

# 秀吉·怒涛的天下统一

中文游戏规则 ver1.0 游戏设计：呼啦中村

## 1.0 前言

本游戏是模拟了天正 10 年（1582 年）本能寺之变到天正 18 年（1590 年）丰臣秀吉统一天下的战棋游戏。游戏支持双人对战，一人扮演秀吉及其属下，另一人指挥反秀吉势力，在指定回合结束之前，为了胜利而战。

## 2.0 游戏配件

本游戏包含以下配件，在玩游戏之前，还请多准备几颗六面骰子。

- ①规则书 1 本
- ②游戏地图 1 张
- ③棋子 198 个
- ④卡牌 32 张

请小心将棋子和卡牌取下，以备游戏中使用。

译者建议：建议您在通读一遍规则之后，摆好游戏简单玩一玩，如果遇到不懂的地方，再翻看说明书，这有助于记忆游戏规则。

### 2.1 棋子

请将游戏附带的棋子用剪刀分离后使用。本游戏的棋子分为军队棋子和记录棋子两种。

#### 2.1.1 军队棋子

各个军队棋子由正面（未使用）和背面（已使用）两面组成。

- ①正面：表示该军队棋子在本回合尚未使用，可以在该回合内执行行动。
- ②背面：表示该军队棋子已经被使用，该回合不能在执行行动。

背面（已使用）朝上的军队棋子，也可以执行攻击。请参照 8.3（4）

背面（已使用）朝上的军队棋子，不可执行移动。请参照 8.2（6）

#### （2）能力值

各个军队棋子上面标有能力值，分为以下 2 种。

- ①攻击力：攻击时使用的数值。请参照 8.3（2）
- ②移动力：移动时使用的数值。请参照 8.2（2）（3）
- （3）武将棋子

武将是特殊的军队棋子，当没有特殊说明时，武将棋子与通常的军队棋子功能一致。

#### 2.1.2 记录棋子

- ①回合记录棋子：放在回合记录表上，表示当前所处回合。参照 5.0（4）
- ②参战记录棋子：放在各个大名的参战记录栏中，表示各个大名的参战状态。参照 3.0
- ③官位记录棋子：记录秀吉现在的官位。参照“官位晋升”事件  
秀吉的官位将受到事件卡效果的影响。参照事件“调略”、“刀狩”和“臣服”
- ④策源数记录棋子：表示每名玩家现在可以使用的策源数。参照 6.1
- ⑤大阪城标志：参照事件“大阪城”
- ⑥小田原城标志：参照事件“小田原城”
- ⑦南蛮贸易港标志：参照事件“南蛮贸易”

