

# GJ52 信玄上洛

## 1.0 开始

元龟三年（1572 年）10 月，甲州的霸主，武田信玄为了实现自己的宿愿—带兵攻入京都，在踞躅崎馆集结人马。挡在他面前的是织田、德川的联合军，共 7 万人。现在，战国史上最大的战役即将爆发。

这个游戏，是基于“如果信玄往京都进发的话，织田、德川和周边的武将将怎样行动”的设想策划。将战国时代的战役再现的模拟游戏。

游戏者（Player）分武田和织田两方，分次行动，游戏从而进行。

- (1) 武田方的游戏者：  
武田军，浅井军，朝仓军，足利军，一向一揆，杂贺党
- (2) 织田方的游戏者：  
织田军、德川军

以上的军势，若游戏者来扮演的军势结盟的话，称呼为同盟军。另外，武田方的游戏者扮演的势力之中，浅井军，朝仓军，足利军，一向一揆合称为反织田军。

## 2.0 游戏中使用的物品

地图 一张

驹 1 枚 (约 250 个)

规则本 (rulebook)

其他，准备几个六面的骰子

## 2-1 地图

这个游戏内有地图一份，描绘的是日本的中部地区，东起是甲斐的踞躅崎馆，西到摄津的石山本愿寺。

### 2-1-1 六边格

地图上有印刷大量的六边形格子。这些用于驹的位置的标示，还有距离的确认。也就是，六边形的对边的距离，实际的距离是约 6km。

### 2-1-2 地形

各个六角格子有各种各样的地形。地形对于游戏有各种影响。关于各种地形的表述参照《地形凡例表》。地形有何影响请参照《地形效果表》。

### 2-1-3 领国

以下的军势，有自己持有的领国。之后，自己的领国叫自国，他人的领国叫他国。

- ①武田军—甲斐，信浓，骏河
- ②织田军—尾张，美浓，伊势，大和，和泉
- ③德川军—三河，远江
- ④朝仓军—越前
- ⑤其他——无

### 2-1-4 城

各个军势拥有的城池，用以下不同的颜色分类：

- ①武田军—红
- ②织田军—黄
- ③德川军—深红
- ④浅井军—蓝
- ⑤朝仓军—绿
- ⑥足利军—白
- ⑦一向一揆—黑



另外，城池上的数字，表示这个城池级别（参照 13 项）

### 2-1-5 轨道类（记录表）

为了记录游戏的状况，地图上印刷有以下的表：

#### (1)局记录表

游戏能正确进行而使用的表格（参照 4 项）

大致分成以下六个月份：

- 10月(元龟3年): 第1-4局
- 11月: 第5-8局
- 12月: 第9-12局
- 1月(天正元年): 第13-16局
- 2月: 第17-20局
- 3月: 第21-24局

**(2)回合记录表(stage)、作战阶段(phase)记录表**

明确游戏的进行顺序(参照4-1)的表格

**(3)积雪,融雪记录表**

游戏中确认是否有积雪以及融雪的状况存在而参照使用的表格。(参照18项)

**(4)得分记录表**

游戏两方的得点记录(参照19-2)

**2-1-6 统帅 BOX**

地图(Map)的上方有大量指挥官名字注明的空格。部队进行编成时(参照6),用来明确统帅关系。

**2-1-7 图表类**

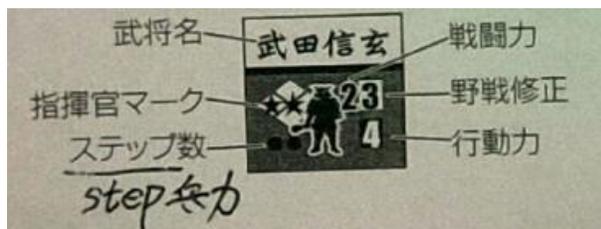
地图上印刷了以下的图表:

- (1)野战结果表
- (2)强袭结果表。降服劝告表
- (3)包围结果表
- (4)补充表

内容和简表一样(参照2-3)

**2-2 驹**

这个游戏使用的驹,有两种类型:表明武将统帅的部队;表明游戏中各种各样状况的。



**2-2-1 驹**

**(1)武将名**

表明队伍有哪个武将率领。

**(2)战斗力**

进行攻城战(参照13项)或者野战(参照14项)时使用的数值。

**(3)野战修正**

野战进行时能使用的数值(参照14-2-1项)。

**(4)行动力**

表明一局可以行动的回合数(参照9-2项)。

**(5)Step数(兵力)**

表明兵力,1 step的兵力大约是500-1000人。驹有2兵力和4兵力两种。

下面表示的是2兵力和4兵力:

**2兵力:**

算子翻转: 2兵力为1兵力



**4兵力**

算子翻转, 4兵力变3兵力



交换

算子翻转, 2兵力为1兵力

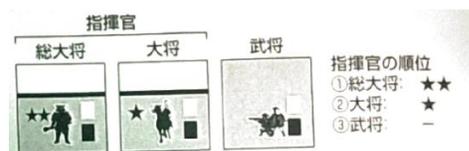


**(6)指挥官标记(Mark)**

驹上会有指挥官的标记。没有指挥官标记的驹,称为武将驹。

驹的上下级关系以下标示:

