

关原大作战

翻译：大宝哥

1.0 概述

1600 年关原合战模拟再现，两人分别扮演东西军，一决雌雄。

2.0 配件

2.1 规则

本规则书

2.2 自备

自备多个六面骰子，游戏中会用到。

2.3 驹

裁切算子，开始游戏。

2.3.1 大名家的势力

这个游戏分为东西军两个阵营。

各阵营又分成几个大名家势力。

① 势力

势力的种类与调略时的处理有关。

军势根据归属的不同，分为不同的颜色。

② 大名家

家纹是所属大名家的呈现。

同大名所属同家纹展示。

2.3.2 军势

本游戏中使用的军势分分为指挥官驹和军势驹两种。

指挥官驹和军势驹总称为军势。

一个军势大约代表 3000-3500 人的规模程度，军势上印刷有各种攻击力。

所有的军势在游戏最初时，都呈现为正面状态，损耗后翻面使用。

(1) 指挥官驹

军势的一部分，拥有指挥官机能。

各指挥官驹拥有统率力和战意。

统率力：指挥官驹可以指挥的驹数。

战意：指挥官的战意。

所有的军势驹，只有在指挥官的指挥下才可以行动。

除了持有指挥官的能力之外，指挥官驹也作为军势驹使用。

(2) 军势驹

分为武将、足轻、守备队三个种类。

未印有家纹的足轻驹是守备队驹。



2.3.3 标记

① 调略标记

在调略轨道上表现的是此刻的调略状态。

② 战意标记

在毛利辉元、毛利元康、西军诸将、前田利长各自的战意轨道上，展现的是此刻各指挥官战意状态。

2.4 地图盘

本游戏有配套的地图。

地图由多个六边形组成，称为六边格。

所有的军势都在地图上，配置在六边格上。

(1) 六边格地形

六边格地形有以下种类。

① 平地六边格

② 丘陵六边格

平地上军势攻击丘陵上军势，或是相反的场所，进行战斗解决修正。

③ 山地六边格

④ 完全海六边格

军势不能进入山地六边格和完全海六边格。

⑤ 城塞六边格

攻击在城塞六边格的敌军军势时，进行特殊的战斗解决。

城塞六边格的支配与调略标记、战意标记的移动有关。

⑥ 京

京虽然不是城塞，但是京的支配与调略标记、战意标记的移动有关。游戏开始时西军支配京。

(2) 六边格周边的地形

六边格周边地形有以下种类

① 街道六边格周边

两个六边格之间有街道连接的场合，可以进行战略移动。

② 河川六边格周边

③ 完全海六边格周边

军势不能跨越河川、完全海六边格移动（街道周边例外）。虽然可以攻击，但是要进行战斗解决的不利修正。

④ 渡河可能六边格周边

河川周边只有在有街道连接的场合，军势才能跨越河川如同通常移动。

(3) 轨道类

① 调略轨道

配置调略标记表示当前的调略状态。

② 战意轨道

毛利辉元、毛利秀元、毛利元康、西军诸将、前田利长的战意标记配置在各自的战意轨道上，表示各指挥官当前的战意状态。

③ 登场轨道

德川家康和德川秀忠登场使用。配置有各自指挥下的军势，当军势到达「登场」格时，配置到地图上。

2.5 行动卡

本游戏附有 16 张行动卡使用。

3.0 游戏准备

(1) 东军

以下军势按照指定内容登场配置。

① 「外样主力」指定的六边格：

福島正則、黑田长政、池田辉政、浅野幸长、细川忠兴、「外样主力」×12 指定的驹，任意配置

② 加贺「金泽」：前田利长、前田×4

③ 伊势「安浓津」：富田信隆

④ 伊势「松坂」：古田重燃

⑤ 近江「大津」：京极高次

⑥ 丹后「田边」：细川幽斋

⑦ 「德川家康登场轨道」「START」栏： 德川家康、松平忠吉、德川×4

⑧ 「德川秀忠登场轨道」「START」栏： 德川秀忠、神原康政、德川×4

(2) 西军