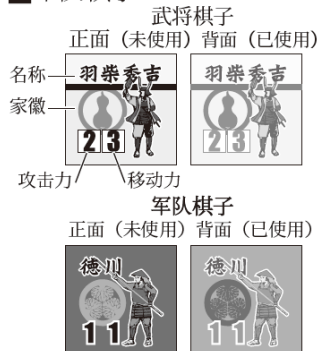
### 2.2 游戏地图

#### 2.2.1 区域

地图上描绘了战国时期的日本，用区域进行区分。

- ①区域名：表示该区域的名称，没有区域名的区域在游戏中不使用，军队棋子也不能进入。

#### ■军队棋子

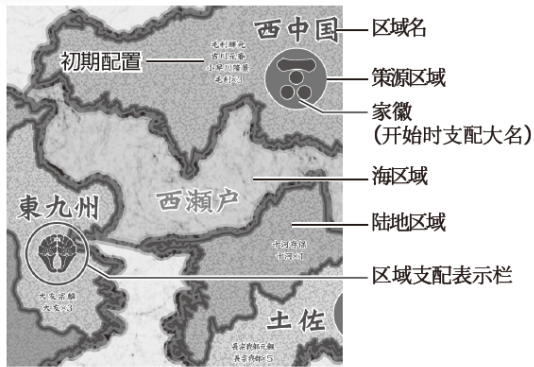


#### ■记录棋子



#### ■战略卡牌





共通事件	秀吉方事件	反秀吉方事件
<b>④ 鉄砲隊</b> 任意の1エリア(大坂城、小田原城のあるエリアを除く)で攻撃をおこなう。 この攻撃では、全ての軍勢の攻撃力は4になる。攻撃した軍勢は使用済にならない。また使用済の軍勢も攻撃に参加できる。 このカードで雑賀軍が攻撃する場合、雑賀軍勢は2回続けて攻撃できる。	<b>② 清洲会議</b> 全ての旧織田系大名の参戦マーカーを、秀吉側に2列、その他の全ての大名の参戦マーカーを、秀吉側に1列進める。 使用后、このカードをゲームから除外する。	<b>④ 釣り野伏せ</b> 島津軍が攻撃された場合、任意の1エリアで敵軍の攻撃をキャンセルし、かわって島津の攻撃をおこなう。 この攻撃で攻撃をキャンセルされた敵軍勢は使用済にならない。また使用済の島津軍勢も攻撃に参加できる。 このカードによる攻撃は、敵軍の手番中に解決され、使用者の手番として扱わない。キャンセルされた攻撃を含む敵軍の手番が終了したら、通常通り使用者の手番に移る。

②区域支配表示欄：配置军队棋子表示该区域的支配权。参照 12.0

③策源：区域支配表示栏有红色圆圈的区域表示策源区域，可入手策略卡。参照 6.1

④家徽：表示该区域在游戏开始时归属的大名。参照 4.1 (2)

⑤初期配置：表示游戏开始时该区域配置的棋子种类和数量。

⑥区域的地形：区域的地形分为“海域区域”和“陆地区域”两种。

## 2.22 记录栏・格子等

### (1) 记录栏

①回合记录栏：将回合记录棋子放在上面，表示当前的游戏回合。参照 5.0 (4)

②官位记录栏：将官位记录棋子放在上面，表示当前秀吉的官位。参照 4.1

③策源数记录栏：将策源数记录棋子放在上面，记录各玩家现在可以使用的策源数。参照 6.1

### (2) 大名格子

各个大名分别放置在自己对应的格子中备用。大名格子分为以下几个部分。

①参战记录栏：放置参战记录棋子，用以表示各个大名现在的参战状态。参照 3.2

②补充池：放置地图上没有登场但随时可能使用的军队棋子。另外，在大名格子内有圆形标记的，表示该大名在游戏开始时的支配区域里是否包含着策源区域。

### (3) 未登场格子

放置游戏中暂时没有登场的秀吉方军队棋子。

### (4) 除去格子

用于放置地图上移除的明智军军队棋子，以及事件“围剿落单武士”、“刀狩”等游戏中移除的军队棋子。简言之，以后不用的游戏棋子都放这里。

## 2.3 战略卡牌

用剪子将附属卡牌取下，在游戏过程中使用。参照 6.0

# 3.0 大名与参战状态

本游戏登场的全部军队棋子都分别隶属于各自的大名。

根据其所属阵营和参战状态，各个大名分为以下几种状态。

- ①秀吉方参战
- ②秀吉方中立
- ③反秀吉方参战
- ④反秀吉方中立

## 3.1 所属阵营

(1) 游戏开始时，各个大名从属于以下阵营。

- ①秀吉阵营（秀吉方）：羽柴、丹羽、池田、细川、筒井、毛利、宇喜多、十河、上杉、佐竹、龙造寺、大友。
- ②反秀吉阵营（反秀吉方）：柴田、泷川、佐佐、德川、神戸、北畠、杂贺、长宗我部、岛津、北条、伊达。

(2) 各大名所属阵营表示该大名有可能纳入该阵营玩家的指挥下，但玩家只能控制己方阵营处于参战状态的大名及其军队。换言之，未参战大名及军队玩家是无法控制的。

(3) 各大名根据参战记录栏上的参战记录棋子的正反面状态，记录该大名所属哪个阵营。将对应大名的参战记录棋子，翻到对应阵营的一面，用于表示其所属阵营。

(4) “降伏”会使各个大名所属阵营发生变化。参照 3.4

## 3.2 参战状态

(1) 各个大名根据其大名格子中参战记录栏上的参战记录棋子的位置（参战阶段），会有以下几种状态。

- ①参战状态：指挥该阵营玩家可以自由使用自阵营处在参战状态的大名及其军队。
- ②中立状态：指挥该阵营玩家不能随意使用自阵营处在中立状态的大名及其军队，只能在一定限制下使用。参照 3.6

