

翻译：骁骑兵

1 序

略

2 游戏配件

- (1) 游戏盘：1 张
- (2) 单位（算子）1 版

2-1 游戏盘

印有整个战场的地图盘。盘上含有以下内容。

2-1-1 地图

地图上印有六角格。部分单位在其上行动来进行游戏。

- (1) 六角格

用来表示单位的位置以及明确之间的距离，游戏中登场的单位必定要放置在其中。

- (2) 地形

各个格子内都绘制了用不同颜色和图形分类表示的各种地形。这些地形对两军的行军和战斗带来各种各样的影响。



- (3) 城

各个大名家所拥有的城、单位用同样的颜色来区分。城下方的数值：左侧数值代表城的耐久力，右侧数值代表城的防御力。印有“锚”的港城可作为水上补给线与水军据点。

2-1-2 CHART 表

以下各表的使用方法参照各项目的规则。

- (1) 战斗结果表（参照 12 项）
- (2) 地形效果表（参照 10 项）
- (3) 损耗表（参照 9 项）
- (4) 包围表（参照 9 项）
- (5) 毛利家出阵表（参照 9 项）
- (6) 织田方补充表（参照 9 项）
- (7) 上杉方补充表（参照 9 项）
- (8) 状况变化表（参照 9 项）
- (9) 小大名决定表（参照 9 项）

2-1-3 记录条类

将各类标记放置在相应记录条中的格子里以表示目前的游戏状态。各标记参照规则。

- (1) 阶段进行条（参照 4 项）
- (2) 回合进行条（参照 4 项）
- (3) 胜利点记录条（参照 21 项）

2-1-4 统率盒（印制在地图左上区域）

各指挥官单位名字下的格子即该指挥官的统率盒。

统率盒中的格子分别用来明确对应各指挥官在部队编成时统率哪个单位。（参照 6 项）

2-2 单位

本游戏的算子分为：用来作为战斗部队的单位，以及表示游戏中各种状况的标识这两类。

2-2-1 单位

一个单位代表大约 2000 士兵。所有单位在正常状态（正面）下配置、登场。



(1) 种类

单位的种类通过算子上的剪影来区分。陆上单位分为大将、侍大将、武将、将军，水军单位分为水军与铁甲船。

(2) 部队名

用来表示由哪个武将来统率部队。名字右侧印有【*】标记的单位为追加规则中的单位。（参照 23 项）印有【**】标记的单位则用来替换发生【状况变化】的单位。（参照 9-2 项荒木谋反）

(3) 指挥官

部队名部分底色为白底的单位称作指挥官单位。指挥官单位可使用统率盒来编成部队。（参照 6 项）

(4) 战斗能力

进行战斗时使用的数值。（参照 11 项）

(5) 行动力

反应阶段（参照 10 项）以及强行军阶段（参照 10 项）时使用的数值。1STEP（翻面）没有行动力，所以翻面的单位无法参与强行军与反应行动。

(6) STEP 数

正面的单位拥有 2 点 STEP 即 2 点战力。正面的单位收到 1 点损害将其翻面变为 1STEP 的单位即 1 点战力。

(7) 大名家

各大名家的单位用颜色区分。

2-2-2 标记

标记有以下种类，使用方法请参照规则。



- (1) 回合标记 (参照 4 项)
- (2) 阶段标记 (参照 4 项)
- (3) 胜利点标记 (参照 21 项)
- (4) 交战标记 (正面) (参照 10-7 项)
- (5) 城寨标记 (反面) (参照 10-8 项)
- (6) 包围标记 (参照 13-1 项)
- (7) 耐久力低下标记 (参照 12-2 项)
- (8) 支配标记 如果某城被对方阵营占领的话使用此标记。为了方便标示只用区别织田方与上杉方即可，无需将每个大名一一区别。

3 游戏初始设置

开始游戏前各玩家遵从以下指示进行准备。

- (1) 首先决定由哪位玩家扮演上杉方，哪位扮演织田方。
- (2) 摊开地图，将玩家使用的单位按照初始设置记述的内容在地图上放置单位。此时玩家可以同一格子中的单位按自己喜好编成部队。

初始设置略 (请参照日文说明书)。

- (3) 胜利点标记放置在胜利点记录条【0】的位置。
- (4) 回合标记放置在回合记录条【0】的位置。
- (5) 阶段标记放置在阶段记录条【回合开始阶段】的位置。

4 游戏进行

本游戏每回合按照以下的顺序进行，每个顺序称为阶段。

- (1) 回合开始阶段
*包围结果判定 *状况变化 *毛利出阵表 *补给线确认、损耗 *补充
- (2) 上杉方移动阶段
*编成 *移动 *OVERRUN
- (3) 织田方反应阶段
*行动力判定 *移动 *OVERRUN
- (4) 上杉方强行军阶段
*行动力判定 *移动 *OVERRUN
- (5) 上杉方攻击阶段
*战斗 *包围 *强袭
- (6) 织田方移动阶段

