

文禄朝鮮之役



译者: cheukki ho
校对: 晶睿部队

1.0 前言

本游戏「文禄朝鮮之役」以 1592-93 年从日本军开始入侵朝鲜直到从汉城撤退的文禄战争为背景的战略级模拟游戏。游戏最大 16 回合，玩家各自指挥日军、朝鲜与明联军展开对朝鲜半岛的争夺。

2.0 游戏配件

2.1 规则书

即本规则书

2.2 六面骰 (D6)

本游戏需要数个六面骰，请准备适当数量。

2.3 算子

请裁下本书同捆的算子板中的算子。

(1) 军队算子

本游戏是用的军队分为武将算子和一般军队算子。武将算子和一般军队算子通称军队。所有的军队在游戏开局时都以正面下开始，发生战损的情况下做损耗翻面。

(例外：朝鲜军算子)

军队各有派系、国籍等都用颜色区分。(参照表格)

旗帜：旗帜代表所属势力。(日本军为各家大名，明军、朝鲜军则代表国籍)

① 一般军队算子

1个算子大约代表1500-3000人不等，拥有1点战力。

其中一部分拥有武将的能力。(参照2.32)

② 武将算子

武将算子分为一般武将与总大将2种类型。

武将算子有野战能力与战意两种特殊数值。

野战能力：野战时的战斗力。

战意：行军时的行军能力。

衔级：行军与野战时的指挥能力。(参照7.0、8.0)

初期配置：部分算子中央有一条黑线的表示初期配置在朝鲜国内(参照4.0)。

武将算子除了拥有特殊能力外也视为一个普通的军队算子计算。

③ 国王 二王子

国王算子与二王子算子与行军数量、胜利条件以及事件卡的获得有关，除此之外本身也视为一个普通军队算子。

(2) 行动标识

行动标识用来决定每回合的先后手。

(3) 回合标识

放在回合条上用来表示当前回合。

(4) 讲和标识

放在回合条上用来指示结束游戏的回合数。

(5) 守城标识

用来表示守城状态。(朝鲜军特有)

2.4 地图

请使用本书同捆的地图。本游戏由数个地域格子构成，各个地域格子由街道相连接。玩家的军队放置在地域格子中，可沿着街道移动至另一个地域格中。地域格子是没有堆栈限制的，但是如果两个地域格之间没有街道连接，玩家不能来回移动亦不可将军队布置在地域格以外的地方。

