

# 西国之雄 毛利元就的野望

## 战国群雄传系列 基本规则

本基本规则是《秀吉军记》及之后战国群雄传系列的基本规则，将《关东制压》及以前作品的基本规则进行了修订。修订部分在文中以**粗体(加下划线)**的形式记录。

### 1.0 前言

“战国群雄传”系列以相同的系统再现了战国时代日本各地的合战。在基本规则通用的前提下，每款游戏包括独有特殊规则。因为基本规则相同，所以同系列的游戏可以将地图拼接到一起游戏，组成“战国最长一日”。

### 2.0 游戏配件

战国群雄传系列使用配件包括地图、棋子、早见表（帮助面板）等。配件用法详见规则内说明。此外，玩游戏需要至少 1 颗六面骰子，请自行准备。

#### 2-1 地图

以战国群雄传系列各个游戏的舞台为背景，再现了日本各地的地形地貌。

##### 2-1-1 格子 (HEX)

在地图上覆盖了六角形格子，称之为“HEX”（后文通称为格子）。这些格子是为了明确棋子在地图的准确位置，以及测算距离用的。格子的边缘称之为“HEX SIDE”。1 个 hex 对边距离约为实际的 6 千米。

##### 2-1-2 地形

各个格子上都有实际地理位置的地形，这些地形在游戏中拥有不同的效果。各个 HEX 和 HEX SIDE 上面是什么地形可以参考地图上的“地形凡例表”，地形的效果可以参考早见表上的“地形效果表”。

##### 2-1-3 各种轨道

地图上印刷了记录游戏状况的各种轨道，在游戏过程中使用。

#### 2-2 单位 (棋子)

本游戏使用的棋子，包括代表了武将及其率领部队（参照 9 项）的“单位”和记录游戏中各种情况的“标志”两种。

##### 2-2-1 单位



##### (1) 武将名

表示率领部队的武将名称。

##### (2) 战斗力

野战（22 项参照）和攻城战（17 项参照）时使用的数值。抽象地表现了军队的兵力和兵员的素质。数字越大，单位越强。

##### (3) 野战修正

野战时使用的数值，武将及麾下士兵战术能力的抽象体现，数字越大，武将能力越强。

##### (4) 行动力

1 Inning（回，本游戏流程的一种单位，区别于游戏回合）中可以行动的 stage 数量（12-2 项参照）。武将和军队战略能力的抽象表现，数字越大其战略能力越高。

##### (5) STEP 数

每个单位都有 2 STEP（级，本游戏部队耐久力的单位），STEP 是部队损耗读的表现。正面（战斗力大的一面）是充足状态，背面（战斗力小的一面）是消耗状态。



##### (6) 指挥官标志

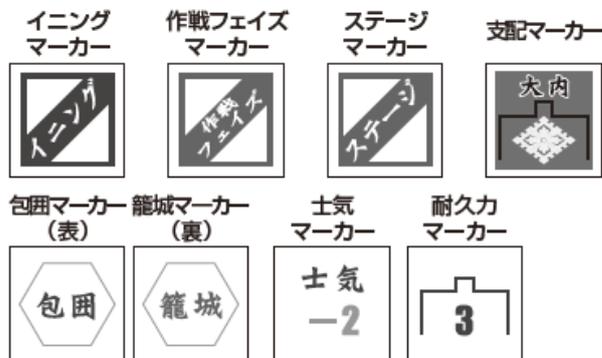
有这个标志的单位是“指挥官”，没有这个标志的单位是“武将”。这个标志表示了单位的上下级关系。☆☆是总大将，☆是大将，没有☆是武将。

##### (7) 单位的规模

各个单位大约代表了 500-1000 人的兵力。

#### 2-2-2 标志 (Marker)

标志用于记录游戏中各种各样的状况、状态。本游戏使用的标志大致分为 8 种，各标志的使用方法详见其关联项目。



#### 2-3 早见表

原版说明书的最后是早见表。使用方法详见规则内说明。早见表是为了帮助玩家在游戏过程中速查各种项目。

### 3.0 游戏准备

游戏开始前，各个玩家按照以下指示准备游戏。

(1) 选择玩哪个剧本。

(2) 每个玩家选择要指挥的军队。以后，游戏中对应玩家称之为“自军”，对手玩家指挥的军队称之为“敌军”。

(3) 把地图展台，各玩家领取使用的棋子，玩家板和早见表。

(4) 根据剧本，将自军的棋子放置在地图和玩家板上。

#### 4.0 游戏流程

本游戏以一定的流程进行，1 回的游戏流程之后称之为“**Inning**”。理论上讲，本游戏各个剧本将持续指定数量的“**Inning**”。1 **Inning** 由开始 stage 和第 1~第 4 stage 构成。所谓“stage”是为了方便游戏进行，将一定的游戏流程归结成 1 个“stage”。另外，各 stage 中进行的各个流程，我们称为“阶段”。战国群雄传系列中的 1 **Inning** 大约是实际一周的时间。

译者注：游戏将进行若干“**Inning**”，每个“**Inning**”包含若干“stage”，每个“stage”包含若干“阶段”。

##### 4-1 游戏进行流程

在战国群雄传系列中，将不断地重复以下阶段以推进游戏流程。

不同的游戏剧本，将有不同的游戏流程内容，特别是各个军队作战阶段的顺序会有差别。

如果自军由多个军队组成，将存在不同军队不能在一个作战阶段行动的情况。各剧本的游戏流程，请参照各剧本自的特殊规则。

##### 4-1-1 开始 stage

###### (1) 情势变化阶段

在该阶段，玩家将判定游戏中的形势是否发生了变化，每个剧本判定情势变化的方法不同，具体参照特殊规则。

###### (2) 联络线确认阶段

玩家需要确认自军单位的联络线（11 项参照）是否保持通畅。

##### 4-1-2 第 1 stage

###### (3) 作战阶段

各 stage 的作战阶段，原则上按照军队为单位顺序执行。玩家在此 stage 的自军作战阶段中，可让可以行动的自军单位从下列 5 个行动中选择 1 个执行。（12 项参照）。

（当每个军队）所有想行动的自军单位行动完之后，自军被敌军包围的城要进行包围结果的判定（18-2 项参照）。

###### (3-1) 行动（12 项参照）

①部队编成（13 项参照及 14 项参照）

②移动（15 项参照）

③攻城战（17 项参照）

④野战（22 项参照）

⑤士气回复（26 项参照）

###### (3-2) 包围结果判定（18-2 项参照）

判定完包围结果之后，开始下一个军队的作战阶段。当

所有军队的作战阶段结束后，进入下一个 stage。

##### 4-1-3 第 2 stage

与第 1 stage 一样的流程进行。但只有行动力（12-2 项参照）2 或以上的自军单位可以行动。

##### 4-1-4 第 3 stage

与第 1 stage 一样的流程进行。但只有行动力（12-2 项参照）3 或以上的自军单位可以行动。

##### 4-1-5 第 4 stage

与第 1 stage 一样的流程进行。但只有行动力（12-2 项参照）4 或以上的自军单位可以行动。

以上 stage 全部结束之后，本 **Inning** 结束。将 **Inning** 标志移到 **Inning** 记录表的下一格，并从开始 stage 开始新的 **Inning**。

#### 5.0 制压地域（ZOC）

地图上的单位及城对其所在格和周围 6 格施加影响，起到牵制敌军部队、妨碍联络线（11 项参照）的作用。上述格子我们称之为“制压地域”，也就是战棋玩家熟悉的 ZOC。

