

西南戰爭 1877

1.0 写在前面

这是一款以明治 10 年西南战争为主题的战役级桌上战争游戏。在游戏中玩家分别指挥明治政府军和西乡军，双方为了达成胜利条件而战。

2.0 游戏配件

2.1 规则手册

即本说明书。

2.2 骰子

该游戏过程中需要用到六面骰子，请适当准备一些骰子在游戏中使用。

2.3 单位

请将书中附带棋子裁开以便游戏之用。

（1）单位

单位分以下几种。

①西乡军部队单位

西乡军玩家指挥的部队。

②明治政府军部队单位

明治政府军玩家指挥的部队。

③不平士族单位（9.2 参照）

④西乡隆盛单位（9.3 参照）

（2）本队与支队

部队单位有本队和支队的区别。

仅在使用可选规则时才会体现出本队和支队的区别。（10.1 参照）

（3）单位上的标记

部队名：表示单位部队的名称。

指挥官：表示单位指挥官的名称。

所属将校名：表示单位所属将校的名称。

不管是部队名、指挥官还是所属将校名都是为了贴近历史而做，在游戏中没有特别的作用。

2.4 地图

游戏需要使用书中附带的地图。

本游戏地图由数个市街格子构成，每个市街格子都有街道互相连接。

市街格子与连接格子的街道统称为“地图上”。

玩家将单位放置在市街格子上，通过相互连接的街道进行移动。单位在任何时候都不能处在市街格子之外，移动也必须沿着街道进行。

- (1) 市街格子
- (2) 街道

街道分为一般路线和障害路线两种。

使用 1 行军值在一般路线上移动单位的数量和移动距离比障害路线要远。(5.0 参照)

- (3) 熊本城格子
- “熊本城”格子是“熊本”格子相邻的特殊市街格子。(9.1 参照)
- (4) 本州格子

本州格子是特殊的市街格子。

在游戏中除去的明治政府军单位全部放回本州格子。

西乡军部队不能进入本州格子。

除以上之外，本州格子和通常市街格子具有同样特性。

- (5) 西乡军补充区域

该区域用于放置再编成中的西乡军单位。

游戏中在地图上移除的西乡军的单位全部放置在西乡军补充区域。

3.0 游戏的准备

(1) 以下明治政府军单位全部棋子正面（未损耗）配置。

- ①久留米：1 单位（步兵第 14 连队）
- ②熊本城格子：2 单位（熊本镇台、步兵第 13 连队）
- ③本州格子：其余全部单位

(2) 以下西乡军单位全部棋子正面（未损耗）配置。

- ①任意 2 个单位（6 番大队、7 番大队）
- ②任意的 10 个单位+西乡单位

(3) 以下的不平士族全部以“中立”面放置在地图上。

小仓、波多、久留米、佐贺、长崎、熊本、八代、人吉、宫崎、延冈、大分、日田、中津：各 1 单位（合计 13 单位）

以上，游戏准备完成。



4.0 游戏流程

本游戏的流程如下。

- (1) 西乡军玩家回合

轮到西乡军玩家的游戏回合，按照以下流程进行游戏。

- ①行军阶段 (5.0 参照)

②战斗阶段（6.0 参照）

③再编成阶段（7.0 参照）

（2）明治政府军玩家回合

明治政府军玩家的游戏回合与西乡军玩家的游戏回合流程相同。

以上回合流程结束，计一个大回合完成，进入下一个大回合，并从（1）流程开始。双方不断重复这个过程。

5.0 行军

（1）回合玩家掷一颗六面骰，得出的结果即为本回合的用于行军的行军值。

不过，如果结果为 1 则视为 2。（意即取 2-6 的随机数）

（2）玩家用 1 行军值可以让自军单位执行以下行动。

①任意的 1 格子至多 2 单位（或者 1 单位）移动到相邻的格子。

②任意的 1 单位移动到两个相邻（意即可以移动两格）的格子。

（3）如果要通过障碍路线，则 1 行军值只能让 1 个单位移动 1 格子。

（4）玩家在 1 个回合中，同一单位最大可以连续执行行军行动 2 次。

（5）如果进入存在敌单位的格子则行军部队不能继续行军且立即停止移动。

（6）建议规则

①堆叠限制：一个格子上单一势力最大单位数量为 10 个。

②堆叠限制仅在再编成阶段检查，如该玩家单位数量溢出则由对方玩家从地图上移除超过数量的单位。

6.0 战斗

6.1 总则

（1）战斗阶段流程如下。

①非回合玩家攻击

②回合玩家攻击

完成以上流程计 1 轮完结，进入次轮战斗流程，不断重复这个过程。

战斗要进行若干轮，直到发生战斗的格子只剩下一个势力的部队（一方全灭或撤退）。

（2）如果有复数格子将发生战斗，则由当前回合玩家决定发生战斗的先后顺序。一场战斗彻底完结之后，才可以进行下一场战斗。

6.2 攻击

（1）所谓攻击就是指：为参加战斗的自军每一个单位掷一颗六面骰。

（2）如果掷骰结果为“4”、“5”、“6”则可以对敌人造成伤害。

（3）受到伤害的玩家，其参加战斗的单位将要被分配到伤害。

（4）正面（未损耗）单位受到伤害的场合，将单位翻到反面（损耗）。不平士族和西乡隆盛单位没有反面（损耗），被分配到伤害则直接移除游戏（西乡隆盛）或进入补充区域（不平士族）。