(1) 地域格子

地域格子中会有各道都标记。
道都是控制与获得事件卡、游戏胜利点相关。

(2) 道

地域格子代表朝鲜八道中各道的数个地区，以颜色区分。
各道与朝鲜当地起义与日军胜利点相关。

(3) 街道（参照 7.2）

街道分为一级街道与二级街道。
部分街道为山路。（参照 8.1）

(4) 本国格子

本国格子代表朝鲜半岛以外的特殊地域，可以视作日本军与明军的出发点，玩家不能入侵对方的出发点。

(5) 在野武将区

游戏开始时，将所有朝鲜军的义兵武将算子放入其中。每回合随机抽取其中的 2 个移入待机武将区中。

如果在野武将无法移入待机武将区的话将无法进入游戏。原则上在野武将的数量、内容不要让日军玩家看到。

(6) 待机武将区

待机武将区中的算子用来补充（官军武将）或者在起义事件中登场。

(7) 补充区

用来放置游戏中尚未登场的朝鲜军一般军队算子。

(8) 回合条

回合条用来记录当前回合以及放置讲和标识用来表示游戏将会在每个回合结束。

2.5 事件卡（参照 1.0）

日本军 16 张，明与朝鲜联军 16 张，共计 32 张。

3.0 国籍与势力

本游戏分为日本军、明与朝鲜联军两大阵营，各阵营有数个国籍与派系之分。国籍用来区分各回合的先后手，派系与行动、战斗的指挥相关。

3.1 日本军

日本军由各个大名所属，各大名可视为不同的派系。

3.2 明与朝鲜联合军

由国籍区别两国军队，可视为两个派系。

(1) 朝鲜军

朝鲜军有官军与义军两种，视为同一势力。

(2) 明军

明军在游戏开始时处于中立状态，第四回合参战。

4.0 游戏准备

(1) 日本军

① 以下军队布置在釜山

小西行长、小西军×3

加藤清正、加藤军×4

锅岛直茂、锅岛军×5

宗义智、宗义军×1

松浦镇信

有马晴信

相良赖房

② 将日本军剩下的所有军队放入日本本国格子中。

(2) 朝鲜军

① 以下军队布置在汉城

朝鲜国王×1

官军总大将：1-4×1（金命元）

官军武将：1-3×2（李谡、申砬）

官军武将：1-4×1（李阳君）

朝鲜军×2

② 以下军队布置在镜城

二王子×1

③ 以下军队在各道的道都各布置1个。

官军武将：1-5×8（巡察使）

注：汉城也必须布置1个。

④ 以下军队配置在没有武将的道都中，各1个。

朝鲜军×7

⑤ 以下军队放入在野武将区。

义兵武将：3-1×4

义兵武将：2-1×11

⑥ 以下军队放入回合条中的第八回合格。

官军武将：4-5×1（权慄）

⑦ 剩下的所有朝鲜军放入补充区。

(3) 明军

① 以下军队放入回合条中的第四回合格。

武将：2-1×1（祖承训）

明军×3

明军行动标识×1

② 以下军队放入回合条中的第九回合格。

总大将：2-1×3（李如松、张世爵、杨元）

明军×20

明军行动标识×1

- (4) 将日本军行动标识与朝鲜军行动标识各 2 个放入不透明的杯中。(可用其他布袋等代替)
- (5) 各自洗混自己的事件牌放在一边。
- (6) 将回合标识放在回合条第一回合，将讲和标识放在第十六回合。

5.0 游戏顺序

5.1 通则

- (1) 从杯中抽取一个行动标识，所抽取的国籍所属玩家进行他的回合。
- (2) 顺序执以下行动
 - ① 决定行军数量 (参照 7.0)
 - ② 确认补给线 (参照 6.0)
 - ③ 执行行军与补充 (参照 7.0)
 - ④ 进行野战 (参照 8.0)
- (3) 被抽取的阵营行动完毕后继续抽取行动标识，反复执行直至所有的行动标识都抽完，该回合结束。

5.2 行动标识

行动标识分为不同国籍

- (1) 将所有标识放入杯中，回合开始前抽取一个决定行动顺序。
- (2) 被抽取的标识该回合结束前不会被放回杯中。
- (3) 明与朝鲜联合军的玩家各有 2 个标识。
明军的标识不能启动朝鲜军的官军与义军所属武将，反之亦然。

5.3 回合结束

所有的标识抽取完后，该回合结束并顺序执行以下行动。

- ① 明与朝鲜联军玩家抽取 1 张事件卡。(参照 10.0)
- ② 明与朝鲜联军玩家将在野武将区中的武将随机抽取 2 个放入待机武将区。
- ③ 将所有可以使用的行动标识放回杯中。