- 总大将: 两星
- 大将: 一星
- 武将: 无



## 2-2-2 状况、状态标记

游戏中的各种状况和状态表示而使用的标记。这个游戏有 11 种类。各类的使用方法请参照相应的项目。



## 2-3 早见表（简表）

本书里，有以下的表：

### (1)野战结果表

用于如何解决野战（参照 14）

### (2)强袭结果表、降服劝告表

用于如何解决攻城战（参照 13）

### (3)包围结果表

用于如何解决包围判定（参照 13-1）

### (4)补充表

用于如何解决补充（参照 10-2）

### (5)情势变化表、足利义昭兵力判定表、和议交涉表

用于如何判定情势变化（参照 17）

### (6)积雪、融雪判定表

用于如何判定积雪、融雪（参照 18）

### (7)地形效果表

总结游戏中地形的影响

## 3.0 游戏开始之前

游戏开始之前，各个游戏者必须遵循以下指示：

3-1 首先，武田方和织田方的扮演确认。

3-2 各个游戏者获取需要使用的驹。

3-3 拿到驹后，各自的军事势力在以下指定的地图区域配置好：

### (1) 一向一揆

- ①石山本愿寺(0330)，以及临近的地区自由配置以下驹

下间赖廉、下间仲孝、一向一揆 (4-0-1)X 5

②长岛城 (2323) 以及临近的格子自由配置 (2324 除外)以下驹

愿证寺证惠、服部友定、一向一揆(4-0-1)X 5

### (2) 浅井军

①小谷城(1616)和山本山城(1517)两处自由配置全部驹

### (3) 朝仓军

①越前或坐标番号后两位 xx16 以下的近江领国内及山本山城内自由配置

### (4) 织田军

①以下的格子内自由配置全部驹：

尾张、美浓、近江、若狭、山城、大和、摄津、伊势、町内、和泉

②然而，以下的格子不可配置驹：

有对手的驹或城存在的格子。

番号后两位 xx16 以下的近江领地内。

### (5) 德川军

①有德川军城池的格子内自由配置

### (6) 武田军

①奥平贞能（2-0-3），三河内有武田军城池的格子自由配置

②秋山信友（7-1-3）信浓内有武田军城池的格子自由配置

③山县昌景（7-2-4），距踞躑崎馆（5713）8 格的距离配置

④剩下的在踞躑崎馆（5713）配置

⑤穴山信君（2-1-3）和最多 3 个武将可以在江尻城（5425）配置

无论放置哪些驹，放置的最大兵力数为 2 或 4。

另外，足列军和杂贺党在游戏开始之前不可配置。在地图的旁边放置。

## 4.0 游戏的进行

这个游戏，按照以下记录的一定顺序反复进行。一轮这样的游戏进行顺序，以后就叫做局。另外，每个手顺叫做 phase（阶段）。游戏第 24

局終了或是满足終了的条件，游戏終了。（参照 19-1）。

开始以及第一回合到第四回合构成一轮，即一局。各游戏者的一次 phase 完成形成一回合。此外，游戏中的一局大约一周左右的时间。

## 4-1 游戏的进行手順

### 4-1-1 开始

#### (1) 情势变化 Phase

武田，织田两方的游戏者各自的得点确认，得点差判定是否会有情势变化（参照 17）

#### (2) 积雪、融雪判定 phase

武田方的游戏者，进行积雪判定。接着有积雪的场合，进行融雪判定（参照 18）

#### (3) 联络线确认 Phase

武田、织田两方的游戏者，确认各自的联络线是否保持（参照 8）

### 4-1-2 第一回合

#### (1) 武田军作战 Phase

武田方的游戏者，武田军的驹，在以下的 5 种行动中选择一种行动（参照 9）。能行动的驹的都可以行动。如果有被对手包围的城池则需要进行包围结果判定。（参照 13）

##### (1-1) 行动

- ① 再编成（参照 10）
- ② 士气回复（参照 11-2）
- ③ 攻城战（参照 13）
- ④ 野战（参照 14）
- ⑤ 移动（参照 16）

##### (1-2) 包围结果判定

#### (2) 织田、德川军作战 Phase

织田方游戏者，织田、德川军的驹与(1)武田军作战同样的手順行动。包围结果判定。

#### (3) 反织田军 Phase

武田方游戏者，反织田军的驹，与(1)武田军区域作战手順相同进行。包围结果判定。

### 4-1-3 第二回合

和第一阶段的顺序一样，但是，行动力在 2 以上的驹，无法行动。

### 4-1-4 第三回合

和第一阶段的顺序一样，但是，行动力在 3 以上的驹，无法行动。

### 4-1-5 第四回合

和第一阶段的顺序一样，但是，只有行动力在 4 上的驹可以行动。

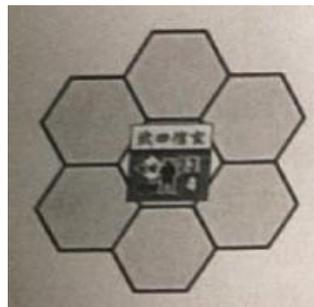
以上的所有阶段结束，一局结束。将局标记移动到记录表的下一格。游戏从“开始 phase”重新开始。