##### 5-1 制压地域的强度和影响

根据对敌军的影响力，分为强制压地域和弱制压地域。

###### 5-1-1 强制压地域

单位的制压地域全部是强制压地域。城棋子所在格也是强制压地域。强制压地域对于敌军单位和城具有以下影响效果。详细请参考各规则项目详情。

(1) 妨害联络线（11-1-3 项参照）

(2) 妨害移动（15-4 项参照）

(3) 妨害后退（23-4-4 项参照）

###### 5-1-2 弱制压地域

城周围的 6 格全部为弱制压地域。弱制压地域仅对敌军的联络线有妨碍，不影响移动和后退。

##### 5-2 制压地域不能覆盖的格

自军单位及城的制压地域不能影响到下述格子。

(1) 格子边为海・湖对岸的格子

(2) 完全海及沼泽的格子

(3) 存在敌军单位的格子（例外：5-4 项）

(4) 存在敌军城的格子（例外：5-4 项）

##### 5-3 自军制压地域的重叠

自军单位制压地域重叠的格子（也就是一个格子受到多个单位制压地域的影响），会受到以下影响。

5-3-1 自军单位制压地域重叠时，不会受到影响和变化。

5-3-2 自军单位与自军城的制压地域重叠的时候，使用单位的制压地域。

5-3-3 自军单位与自军城在同一格且单位不是守城（16 项参照）的场合，使用单位的制压地域。但如果单位守城时，只使用城的制压地域，此时单位的制压地域无效。

##### 5-4 自军与敌军制压地域的重叠

自军与敌军的制压地域重叠的格子，制压地域的影响效果按照参照下述内容。

5-4-1 自军单位和自军城在同一格时，该格抵消敌军单位或敌军城的制压地域效果。

5-4-2 自军和敌军单位都不在城中，两军制压地区重复影响到的格子，使用两军制压地域的影响。换言之，互相不抵消。

5-4-3 敌军单位包围（18项参照）的自军的城，不受制压地域的影响。

5-4-4 自军单位在敌军城的格子时，该格受到自军单位制压地域的影响。此时，如果自军单位没有包围敌军的城，则根据5-5-2项，周围6个格子是自军单位和敌军城制压地域的重复效果（如邻接格没有自军单位，则由于城的制压地域影响，该单位的联络线不畅通）。

## 6.0 堆叠

一格格子里有多个单位在一起时，称之为“堆叠”。

### 6-1 堆叠限制

本游戏中，1个格中可以堆叠几个单位。但是同一格即使有几个单位堆叠着，也视为不同的部队（9项参照）。

## 7.0 军队和领国

战国群雄传系列使用的单位，根据其所属军队划分成不同的颜色。同一种颜色的单位属于同一军队，但是即使是同样的颜色，也可能隶属不同的军队。

7-1-1 如果游戏中一名玩家的军队由多个军队组成，则这些军队统称之为“同盟军”。

7-1-2 根据剧本不同，每个玩家指挥的军队之间都有可能成为同盟军。

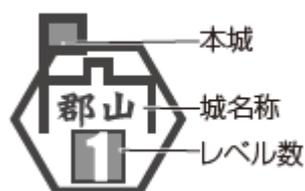
7-1-3 当把同盟军的单位作为军队进行确认时，视为不同的军队来看。如果规则或剧本有说明，则视为同一军队。军队与同盟军的关系，请参照各剧本的特殊规则。

### 7-2 领国

成为大规模的军队会拥有自军的领国。在本游戏中，自军的领国称之为“自国”，除此之外的领国称之为“他国”。并且剧本不同，会出现军队领国混在的现象。各军队保有领国的范围，请参考特殊规则和剧本设定。

## 8.0 城

地图上的城扮演着防御局点、联络线（11项参照）中继点的重要角色。下文中将自军的城称之为“自城”，敌军的城称之为“敌城”。



### 8-1 城的等级数

城上记载的数字表示该城的坚固程度，也可以说这个数字是等级数。

8-1-1 城的等级数与攻城战（17项参照）的修正值和剧本得分标准相关，详细请参照相关项目的描述。

### 8-2 城的耐久力

城的耐久力是城在攻城战（17项参照）中可以坚守/城防的抽象表现。

8-2-1 原则上讲，全部的城都有10耐久力。但是因为剧本不同，特定的城的耐久力会有变更。

8-2-2 城的耐久力因为包围（18项参照）的结果，或因强袭（19项参照）的结果而降低。

8-2-3 耐久力低下，不会影响城的等级数。

8-2-4 在耐久力降低之后，将耐久力标志放在上面，以表示降低的耐久力。

8-2-5 耐久力变为0的城，将变为“废城”（21-1项参照）。

### 8-3 本城

本游戏登场的各个军队都有自己的本城。各军队的本城在持城一览表中明确记载，具体参照该表。

8-3-1 本城是设定联络线（11项参照）的必经之路，所以非常重要。

8-3-2 如本城被敌军攻陷（21项参照）成为废城，或者成为敌城时，失去本城的军队之后不能设定联络线。但是如果该本城之后变为自城，回复了补充（14项参照）技能，则可以再次设定联络线。

## 9.0 部队

部队是由单位构成的行动单位。玩家在游戏中指挥部队执行行动（12项参照）。

### 9-1 部队的构成

地图上放置的单位表示1支部队，部队的构成分为以下两种。

(1) 指挥官单位统率的部队（9-2项参照）

(2) 只有1单位的部队

玩家必须把自军的全部单位构成部队。

9-1-1 同一格中多个单位堆叠在一起时，视为不同的部队。

9-1-2 部队的构成可通过再编成（13-2项参照）进行变更。

### 9-2 指挥官如何统率部队

指挥官单位可以将其他单位编入1个部队，共同行动。这个特殊能力我们称之为“统率力”。另外，把部队编入1个部队称为“统率”，在部队内被统率的单位称之为“统率下”。

9-2-1 指挥官的统率力以统率格子的格子数表示。1个格子可以放置1个单位。格子越多，就可以统率更多的部队。

统率ボックス



9-2-2 指挥官只能统率其统率力范围内的单位。

9-2-3 指挥官只能统率其下级单位，同级或上级单位不能统率。

9-2-4 被上级指挥官统率的指挥官，不能再统率下级单位。

9-2-5 统率下的单位，不能使用除了战斗力以外的能力。

9-2-6 一般时候，指挥官只能统率同大名军队的单位。

但是游戏的特殊规则或剧本设定，允许指挥官统率不同大名军队的单位。

## 10.0 士气

士气以数值的形式表示了部队和城的战意，全部部队、城都有士气值。

### 10-1 士气值

部队、城的士气用士气值来表示，任何部队、城通常的士气值为0。

10-1-1 以下情况下士气值会降低。

(1) 不能设定联络线的时候(11-4项参照)

(2) 城被包围的时候(18-2项参照)

(3) 野战后退的时候(23-4-5项参照)

10-1-2 降低的士气值会在-1~-4之间。

如果任何部队的士气值在-4时再次降低，则该部队被消灭，从地图上移除。此外，城的士气值在-4时再次降低，则该城陷落(21项参照)。

10-1-3 士气低下时，放置士气标志做记录。

10-1-4 当士气值下降的部队进一步下降士气时，效果累计。如-1士气的部队再次士气下降则变为-2。

### 10-2 士气低下的影响

士气值低下的部队会受到以下行动(12项参照)的影响。详细请参考各关联项目的描述。

(1) 补充级数降低(14-2-3项参照)

(2) 攻城战不利(19-3-2项、20-2-1项参照)

(3) 野战不利(23-2-1项参照)

(4) 移动力低下(15-6-3项参照)

### 10-3 士气值与堆叠

每个部队有各自的士气值，堆叠在一起的部队也不共享士气值。堆叠在一起的部队士气不同也没关系。士气值低下的部队与其他部队堆叠在一起时，其他部队不会产生连带士气低下的效果。

### 10-4 城的士气

如果没有部队守城(16项参照)的话，使用城自身的士气值，如果有部队守城的时候，使用该部队的士气值，城的士气值不表示。士气值低下的部队守城的时候，立即使用该部队的士气值，将城的士气值标志移除地图。

## 11.0 联络线

在战国时代，如果部队与本城的联络线被切断，会给将士的心理造成重大影响。联络线就是本城与部队联络状态的抽象体现。各部队如果不能设定联络线到自军本城的话，将会受到各种不利影响。