6.0 补给线

6.1 通则

各军队都有经由的街道、地域格连向自阵营补给源的补给线。

- ① 回合开始前必须对全国的军队进行补给判定。
- ② 补给线无法通过被敌军占领的地域格。

③ 没有敌军占领的地域格双方都可以自由通过。

6.2 补给源

① 日本军：日本本国格子

② 朝鲜军：朝鲜国内所有的地域格（可以理解为朝鲜军无需补给判定）

③ 明军：明国本国格子

6.3 补给线被切断的后果

所有被切断补给线的武将野战能力-1、战意+1，该效果会与其他效果迭加。

7.0 行军

7.1 通则

从杯中抽出某国行动标识则该国军队开始行动。

(1) 该国玩家先掷 1 颗六面骰来判定行军数，某些情况下行军数会得到修正。

① 日本军

第 1-8 回合：+2

② 朝鲜军

汉城在明与朝鲜军控制下：+1

国王在汉城：+1

国王不在朝鲜国内：-1

③ 明军

明军没有修正

(2) 玩家任意选择可以行动的武将，自由分配行军点数。可行动的武将为回合自身战意不大于回合开始玩家所投掷的行军点数（修正前），战意值会受到以下情况的影响。

① 回合开始前补给线被切断的武将战意+1。

例：第三回合日本军行军数判定为 4 得到 6 点行军数，那么战意为 1、2、3、4 的武将可分配到以上 6 点行军点。

(3) 行军必须指明每一点的使用。（5 战力及以上的军队通过二级道路的情况下需要 2 点行军点）

① 分配到行军点的武将指挥配下的军队移动（参照 7.2）1 点行军点移动一格地域格，目标地域格必须与出发格有街道连接。

② 超过 4 只部队经过二级街道的情况下需要 2 点行军点。

③ 行军过程中可以将移动中的军队中的 1 个或数个部队留在沿途的地域格。

④ 进入敌军所在的地域格时立刻停止移动且不能继续前进。

⑤ 地域格没有堆栈限制。

(4) 在同一回合里，同一个武将可以连续两次行军。

7.2 行军指挥

(1) 分配到行军点的武将可以指挥同一地域格的军队。

① 同一国籍并且衔级比自己低的其他武将。不受派系、与被指挥武将战意的影响。

② 同一国籍自派系所属的一般军队。日本军的情况如果要指挥非自身派系一般军队的话，必须制定一个其直属派系的武将。

③ 不能指挥不同国籍的武将与一般军队。

例：日军玩家使用行军点启动小西行长，小西行长所在的地域格有其本人及小西军普通军队三个，其他大名家武将及其直属普通军队三个，这样小西行长行军时可以指挥以上八个军队。