- (7) 上杉方反应阶段
- (8) 织田方强行军阶段
- (9) 织田方攻击阶段

以上阶段全部完成后 1 个回合结束，将回合标记移动到下一个回合的各子内。再次重复以上阶段。

5 堆叠

本游戏 1 个格子里单位可无限堆叠。

6 部队编成

部队是由单位构成的一个行动单位，玩家可操纵一支部队进行行动，所以玩家需要将自己的单位按下述规则进行部队编成。

6-1 指挥官的部队编成

指挥官单位拥有将单位编成 1 支部队的能力，以后该能力统称为统率力。

6-1-1 指挥官单位的统率力以统率盒中的格子数来表示。1 个格子可放置一个单位，拥有数个格子的指挥官单位可以将多个单位编成 1 支部队。

6-1-2 只要在指挥官单位的统率力范围内，就可以将数个单位编入部队。

6-1-3 指挥官单位只可以将相同大名家的单位编入部队。（例外：6-1-8 项）

6-1-4 指挥官单位可将统率盒格子中放置的单位编成 1 支部队，以后将此称为统率。

6-1-5 大将单位可以统率侍大将、武将单位。

6-1-6 侍大将单位只可以统率武将单位。但是被大将统率的侍大将无法统率武将单位。

6-1-7 被统率的单位只能被视作战力无法发挥其能力。

6-1-8 以下大将可以统率己方的小大单位。

*上杉谦信 *毛利辉元 *织田信长 *武田胜赖 *宇喜多直家 *德川家康

以下为小大名

*足利 *山名 *波多野 *本愿寺 *一色 *根来 *加贺一揆 *武田元明 *雑贺 *三木 *别所

6-2 部队构成

地图上放置的单位被视作 1 支部队。部队有以下三种类型。

- (1) 大将所统率的部队
- (2) 侍大将所统率的部队
- (3) 只有 1 个单位的部队

6-2-1 统率盒中的单位表示被指挥官单位所统率，所以被视为 1 支部队。

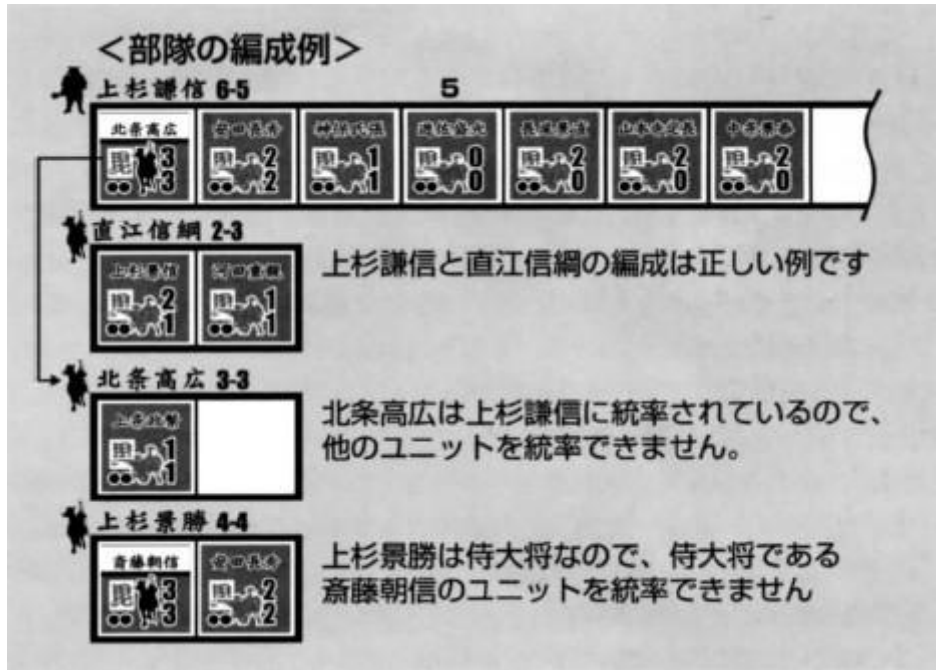
6-3 编成的方法

部队的编成按照以下规则进行。

6-3-1 玩家在游戏开始时，按规则所描述的初始设置中的格子内的每个单位进行编成。

6-3-2 不同格子间的单位不可编成一支部队。

6-3-3 一旦编成完成，除非到移动阶段的再编成（参照 10 项），否则中途不可再次编成。



7 压制地域

各部队以及城池所在的格子与周边 6 格被称为压制地域。

7-1 部队的压制地域

所有的地上单位拥有压制地域的能力。

7-1-1 压制地域不可穿越海、湖格子。

7-1-2 守城（参照 8 项）中的部队不拥有压制地域。

7-1-3 部队的压制地域会给对方部队和城带来以下影响，详细请参照下述各项：

移动的影响（参照 10 项）

补给线的影响（参照 9 项）

7-2 城的压制地域

地图上所有的城所在的六角格周边的 6 个格子都存在该城的压制地域。

7-2-1 海、湖、对岸格子不存在压制地域。

7-2-2 城的压制地域是以该城所在的格子以及周边 6 个格子，对对方部队造成的影响会有以下不同，详细请参照下述各项。

（1）城所在的格子

与部队所在格子相同

*移动的影响 *补给线的影响。

（2）城周围的六角格

只能影响到补给线。

7-2-3 被对方部队包围的城（参照 8 项）不存在压制地域。

8 城

地图上的城被作为防御据点有着以下重要的作用。

8-1 城的耐久力



城的耐久力作为应对攻城战时的耐久能力以及守城时可容纳的地上单位数量。

8-1-1 城的耐久力会因为强袭（参照 13-2 项）而下降（低下），但守城可容纳的单位数量不会因此而发生变化。

8-1-2 城的耐久力可在每回合的开始阶段中可以通过补充来回复低下的部分，但无法超过原来的数值。

8-1-3 城的耐久力因为强袭而低下时放置一个耐久力低下标记。

8-1-4 包围的结果或者强袭的结果导致城的所有者发生变化的情况下城的耐久力恢复到地图上记载的原数值。

8-2 守城

己方陆上单位在己方城所在的格子里被称作守城。

即便是别家大名，只要是同一阵营皆可守城。

8-2-1 部队在己方城所在的格子里可以进行守城以避免对方玩家进行以下动作。

*OVERRUN *交战 *野战

但是进行 OVERRUN、交战、野战的玩家前进到该城所在的格子后可在接下来的战斗阶段进行攻城战。