## 5.0 压制地域

各驹以及地图上城所在格子的周围六个格子，称为压制地域。

### 5-1 驹的压制地域

地图上所有的驹都有压制地域。



5-1-1 海、湖、其他需要翻越的地形没有压制地域。

5-1-2 笼城中的 (12-2) 驹没有压制地域。

5-1-3 驹的压制地域，和对手驹或是城对峙时，有以下的影响。具体参照各项目。

移动的限制（参照 16-4）

后退的妨碍（参照 14-3）

联络线的妨碍（参照 8-2）

### 5-2 城的压制地域

地图上所有的城池，它的城所在格子以及周围的六个格子有压制地域。

**5-2-1** 海、湖以及它的对岸的格子都无法成为压制地域。

**5-2-2** 城的压制地域，城所在格子以及周围六个格子，对于对手驹的影响以下有所不同。具体请参照各项。

(1) 有城驻扎的格子：和驹的压制地域影响相同

- ①移动的限制
- ②后退的妨碍
- ③联络线的妨碍

(2) 城的周围六个格子，只会妨碍联络线

**5-2-3** 包围中的城池，没有压制地域作用（参照 13-1）

**5-2-4** 有城驻扎的格子，即使是笼城的状况下，这个城的压制地域的影响不会变化。另外，在这个城所在的格子中，驹没有笼城的状况下，此驹的压制地域有效。

## 6.0 部队的编成

部队是由驹构成一个行动单位。游戏者可以让这个部队行动（参照 9）。所以，游戏者自己的驹，全部按照以下叙述的部队编成。

### 6-1 有指挥官的部队编成

指挥官的驹，他有能力将其他驹的一支部队编成让其行动（参照 9）。这种能力之后就称呼为统帅力。

统帅 BOX



**6-1-1** 指挥官驹的统帅力，地图上方并列存在的统帅 BOX 标示。一格放置一驹。若是 box 上的驹数量变多了，可以将其编成一支部队。

**6-1-2** 指挥官在其统帅力范围内，无论多少驹编成部队都无妨。

**6-1-3** 指挥官只能将相同军事势力编成部队。

**6-1-4** 指挥官可以将统帅 box 上放置的驹编成一个部队。以后，这样的行为成为统帅。

**6-1-5** 总大将可以统帅大将和武将。

**6-1-6** 大将只能统帅武将。然而，被总大将统帅的大将，无法统帅武将。

**6-1-7** 被统帅的驹，战斗力以外的能力无法使用。

### 6-2 部队的构成

地图上放置的驹代表一支部队。部队有以下三种构成方式：

- ①总大将统帅的部队
- ②大将统帅的部队
- ③一支驹的部队

**6-2-1** 统帅 Box 上放置的驹表明被指挥官统帅，形成一支队伍。

### 6-3 编成的方法

部队编成按照以下方法进行。

**6-3-1** 部队编成要自己驹在同一格子中之时。

**6-3-2** 在不同格子中的部队不可编成。

**6-3-3** 一旦编成的部队，除非进行再编成（参照 10），否则部队中的驹不能个别行动，其他驹也不能编入到部队中。（例外，移动中部队的分离，参照 16-5）

部队的编成例举：



武田信玄和穴山信君的编成是正确的。



高坂昌信被武田信玄统帅，无法统帅其他驹。



武田胜赖是大将，无法统帅同样是大将的马场信春。

## 7.0 驹的堆叠

这个游戏，一个格子中能放多个驹。然而，同样格子内放置的驹，必须是不同部队。（参照 14-6）

## 8.0 联络线

部队在自己的本城之间有以下叙述的联络线的设定，并在游戏中会受到各种各样的不利影响。

### 8-1 本城

武田、织田、德川、浅井、朝仓的各个军事势力，拥有本城。以下是各自的本城：

①武田：躰躰崎馆（5713）

②织田：岐阜城（2517）

③德川：滨松城（4230）

④浅井：小谷城（1616）

⑤朝仓：一乘谷城（1706）

⑥一向一揆、杂贺党、足利军：无

本城若落入对手的手中，失去本城的军事势力以后无法设定联络线。然而，如果将本城夺回，那么联络线的设定又可恢复。

没有本城的军事势力，没有设定联络线的必要。

### 8-2 联络线的设定

游戏者从各个部队到本城，按照以下方式决定联络线。

部队—》（部队/城）—》本城

**8-2-1** 部队和本城之间的联络线设定的时候，在途中同盟军的部队，城也可使用。

**8-2-2** 接通联络线的部队/城，不限制数量。

**8-2-3** 游戏者如果通过以下的格子，无法设定联络线。

- ①对手驹在的格子
- ②有对手的城存在格子
- ③对手的压制地域
- ④海、湖的地形的格子

**8-2-4** 即使在有对手的城的格子中，若是同盟军包围了该城，联络线畅通。

**8-2-5** 另外，若是在对手的压制地域，如果这个格子有同盟军的部队驻扎，联络线畅通。

**8-2-6** 城没有设定联络线的必要。

### 8-3 联络线的长度

联络线设定的距离有限制。

**8-3-1** 联络线的长度由移动力的方式决定（参照 16-2）

**8-3-2** 部队到城/本城，或者城到城/本城的联络线，在 30 移动力以内设定。

**8-3-3** 部队到部队的联络线，在 10 移动力以内设定。

**8-3-4** 联络线的长度，以移动时消费的移动力来计算。这个时候，若在领国（参照 2-1-3）内，使用战略移动，也可以计算联络线长度。

### 8-4 联络线的确认的时候

联络线是否设定好，在以下的情况需要确认。

- ①“联络线确认 phase”的时候
- ②补充的时候（参照 10-2）
- ③战略移动的时候（参照 16-3）
- ④士气回复的时候（参照 11-4）

**8-4-1** “联络线确认 phase”中的联络线确认，地图上的全部队伍要进行。

**8-4-2** 补充、战略移动、士气回复中的联络线的确认，所在的部队进行确认。

### 8-5 无法设定联络线

无法设定联络线的部队，受以下情况影响：

**8-5-1** “联络线确认 phase”的时候，无法设定联络线的部队，士气下降 1。

**8-5-2** 需要补充、战略移动的部队，无法设定联络线的场合的话，补充和战略移动无法进行。

**8-5-3** 需要士气回复的部队，联络线无法设定的话，士气回复变得更为艰难。（参照 11-4）

## 9.0 部队的行动

游戏者在自己的“作战 phase”之中，自己的各个部队可以行动。部队在一次“作战 phase”中，只能使用一个行动力，以下的5个行动中选择哪一个行动。

- ①再编成
- ②士气回复
- ③攻城战
- ④野战
- ⑤移动

### 9-1 行动的原则

部队轮流行动。

**9-1-1** 一支部队的行动还没有结束的时候，其他的部队无法行动。

**9-1-2** 统帅的部队，耗费统帅者的行动力。

### 9-2 行动力

行动力是部队在一局中能够行动的数量用数值表示。行动力高的部队，可以进行较多的行动。

**9-2-1** 指挥官统帅的部队，使用指挥官的行动力行动。

被统帅的驹的行动力无法使用。

**9-2-2** 单独的驹，按照驹的行动力行动。

**9-2-3** 如论怎么的部队，在一个作战 phase 期间，只能使用 1 行动力。

**9-2-4** 部队消耗一个行动力，在以下 5 种行动中选择一种行动。

- ①再编成（参照 10）