(2) 总大将可指挥军队数最大共计 8 个（含本人），一般武将为 4 个（含本人）。

(3) 无武将指挥的一般军队无法行军。

7.3 补充

只有明军、朝鲜军可补充，日本军除了使用事件卡以外没有补充。

(1) 补充在行军开始阶段执行。

(2) 朝鲜军每消耗 1 个行军点可从补充区拿取一个朝鲜军算子放在地图上。但必须遵守以下规则。

① 朝鲜军总大将所在的地域格一次只能最大补充 2 个。

② 朝鲜军一般武将所在的地域格一次最大只能补充 1 个。

如果一个地域格中有两名武将存在的情况下，按衔级最高的补充，效果不重迭。

(3) 明军每消耗 1 个行军点可将地图上 1 个被损耗翻面的明军算子恢复到充足状态。

(4) 补充与被恢复损耗的算子此回合不能参与行军。

8.0 野战

8.1 通则

野战分为数个回合。

(1) 野战前玩家各自从参加野战的武将中选定主将。

主将有以下优先级。

① 衔级最高的武将。

② 以上情况有复数存在的话参加野战军队数最多的势力或派系的武将。

③ 以上条件都出现复数的情况下玩家自行选择一名满足以上条件的武将。

(2) 每回合双方玩家各掷 1 个六面骰，主将野战能力高的一方结果修正+1，合计值小的一方无法攻击（将被单方面攻击），同点的情况下双方皆可攻击对方。

(3) 攻击掷骰数量由武将本人与指挥下的军队数量决定。

① 参战的全部武将只能指挥自己势力或派系的一般军队。

- ② 总大将可指挥军队数最大共计 8 个（含本人），一般武将为 4 个（含本人）。
- ③ 没有武将指挥的一般军队无法参与攻击。
- ④ 损耗的军队无法参与攻击。
- (4) 指挥攻击的武将只有在掷骰点数不大于自己野战能力的情况下才能对敌军造成伤害。野战能力可能会因为以下情况受到修正。
 - ① 该回合开始时补给被切断的武将野战能力-1。
 - ② 该回合行军阶段有通过山路的武将野战能力-1。
- 例：立花宗茂本人与立花家一般军队 1 个、生驹亲正本人与生驹家一般军队 1 个、小西家一般军队 1 个共同发起野战。野战能力 5 的立花宗茂与立花军共 2 个军队在掷骰点数 5 以下可以造成伤害，野战能力 2 的生驹亲正与生驹军共 2 个军队在掷骰点数 2 以下可以造成伤害，小西家一般军队由于没有武将指挥无法对敌军造成伤害。
- 例：如果“李舜臣”事件卡被打出同时又被切断补给线的情况下野战能力-2，则野战能力为 2 或以下的武将无法对敌军造成伤害。
- (5) 受到损耗的玩家可在参加战斗的军队中任意分配损耗点数，但要优先分配给没有受到损耗的单位。
 - ① 日本军与明军的军队损耗可以翻面。如果参战的部队损耗溢出，拿取同无法分配损耗点数量的军队移出游戏。
 - ② 朝鲜军没有损耗状态，一般军队受到伤害的情况下从地图上移入补充区，武将、国王、二王子则移出游戏。
- (6) 一个回合的攻击结算完成后，双方玩家再次掷六面骰决定下回合的攻击方。待机武将区中的算子用来补充（官军武将）或者在起义事件中登场。
- (7) 不断重复以上行动直到发生野战的地域格中敌方的军队全部被消灭或者撤退为止。

8.2 撤退

- (1) 玩家可以在野战回合开始时，攻击方掷骰前宣称撤退。该回合主动玩家优先宣称。
 - (2) 宣称退却的该回合无法攻击，会被单方面进攻。
 - (3) 分配完损耗点，存活的军队可以开始撤退。
 - (4) 军队可以撤退到战斗相邻的地域格，但必须遵守以下限制。
 - ① 不能撤退到有敌军存在的地域格。
 - ② 主动玩家必须撤退至发起攻击的出发点。
 - ③ 非主动玩家无法撤退至敌军发起攻击的出发点。
 - (5) 宣布撤退的野战回合可以让使用 1 行军值行军的军队撤退，指挥行军的武将无需担当撤退行军指挥，其他遵从行军规则。如撤退路线为二级街道，则需要 2 点行军值行军的军队 1 回合无法撤退，玩家可以下一个回合继续宣布撤退来让该部队进行撤退（即要多承受一回合对方的攻击）。
- 注：撤退与通常的行军一样需要武将指挥，没有武将指挥的军队无法撤退。

8.3 复数的野战。

发生复数的野战情况下，由非主动玩家决定战斗顺序。一个地域格战斗完结后进行下一个。

9.0 地域格的控制

- (1) 地图上任何一个地域格中只有玩家自己的军队存在的话，则该玩家控制此地域格。
- (2) 没有满足以上条件的情况下，则双方玩家都不控制。

10.0 军队的登场与退出

10.1 日本军

日本军除了开始配置在釜山的军队外，其他军队全部配置在日本本国内。

- (1) 日本本国内的军队遵守行军通则，通过日本本国一釜山的一级街道在朝鲜国内登场。
- (2) 损耗的日本军军队如果再次发生损耗则从地图上移出游戏。

10.2 明军

- (1) 明军所有的军队与行动标识游戏开局不使用。
- (2) 包括祖承训在内明军四个军队、1个行动标识在第四回合使用。
- (3) 剩下的所有明军与另1个行动标识在第九回合使用。
- (4) 可以使用的明军配置在明国本国格，可遵循行军规则从明国本国经过义州的街道在朝鲜登场。
- (5) 损耗的明军军队如果再次发生损耗则从地图上移出游戏。

10.3 朝鲜军

朝鲜军所有军队游戏开局放置在地图、在野区与补充区中。

如果地图上没有军队了，可从以下方式登场。

补充区的军队

行军阶段通过补充登场。从地图上被除去的军队可通过补充手段数次登场。

- (2) 在野区的义兵武将
每回合终了，随机选取2个移入待机区。
- (3) 待机区武将
使用事件卡“义兵蜂起”登场。
- (4) 回合条中的官军武将（权栗）

第八回合开始时移入补充区。如同一般军队一样可通过补充阶段登场。

(5) 朝鲜国王、二王子、朝鲜武将一旦从地图上移除则移出游戏。

(6) 地图上军队的解散

地图上的朝鲜军队，游戏中可随时结算回到补充区。被解散的军队可以立即通过“义兵起义”事件再次登场。

11.0 事件卡

游戏开局前请先洗混各自的事件卡。

11.1 事件卡的获得

各玩家可以通过以下条件得到事件卡。

(1) 日本军玩家在游戏中初次满足以下条件立刻获得 1 张事件卡。

八大道任意一道中所有的道都同时控制。(京畿道 1 个，其余道 2 个)