8-2-2 守城方玩家将对方部队的单位放置在守城部队之上表示进行守城。

8-2-3 进行守城的城上即便只有对方的 1 个单位，也无法解除守城。如果对方的单位 1 个都不存在，可立刻解除守城状态。

8-2-4 守城中的部队可以在战斗阶段对该城所在格子中的对方部队发起攻击（参照 11 项）。

其次，存在复数部队的情况下，使用最上级的武将单位的战斗修正。同级的情况下玩家可自由决定。此刻，部队的攻击能力差值只以战斗修正来计，地形、城等修正不做计算。

8-3 城的防御力

城的防御力用来表示攻城战时的“难攻易守”。

8-3-1 城的防御力不会发生变化。

8-3-2 城的防御力作为强袭结果判定的修正值。换句话说就是攻城方的负值，守城方的正值。

9 回合开始

回合开始阶段以下记顺序进行。

- (1) 包围结果判定
- (2) 状况变化
- (3) 毛利家出阵
- (4) 补给线确认・损耗
- (5) 补充

9-1 包围结果判定

被围城的玩家要做一个士气下降判定，之后被包围的玩家对士气下降的被包围城做投降判定。

9-1-1 包围判定

包围判定根据包围结果表与被守城方单位的种类投掷 1 个 1D6，得出的结果即是守城方所下降的士气。如果士气下降了，放置一个下降士气数值相应的包围标记。

9-1-2 投降判定

被包围的玩家一旦发生士气低下，对该城做一个投降判定，每次投掷 1 个 1D6，得出的点数低于降低的士气的立刻投降。

9-1-3 投降的城

一旦投降，该城立刻属于包围方，守城的单位立刻除去。（例外：水军）

9-2 状况变化

状况变化根据目前胜利点查找状况变化表相应那一栏，投掷 2 个 1D6，根据合计数值查找相应结果。

毛利出阵：

毛利军 1 个指挥官单位与一个武将单位立刻出阵。并且本回合毛利出阵时投掷点数+1。

北条入侵：

上杉军立刻将 1 个指挥官单位与 2 个武将单位从地图上移除。这些单位不算作胜利点，此事件只会出现 1 次，第 2 回以后被当做“什么都没发生”。

义昭举兵：

上杉方可以使用足利义昭单位。毛利・雑贺・根来・宇喜多・山名・一色・武田（元明）军所有的限制解除上杉方可自由指挥。

宇喜多反叛：

毛利军从游戏中脱离，将地图上所有的毛利军单位除去。但是，上杉谦信达成上洛或者发生过“义昭举兵”的情况下此效果无效，此事件只发生 1 次。

荒木谋反：

荒木村重与其家臣中川清秀、高山重友叛离织田方。该事件发生的情况下，将名字右方印有“**”的单位替换原来的单位。立刻将荒木村重移至有岡城、中川清秀移至茨木城、高山重友移至高槻城。移动完成后织田方玩家对各武将进行叛变中止判定，织田方投掷 1 个 1D6，荒木村重点数 1，中川清秀、高山重友点数 1~5 叛变中止。叛变中止的话，各武将只是改变了位置无其他影响。但是叛变未被中止的武将以后将作为上杉方的武将。此时，荒木村重叛变的情况下，3 人视作同一大名家，有岡城作为本城。如果荒木村重被中止叛变，其他两人叛变的话作为独立小大名，以及花隈城作为荒木村重的城使用。中止叛变判定游戏中只有一回，如果该武将已经被讨死的话视作无效处理。

中立—织田：

根据小大名决定表投掷 1 个 1D6 决定哪个小大名加入织田方，如果该小大名非中立的情况下作为“无效”处理。

中立—上杉：

根据小大名决定表投掷 1 个 1D6 决定哪个小大名加入上杉方，如果该小大名不是织田方的情况下作为“无效”处理。

织田—上杉：

根据小大名决定表投掷 1 个 1D6 决定哪个织田方小大名加入上杉方，如果该小大名不是织田方的情况下作为“无效”处理。

上杉—织田：

根据小大名决定表投掷 1 个 1D6 决定哪个上杉方小大名加入织田方，如果该小大名不是上杉方的情况下作为“无效”处理。

雑贺中立：

雑贺军变为中立状态，没有除去的雑贺军单位自动移至雑贺城。

雑贺再参战：

雑贺军中立的情况下再次作为上杉方参战。

9-2-1 状况变化的特殊案例按以下处理。

(1) “荒木谋反”

荒木谋反的情况下需要移动至的城已经是上杉方的又或者正被上杉方包围的情况下，为了方便就在现在所在的格子里进行反叛判定，如果叛变成功的话才移至指定城。如果该城正被上杉方包围而织田方有守城单位的话自动加入包围的部队，如果没有守城单位（即空城）的话自动变为上杉方的城。（算作胜利点）

(2) “雜贺中立”