以下军势按照指定内容登场配置。

① 摄津「大坂」：毛利辉元、毛利×3、 丰臣秀赖

② 山城「伏见」：毛利元康、毛利×2、 立花宗茂

③ 丹波「福知山」：小野木公乡、毛利 高政、山崎家盛、前田茂盛

④ 大和「郡山」：增田长盛

⑤ 伊势「龟山」：锅岛胜茂、锅岛×1、 长宗我部盛亲、长束正家

⑥ 伊势「神戸」：宇喜多秀家、宇喜多 ×4

⑦ 越前「敦贺」：大谷吉继、胁坂安治、 朽木元纲

⑧ 越前「北之庄」：青木一矩

⑨ 加贺「小松」：丹羽长重

⑩ 美浓「大垣」：石田三成、岛左近、 小西行长、岛津义弘、福原长尧、垣 见一直

⑪ 美浓「南宮山」：吉川广家、毛利秀 元、毛利×3

⑫ 美浓「松尾山」：小早川秀秋、小早 川×3

⑬ 美浓「岐阜」：织田秀信

⑭ 近江「佐和山」：石田正澄

⑮ 尾张「犬山」：石川贞清

(3) 「毛利辉元」「毛利元康」「西军诸将」「前田利长」的战意标记放置在当前的战意轨道「START」栏。

(4) 除了「家康出马」和「秀赖出阵」之外的 14 张行动卡组成牌库

以上，游戏准备结束。

4.0 游戏顺序

4.1 总则

(1) 从牌堆里抽一张行动卡，根据卡牌行动。

(2) 执行完卡的行动，弃掉该卡，下次行动再抽一张卡。

- (3) 直到抽到「家康行动」为止，重复以上的顺序行动。
- (4) 抽到「家康行动」卡后，把之前的弃牌与剩余牌库中的牌洗切组成新的牌库，重复(1)的顺序行动。

4.2 「家康出马」和「秀赖出阵」

「家康出马」和「秀赖出阵」这两张卡在游戏中开始时先抽出，只有在满足下列条件的情况下，才放回牌库中。

- ① 家康出马
家康指挥下的军势在登场轨道上到达「登场」这一格，配置到地图上时，此卡便立刻放回牌库。
- ② 秀赖出阵
丰臣秀赖离开大坂城时，此卡便立刻放回牌库。

5.0 指挥官

5.1 行动

- (1) 行动卡上有特定的指挥官指定行动的场合，拥有指定指挥官的玩家在以下的行动中，选择一个执行。行动开始时，要宣布执行哪一个行动。
 - ① 移动
 - ② 攻击
 - ③ 回复
 - ④ 在登场轨道上行军。
 - (2) 复数的指挥官行动的场合，一个指挥官行动完成之后，下一个指挥官再行动。也可以是各个指挥官分别行动。
 - (3) 被指定的指挥官是否行动由玩家决定，复数的指挥官行动的场合，可以一个行动一个不行动。
 - (4) 指挥官以外的军势驹，只能在指挥官率领下行动。
 - (5) 指挥官驹除了在以下的情况之外，不能率领其他大名家的军势驹。
 - ① 武将驹可以在其他大名指挥官驹的率领下行动。
 - ② 足轻驹和相同大名家的武将驹，在指挥官驹的率领下一起行动。
- 注：吉川广家是颜色不同的毛利家的指挥官，可以直接率领毛利家的足轻驹。

- (6) 守备队驹不能进行任何行动。(7.2 攻城战先制攻击例外)

5.2 战意

行动卡上特定的指挥官行动，需要必要的战意的场合，特定战意的指挥官行动的场合。各指挥官战意按以下数值使用。

- (1) 东军
 - ① 所有的东军指挥官的战意按指挥官驹印刷的战意使用。(前田利长例外)
 - ② 前田利长的战意使用战意轨道上当前指挥官的战意标记所表示的内容。
 - ③ 西军诸将的指挥官被东军寝返的场合，战意一律视为1。
- (2) 西军
西军指挥官的战意在游戏中分为固定的和可变的两种。
 - ① 石田三成、宇喜多秀家、大谷吉继的战意按照指挥官驹印刷的战意使用。
 - ② 毛利辉元、毛利元康的战意使用战意轨道上当前指挥官的战意标记所表示的内容。
 - ③ 其他指挥官(包含从东军寝返的指挥官)的战意在西军诸将的战意轨道上，使用当前放置的战意标记所表示的内容。