② 将朝鲜国王移出游戏。

③ 将二王子移出游戏。

(2) 明与朝鲜联军玩家每回合结束时可抽取一张事件卡。

11.2 事件卡的使用

入手的事件卡，除非卡中指定时期，否则可在自己的回合随时使用，一旦使用不会再次回到牌堆。

12.0 胜利条件

12.1 游戏终了的胜败

放有讲和标识的回合结束后，游戏立即结束。玩家比较各自的得分，得分多者胜利同分则平局。

(1) 日本军玩家的得分

日本军获得的事件卡，1 张算 1 分。(无关该卡是否被使用)

明与朝鲜联军的得分

每个控制的道都 1 个算 1 分。(汉城 2 分，其他道都 1 分)

游戏中移出的日本军总大将 1 个算 1 分，一般武将 4 个算 1 分，向下取整。

12.2 突然胜利

游戏中日本军玩家一旦取得 9 分，直接胜利。

13.0 特殊规则

13.1 第一回合的特殊规则

第一回合日本军必然先动。

13.2 加藤清正

加藤清正只有在行军时可将锅岛家的一般军队当做与自己相同派系指挥。

13.3 守城

放置守城标识的地域格，遵循以下特殊规则。

13.31 守城

(1) 野战开始前，明与朝鲜联军可以使用事件卡“守城”，在该地域格放置守城标识。

注：1个地域格无法放置2个守城标识。

(2) 在已放置守城标识的地域发生野战的情况下明与朝鲜联军可在战斗开始前选择野战或者守城。

(3) 可守城的军队数最大为2个。

除了守城军队外，剩余的军队必须参加野战。

(5) 如果有守城的情况下，必须先结算野战，只有攻方野战胜利后才能开始攻城战。

(6) 所有野外的军队参加野战。本回合指挥行军的武将和直属军队无法参加本回合攻城战。

13.32 攻城战

攻城战的顺序由玩家任意决定。

(1) 攻城战第一回合必定由守城方发动攻击，守城方伤害结算完后由攻方发动攻击。攻城战由以上2阶段组成。

(2) 攻击结算与野战相同，守城方的伤害损耗为一般的1/2（省略小数点）。守城方与通常野战相同，攻击掷骰点数低于指挥武将的野战能力才能给对手造成伤害。攻城方只能对守城方造成1点伤害。但是，没有武将指挥的军队无法造成伤害。

(3) 只有将守城军队全部消灭，才能控制该地域格。

13.33 包围

(1) 如果守城方至少有1个军队存活，野外有敌军存在的情况下称为“包围”，如果野外的敌军撤退，则自动解围。

(2) 行军过程中如果途径敌军被包围的地域格则可继续前进。

(3) 被包围的军队可行军至野外。

(4) 被包围的军队无需检定补给线。

日本军事事件卡

- (1) **奇袭**：日本军回合中的野战开始时使用。该野战最初的第一回合日本军先制攻击且明与朝鲜军该回合无法撤退。
- (2) **伏兵**：明与朝鲜军回合中的野战使用。该野战可攻击的玩家掷骰前决定是否使用，该野战中日本军武将野战能力+1。
- (3) **补充**：行动时消耗1点行军点使用该手牌。掷1个六面骰，得出的点数用来回复朝鲜半岛上未被切断补给的日本军军队损耗。
- (4) **三奉行派遣**：行军值决定后使用。本回合日本军行军值+4。该卡牌无法和“讲和交涉”在同一回合中打出。
- (5) **秀吉的书信**：行军值决定后使用。本回合日本军所有武将战意无关修正全部变为1。该卡牌无法和“讲和交涉”在同一回合中打出。
- (6) **讲和交涉**：回合开始前，可使用本回合所有行军点打出此卡。小西行长在平壤的情况下讲和标识前移2回合。
- (7) **讲和交涉**：回合中使用1点行军值打出此卡。国王或二王子不在朝鲜国内的情况下讲和标识前移1回合，两方都不在朝鲜国内的情况下讲和标识前移2回合。
- (8) **讲和交涉**：回合中使用1点行军值打出此卡。小西行长在汉城的情况下讲和标识前移1回合。
- (9) **加藤清正虎退治**：加藤清正在咸镜道的情况下可打出此卡使明与朝鲜军使用的卡牌无效化。