- ②士气回复（参照 11-2）
- ③攻城战（参照 13）
- ④野战（参照 14）
- ⑤移动（参照 15）

**9-2-5** 游戏者没有必要将所有的行动力全部使用完。在行动力的范围内，自由的行动。然而，没有使用的行动力，无法沿用到下一局的行动中，将行动力给其他部队使用也不允许。

## 10.0 再编成

游戏者的部队行动中有一个部队再编成的行动。需要再编成的部队，要进行以下的两种行动其一，或者两者行为。

- ①部队的编成改变
- ②补充

### 10-1 部队的编成改变

部队的编成改变只能在相同的格子的部队之间进行，不同格子的部队无法改变编成。部队的编成改变基本上有两种类型。游戏者可以自由的组合。

#### (1) 编入：

编入是指所在部队将在同一格子的其他部队的一部分，或者全部驹编入部队中。

#### (2) 分离：

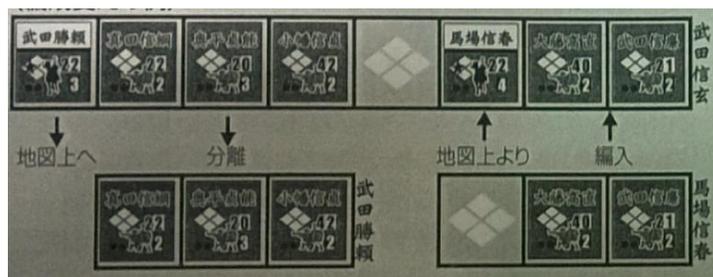
分离是，接受统帅的部队一部分驹，编成为新的部队，或者是加入到其他的部队中。

**10-1-1** 部队编成的改变，必须是这个阶段没有进行一切行动的部队。

**10-1-2** 部队编成改变后，至少有一支部队在该阶段是可以行动的。

**10-1-3** 分离出来的部队，这个阶段的一切行动无法进行。

编成改变的例子：



### 10-2 补充

由于攻城战或是野战，驹失去的兵力以及城池的耐久力需要回复的场合，游戏者可以根据以下的叙述进行补充。

**10-2-1** 部队的编成改变，同时需要补充的场合，部队的编成改变之后进行补充。

**10-2-2** 只有在地图上的指挥官有权限进行补充。然而，一向一揆的武将，单独编成队伍时，可以进行补充。

在围城内的指挥官，无法进行一切的补充。

**10-2-3** 补充是由所属部队的指挥官按照<军势补充表>使用。另外，指挥官在自己国内，和在他国内的使用栏目不同。

**10-2-4** 要补充的游戏者，投掷骰子，出现的数字和补充表中“部队在领国”栏交叉处记录的数值是可以补充的兵力数。

**10-2-5** 若是补充的部队，士气低落的话，投出的数目要减去士气值。

**10-2-6** 补充结果出现后，可以实行兵力的恢复。但是如果-1，-2的结果出现的话，补充失败，会有逃兵出现，得出的数值用来降低兵力数。

**10-2-7** 补充结果，只对该指挥官统帅的部队有效。即使在同一格子有相同的军势，也无法分与补充。

**10-2-8** 如果补充的兵力数有多余，多余部分无法使用。

**10-2-9** 但是，一向一揆是 10-2-8 的例外。若是，部队全灭的情况出现，多余的兵力数可以回复，驹可以再次使用。若是，有复数的驹全灭的话，分配兵力数，可以回复多个驹。以上的情况，一向一揆以外的军势不能适用。请注意。

另外，一向一揆的指挥官，在平常的行动中可以使用各阶段的通常栏进行补充。这样的话，在此阶段他的驹可能无法行动。

**10-2-10** 城的补充和上面的方式相同。这种补充的话，想要尝试的指挥官必须在城所在的格子中才能进行。

**10-2-11** 城对应的补充结果，跟部队的补充一样，用于加减城的耐久力。

**10-2-12** 要进行补充的部队，必须进行联络线设定确认。

## 11.0 士气

士气是部队的战意用数字的形式表示。所有的部队和城都有士气。

## 11-1 士气值

部队和城的士气值通常情况下为 0。

**11-1-1** 士气值在以下的情况下会低落：

- ①无法设定联络线
- ②城被包围的时候
- ③野战中后退的情况



**11-1-2** 士气值的低落值是-1 到-4。

士气值若是低落到-4 的场合，所在部队全灭，从地图上除去。

**11-1-3** 士气值低落的，会有“士气”牌放置表明。

**11-1-4** 士气值低落的部队，再遇到低落的场合，士气值可以累积。

## 11-2 士气低落的影响

士气低落的部队，各种行动会受以下方面的影响。参照各项的具体说明：

- ① 补充兵力的数值下降
- ② 攻城战的不利
- ③ 野战的不利
- ④ 移动力的低下

## 11-3 士气低落的部队编成的改变

与士气值低落的部队进行编成，士气值会低落。

**11-3-1** 士气值低下的部队的驹若是编入，士气值不低落的部队也会同时士气低落。

**11-3-2** 若是有士气没有低落的部队驹编入，士气低落的部队士气值不会改变。

**11-3-3** 从士气低落的部队分离出来的部队，和原本的部队一样，有士气低落状态。

**11-3-4** 士气值低落的部队，若是有其他士气低落的部队的驹加入，按照士气值相对较低的一方士气值来计算。

**11-3-5** 即使士气值低的部队驹编入，士气值相对较低部队其士气值不会改变。

**11-3-6** 与士气低落的部队堆叠在一起，也不会出现士气值低落。

### 11-4 士气的回复

部队的行动中有一个士气回复的行动。游戏者对于士气值低落的部队可以进行士气回复。

11-4-1 要进行士气回复的场合，这个部队和本城之间的联络线是否畅通进行确认。

11-4-2 联络线畅通的部队，无条件士气值回复1。

11-4-3 然而，联络线无法设定的部队，需投掷骰子。若投掷出该部队行动力以下的数目的话，士气值无法回复1。

## 12.0 城

地图上的城是防御以及联系联络线的重要组成部分。

### 12-1 城的耐久力

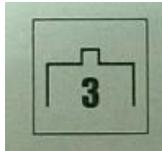
耐久力是城在攻城战中能持续多久的一个表明的数值。

12-1-1 所有的城都有10个耐久力。

12-1-2 城的耐久力在包围（参照13-1）以及强袭（参照13-2）中会下降。

12-1-3 城的耐久力补充的话，耐久力可以回复。但是，只能最多只能回复到10。

12-1-4 城的耐久力在攻城战开始的时候，会有“耐久力”的牌放置标示。



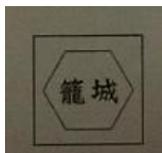
### 12-2 笼城

笼城是，自己的军队在自己的城内被包围的情况。

12-2-1 笼城中的部队，移动力扣1。这个部队在作战 phase 当中，不能选择移动。（参照16）

12-2-2 同时，笼城也能在撤退（参照14-3）中进行。

12-2-3 一个笼城中可以有多个队伍存在。所有的队伍将作为一支队伍而考虑。另外，同盟军的部队也可以在同个笼城中存在。



12-2-4 笼城中部队用“笼城”牌放置标示。

12-2-5 如果，同格子内，笼城的部队和没有笼城的部队同时存在的场合。笼城的部队的牌放置在“笼城”牌以下。没有笼城的部队牌放在“笼城”牌上。

12-2-6 一个城内无论有多少个部队笼城都无妨。

12-2-7 解除笼城的部队，在解除笼城状态的同时，扣除1移动力。

然而，笼城中的格子，只要如果有哪怕只有一个敌对的驹存在，笼城解除无法进行。

12-2-8 笼城的队伍，城所在格子，若有敌对的驹存在，可以对他发动攻击。

然而，若是笼城中的部队是复数的场合，全部的队伍都可进行攻击，但是这些部队在这个作战阶段无法再行动。