5.3 登场轨道的行军

- (1) 登场轨道上的指挥官行动的场合，在登场轨道上向右边单独移动1列。
- (2) 登场轨道上军势到达「登场」这一格，配置在地图指定的六边格上。

6.0 移动

6.1 总则

移动开始时，指挥官和其他军势在同一个六边格内，可以率领同一个六边格内任意的军势进行移动。

- (1) 可以率领与指挥官统率力相等数目的军势移动(包括指挥官自己)。
- (2) 移动途中不能留下军势。
- (3) 1个六边格的堆叠上限是6，移动途中没有堆叠上限的限制。移动终了时不能超过堆叠上限。

6.2 通常移动和战略移动

进行移动的指挥官，通常移动和战略移动任意一种都可以进行，但玩家在移动之前必选宣布进行哪一种移动。

(1) 通常移动

进行通常移动的指挥官，可以移动与他战意数相等的步数。以下地形不能进入。

- ① 山地六边格
- ② 完全海六边格
- ③ 没有街道标记的河川、被完全海隔开的六边格

(2) 战略移动

移动开始时，在街道六边格的指挥官可以进行战略移动。

- ① 为进行战略移动的指挥官掷一个骰子，掷出的数目加上该指挥官的战意，就是本次移动的步数。
- ② 在进行战略移动的场所，只能进入有街道标记的六边格，街道以外的六边格不能进入。

6.3 支配地域 ZOC

所有军势所在格及其周边相邻的 6 格为该军势的支配区域 ZOC。无关支配区域指挥官的战意，所有的军势都拥有 ZOC。

支配区域 ZOC 与移动和回复有关。

- (1) 侵入敌军单位 ZOC 的指挥官，移动终了。战略移动侵入敌军 ZOC 的场合，在该格移动终了。
- (2) 在 ZOC 可以自由脱离，战略移动也可以。
- (3) 敌 ZOC 之间的移动，只能进行一格。
- (4) ZOC 的有无与军势、指挥官的战意无关。
- (5) 我方 ZOC 对自军的移动没有影响。
- (6) ZOC 不包括完全海六边格和敌城塞格。

6.4 守备队

游戏最初设置，不能离开城塞六边格。

7.0 攻击

7.1 总则

攻击的场合，可以攻击相邻六边格的敌军。按以下顺序解决攻击。

- (1) 和自军其他军势在同一个六边格的指挥官，在该六边格可以率领其他任意的军

势，进行攻击。也可以指挥统率力相同的指挥官进行攻击。

在同一个六边格内，若自军军势数量多于指挥官的统率力，则使用哪一个军势进行攻击，由该玩家自己选择。

- (2) 进行攻击的军势驹，依次掷 1 个骰子。
- (3) 掷出的点数小于等于攻击方军势的攻击力，才会对敌方伤害。按以下的修正。
 - ① 从平地向丘陵攻击的场合，跨过河川标记攻击的场合，所有的攻击力-1。
 - ② 从丘陵向平地攻击的场合（城塞除外），所有的攻击力+1 修正。
 - ③ 跨越完全海六边格，不能发起攻击。
- (4) 受到损害的 player，由在战斗格内己方军势承担，损害分配由受损害的 player 任意分配。
 - ① 承担损害的军势要翻面，以示区别。
 - ② 参加战斗的军势全军覆没的场合，承受损害的军势全部除去。必须优先完成损害的结算。

7.2 攻城战

攻击在城塞格敌军军势的场合，当前 player 攻击实施前，非当前 player 可以实施先制攻击。注：通常的攻击，非当前 player 不能反击，攻城战是唯一的例外。

- (1) 在受到攻击的城塞格的所有军势，与通常攻击的解决方式相同。
- (2) 守城方军势攻击解决后，再按照通常攻击解决当前 player 的攻击。在此种场合，所有的攻击力-2 修正，最小减为 1。
- (3) 攻城战无视一切地形的修正。

7.3 战斗后前进

通常的攻击以及攻城战的结果，受到攻击的敌军势被全灭，所在的六边格空出的场合，攻击方的指挥官可以战斗后前进到此格。

- ① 战斗后前进时，可以率领的军势数的上限、1 六边格军势数的上限以及通常移动的限制全部适用、不变。
- ② 战斗后前进是任意的。

8.0 回复

与已经损耗的军势在同一格的指挥官，按照

以下的限制，将损耗的军势翻回正面回复。

- (1) 指挥官回复的军势数上限等同于其统率力（包含指挥官回复自身）。
- (2) 在同一个六边格里，若自军军势数量多于指挥官的统率力，回复哪些军势由玩家自行选择。
- (3) 在敌 ZOC 的军势，不能进行回复。