### 11-1 联络线的设定

玩家从本城到各部队之间，依照以下线路设定联络线。

#### 本城→部队·城→部队

11-1-1 设定部队与本城之间的联络线，途中可以自军的部队或城作为中继点。另外，一些特殊规则或剧本允许同盟军部队或城成为中继点。

11-1-2 联络线中作为中继点的部队、城的数量没有限制。

11-1-3 以下格子不能设定联络线。

(1) 存在敌军单位的格子

(2) 存在敌城的格子

(3) 敌军的制压地域

(4) 格子边缘有海·湖的格子

(5) 沼泽地格子

11-1-4 如果敌城格子上有自军或同盟军单位，则可以设定联络线(注意：5-5-4项)。

11-1-5 如果敌军制压地域格子存在自军或同盟军单位，则可以设定联络线。

11-1-6 自城无需设定联络线，在自城中守城的部队也无需设定。

### 11-2 联络线的长度

设定联络线时，部队或城之间的距离，要遵从以下限制。

11-2-1 联络线的长度以移动力(参照15-2项)的形式而定。

11-2-2 联络线必须在以下移动力以内设定，不能超过这个限制。

(1) 本城→城·部队： 16 移动力

(2) 城→城·部队： 8 移动力

(3) 部队→城·部队： 8 移动力

11-2-3 在计算联络线长度的时候，按照移动时消耗移动力那样来计算。

### 11-3 如何确认联络线

根据以下时机检查是否可以设定联络线。

(1) 联络线确认阶段

(2) 要进行补充(14项参照)之前

(3) 战略移动(15-3项参照)之前

(4) 士气回复(26项参照)之前

11-3-1 在联络线确认阶段中确认联络线时，地图上的全部部队都要确认。

11-3-2 执行补充、战略移动、士气回复等行动时，要在执行的部队行动(12项参照)之前就确认联络线是否通畅。

### 11-4 如果联络线不能设定

不能设定联络线的部队，会受到以下影响。

11-4-1 联络线确认阶段中，不能设定联络线的部队立即士气降低1(就是-1)。

11-4-2 部队在补充或战略移动时，不能设定联络线的部队不能执行此行动(例外：16-5项)。

11-4-3 执行士气回复的部队如果不能设定联络线的话，会使士气回复变得困难(26项参照)。

## 12.0 部队的行动

玩家可以在自军的作战阶段中让自军的各个部队执行行动。部队的行动顺序、动与不动等，都有指挥玩家自由决定。

各部队在 1 个作战阶段中仅能使用 1 行动力，可以执行以下 5 种行动中的 1 个。

- (1) 部队编成 (13、14 项参照)
- (2) 移动 (15 项参照)
- (3) 攻城战 (16、17、18、19、20 项参照)
- (4) 野战 (22、23、24 项参照)
- (5) 士气回复 (26 项参照)

译者注：请注意，这里说的是行动力，而不是常说的移动力。

### 12-1 行动的原则

行动要以部队为单位顺序进行。

12-1-1 在 1 支部队行动结束之后，其他部队不能行动。但是，有些行动允许几个部队统一行动，或者必须一起行动。这也会导致本来不能行动的部队可以行动。

12-1-2 单位必须消费行动力来执行行动。

### 12-2 行动力

行动力是部队在 1 Inning 中可以行动的 Stage 数，部队的行动力越大，就可以更多的行动。

12-2-1 指挥官单位统率的部队，只使用指挥官的行动力，不能使用统率下单位的行动力。

12-2-2 单独的单位可以使用自身的行动力行动。

12-2-3 任何部队，在 1 作战阶段中只能使用 1 行动力。

12-2-4 各部队行动力可以在以下 stage 中行动。

行動力	ステージ			
	1	2	3	4
1	○	×	×	×
2	○	○	×	×
3	○	○	○	×
4	○	○	○	○

○: 行動可  
×: 行動不可

12-2-5 玩家无需把部队的全部行动力使光。在行动力的范围内，可以行动的 stage 中自由行动。但是，没有使用的行动力不能带到下个 stage 或 inning 中，也不