另外，多个队伍进行攻击的时候，可以使用的野战修正是相对上级的指挥官、武将。若是同级的将领军队存在的话，游戏者可自由选择。

12-2-9 笼城中的部队士气，即使联络线无法设定，士气也不会下降。

## 13.0 攻城战

在部队的行动中有一个攻城战行动。游戏者，可以对对手的城进行攻击。攻城战有包围，强袭，降服劝告三种类型。

(1) 要进行攻城战，自己的部队必须进入城所在的格子。

(2) 城还没进行包围的话，包围和强袭，无论哪方都可以进行。

(3) 将城包围的部队，包围的同时，可以进行强袭、降服劝告。另外，进行攻城战的时候，移动和野战之外的行动可以进行。

(4) 一旦包围城的部队，在解除包围，或者无法进行包围之前，包围会自动持续下去。

(5) 强袭及降服劝告，在宣布攻城战之后才可以进行。

### 13-1 城的包围

**13-1-1** 城的级别 3 倍以上战斗力的队伍不存在的话，即使在同一个格子，也无法进行包围。

**13-1-2** 级别为 0 的城，3 战斗力以上的部队可以进行包围。

**13-1-3** 无论怎样的场合，城的级别 3 倍战斗力不能满足，城的包围解除；士气低落的场合，士气可以完全恢复。

**13-1-4** 城的包围，复数的队伍也可进行。

**13-1-5** 为了表示城的包围，在实行包围的队伍上放置“包围”牌。

**13-1-6** 城被包围的场合，在笼城中的部队，即使包围解除了，只要有一支对手的队伍在这个格子，笼城状况无法解除。

**13-1-7** 城被包围的游戏者，为了结束自己的作战 phase，必须对包围的城进行包围判定。投掷一个筛子，参照《包围结果表》中表示的投掷数值栏记录的结果实行。骰子投掷的数目，若是有总大将或者大将在笼城的场合，可+1。

**13-1-8** 进行包围的部队，为了包围的持续，只能执行移动以外的行动。

## 13-2 强袭

游戏者对对手的城进行强袭，从而使敌手的城耐久力减弱。

**13-2-1** 只有在对手城所在格子的部队可以进行强袭。

**13-2-2** 复数的部队可以进行强袭。这个场合，参加强袭的部队在这个作战 phase 之中，一切其他行动不可进行。

**13-2-3** 强袭是即使城没有被包围的情况下也可进行。比起笼城的部队战斗力多，强袭才可进行。

### 13-2-4 强袭的解决

首先，合计强袭的部队战斗力，与笼城的部队战斗力综合，得出一个差值。

如果，笼城中一支部队也没有的情况下，只记录强袭所在部队战斗力的总和。



接着，发动强袭方的游戏者投掷骰子，出现的数目和《强袭结果表》中“战斗力差值应当如何行动”栏交差处，是此次的强袭结果。

结果用于发动强袭方的部队。

### 13-2-5 修正：

为了决定强袭结果而投掷的骰子数目，会在以下的情况加减。

①减去受到强袭的城的级别数。

②由发动强袭的部队士气值，减去城的士气值，两者差值进行加减。

如果有复数的部队参加强袭，使用其中士气值低的数值。

③减去所在城的地形的修正值（参照地形效果表）

### 13-2-6 强袭结果的适用

结果左侧的数字是表示因为强袭，城的耐久力下降的数值。该城的游戏者，按照结果下降城的耐久力。

右侧的数字，发动强袭的部队受到的损害。发动强袭的游戏者，从所有参加强袭的部队兵力中降低数值。

## 13-3 降服劝告

游戏者可以对对手的城进行降服劝告，在早期将城攻破。

**13-3-1** 降服劝告在强袭进行的作战 phase，无法进行。

**13-3-2** 降服劝告的对象，所对应的城以及同一格子内的总大将，大将率领的部队。

**13-3-3** 降服劝告，在各个作战 phase 中，对一个城只能执行一次。

### 13-3-4 降服劝告的解决：

进行降服劝告的游戏者，首先，城的耐久力确认。投掷骰子，投掷出的数字将决定结果。

骰子投掷的数值可以进行以下修正：

①若笼城中有总大将的场合，投掷的数目减 2。

②笼城中有大将的场合，投掷的数目减 1。  
 即使①和②都有的场合，选一方进行修正。  
 ③实行降服劝告的部队的士气值和城的士气值之间比较，得出差值。  
 实行降服劝告方的部队士气值高的场合，投掷的数值加上差值。  
 城的士气值高的场合，投掷的数值减去差值。

### 13-3-5: 降服劝告的结果

#### (1)拒绝

拒绝降服劝告的话，攻城战继续进行。

#### (2)开城

城成为发动降服劝告方军势的囊中物。笼城中的部队向附近同盟军所在城移动。如果附近没有城的话，降服。城的耐久力是开城时的数值。攻破城池的游戏者，将自己的“城”的牌放置在该格子上，表明这是自己的城。将“士气”牌拿走。

#### (3)降服

城成为发动降服劝告方军势的囊中物。笼城中的部队从地图上除去。半数的兵力，补充给发动降服劝告的部队使用。

城的耐久力为降服时的数值。

攻破城池的游戏者，在城所在格子放上己方的城标记，将“士气”牌拿走。

13-3-6 将城攻破的游戏者，此城成为该游戏者的领地，也可将它废弃。置为废城的耐久力为 0，无法进行补充，也无法再次启用此城。若置为废城，在城所在的格子放置“废城”牌。



#### 13-3-7 落城

城的士气降为-4，城的耐久力为 0 判定为城攻破。攻破城的场合，攻破城的游戏者一方，参照降服劝告表的 O 栏的结果适用。

### 13-4 开城申请

笼城中的部队，在自己一轮的《包围结果判定》的时候，可以申请开城。对方的游戏者若是接受开城申请，和开城的结果同样。然而，若是遭到拒绝的话，笼城继续进行。

#### 《攻城战举例》

武田信玄率领的队伍，第 2 局第 3 回合，可以向二俣城所在的 4328 移动。武田信玄部队的战斗力值总和为 31。在这个回合，还不能进行包围。

#### ① 第 2 局第 4 回合:



武田方的游戏者，选择了攻城战，包围了二俣城。武田信玄的部队上放置“包围”牌。

同时，对二俣城进行强袭。武田信玄部队的战斗力是 31，

二俣城还没有成为笼城。强袭结果表的战斗力差 31-39 一栏，投掷骰子。投掷出数目为 5。然而，二俣城的级别是 2，地形是荒地，地形修正-1，结局的数值是 2。结果是 1-1。二俣城耐久力改为 9，武田信玄的部队兵力减 1。战斗力变为 30。

织田方的游戏者，为了结束自己的作战 phase，对二俣城的包围进行结果判定。投掷骰子，数目为 1。织田方的游戏者，放置士气-1 在城上。

#### ② 第 6 局第 3 回合:



二俣城已经被包围 4 个回合。现在，二俣城的耐久力为 4，士气为-2。一方，武田信玄的部队，后来又有部队编入，战斗力上升为 36。

这里，武田的游戏者

在这回合选择攻城战行动，进行降服劝告。投掷骰子，数目为4。二侯城的士气现在是-2的缘故，结局为6。降服劝告表查看后结果为开城。二侯城攻破，成为武田一方游戏者的所有物。武田方的游戏者将此城设为武田方的城池。耐久力维持原状，士气牌去除。

## 14.0 野战

部队行动中有野战一个选择，游戏者可以和对手进行野外作战。野战分小规模 and 合战两种类型，而解决方案也有所不同。野战解决的时候，分攻击方（根据战况进行攻击的一方）和防御方（受到攻击，进行反击的一方）。