(2) 根据各个大名的参战记录棋子在参战记录栏上的位置（颜色），按照以下方式判定该大名所处在中立状态还是参战状态。

- ①秀吉阵营（秀吉方）
  - 白/淡绿的栏：中立状态
  - 黄色的栏：参战状态
- ②反秀吉阵营（反秀吉方）
  - 白/黄色的栏：中立状态
  - 淡绿的栏：参战状态

## 3.3 参战状态的变动

(1) 参战记录棋子的位置会受到战略卡、执行“外交”

行动，或事件“堺的商人”“浅井三姊妹”的影响而变化。

(2) 当大名参战记录棋子的位置从现在的参战状态变更为另一种颜色时，该大名的参战状态立即发生变化。

(3) 除上述以外，参战记录棋子的位置（也就是参战状态）不会受到攻击而发生变化。

### 3.4 降伏

(1) 当在地图上移除了一个大名的全部军队棋子时，该大名立即降伏。

(2) 立即将降伏大名的参战记录棋子翻面，该大名切换其所属阵营，投靠之前对立一方玩家的指挥下。

注：当降伏的大名再度降伏时，回归其游戏开始时所属阵营。

(3) 当大名降伏时，其参战记录棋子的位置不移动。所以降伏后该大名在新阵营是参战状态还是中立状态，要根据降伏前的参战记录棋子的位置而定。

(4) 当大名降伏时，地图上没有该大名的军队棋子，所以不能通过动员在地图上登场。要使降伏大名的军队棋子在地图上复活，必须使用事件“臣从”。

### 3.5 自军/敌军/其他势力的定义

(1) 游戏中以下称呼用于表示大名以及所属军队棋子的状态。

①自军：自阵营参战状态。

②敌军：敌阵营全部状态（中立状态/参战状态）。

③其他势力：自军（自阵营参战）以外全部状态。

(2) 系统整理的话，各个称呼相当于以下的几种状态。

①自阵营参战：自军

②自阵营中立：其他势力

③敌阵营中立：敌军/其他势力

④敌阵营参战：敌军/其他势力

### 3.6 自阵营中立状态的大名

自阵营中立状态的大名受到以下规则限制。

(1) 除以下特例外，该大名的军队不能视为“自军军队”。玩家在该大名的支配区域中，只能攻击、回复和动员。

(2) 该大名的支配区域不是“自军支配区域”。

### 3.7 特殊大名

①羽柴军：羽柴军的军队一直处于秀吉方参战状态。

②柴田军：柴田军的军队一直处于反秀吉方参战状态。

③明智军：明智军的军队不隶属于任何阵营。

参照 15.3

## 4.0 准备游戏

### 4.1 初期配置

(1) 决定扮演秀吉方和反秀吉方的玩家。

(2) 双方根据以下规则配置己方军队。

①根据地图上的描述，配置各个大名的军队。游戏开始

时，各区域按照支配表示栏中家徽所示，归属对应大名支配。参照 12.0

②将指定数量秀吉军的军队棋子放置在“未登场”格子中。

③其余军队棋子放置在各大名的补充池中。

(3) 将各大名的参战记录棋子放在对应的参战记录栏“START”的位置。

放在各大名格子上参战记录栏的参战记录棋子，以以下的一面为表。

①地图北侧的大名格子：反秀吉方

②地图南侧的大名格子：秀吉方

(4) 将官位记录棋子放置在官位记录栏“START”的位置。

(5) 将战略卡洗混后背面朝上组成一堆，形成战略卡牌堆。

(6) 将回合记录棋子放在回合记录栏第 0 回合的位置。这样游戏准备就完成了。

### 4.2 第 0 回合（三日天下）特殊规则

第 0 回合有以下特殊规则。

(1) 每位玩家按照以下顺序获得自己的手牌。

①秀吉方玩家从战略卡牌堆中任选 3 张卡牌入手。

②然后重新将战略卡牌堆洗混，反秀吉方玩家从牌堆顶摸取 3 张卡牌。

(2) 秀吉方先进行自己的**玩家轮**。

(3) 反秀己方只能进行“外交”行动。