## 14.0 补充

作为部队编成的一种行动，玩家可以回复在攻城战 (参照 17 项) 和野战 (参照 22 项) 中减少 step 或耐久力的单位或城，这个行动叫做补充。

### 14-1 补充的原则

进行补充的部队要选在部队编成行动。

14-1-1 補充を行います。如果补充与再编成一起执行时，先进行再编成，然后再补充。

14-1-2 只有 stage 开始时在地图上的指挥官可以进行补充。上级指挥官统率下的指挥官，通过再编成分离后不能进行补充。

能借给其他部队。

## 13.0 部队编成

玩家可以花费 1 个部队行动来将部队编成。

### 13-1 部队编成的方法

部队的编成需遵循以下限制。

13-1-1 只有指挥官才能编成部队。

13-1-2 在自军作战阶段开始时，处在上级指挥官统率下的指挥官，在该阶段无法使用该单位的行动力编成部队。

13-1-3 玩家只能在存在自军单位的格子编成部队 (例外: 13-2-2 项)。

13-1-4 不同格子的单位不能进行部队编成。

13-1-5 部队一旦编组，除非再次进行编成 (13-2 项参照)，否则就不能将部队内的单位分开，或编入其他部队中。

### 13-2 再编成

当打算再编成部队时，可以让一个格子内的不同部队进行再次编成，但不同格子的部队不能进行再编成。再编成基本分为以下两种，玩家可以自由组合进行再编成。

(1) 编入：编入是指将处在同格子内其他部队的部分或全部单位编入本部队，纳入其统率下。

(2) 分离：分离是指将某部队统率下的部分单位重新编组成新的部队，并使再编成对象统率其他部队。

13-2-1 再编成也是部队编成行动的一种，所以只有在当前阶段没有执行任何行动的部队才能进行再编成。

13-2-2 以下的部队即使与想进行再编成的指挥官处在相同格，也不能成为再编成的对象。

(1) 上级指挥官统率的部队

(2) 已经行动的部队

13-2-3 只要对象部队中有 1 个在当前阶段中可以行动，就可以执行再编成。另外，在该阶段不能行动的部队也可以作为再编成的对象。(例外: 13-2-2)。

13-2-4 从某个部队分离出来的部队视为已经完成了行动，在当前阶段不能进行一切行动。

13-2-5 如果与士气值下降的部队进行再编成时，编成后部队的士气值与编成前士气值低部队的一致。

14-1-3 部队选择行动时，可以不再编成而直接进行补充。

### 14-2 部队的补充

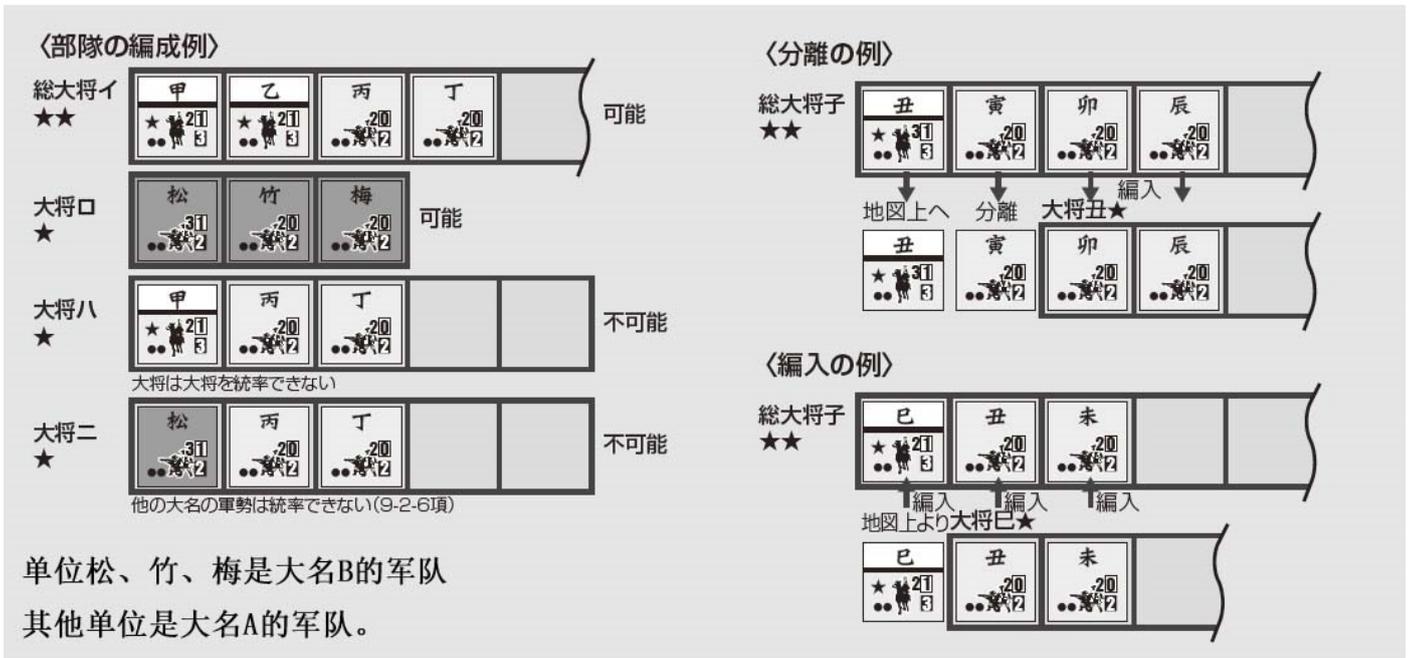
补充是使用指挥官所属的军队的补充表进行补充。

14-2-1 指挥官在自城或在其他格中使用补充表中不同的栏。

14-2-2 进行补充的玩家掷骰子，掷骰结果与进行补充指挥官所在领国的交叉一览记录的数值，就是可以补充的 step 数量。

14-2-3 如果补充部队的士气值低下，则补充结果会减少等同于下降数值的量。

14-2-4 得出补充结果后，立即回复指挥官统率统率部



队的 STEP。但是，如果是-1 或-2 结果，则出现逃亡士兵，补充失败，部队减少等量的 step。

14-2-5 补充的结果只与进行补充的指挥官和统率下的单位有关，与非其统率下的自军・同盟军单位无关。

14-2-6 如果补充数有剩余，不能给其他单位使用，全部浪费。即使该格有其他自军・同盟军单位，也不能使用。

### 14-3 城的补充

参照 14-2 项，像给部队补充那样给城进行补充。

14-3-1 想对城进行补充，只要执行补充的指挥官与城在同一格即可。是不是守城（16 项参照）都没关系。

14-3-2 通常可以对城补充的只有自军单位，但不同剧本和特殊规则允许同盟军对城进行补充。

14-3-3 包括自军・同盟军多个指挥官在一个格子时，同一 stage 里只能有 1 个指挥官对城进行补充。

14-3-4 对城补充的结果与对部队补充结果一样，增加或减少城的耐久力。

14-3-5 被敌军部队包围（参照 18 项）的守城的指挥官无法对城进行补充。但是，如果没有包围，即使同一格有敌军单位也可以进行补充。

## 15.0 移动

玩家可以给自己的部队选择移动作为 1 个行动。

### 15-1 移动的原则

移动就是把部队从当前所在格移动到其他格子。

15-1-1 移动必须 1 个 1 个的执行，部队移动的顺序任意。但是 1 支部队移动结束前，其他部队不能移动。

15-1-2 部队移动时向相邻格移动 1 格，移动方向任意。

### 15-2 移动的方法

玩家使用各部队的移动力进行移动。移动力是 1 作战阶段中可以移动最大格数的数字。

15-2-1 原则上，全部部队都有 8 移动力，玩家在这 8 移动力范围内自由移动。

15-2-2 根据进入地形不同，单位移动消耗的移动力也不一样（地形效果表参照）。玩家的部队进入相邻格必须消费对应的移动力。

15-2-3 部队通常移动和战略移动消耗的移动力不同（参照 15-3 项）。

15-2-4 部队穿过河川格子边时，要追加渡河移动力（地形效果表参照）。但是如果渡河的地方有桥的话，抵消河川效果。

### 15-3 战略移动

有一种方式用更少的移动力消耗去移动部队，称为“战略移动”。为了进行战略移动，除了 15-2 项之外，必须满足以下条件。

15-3-1 进行战略移动的部队，从移动开始到结束，都不能进入敌军部队或敌城相邻的格子。

15-3-2 进行战略移动的部队，在移动开始时检测联络线，并且联络线必须通畅，不通畅不能战略移动。

15-3-3 士气低下的部队不能进行战略移动。

### 15-4 制压地域对移动的影响

敌军部队与敌城的制压地域对单位的移动有以下影响。

15-4-1 进入敌军强制压地域时，要额外消耗 1 移动力。

15-4-2 进入敌军弱制压地域时，不额外消耗移动力。

15-4-3 处在敌军强制压地域的部队，移出时要额外消耗 1 移动力。

15-4-4 处在敌军强制压地域的部队，如果移动力不足以移出，就不能移出该格。

15-4-5 部队在移动途中，可以从一个敌军强制压地域到另外一个敌军强制压地域。但是因为 15-4-1 和 15-4-3 的原因，此时合计要额外消耗 2 移动力。

15-4-6 如果敌军强制压地域格子里有自军部队，则进入该格无需额外消费移动力。

### 15-5 移动中部队的分离

在自军部队移动过程中，玩家可以将该部队一部分单位分离。这也是“1 作战阶段中只能有 1 个行动”规则（12

项)的唯一例外。

15-5-1 分离部队不需要额外消费移动力。

15-5-2 可以分离移动中的部队,但不能编入其他部队。

15-6 移动的制限

15-6-1 部队不能穿过有海・湖的格子边。

15-6-2 自军部队不能进入存在敌军部队的格子。但如果该格只有守城中的敌军部队,则可以进入该格。

15-6-3 士气低下的部队移动时,移动力降低等同于低下的士气值。

## 16.0 守城

守城是自军或同盟军的部队在城的格子时,进入城内防守。守城是移动的一种。

16-1 守城的方法

如果想让部队守城,需要按以下执行。

16-1-1 要守城,必须消费1移动力。

16-1-2 多个部队可以在1个城中守城。守城时当做1个部队。另外,同盟军的部队之间可以一起守城。

16-1-3 玩家在守城的部队上放置籠城标志,表示其在守城状态。

16-1-4 如果同一格中既有守城部队又有不守城的部队时,将执行守城的部队放在籠城标志下面,把不守城的部队放在籠城标志上面。

16-2 后退中的守城

因为野战的战斗结果,使部队后退的话,也可以在后退途中在自军或同盟军的城中进行守城。详见23-4-6。

16-3 放弃守城

跟执行守城行动一样,守城的部队消费1移动力可以取消守城,将籠城标记移除。

16-3-1 如果有守城部队的城格子上有至少1个敌军部队时,守城部队就不能放弃守城,必须守城。

16-4 守城部队的士气

守城中的部队,即使无法设定联络线,也不会降低士气。

16-4-1 守城的部队会因为包围(参照18项)的结果而造成的士气的低下。

16-4-2 多个部队守城时,各个部队的士气要分别显示。如果攻城战或野战等需要使用士气值的时候,使用其中士气值最低的那个。

16-5 守城部队的补充

如守城中的部队被敌军部队包围,就不能进行补充。但是如果该城没有被包围,就算同一格子里有敌军部队,也可以进行补充。

## 17.0 攻城战

玩家可以选择让部队执行1个行动对敌城进行攻击,这个行动称之为“攻城战”。攻城战有以下三种方法。

(1) 包围(18项参照)

(2) 强袭(19项参照)

(3) 劝告投降(20项参照)