野战通过骰子和野战结果表的使用，来决定胜负。

### 14-1 小规模野战

小规模野战按照以下的顺序决定胜负。

- ①攻击方战斗力计算
- ②攻击的解决
- ③防御方对应战斗结果适用
- ④防御方战斗力计算
- ⑤反击的解决
- ⑥攻击方战斗结果适用

14-1-1 为了解决小规模野战，攻击方的游戏者需要说明哪支队伍攻击了哪个对手。

14-1-2 攻击方的游戏者，可以对自己部队邻接格子内的对手进行攻击。

14-1-3 小规模野战是逐个对一支队伍的攻击。复数的队伍**同时**发动攻击是不允许的。

14-1-4 各个部队，在一个作战阶段中，只有一次攻击一个格子内的对手部队。不可对复数格子的对手进行攻击。

14-1-5 一个格子内有复数的对手的情况，攻击方的游戏者可以对他们全部进行攻击，或是攻击其中一支。

14-1-6 受到攻击的部队，有可能受到其他部队的攻击。也就是说，防御方的各个部队，一个作战 phase 中，有可能接受多次的攻击。

14-1-7 海、湖、池，那些需要越过才能攻击的地形无法进行攻击。

14-1-8 小规模野战不是强制的。游戏者可以自由的选择是否要攻击。

### 14-2 攻击的解决

攻击方的游戏者，正在进行攻击的队伍的战斗力合计，投掷骰子。投掷的数字和“野战结果表”中的战斗力栏交差处得出战斗结果。结果对受到攻击的部队使用。

#### 14-2-1 修正

为了解决攻击而投掷的骰子数，会在以下的情情况下加减。

- ① 防御方部队在荒地地形的场合，减1。
  - ② 防御方部队在山地地形的场合，减2。
  - ③ 攻击方部队和防御方的部队之间有河流的场合，减2。
  - ④ 加减去攻击方统帅的驹和防御方统帅的驹的野战修正差。野战修正差是攻击方驹的能力减去防御方驹的能力的差值。如果，防御方部队是复数，使用级别较高的驹。如果同级的复数驹存在的话，自由使用。
  - ⑤ 加减攻击方部队和防御方部队的士气差。攻击方士气高的场合，加之。防御方士气高的场合，减去。如果，防御方有复数的队伍存在，使用士气值较低的一方。
  - ⑥ 笼城中的部队进行攻击的话，减1。
- 以上的修正，全部都要累计计算。

### 14-3 攻击结果

得出的结果是防御方的受到的损害值。

防御方的游戏者，按照损害数，减少兵力，部队后撤。

另外，这个损害值范围内，减少兵力和后退可以分开。

这个场合，游戏者首先减少兵力，然后将剩下损害值用在退后。

**14-3-1** 减少兵力的场合，防御方的部队在全部兵力总数上减少。另外，哪个驹的兵力减少都没有关系。

**14-3-2** 兵力只有 1 的驹在减少兵力的场合，将此驹去除。

**14-3-3** 后退的场合，这次野战中所有防御部队都要后退。

**14-3-4** 后退的最大值是 4 格。1 损害值代表后退一格。此时的地形影响不起作用。

**14-3-5** 后退的方向，各个部队由防御方游戏者自由决定，以下不能进行后退：

①如果后退要越过海、湖的地形

②山岳

③有对手部队存在的格子。

**14-3-6** 以下的格子可以后退，但是如果进入的话，兵力减 1。

①对手部队的压制地域

②有对手的城的格子

③要渡过河流才能后退的格子

以上情况同时出现的格子，后退也只是失去 1 兵力。

**14-3-7** 后退的部队，士气也会同时低落。后退的格子数相同的数字，是士气低落值。

**14-3-8** 后退的途中，同盟军的城存在的话，游戏者可以将此城变为笼城，后退终止。

另外，受到的攻击的格子内有同盟军的城的场合，也可以这样笼城。

然而，如论怎样的场合，后退数字相同的士气值下降是不可避免。

#### **14-4 追击：**

防御方后退的场合，攻击方参加此次攻击的自己部队可以进行追击。

**14-4-1** 要不要追击，攻击方游戏者自由选择。

**14-4-2** 追击的话，可以追击到对手部队后退后所在的格子。

**14-4-3** 追击的话，行军到对手部队后退的相同格子数。

**14-4-4** 追击可以在中途的格子中停止。

**14-4-5** 后退的部队途中或者一开始笼城的场合，攻击方部队可以追击到笼城所在的格子。

**14-4-6** 已经后退的防御方部队所在的格子，如果存在没有笼城的手部队的场合，追击无法进行。

#### **14-5 反击**

实行后退的防御方部队，对攻击方可以进行反击。

反击的话，除去以下的情况，和攻击相同，防御方的游戏者来解决战斗。

**14-5-1** 反击是防御方部队对攻击方部队进行的攻击。

**14-5-2** 为了得出反击结果，投掷骰子，得出的数目和以下的情况加减：

①防御方的部队在山地地形，减 1。

②防御方的部队和攻击方的部队之间有河流，减 1。

③防御方统帅的野战修正和攻击方的野战修正得出野战修正差，和投掷的骰子数加减。

④防御方的士气值和攻击方的士气值，差值和骰子数加减。

⑤笼城中的部队进行攻击的场合，所对应的反击加 1。

以上的修正，全部都要累计计算

**14-5-3** 反击得出的战斗结果，全部的损害值用在攻击方的兵力降低。攻击方不可后退。

#### **小型野战的实例：**

武田胜赖对本多忠胜的部队进行攻击。这个时候，高坂昌宣和武田胜赖在同一格中，不能参加此次的攻击。

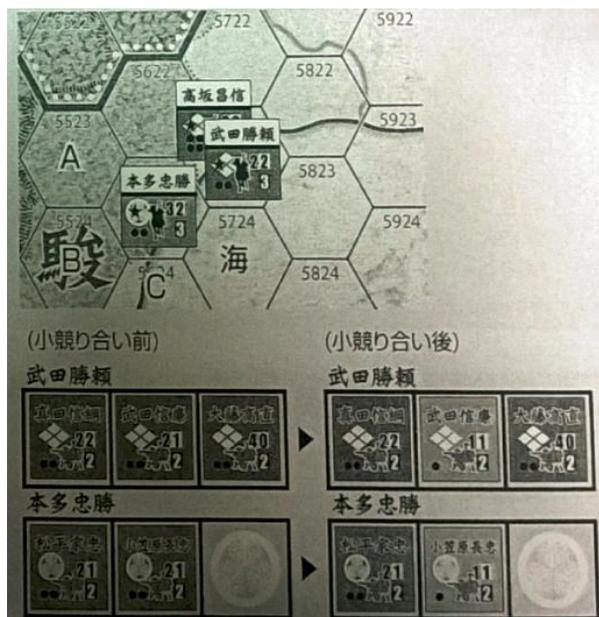
①首先，计算武田胜赖部队的战斗力。武田胜赖统帅了右图中的驹，战斗力合计为 10。