雜贺中立中立的情况下回到雜贺城的单位与城一同变为中立。与雜贺城处在同一个格子里的其他大名家的单位移动到任意邻接的格子。稀有的情况，雜贺城所在的织田方被包围的情况下，回到雜贺城的单位不会中立化，立刻加入上杉方的包围部队。如果雜贺城的上杉方单位被包围的情况下回到雜贺城的单位不会中立化，立刻加入守城部队。

(3) “织田—上杉”“上杉—织田”

与敌方单位同处一个格子的情况下，移动至任意一个邻接的格子中。但是如果是与敌方单位一起守城的话，移动至同一格子的城外。如果该单位正在被水军进行海上运输（洋上）则叛变的单位与水军单位一起被除去视作讨死，指挥水军的一方可将其视作胜利点。如果在毛利出阵盒中的话只算上杉方的胜利点。

9-3 毛利家出阵

毛利军在游戏中是上杉方大名家单位最多的一方，但是战意低下无法进行频繁的行动。毛利军实际可以行动的单位只有每回合从毛利出阵表中登场到地图上单位。

9-3-1 毛利出阵表

毛利家根据毛利出阵表投掷 1D6 得出相应的出阵单位。根据毛利出阵表登场的单位放置在地图上的毛利出阵盒中。玩家可将毛利出阵盒中编成后从地图西端的格子中移动进入或者使用水军进行海上运输。进入地图、海上运输或者留在出阵盒皆有上杉方玩家自由决定。

9-4 补给线确认和损耗

各部队与下记的己方本城之间无法按如下设定补给线的话将要进行损耗判定并且无法接受补充。

上杉方玩家本城

略

织田方玩家本城

略

中立方本城

略

9-4-1 补给线设定

玩家在各部队与本城之间设立一条补给线。补给线无法通过如下格子。

- (1) 对方单位所在的格子
- (2) 对方城所在的格子
- (3) 对方的压制地域
- (4) 海·湖·山丘地形格子

9-4-2 即便是对方的城所在的格子，如果这个格子中有己方部队的话补给线亦可通过。

9-4-3 即便是对方的压制地域，如果这个格子中有己方部队的话补给线亦可通过。

9-4-4 毛利军·宇喜多军的本城不在地图上，补给线能达到地图西端、利用水上补给线连接到毛利出阵盒算作补给线连通本城。

9-4-5 足利军的部队无需设定补给线。

9-4-6 补给线的设定与距离无关。

9-4-7 损耗

以下部队需要对照损耗表扔 1 个 1D6 做一次损耗判定。

- (1) 回合开始阶段补给线无法连接至本城的部队。
- (2) 反应阶段行动力判定失败的部队。
- (3) 强行军阶段行动力判定失败的部队。

此时如果该部队无法与己方大名家（不限是否本城）设定补给线的话被算作孤立，并且掷骰结果+1的修正。

己方本城以外守城的部队也需要做损耗判定，但无孤立的+1修正。

9-5 补充

因攻城战（参照 13 项）和野战（参照 11 项）而损失的单位的 STEP 以及城的耐久力可以得到回复。

9-5-1 使用各势力的补充表进行补充。各势力参照对应的势力栏投掷 1 个 1D6，得出的点数就是可补充的 STEP 数。

9-5-2 补充的单位必须可与本城设定补给线，本城被包围的情况下城内部队无法补充。（例外：水上补给线）

织田军拥有 5 个本城（补给据点），原则上一个本城投掷 1 次 1D6 共计 5 次，织田军可补充的 STEP 数是其合计数。

9-5-3 一旦补充结果确定立刻使用。补充的单位必须可与本城设定补给线。补充点可用在一支部队上也可多支部队中分散使用。

9-5-4 织田家的补充注意补充的单位与本城设定的补给线。

9-5-5 如果补充点有剩余无法保留到下一个回合。

9-5-6 被除去的单位无法回复。但是一向一揆（本愿寺・加贺）例外，如果有全灭的单位可用补充点让其回复再登场。如果存在复数的单位被全灭亦可分配补充 STEP 数让复数的单位再登场。再建的一向一揆单位再所属的一揆势力本城登场。以便该城被包围也可当做守城军登场。以上只适用于一向一揆势力，请注意。

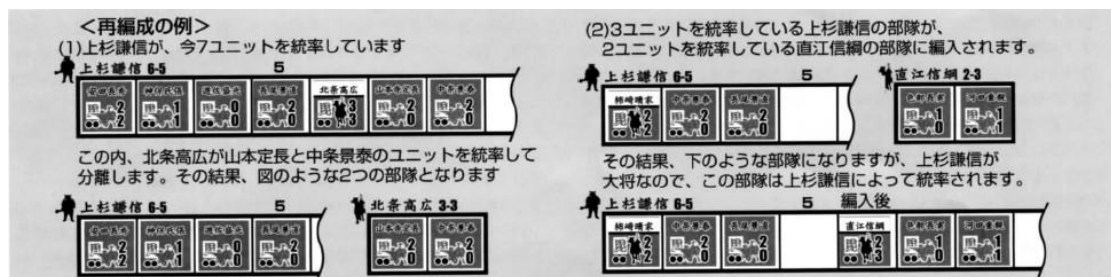
9-5-7 耐久力低下的城也可通过上记的补充方式进行回复，1 点补充点回复 3 个耐久力。