明与朝鲜军事事件卡

- (1) **义兵蜂起**：朝鲜军的回合开始时可使用本回合所有行军点打出此卡。（如果本回合已经打出“李舜臣出击”的话，本回合无法打出此卡）武将待机区任选2名义兵武将放置在该武将可起义的区域中没有敌军存在的地域格。（义兵武将算子中所标示的地域名即该武将可起义的地域）然后各自为其掷1个六面骰，得出的点数即该武将所配备的一般军队数量。
- (2) **李舜臣出击**：朝鲜军回合开始时使用，一旦使用该回合行军值为0。在打出的此大回合中，所有的日本军武将野战能力-1，战意+1。该事件卡一个大回合中只能使用一回。（可以理解为效果无法迭加）
- (3) **皇帝的檄文**：该回合明军的行军掷骰结果+2，可在掷骰结果出现后再决定是否使用。
- (4) **守城**：朝鲜军行军值决定后，该回合可以使用全部的行军值打出此卡。（如果本回合已经打出“李舜臣出击”的话，本回合无法打出此卡）可在任意的地域格上守城标识，放置守城标识地域格中的朝鲜军可以进行守城战。守城战参照13.3。
- (5) **官位晋升**：任何一个地域格中的野战结束后，如果有朝鲜军武将存活，可选择其中一个晋升为总大将。（将该武将算子翻面，即为总大将）守城的武将无法使用此卡。
- (6) **流行性疾病**：任何时候都可使用。为每一个损耗状态下的日军军队掷1个六面骰，投出1的话将该军队移出游戏。

Q&A

Q1: 损耗状态下的武将，在行军与野战中战意与野战能力还能使用么？

A1: 可以使用。

Q2: “李舜臣出击”这张事件卡被“加藤清正虎退治”事件卡无效化后，如果手牌中还有一张“李舜臣出击”事件卡的话，可在同回合继续打出么？

A2: 可以打出并使用其效果。

Q3: 朝鲜军玩家使用“义兵蜂起”、“守城”、“李舜臣出击”等卡牌的时机是？

A3: “义兵蜂起”、“李舜臣出击”是在掷骰前决定是否使用。“守城”是在掷骰后决定是否使用。

Q4: “义兵蜂起”、“守城”、“李舜臣出击”等卡牌被“加藤清正虎退治”抵消后，应如何结算？

A4: 被抵消的卡牌不会产生效果。当然，“使用全部行军值”、“行军值为零”等效果也失效，按照通常行军流程继续游戏。

Q5: 已经损耗的部队是否可以移动？

A5: 可以。

Q6: 受到损耗的武将是否可以指挥军队进行攻击？

A6: 损耗状态的武将可以指挥其军队进行攻击，但其自身不能参加攻击。

Q7: 国王和二王子在没有武将指挥的情况下能否移动和战斗？

A7: 不能，他们和通常的军队一样。

Q8: 合战中主将受到伤害变为损耗，下一轮攻击时其野战能力是否还可以对掷骰结果进行修正？

A8: 损耗并不影响野战能力、战意和指挥。

Q9: 日军玩家使用“讲和交涉”、“补充”、“三奉行派遣”、“秀吉的书信”等卡牌的时机是？

A9: 如果卡牌描述为“使用1点行军值”则表示在掷骰后决定是否使用。如果卡牌描述为“使用本回合所有行军点”则表示在掷骰前决定是否使用。