## 17-1 攻城战的原则

如果选择攻城战行动,玩家必须选择上述三种方式之一进行。

17-1-1 为了进行攻城战,首先必须将部队移动到有敌城的格子。

17-1-2 如果没有包围敌城的话,可以同时进行包围和强袭,或者选择其一。

17-1-3 包围敌城的部队,可以一边包围一边进行强袭或劝告投降。另外,也可以不进行攻城战,进行移动、野战(22项参照)以外的行动。

17-1-4 包围敌城的部队,除非停止包围或不能包围,否则包围默认会持续生效。

17-1-5 在实施强袭或劝告投降之前,必须先宣告攻城战。

## 18.0 包围

就像字面描述的一样,包围是使敌城士气低落、降低其耐久力的方法。这种围困的方法,虽然自军不会受到损失,但是要攻陷(参照21项)敌城需要花费一段时间。

18-1 包围的方法

为了包围敌城,在敌城所在格,自军需要合计战斗力到敌城等级数10倍以上的部队。

18-1-1 如果要包围等级0的城,只需要合计10战斗力的部队就可以了。请把包围标记放在被包围敌城的部队上面。

18-1-2 可以多个部队执行对敌城的包围,即便是不同军队也没关系。但是,在开始包围后,这些部队必须全部处在可以行动状态。

18-1-3 正在包围敌城的部队,即使在各stage中没有宣告攻城战包围,只要这些部队在当前stage中没有行动,也没有离开被包围敌城所在格子,就可以继续包围。

18-1-4 包围开始后,其他部队可以加入包围。

18-2 包围的判定

自城被包围的玩家,在自军作战阶段结束时,为每一个被包围的自城做包围判定。

18-2-1 **根据以下操作,得出包围的结果。**

**(1) 首先,将该城守城单位的数量合计,确认是否符合该城等级规定的数量以内。(参照早见表)。**

**(2) 然后,掷骰查包围结果表,城内单位数量在规定数以内(≦规定数)或规定数以外(>规定数)将使用不同的行。**

**(3) 如果掷骰点数为1,则发生城内时间,再次掷骰查事件结果表,应用其结果。此次掷骰点数将受到守城方和包围方士气差值的修正。**

18-2-2 如果多个部队守城,出现“士气值-1”结果时,守城的全部部队都要承受-1的惩罚。如因此结果导致一部分部队士气值低于-4时,只有这些部队会投降(20-3项参照)。

### 18-3 解除包围

任何时候，如果包围部队的战斗力达不到城等级 10 倍或以上时，包围立即解除。另外，如包围部队移动，或因野战（参照 22 项）的结果发生后退，该城已不符合包围条件时，该城立即解围。

18-3-1 包围部队可以自发解除包围，也可以一部分部队解除包围。这个时候只要其他包围部队战斗力总数能保持城等级 10 倍或以上时，就认为继续包围着。

18-3-2 自城或守城部队士气低下时，如解除包围，其士气会立即回复到正常状态，即 0。

### 18-4 包围部队的限制

包围城的部队会受到以下限制。

18-4-1 包围中的部队，如果不解除包围，就不能选择移动或野战（参照 22 项）。移动和野战之外的行动可以照常进行。

18-4-2 如包围中的部队受到攻击时，只能使用一半（小数点进位）的战斗力。但如被攻击时选择解除包围，则可以全力战斗。

## 19.0 强袭

强袭是直接攻击敌城，降低其耐久力的方法。反复强袭，可以在短期内陷落敌城（参照 21 项），但自军会有损害发生。

### 19-1 强袭的原则

在存在敌城格子上的自军部队，可以执行强袭。

19-1-1 强袭要 1 支 1 支部队的进行。另外，进行强袭的部队要在当前的作战阶段没有进行任何行动。

19-1-2 进行强袭的部队，不包围城堡也没关系。

19-1-3 进行强袭的部队，将受到敌方守城部队的迎击，根据其结果结算强袭。

### 19-2 迎击的结算

19-2-1 守城单位遭到强袭时，将视为 1 部队进行迎击。

19-2-2 每次进行强袭时都会结算迎击。即使相同阶段中被多个部队强袭，每次强袭都会迎击一次。

19-2-3 如无守城单位也可以迎击，此时按 0 战力计算。

19-2-4 迎击的解决方法：

(1) 首先将守城方单位战斗力合计，找到战鬪结果表对应的栏；然后掷骰，结果与战力栏交叉部分，就是给予对方的损害。

(2) 迎击结果要立即应用于强袭方，强袭方单位必须损失等同于战斗结果表中得数的 step。哪些单位受到损害由强袭方玩家决定。如果结果中有 ●，则这些损害必须至少造成移出 1 个单位。也就是说，此时无论如何分配伤害，要至少消灭掉 1 个单位才行。

19-2-5 迎击时掷骰的点数将受到以下修正。

(1) 作为迎击的奖励，掷骰点数必+1。

(2) 加上迎击单位中最上级单位的野战修正值。如有多个最上级单位，则选择使用任意一个。

(3) 比较强袭方和迎击方的士气，按照差值对骰子点数

进行加减。强袭方高就减，迎击方高就加。

## 19-3 结算强袭

适用迎击结果后，立即结算强袭。

### 19-3-1 强袭的结算方法

(1) 首先合计强袭部队的战斗力，找到战鬪结果表对应的栏；然后掷骰，结果与战力栏交叉部分，就是强袭结果。

(2) 强袭结果只减少城的耐久力，并且无视结果中的 ●。

### 19-3-2 强袭掷骰受到以下修正。

(1) 根据强袭对象城等级数，减去对应的点数。

(2) 根据该城所在格地形，在地形效果表中找到强袭修正，减去对应的数。

(3) 比较城一方和强袭方士气，按照差值对骰子点数进行修正。

## 20.0 劝告投降

包围敌城的部队可以呼吁敌城投降，我们称此为劝告投降。劝告投降可以让保持了一定耐久力的城池陷落（参照 21 项）。

### 20-1 劝告投降的原则

只有包围敌城的指挥官统率的部队可以进行劝告投降。

20-1-1 实施劝告投降的时候，该作战阶段不能进行强袭。

20-1-2 即便有多个指挥官参与包围，但各作战接种中，每个城只能有 1 个部队劝告投降。此时，其他部队无论劝告投降的结果如何，都可以进行强袭以外的行动。

### 20-2 结算劝告投降

劝告投降的玩家首先确认城的耐久力，然后掷骰子，根据点数确认结果。

20-2-1 此时骰子的点数受到以下修正。

(1) 总大将单位守城时，点数-2。

(2) 大将单位守城时，点数-1。

※ 当 (1) 和 (2) 重复时，任选其一，不累计修正。

(3) 比较劝告投降部队和城的士气，根据差值进行加减。劝告方部队士气值高的时候，增加点数；城的士气值高的时候，减去点数。

### 20-3 劝告投降的结果

劝告投降有以下几种结果。

A. 彻底抗战：出现这个结果的城，之后都不能进行劝告投降，这个效果将持续到城陷落为止。当然，如果城变为废城的话，该效果也消失。

B. 拒不开城：出现这个结果的城，以后劝告投降时掷骰点数-1，此结果持续到该城陷落或游戏结束。

C. 无应答；无效果，什么都没发生。

D. 开城：城内部队接受劝告，守城部队退去。(20-3-2 项参照)。

E. 城主切腹并开城：守城部队投降，包围方选择消灭 1 个守城单位，其余守城单位退去。

F. 主战派切腹并开城：守城部队投降，包围方选择消灭

2个守城单位，其余守城单位退去。

G. 解散部队并开城：守城部队投降，包围方选择消灭一半（小数进位）的守城单位，其余守城单位退去。

H. 投降：守城部队接受劝降，移除全部守城部队。然后可以将其一半的STEP数补充给执行降服劝告的部队。

20-3-1 如果劝告结果为D~H，则该城就成了对手的城市。陷落该城的玩家将城标志放在该格，表示自己已经占有了该城。将对手的士气标志和城标志移除。

20-3-2 退去：

从城中退去的单位，可以放到以下格子中。

(1) 含自军部队的格子

(2) 含自军城的格子

当然，如果退去的城被包围的话，这些单位需要立即守城。另外，退去单位的士气标志不能移除，退去单位必须移动到同一格。如果没有可以退去的格子，则这些单位将投降（上面H结果）。