10 移动

玩家可在己方移动阶段时移动己方的部队。移动是否由玩家自由决定。反应阶段与强行军阶段也可如同移动阶段一般移动部队，但是必须做一次行动力判定。（因此损耗的翻面单位无法进行反应与强行军）

10-1 再编成（只有移动阶段）

玩家可以在移动前进行部队的再编成。再编成只有在移动阶段进行，反应阶段与强行军阶段、战后前进或后退中都无法进行。



10-1-1 部队的编成只能在处在同一个格子里的部队之间进行，不同格子的部队之间无法进行编成。部队的编成请在编成范围内进行。

10-1-2 在移动前进行部队的编成。

10-2 行动力判定（反应阶段与强行军阶段）

在反应阶段与强行军阶段为了移动部队必须做一次行动力判定，成功话才可以进行移动。

10-2-1 行动力判定

玩家所指定移动的部队需要使用该部队的行动力进行行动力判定。行动力判定时投掷 1 个 1D6，结果点数在部队的行动力以下成功。

成功的情况：该部队可以移动。

失败的情况：该部队无法移动，并需要做一次损耗判定。

10-2-2 行动力判定的部队数没有限制。行动力判定成功的情况下，在下一支部队行动力判定前先移动前一支部队。

10-3 移动的原则

所谓移动，指将一支部队从现在所在的格子移动到另一个格子。

10-3-1 每个部队依次进行，移动的顺序由玩家自由决定。但是在一支部队移动没结束前下一支部队无法开始移动。

10-3-2 所有的部队一个一个格子移动，移动的方向由玩家自由决定。

10-4 移动的方法

玩家使用各部队的移动力进行移动。

10-4-1 所有的陆上部队移动力一律为 6。玩家在 6 移动力范围内移动部队。

10-4-2 部队进入不同格子所需要的移动力不同。（参照地形效果表）

10-4-3 移动中无法分散、合并。

10-5 压制地域对于移动的影响

对方的压制地域会给部队的移动造成以下影响：

10-5-1 移动中进入对方压制地域格子的话除了消费通常的移动力外还需额外消费“1 移动力”。

10-5-2 移动中进入对方城所在的格子的话同样被视作进入对方压制地域需要额外消费“1 移动力”。

10-5-3 移动力中或者在移动开始时处在对方压制地域格子的部队离开这个格子无需额外消费移动力。

10-5-4 从一个对方的压制地域格子到另一个对方的压制地域格子只要在移动力范围内可自由进行。

10-5-5 进入对方的压制地域格子或者对方的城所在的格子中有己方部队的话，无需额外消费移动。

10-6 移动的限制

10-6-1 部队无法横渡海·湖的地形。

10-6-2 部队无法移动至山岳格子。

10-6-3 无法移动至非守城部队所在的格子。

10-6-4 放置了交战标记的部队无法移动，也无法构筑砦。

10-7 交战



移动中又或者移动开始时所在的格子与对方部队邻接的话，可以将一个交战标记放置在两个格子之间。放置了交战标记的部队在接下来的战斗阶段之前无论反应阶段还是强行军阶段都无法移动，且在战斗阶段必须进行野战。

10-7-1 交战标记可以在移动中放置在对方部队上。无论对方所在的格子移动力消费多少都只需 1 个移动力放置。

10-7-2 被放置交战标记的部队与放置标记的部队无法进行行动力判定。

10-7-3 放置交战标记的部队必须在下一次的战斗阶段对放置标记的这个格子里的部队发动

攻击。这场战斗放置标记方必定成为攻击方，除此以外按照通常的野战规则进行，野战结束后移除交战标记。

10-7-4 OVERRUN 失败时放置一个交战标记。此时，进行 OVERRUN 的玩家视作放置交战标记的一方。

10-8 砦



部队在可以移动的任何一个阶段使用全部移动力（替代移动）构筑一个砦。（强行军阶段・反应阶段中构筑砦的情况下必须做一次行动力判定）在构筑的部队上放置一个砦标记用来表示砦。野战时放置在防御方的砦标记可以为防御方提供有利修正。（参照 12 项）

10-8-1 砦标记将一直放置在格子里，直到构筑它的部队全部离开。或者随放置它的玩家意愿随时可以移除。

11 战斗

战斗阶段中可以攻击对方的部队或者攻击对方的城。攻击分为以下种类。

- (1) 野战：对敌方部队发动攻击。（参照 12 项）
- (2) 强袭：攻城。（参照 13 项）
- (3) 包围：围城。（参照 13 项）

12 野战

玩家可以再战斗阶段对对方部队发动野战。野战的结算时无论战况如何，发起攻击的一方称为攻击方，受到攻击的一方称为防御方。野战使用六面骰与野战结果表进行结算，一场接一场顺序解决。

