個骰子，按照下表將對應的獨立諸侯的友好度向該方向移動一格。

表

投出同樣數目的情況下移動兩格，對應的獨立諸侯不存在的話，則什麼也不發生。

例：漢軍麾下武將的韓信單位在盤上存在時，獨立諸侯的韓信單位就不會存在，所以在這行動中投出 1 或是 2 則什麼事都不發生。

獨立諸侯的韓信友好度標記在楚軍下時，雙方各投出 1 或是 2 則效果抵消，什麼都不發生。

3-4 行軍行動

遊戲中最重要的一環，雙方交換進行或是放棄行動。每進行一次需要一枚天命符。

3-5 結束行動

確認是否滿足遊戲的結束條件，滿足了的話就滿足了咯。沒滿足的話，將手上所有天命符扔掉，行動結束的單位變為正面放置。

4 陣營・勢力與友好度

遊戲裏除了玩家擔當的【楚軍】【漢軍】二大勢力以外還存在【韓信】【彭越】【黥布】【張耳】【章邯】5個【獨立諸侯勢力】王族支配的【王族軍】。各單位屬於各自的勢力，用顏色區分。獨立諸侯勢力根據其友好度的變化，從屬於楚，漢，中立陣營。

例外：【陳平】因有可能從屬於楚軍或漢軍，無視其顏色。

4-1 友好度的變化

獨立諸侯的友好度，根據下麵的狀況發生變化。

- A 友好度行動裏的投骰結果
- B 行軍行動的【外交】（後述）
- C 行軍行動裏天命符的事件效果

例：只是侵入中立陣營的區域的話，該勢力不會成為敵人。

4-2 己方陣營的獨立諸侯

玩家能接受以下己方陣營的獨立諸侯的支援。

- A 能進行【單位補充】【移動・戰鬥】【繼續戰鬥】
- B 該勢力支配的區域成為己方的支配區域
- C 即使是別的勢力只要同屬一陣營則可以隨意在該區域移動。
- D 即使是別的勢力只要同屬一陣營則可以隨意離開移動到別的區域。

4-3 陣營內的勢力區別

從屬於己方陣營但不屬於同一勢力的話

- A: 一個行動裏不能同時移動複數的勢力單位。
- B: 戰鬥（攻擊・反擊雙方）時從屬於別集團，不能同時參加戰鬥
- C: 區域的支配從屬於各自勢力

例：自軍勢力的軍團單位被攻擊的時候，不能將同一區域的己方陣營獨立諸侯單位作為主將。

4-4 陣營變更

友好度標記中超過中線的瞬間，該獨立諸侯原本陣營的玩家將失去 4-2 的支援，不過這不會馬上觸發戰鬥

4-5 王族軍

王族軍以每個王族單位作為單一勢力，但是因為軍團單位數目，各王族軍團一樣使用軍團單位。他們沒有友好度，永遠中立。

5 區域的支配

各區域會被其中的單位所屬勢力所【支配】，區域的支配狀況影響單位的移動跟天命符的補充數目，也與勝利條件有關。

5-1 支配的條件

區域記憶體在的單位全屬於同一勢力時，則視為被該勢力支配。只要該區域一直存在單位，就能繼續支配。

沒有單位存在的情況下，則不屬於任何勢力支配。

己方陣營的複數勢力（獨立諸侯勢力等）的單位在同一區域存在時，要明確是由哪個勢力支配。管理權由勢力單位管理而非陣營單位。

例：遊戲開始時，【漢中】只有漢軍單位存在，故被視為【漢軍支配區域】

特例：遊戲開始時，【臨淄】存在楚跟田榮兩軍，該地由田榮軍支配。

5-2 支配勢力的變更

元支配勢力的單位全部消失的時候，該區域由還存在單位的勢力所支配。

例：遊戲開始時【臨淄】是由田榮軍支配，戰鬥後田榮及其所屬勢力的軍團單位全部消失，只剩下楚軍支配時，該地馬上轉為楚軍支配區域。

5-2-1 特例明確化：支配勢力變更的優先順位

元支配勢力單位全部消失時，複數的勢力在該地的話，按以下 ABC 上位優先進行支配交替

- A.元勢力同陣營的勢力。
- B.該行動中參加戰鬥的勢力。
- c.其他勢力。

5-2-2 特例明確化續

5-2-1 的優先度 (abc) 裏同級複數勢力存在時，A 則由原本該陣營的玩家所支配，B 和 C 則由對手或其他勢力支配。

6 行軍行動的步驟

行軍行動裏各玩家交替進行一回合行動。一次行動裏可以選擇【事件卡使用】【補充單位】【外交】【單位移動 (及戰鬥)】【單位戰鬥】【待機】等。選擇【待機】以外的行動時，該玩家必須使用一張天命符。

6-1 行軍行動的順序

以兩軍最高策略值的一方為先攻，數字相同則漢軍優先。

6-2 行動進行

先攻者開始 然後輪回。

6-3 事件卡使用

事件卡使用時公開一張天命符，只有滿足該天命符的必要策略值時才能發揮該事件效果
使用後捨棄一張天命符。

6-4 單位補充

進行單位補充的玩家，選擇己方陣營的一名將官單位，對該將官單位補充一個同勢力的已行動狀態的軍團單位

進行補充的情況下 捨棄一張天命符

6-5 外交

進行外交的玩家，選擇一名獨立諸侯勢力，移動一格該勢力友好度。盤上不存在的勢力不能進行外交。

進行外交，捨棄一張天命符

6-6 單位移動

選擇己方陣營的未行動單位，向相鄰 2 個區域以內的地方進行移動。一次的移動行動可以選擇多個單位。移動地點存在其他陣營的單位則馬上進行戰鬥。【移動】【戰鬥】的詳細後述。
移動後，捨棄一張天命符。

6-7 單位的繼續戰鬥

選擇單位繼續戰鬥的玩家，對己方陣營未行動的單位所在區域，對其區域存在的其他陣營單位進行戰鬥。【戰鬥】詳細後述

繼續戰鬥，捨棄一張天命符。

6-8 待機

選擇待機時將行動權交予對方，但不需要捨棄天命符。一回合內可以進行多次待機。手上沒有任何天命符時，強制待機。

6-9 行軍行動結束

兩玩家同時選擇待機時，馬上結束。即使手上依然存在天命符也沒用。

6-10 被棄牌的天命符

被捨棄的天命符正面向上放在版邊，玩家在不阻礙遊戲進行的情況下可以隨時確認被捨棄的天命符，當庫存的天命符用完時，棄牌堆重新洗牌成為新的庫存。