9.0 在登场轨道上行军

- (1) 德川家康和德川秀忠在游戏开始时，与指挥下的军势一起配置在登场轨道最左边一栏。
- (2) 德川家康和德川秀忠在登场轨道上进行行动の場合，与指挥下的军势一起在登场轨道上向右移动一格。
- (3) 德川家康和德川秀忠在登场轨道上到达「登场」这一格，直接在地图上配置到以下六边格。
 - ① 德川家康：至东海道
 - ② 德川秀忠：至中山道

10.0 城塞六边格

- (1) 军势的 ZOC 不包含城塞六边格。
- (2) 侵入无守军的敌城塞格的军势驹，移动终了在此城塞格。
- (3) 移动、战斗后前进侵入敌军势城塞の場合，军势在城塞格被寝返の場合，城塞陷落。
- (4) 寝返以外的情况，城塞陷落后失去城塞机能。之后不能进行攻城战，按通常攻击解决，夺还・夺取的战意标记、调略标记的移动不受影响。
- (5) 因寝返而陷落的城塞，城塞机能维持。夺还使用通常战意标记、调略标记移动。

11.0 战意、调略轨道

- (1) 调略标记和全都的战意标记，满足以下条件，向轨道上自军一栏移动。
 - ① 在地图上除去敌指挥官 1 驹：1 列
 - ② 寝返敌指挥官 1 驹：1 列
 - ③ 攻陷敌城塞：1 列以下城塞攻陷の場合，2 列移动。
大阪城、大津城、田边城、岐阜城、清洲城、大垣城、佐和山城、金泽城。

- ④ 从对手处夺取京の場合：2 列
自军势在京移动终了の場合，夺取京支配。

在夺取京的过程中，可以多次移动标记。自军支配下的场合同样适用。

- (2) 受到攻击的指挥官的战意标记，在自军侧移动 1 列。
西军诸将的战意标记，任意一个指挥官受到攻击时，需要移动。被攻击的军势中不包含指挥官的场合，不需要移动。
- (3) 战意标记根据上述之外的行动卡移动。调略标记不会根据行动卡移动。
- (4) 战意标记到达轨道两端时，不再进行以上的移动。

12.0 调略

抽到「家康出马」和「秀赖出阵」这两张卡时，在地图上指定任意一个敌军军势存在的六边格，实施调略判定或恫吓判定。

12.1 调略判定

调略标记在调略轨道上自军侧时，玩家可以实施调略判定。

- (1) 掷 1 个骰子，点数小于等于当前调略轨道显示的数值时，判定成功。
- (2) 调略判定成功の場合，在此六边格所有可能被寝返的军势（西军：西军诸将/东军：东军外样），全部寝返。此六边格内没有存在可能被寝返的军势的场合，寝返调略无效。
- (3) 发生寝返的六边格，在此六边格内有寝返可能的军势与不能被寝返的军势共存の場合，不能被寝返的军势全部除去（西军：西军主战派/东军：德川、谱代）。
- (4) 被寝返的军势势力，按以下调整。
 - ① 西军向东军寝返の場合：东军外样
 - ② 东军向西军寝返の場合：西军诸将
- (5) 调略判定失败的场合，没有任何变化。