12-1 野战的原则

野战按照以下顺序一场一场顺序解决。

- (1) 攻击方・防御方计算战斗力。
- (2) 双方解决攻击。
- (3) 双方结算战斗结果。
- (4) 决定是否撤退或继续战斗。

在 (4) 之后，双方直到撤退或者全灭为止持续重复 (1) — (4)。

12-1-1 野战解决前攻击方必须宣称从哪个格子向哪个格子发动攻击。

12-1-2 攻击方可以向己方部队邻接的敌方部队所在的格子发动攻击。

12-1-3 战斗 1 个格子 1 个格子顺序解决。向复数部队存在的格子发动攻击时，将这些部队视作 1 个部队。

12-1-4 各部队在战斗阶段只能对 1 个格子里的对方部队发动 1 次攻击，无法对复数格子的对方部队同时发动攻击。

12-1-5 1 个格子里存在复数的对方部队的情况下，攻击方必须一起进攻。

12-1-6 防御方的各部队在 1 个战斗阶段中只能被攻击 1 次。

12-1-7 不可穿越海・湖发动攻击。

12-1-8 战斗并不是强制发动。玩家可以自由选择是否攻击。但是放置了交战标记的情况下必须发生战斗。

12-1-9 交战标记

放置了交战标记的部队必须战斗。因为交战标记而发生的战斗，放置交战标记的一方被视为

攻击方。（参照 10-8 项）

12-2 攻击的解决

两军玩家各自计算参战部队的合计战力。战力即是单位的 STEP 总数，然后各自根据战斗结果表己方战力合计数那一栏投掷 2 个 1D6，得出的结果就是能给与对方造成的伤害数。

12-2-1 修正：

攻击解决的投掷结果有以下修正

- 攻击方的战斗修正

- (1) 防御方部队在山或者有砦的格子时投掷结果点数减 1。
- (2) 攻击部队与防御方部队之间隔着河川时投掷结果点数减 1。
- (3) 攻击方部队的战斗能力减去防御方部队的战斗能力，加上其战斗能力差。

- 防御方的战斗修正

- (1) 防御方部队在山或者有砦的格子时投掷结果点数加 1。
- (2) 攻击部队与防御方部队之间隔着河川时投掷结果点数减 1。
- (3) 防御方部队的战斗能力减去攻击方部队的战斗能力，加上其战斗能力差。

以上修正全部累加，如防御方部队在山地且构筑了砦那么修正合计+2。

12-2-2 战斗能力

单位被编成为部队的情况下，战斗能力只看统率部队的单位。如果存在复数的情况下，按照大将、侍大将、武将的顺序取级别最高单位的能力。如果最高级别存在复数的话，玩家自由选择。

12-3 战斗结果

根据战斗结果表得出的数字即是给与对方部队的损害数。玩家将受到损害部队中的单位 STEP 变得低下（单位翻面）。

12-3-1 STEP 数低下的情况下正面状态的单位（2STEP 的单位）优先变得低下。

12-3-2 STEP 数为 1 的单位如果 STEP 数再次变得低下则该单位移除游戏。

12-4 撤退、继续战斗

任何一方的单位一旦全部变成 1STEP 的单位时，该部队必须撤退，又或者任何一方希望撤退的话可以进行撤退。双方都残存 2STEP 的单位且都无撤退的打算则继续战斗重复 12-1 项的（1）—（4）。

12-4-1 是否撤退从攻击方开始宣言。

12-4-2 撤退的话全部的参战部队都必须撤退。撤退的部队如果存在复数的情况下每个部队可以撤退到不同的格子。但是编成内的单位无法离开统率盒单独撤退或者在途中将其留下。

12-4-3 撤退可以撤退 1—3 格，撤退至哪一格撤退玩家自由决定。

12-4-4 撤退的部队需要向远离发生战斗的对方部队的方向 1 个格子 1 个格子的撤退。

12-4-5 撤退的具体方向由所属玩家自由选择，但是以下格子无法撤退。

- (1) 不可穿越海・湖格子撤退。
- (2) 山岳格子。
- (3) 对方部队所在的格子。

12-4-6 如果撤退途中的格子有己方的城存在的话，玩家可以选择终止撤退改为守城。或者受到攻击的格子里有己方的城存在可以进入该城进行守城。

12-4-7 双方的单位同时全部变为 1STEP 的情况下必须同时撤退，任何一方都不会受到追击。

12-5 追击

任何一方撤退的情况下该部队撤退前会遭受一次追击。

12-5-1 追击是否成功根据两军部队的战斗能力差按以下来决定。

- (1) 追击方战斗能力大的情况：追击成功
- (2) 同样的情况：追击成功

(3) 撤退方大的情况：撤退方投掷 1 个 1D6，点数在战斗能力差值以下的话追击失败
12-5-2 追击成功的话与战斗一样根据战斗结果表投掷 2 个 1D6 来解决追击。但是此时追击一方只能进行 1 回攻击，撤退方无法掷骰（攻击）。撤退的部队存在复数的情况下，将其算作一支部队解决。

12-5-3 追击的修正只有战斗能力差，无视其他一切修正。

12-6 战斗后前进

迫使敌方部队撤退的部队可以战斗后前进。战斗后前进就是将部队前进至撤退的对方部队所在的格子。

13 攻城战

玩家可以攻击对方的城。攻城战分为包围・强袭两种。

13-1 围城



为了围城，围城部队的单位必须比守城单位更多，同数无法围城。

13-1-1 围城可以由复数的部队一起进行。

13-1-2 为了表示围城，将一个包围标记放置在被围城的部队上。开始时放置的标记请用“0”这个标记，包围标记的数值代表守城方的士气低下值。

13-1-3 城被包围的情况下，即使该城被解围，但只要这个格子还有 1 支对方部队在守城方就不能解除守城状态。

13-1-4 被围城的玩家，该守城部队在回合开始阶段必须做一个包围判定。（参照 9 项）

13-1-5 围城的部队单位一旦和守城方同数或者更少的情况下视作被解围，同时该城的士气低下值被移除。

13-1-6 围城只要己方在该城格子里的陆上单位多于对方守城的陆上单位就可一直继续下去。围城的部队可以通过移动替换。

13-1-7 围城的部队如果对其他格子主动发起野战则视作被包围的城解围。但是如果对方发起野战的话，只要不撤退则不视作解围。围城的部队在野战时没有特别的制约。

13-1-8 守城的部队可以对处在同一个格子里的对方部队发起攻击，此时无视山和砦的修正。

13-1-9 拥有港口的城即便被包围也可以通过水上补给线补给，因此无须做包围判定。（包围值始终是 0）作为特例，被包围的港城可以用水军运送地上单位加入守军，反之也可用水军运走守军单位。