(4) 第 0 回合（三日天下）双方轮流进行三次自己的**玩家轮**。第 0 回合结束时，如果有剩余手牌则全部弃掉。

## 5.0 游戏流程

为了决出胜负，本游戏玩家将进行连续 8 个回合（加上第 0 回合）。每个回合按照以下流程顺序进行。

(1) 每位玩家从战略卡牌堆上摸取指定数量的卡牌，作为本回合的手牌。参照 6.1

(2) 双方玩家轮流进行自己的**玩家轮**。参照 7.0 当前支配“京”的玩家决定本回合自己为先攻还是后攻。如果双方都不支配“京”，则秀吉方为先攻。

(3) 玩家执行自己的**玩家轮**时，如果不想使用手牌的话，可以选择 PASS，然后对手玩家执行自己的**玩家轮**。如果玩家已经没有手牌，则该玩家的**玩家轮**自动 PASS。两名玩家连续 PASS 时，本回合结束。

(4) 回合结束时执行以下步骤，然后进入下一回合，重新从 (1) 流程开始执行。

①将两军可以回复的自军军队棋子翻到正面（未使用）。参照 13.0

②判定游戏的胜负。参照 14.0

③弃掉手中剩余的**全部**战略卡牌。

④将回合记录栏上的回合记录棋子前进 1 格。

## 6.0 战略卡牌

### 6.1 领取战略卡牌

玩家分别计算自己支配区域的“策源”数量。

(1) 双方玩家分别从牌堆顶摸取等同于己方策源数的战略卡牌。

支配“南蛮贸易港”的玩家可以获得手牌数+1,支配“大阪城”标志(背面朝上)的玩家可以获得手牌数+1。

(2) 玩家在抽取卡牌时,如果牌堆没有牌时,将之前全部使用过或弃掉的卡牌重新洗混后组成新的牌堆。然后玩家继续在牌堆抽牌。

### 6.2 战略卡的内容

战略卡牌由以下3个部分组成。

#### (1) 战略值

玩家在执行“作战”、“外交”、“动员”时使用。(参照8.0、9.0、10.0)

#### (2) 事件名称

表示事件的名称,以及该卡牌事件对应玩家。(参照11.0)

#### (3) 事件内容

玩家执行“事件”时,根据卡牌描述执行操作。(参照11.0)

## 7.0 执行回合

(1) 执行自己玩家轮的玩家可以,可以使用1张手牌,执行以下任意1种行动。

①作战(参照8.0)

②外交(参照9.0)

③动员(参照10.0)

④事件(参照11.0)

(2) 弃掉使用过的战略卡牌。如果玩家选择“PASS”,则无需使用战略卡牌。

## 8.0 作战

执行自己轮的玩家执行“作战”时,打出战略卡牌使用上面的“战略值”执行行动。

(1) 1战略值可以让1组单位行动。遵从以下限制,可以让小于或等于打出卡牌“战略值”的组行动。

(2) 每个指定小组可以执行移动或攻击行动,各小组执行的顺序任意。(参照8.1、8.2、8.3)

(3) 1个小组必须执行同样的行动。

### 8.1 指定组

(1) 选择任意1个己方支配的区域,从该区域中选择任意数量的自军军队棋子编成1个组执行行动。即使选择该区域的全部自军军队棋子也无所谓。

(2) 编入行动组的军队棋子必须是正面(未使用)朝

上。

(3) 同一区域的军队棋子,可以编入不同的行动组。当分成不同组时,可以分别执行不同的行动。

### 8.2 移动

使用1战略值,可以指定1个组执行“移动”。

(1) 同时移动的组必须向同一个区域移动。

(2) 执行移动的小组,可移动距离等于组内军队棋子上最小的移动力。如果没有下记必要的移动力,则不能移动。

①进入相邻区域消耗1移动力。

②进入存在其他势力军队棋子的区域时,额外消耗1移动力。

③从存在其他势力军队棋子的区域离开时,额外消耗1移动力。

(3) 综上所述,从存在其他势力军队棋子的区域离开,进入存在其他势力军队棋子的区域时,要消耗3移动力。并且要留下至少等于离开区域敌军队棋子数量2倍的自军军队棋子。