20-4 申请开城

守城中的部队在自军包围判定时会剔除开城投降。此时双方可以进行谈判，来决定城中部队的安置方法，如果谈不拢，就继续守城继续打。

## 21.0 城池陷落

在攻城战中，如果城池成为以下状态，则该城立即陷落。

(1) 城或守城部队的士气已在-4，并且再次降低士气时。

(2) 当城的耐久力变为0时，陷落该城的玩家立即掷骰并查询“降服劝告表”中0的一列，然后立即应用其结果。

21-1 耐久力为0的城

(1) 耐久力变为0的城将作为“废城”看到。成为废城的城对于任何玩家而言，都失去了作为城的所有功能。

(2) 废城如果成功回复耐久力时（耐久力0以上），回复的玩家可以作为自军的城立即回复城的所有机能。

(3) 如果玩家成功攻陷敌城并且回复了该城的机能，则在该城上放置该玩家对应的支配标志。

## 22.0 野战

玩家可以让部队选择与敌军部队进行野战作为1个行动。野战有以下两种，结算方法不同。

(1) 小摩擦（23项参照）

(2) 合战（24项参照）

在结算野战的时候，无论战况如何，进行攻击的玩家为攻击方，被攻击的玩家为防守方。用骰子结合战斗结果表的方式，依次结算每一个野战的格子。

22-1 野战的原则

22-1-1 为了结算野战，攻击方玩家必须明确自军哪些部队攻击敌军哪些部队。

22-1-2 攻击方玩家的部队可以攻击其相邻格的敌军部队。

22-1-3 各部队在1个作战阶段中只能攻击1次，且只能攻击1个格子的敌军部队，不能同时攻击多个格子的敌军部队。

22-1-4 自军部队攻击敌军部队后，其他自军部队也可以攻击这些敌军。也就是说，防御方的各部队在1个作战阶段中可能被攻击多次。

22-1-5 不能跨越海·湖格子边攻击敌军部队（移动都不能，别说攻击了）。

22-1-6 野战并不强制，攻击方玩家可以自由选择攻击目标，也可以不攻击。

## 23.0 小摩擦

小摩擦其实就是比较小规模的野战。小摩擦按照以下流程进行结算。

(1) 算出攻击方战斗力

(2) 结算攻击

(3) 将战斗结果应用到防御方

(4) 算出防御方战斗力

(5) 结算反击

(6) 将战斗结果应用到攻击方

23-1 小摩擦的原则

除了22-1项之外，小摩擦有以下规则。

23-1-1 小摩擦只能1个部队1个部队的逐个结算，多个部队不能同时攻击。

23-1-2 如果有多个敌军部队堆叠在一起，则攻击方玩家必须攻击他们全部，而不是只攻击其中一部分。

23-2 结算攻击

攻击方玩家合计自军攻击部队的战斗力，然后掷骰子。找出点数（行）与战斗力（列）交叉的格就是战斗结果。立即将结果应用到被攻击的敌军部队。

23-2-1 修正：结算攻击掷骰点数，会受到以下修正。

(1) 防御方部队在荒地或沼泽格子时，点数-1。

(2) 防御方部队在山地格子时，点数-2。

(3) 攻击方部队与防御方部队之间隔着河川时，点数-2。

(4) 统率攻击方部队的指挥官（或武将单位）的野战修正减去统率防御方部队的指挥官（或武将单位）的野战修正，根据解决进行加减修正。如防御方有多个部队时，防御方玩家必须使用级别最高指挥官的野战修正。如有多个最上级单位时，则防御方玩家任选其一使用。

(5) 攻击方部队减去防御方部队的士气，根据差值加减骰子点数。攻击方部队士气高时给骰子增加对应点数，防御方部队士气高时给骰子减去对应点数。如果防御方有多个部队，则使用其中士气最低的。

以上修正全部累计。

23-3 战斗结果

结果中的数字就是防御方部队受到的损害数。防御方玩家在受到损害数的范围内，降低自军部队的单位step，或让其撤退。只要在损害数的范围内，可以任意降低

step 或撤退，此时需要先降低 step，然后剩余的损害数执行撤退。

23-3-1 如果要降低 step，从参加防御部队的单位中选择任意单位降低即可，只要是防御部队中的单位，降低哪一个都没关系。

23-3-2 只有 1 step 的单位再次降低 step 时，将该单位移除。

23-3-3 如结果中包含●标志，则本次战斗结果中防御方必须至少移除 1 个单位（讨死：参照 25 项），移除哪个单位由防守方玩家决定。

#### 23-4 撤退

23-4-1 如果要撤退，则参加小摩擦的全部防御方单位都要撤退。

23-4-2 最多撤退 4 格，远离攻击方部队 1 格，可以抵消 1 损害。撤退时无视地形影响。

23-4-3 撤退的方向由防御方玩家自由决定，但不能撤退到以下格子。

- (1) 撤退时不能穿过格子边为海?湖的格子。
- (2) 山峰格子
- (3) 存在敌军的格子

23-4-4 可以撤退到下列格子，但这种格子每进入 1 格，撤退部队就要损失 1step。

- (1) 敌军部队的制压地域
- (2) 存在敌城的格子
- (3) 撤退时穿越河川
- (4) 山地或沼泽格子

如撤退格包含以上多个条件，则仅损失 1step。

23-4-5 执行撤退的部队，士气会下降。后退多少格，士气就下降多少格。

23-4-6 撤退途中进入自军或同盟军城时，玩家可以令撤退部队立即守城，然后终止后退。另外，如果受攻击的格就有自军城的话，可以立即进入并守城。以上情况下，可以无视剩余的损害数量，但仍要下降等同于撤退数的士气值。

#### 23-5 追击

如防御方部队撤退，则攻击方参加小摩擦的自军部队可以执行追击。本游戏的追击是追着走的意思，不是追打。

23-5-1 是否追击由攻击方玩家决定。

23-5-2 追击可以进到之前存在敌部队的格子。

23-5-3 即便撤退部队进入城中守城，也可以追击。

23-5-4 在之前存在撤退部队的格子上，如有没有守城的敌军部队，就不能进行追击。并且，如撤退途中格有没有守城的敌军部队时，可追击到在此之前的格子里（即处此格外之前撤退的那些格）。

#### 23-6 反击

没有后退的防御方部队，可以对攻击方部队进行反击，反击除了下述内容外，与攻击结算方式相同，只不过都有防御玩家操作。

23-6-1 防御方部队攻击攻击方部队的行为，称之为反

击。

23-6-2 修正：反击掷骰时，点数会受到以下修正。

(1) 防御方部队在山地或者沼泽格时，点数-1。

(2) 攻击方部队与防御方部队之间隔着河川时，点数-2。

(3) 统率防御方部队的指挥官（或武将单位）的野战修正减去统率攻击方部队的指挥官（或武将单位）的野战修正，根据解决进行加减修正。如防御方有多个部队时，防御方玩家必须使用级别最高指挥官的野战修正。如有多个最上级单位时，则防御方玩家任选其一使用。

(4) 防御方部队减去攻击方部队的士气，根据差值加减骰子点数。防御方部队士气高时给骰子增加对应点数，攻击方部队士气高时给骰子减去对应点数。如果防御方有多个部队，则使用其中士气最低的。