12.2 恫吓判定

恫吓判定代替调略判定，他的实施与调略轨道上调略标记的所在位置无关。

- (1) 掷 1 个骰子，点数满足以下要求则成功。
 - ① 对象所在的六边格，东军场合与德川

家康相邻、西军场合与丰臣秀赖相邻：小于等于 4 成功。

② 对象所在的六边格，与其他自军军势相邻的场合：小于等于 3 成功。

③ 其他场合：小于等于 2 成功。

(2) 恫吓判定成功的场合，结果与调略判定相同。

(3) 恫吓判定失败的场合，调略标记和所有的战意标记向敌军侧移动 2 列。

13.0 丰臣秀赖

(1) 毛利辉元战意在 1 以上，西军侧栏中有调略标记的场合，丰臣秀赖可以离开大阪城。游戏开始一直到满足条件为止，期间丰臣秀赖不得离开大阪城。

(2) 丰臣秀赖离开大阪城的场合，立刻将「秀赖出阵」卡放入牌堆。

(3) 东军外样大名的指挥官，不能攻击丰臣秀赖所在的六边格。

(4) 丰臣秀赖不拥有 ZOC。丰臣秀赖单独的场合，且有移动可能的情况下，东军外样大名的指挥官可以侵入。此时，丰臣秀赖将被除去（为东军捕获）。

(5) 丰臣秀赖除此之外，作为通常军势驹的使用。

注：因此丰臣秀赖只有在被其他西军军势驹率领的场合，才能离开大阪城。

14.0 胜利条件

本游戏中，玩家满足以下任何一个条件时，则立刻获得胜利。

(1) 德川家康被除去的场合，西军立刻胜利。

(2) 石田三成、丰臣秀赖中任意一个被除去的场合，东军立刻胜利。

(3) 东军或西军在调略轨道上，调略标记达到「胜利」这一格时，立刻胜利。

<p>家康行动 东军玩家，德川家康可以行动。 用完之后返回牌库洗切，组成新牌库。</p>	<p>家康之书状 东军玩家，将一个西军的战意标记向东军侧移动 1 列。 (调略标记、前田的战意标记不能选择)。</p>	<p>德川秀忠 东军玩家，德川秀忠可以行动。</p>	<p>家康出马 德川家康在地图上登场，此卡放入牌库。 东军玩家可以向任意一个有西军军势的六边格进行调略判定。 选择任意一个东军指挥官进行行动。</p>
<p>东军外样诸将 东军玩家，战意 3 的东军外样指挥官中任意选择两人进行行动。 (德川、谱代不能被选择)。</p>	<p>东军外样诸将 东军玩家，战意 2 的东军外样指挥官中任意选择两人进行行动。 (德川、谱代不能被选择)。</p>	<p>东军外样诸将 东军玩家，战意 1 或 3 的东军外样指挥官中任意选择一人进行行动。 (德川、谱代不能被选择)。</p>	<p>强行军 抽到此卡，立刻再抽一张。 (如果在游戏开始时抽到此卡，则重新抽取)。</p>
<p>石田三成 西军玩家，石田三成可以行动。 西军的一个战意标记向西军侧移动 1 列。 (调略标记、前田的战意标记不能选择)。</p>	<p>宇喜多秀家 西军玩家，宇喜多秀家可以行动。</p>	<p>大谷吉继 西军玩家，大谷吉继可以行动。 大谷吉继在越前国内的场合，前田利长的战意标记向西军侧移动 1 列。</p>	<p>秀赖出阵 丰臣秀赖离开大阪城后，此卡放入牌库。 西军玩家可以向任意一个有东军军势的六边格进行调略判定。 选择任意一个战意 1 以上的西军指挥官进行行动。</p>
<p>三成之指令 西军玩家，选择任意一个战意 1 以上的西军指挥官行动。 西军的一个战意标记向西军侧移动 1 列。 (调略标记、前田的战意标记不能选择)。</p>	<p>毛利辉元 西军玩家，毛利辉元的战意标记向西军侧移动 1 列。 毛利辉元的战意在 1 以上时，可以行动。</p>	<p>毛利元康 西军玩家，毛利元康的战意标记向西军侧移动 1 列。 毛利元康的战意在 1 以上时，可以行动。</p>	<p>西军诸将 西军玩家，西军诸将的战意标记向西军侧移动 1 列。 西军诸将的战意在 1 以上时，选择任意一个西军诸将的指挥官行动。 (西军主战派指挥官不能被选择)。</p>



家康動く

東軍プレイヤーは、徳川家康を行動させる

このカードの処理後、全ての捨て札と山札を裏返して混ぜて良く切り、新しい山札を作り直す

東軍プレイヤー
徳川家康を行動させる

用完了後、返牌庫を洗切、組成新牌庫。



家康の書状

東軍プレイヤーは、西軍の戦意マーカー1個を1列東軍側にずらす

(調略マーカー、前田の戦意マーカーは選択できない)