(4) 移动开始的区域不能空置,必须至少留下1个自军军队棋子。

(5) 行动组进入没有存在自军军队棋子的区域时,必须立即停止继续移动。如果该区域存在自军军队棋子,在移动力和(3)条件允许的情况下,可以继续移动。

(6) 移动过的军队棋子,仍然保持正面(未使用)朝上。

### 8.3 攻击

使用1战略值可以指定1组执行攻击行动。

(1) 执行攻击的行动组所属军队棋子,可以攻击所处同一区域的敌军队棋子。

(2) 攻击按照以下流程顺序结算。

①为执行攻击行动组内的每个军队棋子掷1颗骰子,掷骰点数小于等于其攻击力即为命中。

②合计本次战斗己方命中数,移除敌方等同于该数量的军队棋子。移除哪个棋子由棋子拥有者决定。移除的棋子放在大名补充池中。

③当发生战斗区域被攻击方全部军队棋子都从地图上移除时,如果还有多余的命中没有被分配,则无视这些未分配的命中。

(3) 只有使用战略值执行攻击行动组内的棋子可进行攻击,对手的军队棋子即使被攻击,也不会进行反击。简言之,本游戏没有反击。

(4) 执行“攻击”行动的军队棋子全部翻到背面(已使用)。

#### 8.31 攻击包括中立大名的区域

(1) 攻击区域包含中立大名军队棋子时,攻击前宣告被攻击对象,即哪个大名遭到攻击。

注:可以攻击自阵营的中立大名。这个方法是除“外交”外,将自阵营中立大名的支配区域变为自军支配区域的方法之一。



- (2) 中立大名被攻击时，攻击命中由敌方玩家分配。
- (3) 只有被宣告成为攻击对象大名的军队可以承受命中，没有成为攻击对象大名的军队棋子不会受到命中。
- (4) 攻击中立大名不会改变该大名的参战状态阶段。

#### 8.4 武将

同大名所属的军队棋子与武将在一起时，可以使用武将的能力。

- (1) 同一组移动的自军军队棋子，可以使用同大名所属任意武将的移动力进行移动。
- (2) 同一组攻击的自军军队棋子，可以使用同大名所属任意武将的攻击力进行攻击。

## 9.0 外交

如玩家在自己的玩家轮执行“外交”，可打出战略卡牌使用上面的“战略值”，移动任意大名的参战记录棋子位置。

- (1) 使用 1 战略值可以让自阵营大名的参战记录棋子朝自阵营一方移动 1 格。
- (2) 同一个大名在一个玩家轮中至多可以移动 2 格。
- (3) 不能移动已经降伏于敌阵营的大名的参战记录棋子。（例外：事件“堺商人”和“浅井三姐妹”）

## 10.0 动员

如玩家在自己的玩家轮执行“动员”，使用战略卡的“战略值”，可让任意自军大名补充池的军队棋子在地图上登场。

- (1) 使用 1 战略值让任意 1 个自军军队棋子登场。（例外：事件“紧急动员”）
- (2) 动员的军队棋子，按照下述要求，放在存在同一大名军队棋子的任意区域。
  - ①没有敌军军队的区域：正面（未使用）放置
  - ②有敌军军队的区域：背面（已使用）放置
- (3) 当地图上已没有该大名的军队棋子时，该大名的军队棋子不能通过动员登场。（例外：事件“臣从”）

## 11.0 事件

(1) 如玩家在自己的玩家轮执行“事件”，可以执行卡牌上的事件。不同事件名称底色，针对不同玩家阵营。

- ①共通事件：白色底色  
每个玩家都可以使用的事件。
- ②秀吉方事件：黑色底色  
只有秀吉方可以使用的事件。
- ③反秀吉方事件：灰色底色  
只有反秀吉方可以使用的事件。

(2) 如事件为本方玩家可以使用，则按照战略卡上的事件内容执行行动。

(3) 当战略卡上的“事件”内容与通常游戏规则相违背时，以事件上的描述为准。如果卡牌上没有详细的描述，则按照通常游戏规则执行。

## 12.0 支配区域

(1) 区域里面圆圈（区域支配表示栏）中配置的军队棋子，表示该区域归谁支配。

(2) 游戏回合进行中，如果任意玩家的轮结束时，任意区域里原支配者军队棋子全部被移除，并且有至少 1 个敌方玩家的军队棋子时，该区域支配权归敌玩家所有。（例外：事件“太阁检地”）