②投掷骰子，数目为 4。本多忠胜所在格子是荒地，地形修正，变为 3。野战修正双方都是 2，双方的士气都没有低落，没有修正。

③查《野战结果表》，野战结果为1。本多忠胜兵力减1或者后退1格。织田方的游戏者，没有后退，小笠原长忠的驹兵力减1。如果，要进行后退的场合，A或B或C都可以后退。

④本多忠胜没有后退，可以进行反击。本多忠胜的战斗为6，投掷骰子得5。这个数字无任何的修正。（参照14-5-2）

⑤查《野战结果表》，结果为1。武田胜赖的部队兵力减1，没有后退。武田方游戏者，武田信廉的驹减兵力1。至此小规模野战结束。



## 14-6 合战

合战是双方的总大将参加，犹如历史上的大规模战斗一般。合战直到一方后退为止，按照以下的顺序反复进行。

- (1)攻击方、防御方的战斗力计算
- (2)合战的解决
- (3)战斗结果的使用
- (4)后退的决定

14-6-1 要进行合战的话，攻击方和防御方的总大将必须存在。

14-6-2 攻击方游戏者，在总大将所在的格子内的其他部队，都可以参加合战。

但是，这些部队，一切其他行动都无法进行。

14-6-3 防御方游戏者总大将所在的格子内的其他部队集合，也可以参加合战。

14-6-4 和总大将在同一个格子的话，即使作战阶段期间无法行动的部队也可以参加合战。

14-6-5 在同一个格子存在的即使是不同的军事部队也可以参加合战。

14-6-6 若是双方决定合战，计算攻击方和防御方的全部战斗力。

14-6-7 如果双方分战斗力统计出来后，进行合战的解决。解决的方法和攻击的解决方法相同。攻击方、防御方的顺序投掷骰子，双方的结果得出后，同时适用双方。

14-6-8 为了解决合战而投掷的骰子数目，需要修正双方总大将的野战修正差和士气值差。不需要进行地形的修正。有两位以上的总大将的场合，游戏者适用哪个野战修正都可以。但是，士气值要使用参加队伍中士气值最低的一方。修正的方式，和攻击或是防御的解决相同。