東軍プレイヤー、将一个西軍の戦意マーカーを東軍側へ移動1列。

(調略マーカー、前田の戦意マーカーは選択できない)



徳川秀忠

東軍プレイヤーは、徳川秀忠を行動させる

東軍プレイヤー
徳川秀忠を行動させる



家康出馬

徳川家康が盤上に登場したら直ちに山札に入れる

東軍プレイヤーは、任意のヘクスにある西軍徳川家康を地図上に登場、此カードを牌庫に。
東軍プレイヤーは、任意のヘクスにある西軍軍勢の六角格を調略判定。
選択任意一个東軍指揮官を行動させる。



東軍外様諸将

東軍プレイヤーは、戦意3の東軍外様の指揮官を任意に二人選び、行動させる

(徳川・譜代の指揮官は選択できない)

東軍プレイヤー、戦意3の東軍外様指揮官中任意に二人を選んで行動。
(徳川、譜代は選択できない)



東軍外様諸将

東軍プレイヤーは、戦意2の東軍外様の指揮官を任意に二人選び、行動させる

(徳川・譜代の指揮官は選択できない)

東軍プレイヤー、戦意2の東軍外様指揮官中任意に二人を選んで行動。
(徳川、譜代は選択できない)



東軍外様諸将

東軍プレイヤーは、戦意1ないし3の東軍外様の指揮官を任意に一人選び、行動させる

(徳川・譜代の指揮官は選択できない)

東軍プレイヤー、戦意1ないし3の東軍外様指揮官中任意に一人を選んで行動。
(徳川、譜代は選択できない)

強行軍

このカードが引かれたら、直前に引かれたカードがもう一度引かれたものと見なす

(ゲーム開始最初のカードだった場合は、引き直す)

抽到此カード、立刻再抽一張。

(如果在游戏开始时抽到此卡，则重新抽取)



石田三成

西軍プレイヤーは、石田三成を行動させる

または西軍の戦意マーカー1個を1列西軍側にずらす

西軍プレイヤー、石田三成を行動させる

西軍の戦意マーカー1個を西軍側へ移動1列。
(調略マーカー、前田の戦意マーカーは選択できない)



宇喜多秀家

西軍プレイヤーは、宇喜多秀家を行動させる

西軍プレイヤー
宇喜多秀家を行動させる



大谷吉継

西軍プレイヤーは、大谷吉継を行動させる

または大谷吉継が越前国内にいる場合、前田利家の戦意マーカーを1列西軍側にずらす

西軍プレイヤー、大谷吉継を行動させる

大谷吉継が越前国内にいる場合、前田利家の戦意マーカーを西軍側へ移動1列。



秀頼出陣

「豊臣秀頼」が大坂城を離れたら直ちに山札に入れる

豊臣秀頼が大坂城を離れたら、此カードを牌庫に。

西軍プレイヤーは、任意のヘクスにある東軍軍勢の六角格を調略判定。
選択任意一个戦意1以上の西軍指揮官を行動させる。



三成の指令

西軍プレイヤーは、戦意1以上の西軍指揮官を任意に一人選び、行動させる

西軍プレイヤー、任意の戦意1以上の西軍指揮官を選んで行動。
西軍の戦意マーカー1個を西軍側へ移動1列。
(調略マーカー、前田の戦意マーカーは選択できない)



毛利輝元

西軍プレイヤーは、毛利輝元の戦意マーカーを1列西軍側にずらす

または、毛利輝元の戦意が1以上の場合、行動させる

西軍プレイヤー、毛利輝元の戦意マーカーを西軍側へ移動1列。

毛利輝元の戦意が1以上の場合、行動させる。



毛利元康

西軍プレイヤーは、毛利元康の戦意マーカーを1列西軍側にずらす

または、毛利元康の戦意が1以上の場合、行動させる

西軍プレイヤー、毛利元康の戦意マーカーを西軍側へ移動1列。

毛利元康の戦意が1以上の場合、行動させる。



西軍諸将

西軍プレイヤーは、西軍諸将の戦意マーカーを1列西軍側にずらす

西軍プレイヤー、西軍諸将の戦意マーカーを西軍側へ移動1列。
西軍諸将の戦意が1以上の場合、選択任意一个西軍諸将の指揮官を行動させる。
(西軍主戦派指揮官、不能被选择)