（5）反面（损耗）单位受到伤害的场合，进行以下处理。

①西乡军单位

从战斗中的市街格子里移除，放置到西乡军补充区域。

②明治政府军单位

从战斗中的市街格子里移除，放置到本州格子。

（6）反面（损耗）的单位与正面（未损耗）的单位战斗力一样。（相当于一个单位有 2 点血）

（7）一方玩家攻击造成的伤害，必须在下一个玩家攻击之前执行。

6.3 撤退

- (1) 各玩家在战斗轮中自军攻击回合宣告撤退。
- (2) 宣告撤退后本轮自军单位不攻击改为撤退。

注：非回合玩家最好在战斗的第一轮宣告撤退。若如此则本次战斗任何一方均不攻击，战斗立即结束。

- (3) 单位只能撤退到战斗格子相邻的市街格子中，不能撤退到有敌人单位存在的格子。
- (4) 补充：如无符合要求的撤退格子则不能宣告撤退。

6.4 西乡军的战术优势

- ①如何分配战斗伤害，全部由西乡军玩家决定。
- ②全部撤退的选择（撤到哪儿及撤几个单位）由西乡军玩家决定。
- ③战斗撤退时，西乡隆盛单位及 1 个西乡军单位可以直接撤退到鹿儿岛。鹿儿岛上的明治政府军则撤退到临近的格子（再现可爱岳突破和城山之战）。该规则每次游戏仅限使用一次。

7.0 再编成

再编成阶段流程如下。

- (1) 回复

两军全部反面（损耗）的单位翻到正面（未损耗）。

- (2) 征用

西乡军单位（不平士族单位不可）所在的市街格子中如有中立面的不平士族单位，则将其翻到“西乡军”面。此后，该不平士族单位成为西乡军单位（意即不可翻回）。

- (3) 补充

西乡军玩家再编成阶段，如西乡隆盛单位与鹿儿岛格子直接未被明治政府军单位截断联络线，且西乡军补充区域内存在 2 个或以上西乡军单位，则西乡军玩家可以按照以下顺序补充单位。

- ①拿取西乡军补充区域内任意 2 个单位，其中 1 个单位放置在地图西乡隆盛单位相同的市街格子，另外 1 个移除游戏。
- ②执行完上述补充行动之后，如西乡军补充区域内仍存在 2 个或以上西乡军单位时，再次进行①流程。不断执行上述流程，直至西乡军补充区域内只剩下 1 个单位，则该玩家补充阶段结束。

8.0 胜利条件

在游戏过程中如达成以下条件则游戏结束。

- (1) 如战斗结束时波多与小仓两个格子均有西乡军单位的时候，西乡军玩家即时获得胜利。
- (2) 如战斗结束时熊本城格子有西乡军单位的时候，西乡军玩家即时获得胜利。
- (3) 西乡隆盛单位被移除游戏的时候，明治政府军玩家立即获得胜利。



9.0 特别规则

9.1 熊本城格子

- (1) 熊本城格子与熊本市街格子之间为障害路线连接。
- (2) 发生在熊本城格子的战斗（攻城战），明治政府军（守城方）攻击所造成的每一点伤害，均要移除一个西乡军单位（即一下打死一个西乡单位），不能随意分配。西乡军（攻城方）玩家造成的伤害与通常处理方法一样。
- (3) 发生在熊本城格子的战斗仅进行一个大回合，当两军均进行了一次攻击之后，如熊本城格子内仍有明治政府军单位存在，则熊本城格子内的西乡军单位全部撤退到相邻的熊本格子内。
- (4) 如战斗没有攻陷熊本城，则本回合攻城战移除的明治政府军单位自动在熊本城格子内复活。

9.2 不平士族单位

- (1) 游戏开始时，所有不平士族单位均为“中立”面，处于“中立”的不平士族单位对游戏没有影响。
- (2) 再编成阶段，“中立”的不平士族市街格子如有西乡军单位，则将不平士族单位翻到“西乡军”面，以后当成西乡军单位使用。
- (3) 不平士族单位没有反面（损耗），受到伤害时应立即放到补充区域内。

9.3 西乡隆盛单位

- (1) 西乡隆盛单位可以为西乡军补充西乡军单位。（7.0（3）参照）
- (2) 西乡隆盛单位参加战斗的场合，西乡隆盛单位自身没有攻击力。
- (3) 西乡隆盛单位没有反面（损耗），受到伤害时立即移除游戏。

10.0 可选规则

10.1 指挥系统

行军时，如使用 1 行军值移动 2 个单位到相邻区域，则必须至少有 1 个单位是本单位（西乡军：大队、明治政府军）。

旅团、亦或是西乡隆盛单位) 单位。

2 个支队 (亦或是连队或不平士族) 单位不能使用 1 点行军值同时移动到相邻格子。

游戏设计: 浅野龙二

规则翻译: 王晶