(3) 在区域支配表示栏中放置了军队棋子的大名，视为支配了那个区域。

(4) 在任意自军轮结束时，玩家可以任意替换区域支配表示栏中的军队棋子，前提是这些棋子必须在同一区域。

## 13.0 回复军队棋子

回合结束后，玩家计算自军支配且没有敌军的区域，该数量的 2 倍，即为可回复军队棋子的数量。将背面（已使用）朝上的军队棋子翻面，使之正面（未使用）朝上。（参照 2.11 (1)）支配“京”的玩家后回复。

- (1) 在计算自军支配且没有敌军的区域时，即使这些区域不是相邻也没关系。
- (2) 可以回复任意区域的军队棋子，即使和敌军棋子处在同一区域也没问题，不在己方支配区域的自军棋子也可以成为回复对象。

## 14.0 判定胜负

(1) 除事件“围剿落单武士”移除秀吉棋子外，如果羽柴军降伏（参照 3.4 (1)），则反秀吉方立即获得游戏胜利。

(2) 任何回合结束时，任意玩家策源区域合计达到 10 个或以上时，满足条件的玩家赢的游戏胜利。另外，“南蛮贸易港”、“大阪城”标志只能增加的手牌，不能算作胜利条件的策源数。

(3) 游戏结束时，上述条件都没达成时，反秀吉玩家获胜。

## 15.0 特殊规则

### 15.1 海域区域

- (1) 任何一方都不能支配海域区域。
- (2) 动员的军队棋子不能放到海域区域。
- (3) 北九州和东九州与西中国并不相邻，移动时必须经由西濑户海域。

### 15.2 织田家相克

神户氏与北畠氏支配下的策源区域不能同时使用。如神户信孝和北畠信雄。

神户氏与北畠氏双方都在自军参战时，只能使用任意一方的策源区域。简言之，不能两个都用。

### 15.3 明智军

- (1) 明智军不属于任何玩家。在任何一方看来，明智军都是“其他势力”或“敌军”。
- (2) 明智军的军队棋子不能离开“京”区域。
- (3) 当任意玩家的轮结束时，明智军的军队棋子会攻击该玩家处在山城区域的军队棋子。
- (4) 明智军的军队棋子不会成为已使用状态。

## 16.0 可选规则

经过双方玩家商议，可以使用以下任意可选规则进行游戏。

### 16.1 秀吉方加成

当使用秀吉方的玩家没什么战棋游戏经验，或者想获得更加平衡的游戏体验时，可以使用以下任意规则。

#### 16.1.1 三日天下秀吉方的手牌

第0回合(三日天下)秀吉方的手牌固定为“清州会议”、

游戏设计：呼啦中村

游戏制作：GameJournal

中文翻译：王晶

购买链接：<https://item.taobao.com/item.htm?id=564858694276>

或扫码



注1：文中使用图片版权归 GameJournal 所有。

注2：如果您对游戏规则有什么疑问或问题，欢迎联系我（QQ2500879198）或加入 QQ 群 319423627，大家一起讨论军事游戏吧！

“大返回”、“钓之野伏”。

### 16.1.2 黑田官兵卫军事

秀吉方增加“黑田官兵卫”棋子。

(1) 游戏开始时，将“黑田官兵卫”放置在东中国区域。

(2) 包含“黑田官兵卫”棋子的行动组执行攻击时，羽柴军任意武将的战斗+1。本棋子其他性能和通常的军队棋子一样。

### 16.1.3 反秀吉大名的限制

反秀吉方大名加上以下限制。

(1) 反秀吉方大名不可在其他反秀吉方大名支配区域间移动。

(2) 以下的反秀吉方大名(大大名)的军队，不能进入存在其他大大名军队的区域。包括柴田、德川、岛津、北条。

(3) 通过事件“臣从”使降伏大名的军队棋子登场时，必须放置在该大名在游戏开始时的支配区域里。如该区域不在自军支配下，则不能登场。

### 16.2 反秀吉加成

当使用反秀吉方的玩家没什么战棋游戏经验，或者想获得更加平衡的游戏体验时，可以使用以下任意规则。

#### 16.2.1 使用“刀狩”的限制

每次使用“刀狩”事件，秀吉方任一大名补充池移除的军队棋子不能超过4个。

#### 16.2.2 “小田原城”事件强化

“小田原城”事件卡牌效果替换为：北条军参战状态移动2格。

#### 16.2.3 “骑马队”事件强化

“骑马队”事件效果变为：无视规则 8.2 (2) ②③和 8.2 (3)，可直接像相邻区域移动。