13-2 强袭



玩家可以对对方的城发动强袭使其耐久力低下。

13-2-1 只有与对方城同处在一个格子里的部队可以发动强袭。

13-2-2 强袭同时也可以包围对方的城。

13-3 强袭的解决

强袭的解决和野战同样，但是有以下差异点：

13-3-1 强袭 1 个格子 1 个格子解决，在这个格子里的复数部队视作一支部队一同发动强袭，不可部分部队参加部分部队不参加。

13-3-2 强袭持续到该城陷落或者强袭一方撤退以为不会被停止。

13-3-3 强袭一方的合计战力上限是地图上所示该城耐久力的 3 倍。

13-3-4 守城方无论该城的耐久力是多少，城自体算作 1 战力加入守城方。

13-3-5 修正：

攻击解决的投掷结果有以下修正

• 强袭方的修正

(1) 投掷得出的点数减去城的防御力。

(2) 强袭方部队的统率单位与守城方部队的统率单位做战斗能力比较，根据结果使用以下修正。

• 强袭方大的情况：投掷点数+1

• 守城方大的情况：投掷点数-1

• 同样的情况：无修正

• 守城方的修正

(1) 投掷得出的点数加上城的防御力。

(2) 强袭方部队的统率单位与守城方部队的统率单位做战斗能力比较，根据结果使用以下修正。

• 强袭方大的情况：投掷点数-1

• 守城方大的情况：投掷点数+1

• 同样的情况：无修正

以上修正全部累加。

13-4 战斗结果

战斗结果与野战同样，但是守城方可以选择是让守城单位 STEP 数低下还是城的耐久力低下。

13-4-1 强袭方 STEP 数低下的情况下，正面状态的单位（2STEP 的单位）优先变得低下。守城方则无此限制，1STEP 的单位又或者城的耐久力可自由选择。同时，城的耐久力低下也不会给守城单位的数量限制造成惩罚。

13-5 撤退、继续战斗

强袭方的单位全部变成 1STEP 时，强袭方必须后退 1 格。或者强袭方可以投掷 2 个 1D6，得出的点数相同的话可以中止撤退。强袭方愿意的话可以在任何时候中止强袭，如果不愿中止的话视作继续战斗重复 13-3 项的（1）—（4）。

13-5-1 强袭方不得不撤退的情况下守城方可以进行追击。

13-5-2 对强袭方的追击与野战时的追击相同，武将的战斗修正和城的防御力都将算作投掷结果的修正，以及城本身算作的 1 战力也可加入追击。

13-5-3 耐久力变为 0 时该城陷落，变为强袭方阵营（参照 8 项），强袭结束。守城的单位全部除去。

14 OVERRUN

OVERRUN 是指在移动中尝试排除邻接格子中的对方部队。主要处理方式与野战大致相同但有以下差异点。

14-7-1 OVERRUN 视作一种移动，进入对方部队所在的格子也需要消费移动力（根据地形）。

14-7-2 OVERRUN 在成功的情况下只要在移动力范围内可以进行数次。

14-7-3 OVERRUN 失败的情况下在对方部队上放置一个交战标记。（参照 10-8 项）

14-7-4 OVERRUN 参照通常的野战顺序，但是只投掷 1 次骰子。

14-7-5 1 个格子里存在复数的对方部队时必须将其全部视作一支部队进行 OVERRUN。

14-7-6 OVERRUN 的结果立刻在移动中解决。防御方后退的话视作成功，攻击方可以移动到

对方部队所在的格子，OVERRUN 无法追击。

14-7-8 OVERRUN 的结果

如果双方任何一方有 2STEP 的单位又或者任何一方没有撤退的意愿的话变为交战（参照 10-8 项）。是否撤退由攻击方开始宣言。

14-7-9 撤退

撤退与野战时相同（参照 12-4 项），但是任何一方都不会受到追击。

15 讨死

地上单位一旦被除去视作讨死。

15-1 讨死

讨死的单位不会再次出现在地图上。（例外：本愿寺、加贺一揆）

15-2 大将的讨死

大将讨死的情况下，该大名家所有的单位立刻从地图上除去。（这些单位如同讨死可换算为胜利点）但是，城被当做该大名家的城继续存在在地图上。（不算做敌方的城）

16 水军

水军不视作地上单位，不拥有压制地域。无法直接参与守城或围城的特殊单位。水军的能力参照以下。



16-1 水上补给

印有锚标记的城（港城）可以设定水上补给线。水上补给线只能在港城之间设定，如同地上一样设定补充、补给线。同时，连通水上补给线的港城光靠地上单位无法完全包围。所以补给源所在的城还在，琵琶湖周边的织田方港城不会因为包围而投降。

23-2.1 称为水上补给线对象的城所在的格子或者该城面对的海域地区，又或者成为补给源的城所在的格子或者该城面对的海域地区有敌方水军单位存在的话将无法使用补给线。