以上修正全部累计。

23-6-3 反击打出的战斗结果，攻击方部队必须全部用于降低 STEP 数，攻击方部队不能撤退。

#### 23-7 守城部队的攻击

**守城部队可以攻击同格子的敌军部队。但是会受到一些惩罚。**

23-7-1 守城部队攻击时，掷骰点数-1，这个修正和 23-2-1 项修正的影响（就是累计）。

23-7-2 守城部队中受到攻击的部队，可以用其全部战斗力来反击。即使处在包围中，也不会受到战斗力减半的限制。

23-7-3 反击守城部队时，掷骰点数+1，这个修正与 23-6-2 中的修正累计。

## 24.0 合战

合战是双方总大将参与，在历史上留下名称的大规模战斗。合战会持续到一方撤退为止，持续进行以下的流程。

- (1) 计算攻击方、防御方双方的战斗力
- (2) 结算合战
- (3) 应用战斗结果
- (4) 决定撤退

#### 24-1 合战的原则

除 22-1 之外，合战还有以下规则限制。

24-1-1 要进行合战，必须有攻击方·防御方双方的总大将单位参与。

24-1-2 攻击方玩家总大将所在格堆叠的其他部队也可以参与合战。但已经行动的部队不能参加合战。

24-1-3 防御方玩家总大将所在格堆叠的其他部队也可以参与合战。

24-1-4 与总大将单位同格堆叠，且该作战阶段没有行动的部队可以参加合战（例外：24-1-2 项）。

24-1-5 与总大将单位同格堆叠的同盟军部队可以参加合战。

24-1-6 守城的部队不能参加合战。

24-1-7 任意一方在山地或者沼泽格时，不能进行合战。

24-1-8 如防御方部队在自城时，只有防御方玩家允许的时候，才能合战。如果防御玩家不合战，就只能小摩擦一下。

#### 24-2 结算合战

结算合战与 23-2 “结算攻击”一样，但战斗结果要同时应用给双方。

24-2-1 双方决定参加合战的部队，并分别统计参加部队的战斗力。

24-2-2 统计战斗力之后，按照攻击方・防御方的顺序分别进行结算。然后立即应用战斗结果。

24-2-3 结算合战的掷骰点数，受到双方总大将野战修正差和部队的士气差值的影响。不受地形效果影响。有多个总大将单位时，使哪个野战修正由归属玩家决定，但士气值一定是参加部队中最低的。修正点数的方法，与结算攻击、反击时一样。

24-2-4 同时应用战斗结果给双方，双方必须损失等量的 STEP，不能撤退。

**24-2-5 合战会一直持续到自军单位全部变为 1step 或被全灭为止。但每次出战斗结果时，如果本次可以给对手更多的伤害，则该玩家可以终止合战。终止合战的玩家要把全部参加合战的单位后退 1 格。此后退不会影响士气。**

**24-2-6 如参加合战一方玩家自军单位全部为 1step 状态或被全灭(?)，则该玩家必须把参战自军部队全部后退。只要有一方撤退，合战立即结束。**

**24-2-7 如双方单位同时全部只剩下 1step 或被全灭时，双方的部队同时撤退 1 格，合战结束。这个后退不会影响士气。**

24-2-8 如果双方都不后退的话，就要重复合战的流程，打到一方撤退或全灭。

#### 24-3 合战的撤退

24-3-1 参加合战撤退的玩家，为每个参加合战的部队掷 1 颗骰子，撤退等同于点数的格子。此时，如果没有参加合战的部队在同一格时，这些部队都必须撤退。

24-3-2 至多撤退 4 格。如果点数为 5 就损失 1step 然后撤退 4 格，如果点数为 6 就损失 2step 然后撤退 4 格。撤退必须遵守 23-4 项的限制。

24-3-3 合战胜利一方可以进入之前存在敌军的格子，但不能追击。

### 25.0 讨死(击杀)

因为野战或攻城战被消灭的单位，视为棋子上记录的武将被杀死。

25-1 被击杀的武将之后不能再在地图上登场。

25-2 总大将被击杀时，其同军队的单位全部从地图上移除，这些单位之后也不能再登场。因劝告投降而从地图移除总大将时，也按这种处理。但是，该军队的城会留在地图上。

### 26.0 士气回复

玩家可以通过自军部队回复士气作为 1 个行动。

#### 26-1 回复士气的方法

想进行士气回复时，要检查执行的部队是否可以通向本城设定联络线。如果进行士气回复，同阶段就不能做其他行动。

26-1-1 可以设定联络线的部队，无条件回复 1 士气。

26-1-2 不能设定联络线的部队，掷骰子，如果点数小于以下数字，可回复 1 士气。

(1) 只有武将的部队……………2

(2) 大将统率的部队……………3

(3) 总大将统率的部队……………4

## 西国之雄特殊规则

### 27.0 前言

《西国之雄》使用 4 个剧本，再现了毛利元就制霸日本的中国地方，是战国群雄传的第五作。

### 28.0 游戏配件

本游戏使用以下游戏配件。

(1) 地图：1 张

(2) 「西国之雄」棋子板：1 枚(约 250 个)

(3) 规则书：(即本书)

(4) 其他：请自行准备六面骰子，每人一个最好。

#### 28-1 地图

游戏有 1 张地图，再现了冈山以西的中国地方地形地貌。

##### 28-1-1 轨道类

(1) Inning 记录表

要记录游戏进行到第几个 Inning (参照 4 项)。

(2) Stage 记录表・作战阶段记录表

记录游戏当前进行的流程(4-1 项参照)。

##### 28-1-2 统率格子

地图上有注明各个指挥官单位名称的格子，游戏中需要将单位放置在其格子上，就是前文说的变成(参照 13 项)。

##### 28-1-3 地形例子

地图上印刷了地形例子，旁边有各地形的效果，游戏过程中可以参考上面的效果。

##### 28-1-4 图表类

地图上记录了以下图表。

(1) 地形效果表

(2) 补充表

(3) 大内氏行动判定表

#### 28-2 标志

本游戏增加了以下标志。

##### ①城标志

一般地图上会记录城归谁所有，一旦城归属权易手，就需要放置新主人的标记，以作记录。

②中立/非使用标志(与「秀吉军记~天王山剧本~」)

共用)

如果保有城一览表中以深底色表示该城在此剧本不使用时, 将使用“中立”标志的背面“非使用”标志。表示这个城不用。

### 28-3 早见表

日文版的规则书结尾, 会有以下表格。

- (1) 战斗结果表
- (2) 包围结果表
- (3) 降服劝告表
- (4) 保有城城一览表

## 29.0 游戏的流程

本游戏按照以下流程进行。

- (1) 开始 stage

### ①情势变化阶段

### ②联络线确认阶段

- (2) 第 1 stage

### ①大内氏作战阶段

玩家指挥大内氏及大内方中小大名的部队行动。

### ②尼子氏作战阶段

玩家指挥尼子氏及尼子方中小大名的部队行动。

### ③毛利氏作战阶段

玩家指挥毛利氏及毛利方中小大名的部队行动。

- (3) 第 2~4 stage

按照第 1 stage 同样的流行进行, 但是该 stage 中不能行动的单位将不能行动。

## 30.0 军队

### 30-1 中小大名

除了益田氏和浦上氏等其他中小大名的单位, 请根据剧本的指示进行配置。

30-1-1 中小大名都是作为各军队来对待的。

30-1-2 中小大名根据剧本的指示, 将与毛利氏、大内氏或尼子氏共同行动。

### 30-2 设定联络线

在本游戏中, 只要剧本中标明可以, 则部队可以设定联络线到同盟军的城中。

## 31.0 本城

### 31-1 本城的补充

如果要对本城进行补充, 请使用补充表的“本城”一栏。但这个福利只有毛利、大内、尼子的军队可以享受。

### 31-2 成了废城的本城

因攻城战的结果, 使本城变为废城时, 根据基本规则 8-3-2 项指示, 不能设定联络线, 也就不能给本城进行补充。但作为特例, 这种情况下即使不能对本城设定联络线也可以补充。此时请使用补充表的“本城”一栏。