14-6-9 适用的结果，攻击方和防御方同时进行。双方的损害数用来减少兵力，不能进行后退。

14-6-10 双方的结果适用完毕后，损害较多的一方要后退。

一方如果后退的话，合战此时終了。

后退的游戏者，参加合战的自己的部队再一次投掷骰子，掷出的数目是后退数。

然而，后退最多为4格，如果投掷的数目为5，减少1兵力，后退4格。若是是6的话，减2兵力，后退4格。

后退按照14-3项说明执行。

14-6-11 如果出现双方都不需要后退的场合，那么合战继续按照之前手续操作，直到判定一方后退为止。

## 15.0 战死

在合战、攻城战中，驹会被除去的场合，此类情况称为战死。

15-1 战死的武将不能再次回到地图上。（例外：一向一揆，参照10-2-9）

**15-2** 总大将战死的场合，相同军势下的所有驹从地图上除去。

但是，城作为此军势的物品会残存下来。这种场合，这些驹也无法再次回到地图上。

另外，因为降服劝告而除去的总大将，同上进行。

## 16.0 移动

游戏者可以在自己的部队的行动中采取移动。

### 16-1 移动的原则

移动是指从部队所在的格子，挪到其他的格子。

**16-1-1** 一支部队可以进行移动。移动的顺序，由游戏者自行决定。

然而，一个部队移动还没有结束之前，下一个部队的移动无法开始。

**16-1-2** 部队的移动只能一格一格移动。部队的移动方向由游戏者自行决定。

### 16-2 移动的方法

游戏者使用各部队得到的移动力进行移动。

移动力是部队在一个作战 phase 中，决定好的移动的数字。

**16-2-1** 所有的队伍都一样拥有 8 个移动力。游戏者在这 8 个移动力的范围内移动部队。

**16-2-2** 驹移动所需要的移动力，根据地形有所不同。（参照地形效果表）

**16-2-3** 地形移动力的消耗，进行战术移动和进行战略移动数值不同。（参照 16-3）

**16-2-4** 部队要通过河川的场合，像地形的影响一样，移动力消费增加。横过河川所需要的移动力计算（参照地形效果表以及 18 项）。但是，如果河川上有架桥的话，河川的地形效果消失。

### 16-3 战略移动

战略移动会消耗相对较少的移动力。

但是，除了满足 16-2 项外，以下的各个条件必须同时满足才可以进行战略移动。

另外，平常的移动称呼为战术移动。

**16-3-1** 进行战略移动的部队，移动的开始到结束，对手的部队以及城邻接的格子无法通过。

**16-3-2** 进行战略移动的部队，必须进行现在所在位置到本城的联络线的设定。

**16-3-3** 士气低落的部队，无法进行战略移动。

### 16-4 移动中压制地域的影响

对手的压制地域会对驹的移动产生以下的影响。

**16-4-1** 进入对手部队的压制地域，要比平常的移动力消耗多 1 移动力。

**16-4-2** 进入对手域的压制地域的话，不会消耗剩下的移动力；进入有对手城的格子的话，再消耗 1 移动力。

**16-4-3** 作战 phase 开始起，自己的部队如果在对手部队的压制地域以及有城的格子的话，计算地形的移动力消耗，然后再消耗 1 移动力，可以从所在的格子走出。

**16-4-4** 如果没有拥有足够的移动力从以上的格子中走出（16-4-3），以上的移动无法进行。

**16-4-5** 部队从有对手部队的压制地域以及有城的格子移动到另一个相同状况的格子，走出消耗 1 移动力，进入消耗 1 移动力，共消耗 2 移动力。

**16-4-6** 对手部队的压制地域以及有城的格子，如果有同盟军的场合，不消耗进入或是出去所需要的移动力进行移动。

### 16-5 移动中部队的分离

游戏者可以在部队移动中，将其中的一部分分离出来。

这是在一个作战 phase 中只能行使一种行动的例外。

**16-5-1** 部队的分离不需要耗费剩下的行动力。

**16-5-2** 行动中不能进行部队的编入。

### 16-6 移动的限制

**16-6-1** 游戏者在海、湖、其他拦住去路的地形无法进行移动。

16-6-2 对手部队所在的格子内无法移动。但是，若是笼城中的部队的话，移动可以进行。

16-6-3 士气低下的部队，移动力也会降低，减去士气低落的那一部分。

## 16-7 伊贺

移动结束时在伊贺领国格子内的部队，部队的兵力数降 1。

## 16-8 织田、德川军的移动限制

16-8-1 德川军的全部驹，若是武田军的奥平贞能以外的驹进入三河或是远江的话，下个回合开始无法移动。

另外，武田军若是进入美浓的话，两个回合后才可以移动。

16-8-2 织田军的全部驹，在武田军还没有进入美浓、三河、远江的任意一格，不能进入格子编号前两位 29XX 以上的美浓地区以及三河的格子。

以上的限制，如果武田军进入美浓、三河、远江的任何一个格子，两个回合后限制解除。

## 17.0 情势变化

武田信玄在向京都进发的时候，当时的将军足利义昭和中小豪族，以及一向一揆，策划了各种各样的反织田活动。

另一方，信长在无法进行全部包围的情况下，巧妙地进行了一系列的外交战。

这个游戏规则，在地图上并没有显示，是根据游戏者的行动来表现的。

### 17-1 情势变化的判定

情势变化的判定，每一局的“情势变化 phase”的时候实行。

#### 17-1-1 判定的方法

情势变化，武田方游戏者和织田方游戏者的得点差（参照 19-2）来进行判定。

首先，武田方游戏者得点减去织田方游戏者得点，得出差值。

然后，织田方游戏者投掷筛子，得出的数目和《情势变化表》的得点差栏，确认此处记录的内容。

### 17-1-2 情势变化的结果

(1)一：这个记号是指什么情况也不会改变。

(2)义昭举兵：

15代将军足利义昭，决定和织田对抗，向各地的武将发送举兵的倡议书。但是，哪些武将



会呼应这个号召无法知晓。另外，义昭自身对出兵一事仍有迟疑。

①这个结果出现后，对足利义昭举兵判定表中各栏的武将投掷骰子。

武将名右侧的数字相同的骰子数投掷出的话，这个武将会回应举兵的号召。举兵的部队进行配置。

如果这个格子有对手的部队存在的话，设成笼城的状态。

②以上的判定，是每次出现这个结果后要进行的行为。但是，如果已经举兵，这种判定无法进行。

③浅井军、朝仓军和织田军和议结果出现的场合，就一定举兵。所有的驹在自己的城中配置。

(3)一向宗攻势（秃驴们）

一向宗的法主，本愿寺光佐（显如）向一向一揆投降，奉命向信长发动攻势。这个结果出现的局，可以使用以下的效果：



① 一向一揆大将驹的行动力为 4。

② 一向一揆进行补充的场合，使用补充表的“攻势”栏。

③ 杂贺党可以尝试出阵。武田方的游戏者投掷骰子，若是 6 的话，出阵，在地图上布置。杂贺的部队，从和泉、河内、大和的格子，消耗该格的移动力，进入地图。

#### (4)和议交涉

织田信长向朝廷奏请和议劝告，天皇下赐谕旨。另外，同样的谕旨下赐给各地的武将。

①这个结果出现的话，织田方游戏者投掷骰子，查看《和议交涉表》。

②印刷 O，向武将下赐谕旨，和议成立。

如果，这些武将在地图上存在的话，将他们从地图上除去。

但是，这个和议只是一时的产物。如果之后的局中，“义昭举兵”的结果出现的话，再次进行举兵的判定。

另外，在织田方的军势进入番号后 2 位 17 以下的近江的格子时，浅井军会举兵。还有，如果织田方的军势进入越前的话，朝仓军也会举兵。

#### 17-2 足利军的城

足利军的各武将按照《足利义昭举兵判定表》记录的格子配置各自城。

17-2-1 足利军的各部队，举兵的武将所在城无法笼城。

17-2-2 没有举兵的武将的城，移动、野战、联络线设定不受影响。

17-2-3 如果足利军中没有举兵的武将的城受到攻击，这个武将就得举兵。

17-2-4 足利军武将的城被攻破时，此城的武将和议。

#### 18.0 积雪与融雪

武田方的游戏者在“积雪/融雪判定阶段”时，进行积雪以及融雪的判定。



#### 18-1 积雪的判定

积雪的判定在 11、12 月的各局中。投掷骰子，得出的数字与《积雪/融雪判定表》中的积雪一栏记录的数字一致的话，出现积雪状况。

#### 18-2 积雪的影响

积雪的时候，川以外的地形，移动力消费是通常的两倍。

18-2-1 受积雪影响，有降雪的是以下的领国：甲斐、信浓、飞驒、美浓、越前、若狭、伊贺

18-2-2 积雪同时会影响计算联络线的长度。

#### 18-3 融雪的判定

融雪的判定在 1-3 月的各局。

判定的方法和积雪相同。

#### 18-4 融雪的影响

有融雪的话，河川的地方要耗费 2 倍的移动力。

18-4-1 受融雪的影响的地方为，降雪的领国内（参照 18-2-1）的海、湖，以及地图外流淌的河流。

18-4-2 联络线也受融雪影响。

#### 19.0 游戏结束和胜败

游戏在第 24 局结束。以下叙述的终了条件满足的话，游戏终了。

#### 19-1 终了条件

以下举例的状况发生的话，游戏终了。

##### (1) 武田信玄战死

这个场合，织田方游戏者胜利。

##### (2) 织田信长战死

这个场合，武田方游戏者胜利。

##### (3) 一方的游戏者无法继续游戏

这个场合，对方游戏者胜利。

#### 19-2 得点

终了条件没有满足的场合，游戏的胜负在第 24 局结束之后，双方的得点进行对比。

#### 19-2-1 武田方游戏者的得点

(1) 游戏中，武田方游戏者以下的得点：



①武田军部队攻破对方城池得到的城级别数。

②武田信玄联络线确认 phase 的时候，在以下的领国内联络线设定成功，可以得点：

美浓、尾张、伊势： 1 点

近江 3 点

山城 5 点

③武田信玄第一次度过濑田桥（0925 和 1024 之间的桥），得 10 点。

④武田信玄初入京都（0725），得点 20 点。

(2)游戏终了时，武田方游戏者在以下可得点。

①京都（0725）和踞躅崎馆（5713）之间可设定联络线的话，得 50 点。

### 19-2-2 织田方游戏者的得点

(1)游戏中，织田方游戏者以下的得点：

①织田军，德川军攻破对方城池得到的城级别数。

②联络线确认 phase 的时候，在以下的格子和岐阜城（2517）之间的联络线设立成功的话，得以下的得点。

京都 2 点

堺 1 点

(2)游戏终了时，织田方游戏者在以下可得点。

①在以下的格子和岐阜城之间能建立联络线的话，得以下的得点：

京都 20 点

堺 10 点

### 19-2-3 失点

两方的游戏者，在以下的场合会失去得点。

但是，得点为 0 无法扣除失点。

另外，武田方的游戏者，武田军以外的驹、城在以下的状况下不会失点。

武田方游戏者失点的对象是**武田方的驹和城**。

①失去城的场合，扣除城的级别数。

②武将战死的场合，失点 1。

③大将战死的场合，失点 3。

④总大将战死的场合，失点 5。

⑤合战时后退的场合，失点 2。

⑥（只有织田方的游戏者一方）在织田军和德川军的部队被足利部队攻击战死的场合，失点 10。

### 19-3 胜败的判定

第 24 局终了时，比对手得点多的游戏者获胜。

**上洛：**在日本明治维新之前，战国大名带兵攻入京都的行动被称为“上洛”，上洛是诸如武田信玄等战国大名追求的目标，如同中国春秋时期的“问鼎中原”（称霸诸侯）。“上洛”主要是用于形容实力最强的地方藩首（大名）集结大军开往京都表明地位的过程，有些类似中国古代春秋战国时期的“会盟”。