23-2.2 可以经过水上补给线进行补充。

16-2 移动

玩家可以再己方的移动阶段、反应阶段和强行军阶段移动自己的水军部队，是否移动由玩家自由决定。水军无需行动力判定，在反应阶段和强行军阶段也可自由行动。所有的水军单位拥有 1 海上移动力。

16-2-1 水军移动的原则

海上移动指水军从现在所在的区域移动到其他区域。海域不存在六角格整体被视作一个区域（虽然海域地区印有六角格但请将其无视）。玩家只可以在以下沿岸格子以及海域地区进行水军移动。

- 濑户内海海域
- 太平洋海域
- 上記海域邻接的沿岸格子
- 毛利出阵盒（视作与濑户内海邻接的海域）

16-2-2 每个水军单位依次移动，移动的顺序由玩家自由决定。但是在一个水军单位移动完成前不得移动另一个水军单位。

16-2-4 己方水军单位一旦进入敌方水军所在的沿岸格子（或者海域地区）自动变为交战状态，放置一个交战标记在敌方水军之上。

16-2-5 如果对方水军进入己方阵营的港城而该港城有己方水军单位的话，该己方水军单位可以受到港城的保护。将在该城的对方水军单位放置在最上面，此时并不算交战状态。水军本身无法进行围城，一旦敌方的水军从城离开可以进行交战。

16-2-6 只有织田军的水军单位可以再太平洋海域与濑户内海海域之间移动。

16-3 战斗

水军之间的战斗在同一片海域地区或者同一个沿岸格子之中进行。战斗规则和野战相同但是没有任何地形修正，也不会发生追击。同时，由于水军并不视作地上单位，所以即使将其除去也不会得到胜利点。

因为攻城或者包围的而陷落的港城中的守军有水军的话水军立刻失去城的保护，而该城所在的格子里有敌方水军存在则立刻放置一个交战标记。

16-4 通过水军的海上运输

水军单位拥有输送地上单位的能力。

16-4-1 拥有 1 输送能力的水军可以运送 1 个地上单位，只要是己方的单位即使属于不同大名家也可以输送。需要输送的地上单位必须在水军移动开始时就与该水军同处在一个格子，水军移动完成时停靠在沿岸格子地上单位自动下船。海上运输中的水军无法停靠在敌方陆上单位所在的格子里，除了守城中的港城外（13-1-9）。陆上单位在同一阶段使用陆上移动上船，因此下船后无法进行移动。

16-4-2 正在运送陆上单位的水军单位在海上战斗时战斗力被视为“0”，但是可以使用自身的战斗能力。同时，船上的陆上单位不拥有压制地域所以无法攻击敌方的陆上单位。

16-4-3 1STEP 的水军与织田方的铁甲船没有输送能力。如果输送中的水军单位受到损害从 2STEP 降低到 1STEP 时被输送的单位立刻除去。（视作讨死，可以换算胜利点）

16-5 铁甲船



织田方水军拥有强力的铁甲船“九鬼嘉隆单位”，第 7 回合开始配置在鸟羽城。

16-6 补充

水军单位无法补充。

17 毛利辉元

发生战斗时，如果毛利辉元与吉川广家或者小早川隆景在同一个格子的情况下，可以不使用身为大将的毛利辉元的战斗能力，转而使用侍大将吉川广家或者小早川隆景其中一个的战斗能力。

18 上杉谦信

各回合的开始阶段上杉谦信单位在京城的话，自动发生状况变化表中的“义昭举兵”事件。

19 石山本愿寺

石山本愿寺是一座极其坚固的城池，守卫它的单位无论什么单位在包围判定时都视作大将。（注意水上补给线）

20 中立的城与部队

中立的城和部队没有压制地域。任何一方玩家的己方部队都可以移动到中立的城・部队的邻接格子，不可移动到中立的城・部队所在的格子里。

21 胜利点

得到胜利点的玩家可以依据胜利点移动己方的胜利得点标记。上杉方的胜利得点标记“+”，织田方的胜利的点标记“-”。得点的种类有以下数种。

胜利得点

得到耐久力 3 的城：	1 点
得到耐久力 4~6 的城：	2 点
得到耐久力 7~10 的城：	3 点
得到耐久力 11 以上的城：	4 点
除去对方武将单位：	1 点
除去对方侍大将单位：	2 点
除去对方大将单位：	10 点
只有上杉方玩家特有，各回合开始阶段时	
上杉方单位在京城：	5 点
上杉谦信在京城：	15 点

22 胜利条件

本游戏共 15 回合，以下叙述的条件满足时自动游戏结束。

22-1 结束条件（突然死亡）

以下状况一旦在游戏中发生，游戏立刻结束。

- (1) 上杉谦信单位被除去
此情况发生织田方自动胜利。
- (2) 织田信长单位被除去
此情况发生上杉方自动胜利。
- (3) 一方失去战意（掀桌）
此情况发生另一方自动胜利。

22-2 胜负判定

第 15 回合结束时胜利点 30 点以上的话上杉方获胜，29 点以下的话织田方获胜。

23 追加单位

双方玩家同意的话，名字右方印有【*】的任意单位在游戏开始时可以放置在指定位置加入游戏。

上杉军 放置在春日山城（5604）

武将：黑川清实・加地秀纲・香取弥平太・小国重赖

武田军 放置在踞躑崎馆（5722）

武将：保科正直・仁科盛信・小幡信真