### 31-3 大内馆

因大内馆(格子 1226)完全没有作为城的机能, 所以只

有 1 耐久力。

## 32.0 得分

游戏结束时, 玩家根据以下标准算出得分。得分通常是剧本判定胜负的基准。

### 32.1 保有城的得分

在游戏结束时, 玩家自军保有的每个城池都会有以下得分。

LEVEL0: 1 分

LEVEL1: 2 分

LEVEL2: 3 分

LEVEL3: 5 分

郡山城(3418): 5 分

山吹城(3010): 10 分

※山吹城是守护(开采)银山最重要的城池。

### 32.2 除去单位得分

玩家除去对手 1 个单位得分如下:

- 总大将: 10 分
- 大将: 3 分
- 武将: 1 分

## 33.0 剧本

### 33.1 构成

本游戏准备了 4 个剧本, 各个剧本由以下内容构成。

### 33.10 剧本名

剧本的名称, 同事记录了一些历史背景。

### 33.11 使用地域

指定剧本使用地图的范围。

### 33.12 Inning 数

指定剧本使用的 Inning 数。

### 33.13 同盟军

指定玩家指挥的军队

### 33.14 配置

指定单位配置在哪些格子。

### 33.15 保有城池

指定剧本中军队保有的城池。

### 33.16 胜利条件

记录玩家取胜的方法。

### 33.17 特殊规则

记录该剧本的特殊规则。

### 33.2 剧本开始前的准备

各玩家在开始前需要做以下准备。

(1) 各军队的玩家在地图上, 自军保有的城上放置代表自军颜色的标志。

(2) 将单位放置在指定格子上, 如果该格子有城, 也可以让该单位进入守城状态。另外, 如果一个格子里有多个单位, 可以将其立即编成为部队。

## 34.0 剧本 1 折敷畑之战

(天文 23 年 (1554) 9 月)

天文 20 年, 大内义隆被家臣陶晴贤干掉, 九州的大友晴英继承了大内家。此时石见家的吉见正赖反叛, 要打倒陶晴贤, 陶晴贤随即派兵讨伐正赖, 一直打到居城津和野。此时毛利元就在为顺从陶晴贤还是帮正赖一把而犯愁, 而长子隆元的意见, 使元就下决心和陶晴贤决裂。

#### 34.1 使用地域

安云・石见・周防・长门

#### 34.2 Inning 数

18Inning (5 月第 3 周~9 月第 4 周)

#### 34.3 同盟军

毛利方: 毛利氏

毛利方中小大名

大内方: 大内氏、益田氏

#### 34.4 配置

大内方玩家先配置单位。

[大内方]

##### (1) 大内氏

格子 1423 (渡川城): 大内义长、陶晴贤、江良房荣、宫川房长、小原隆言、吉田兴种、弘中隆兼、山崎兴盛、青景隆著、饭田兴秀、伊田兴理、陶长房、陶持长、杉隆泰、问田隆盛、内藤隆世、弘中正长、仁保隆慰、沼间兴国、野田兴方、三浦房清、大和兴武。

##### (2) 益田氏

格子 1919 (益田城): 益田藤兼

格子 2216 (三隅城): 三隅兼隆

格子 2613 (音明城): 福屋隆兼

[毛利方]

##### (1) 毛利氏

格子 3418 (郡山城):

毛利元就、毛利隆元、宍户隆家、桂元澄、福原贞俊

格子 3017 (日野山城): 吉川元春

格子 3828 (高山城): 小早川隆景

格子 3021 (高松城): 熊谷信直

##### (2) 毛利方中小大名

(1) 格子 1722 (津和野城): 吉见正赖

(2) 格子 3010 (山吹城): 刺贺长信

#### 34.5 保有城池

详见“保有城池一览表”

#### 34.6 胜利条件

参照 32 项计算得分, 得分多的一方获得胜利。

#### 34.7 特殊规则

(1) 毛利氏在开始前可以进行 1 移动力的移动。

(2) 在大内方的部队与刺贺长信相邻之前, 其不能移动。

(3) 毛利氏各单位的统率力变为以下数值:

①毛利元就: 5

②毛利隆元、吉川元春、小早川隆景: 2

③宍户隆家、桂元澄、福原贞俊、熊谷信直: 0

(4) 毛利隆元、吉川元春、小早川隆景三名大将可以统率其他 4 名大将。

## 35.0 剧本 2 严岛合战

(弘治元年 (1555) 9 月)

在折敷畑之战, 元就成功击败了宫川房长率领的 7000 人大军, 并且使用反问计让陶晴贤杀掉了江良房荣。另外, 元就的重臣桂元清澈假装做晴贤的内应, 在严岛上建立了宫之尾城, 以期在预定的决战战场严岛上引出陶晴贤大军。如果成功的话, 晴贤将率领 2 万军队前往严岛。

#### 35.1 使用地域

安云・石见・周防・长门

#### 35.2 Inning 数

8Inning (9 月第 1 周~10 月第 4 周)

#### 35.3 同盟军

毛利方:

大内方:

#### 35.4 配置

大内方玩家先配置

[大内方]

##### (1) 大内氏

格子 1628 (若山城):

陶晴贤、小原隆言、吉田兴种、弘中隆兼、山崎兴盛、青景隆著、饭田兴秀、伊香贺房明、伊田兴理、陶长房、陶持长、

杉隆泰、问田隆盛、内藤隆世、弘中正长、仁保隆慰、沼间兴国、野上房忠、野田兴方、三浦房清、大和兴武

格子 1226 (大内义长)

##### (2) 益田氏

格子 1919 (益田城): 益田藤兼

格子 2216 (三隅城): 三隅兼隆

[毛利方]

##### (1) 毛利氏

格子 3418 (郡山城): 毛利元就、毛利隆元、宍户隆家、福原贞俊

格子 3017 (日野山城): 吉川元春

格子 3823 (高山城): 小早川隆景

格子 3021 (高松城): 熊谷信直

格子 2724 (樱尾城): 桂元澄

##### (2) 毛利方中小大名:

格子 1722 (津和野城): 吉见正赖

格子 2613 (音明城): 福屋隆兼

格子 3010 (山吹城): 刺贺长信

### 35.5 保有城池

详见“保有城池一览表”。

### 35.6 胜利条件

本剧本有 2 个胜利条件，使用哪个胜利条件在游戏开始时决定。

#### (1) 游戏的胜利条件

参照 32 项计算得分，得分多的一方获得胜利，但本剧本山吹城不算 10 分，而是根据其等级算分。

#### (2) 历史的胜利条件

大内方：占领宫之尾城

毛利方：不让大内方胜利。

### 35.7 特殊规则

(1) 剧本 1 中 (2) ~ (4) 特殊规则在本剧本中适用。

#### (2) 海上移动：

在本剧本中，部队可以根据以下限制进行海上移动。海上移动是可以让本来无法在海域格子中移动的单位在海域格子移动。

①要进行海上移动的部队，移动开始前必须在海岸格子。

②1 作战阶段中只能让 1 个海岸格子进行海上移动。

③海上移动过程中，1 个海格子消费 1 移动力。

④在进行海上移动时，必须在海岸格子终止移动。同时进行海上移动的部队，必须在同一个海岸格子终止海上移动。

⑤只有大内氏和毛利氏的部队可以进行海上移动。

⑥在游戏中，大内氏只有 1 次机会，可以让 1 海岸的全部部队（遵守上記限制）自由海上移动。之后，为每个要海上移动的单位掷骰子，只有掷出 6 的时候，该部队才能进行海上移动。

⑦毛利氏部队要进行海上移动时，掷骰子如果出 5、6，则该格全部部队可以进行海上移动。

## 36.0 剧本 3 郡山之戰

〔天文 9 年(1540)、9 月〕

尼子晴久致力于恢复旧有版图，以出云、伯耆、美作、隐岐四国为基础，对周边地区展开进攻。尼子晴久认为不能对毛利元就放任不管，双方迟早要兵戎相见，所以不如早日决战。抱着如此想法的晴久，不听叔父尼子久幸的忠告，率领 3 万大军开始讨伐毛利。而此时毛利的军队仅为 8000 人。

### 36.1 使用地域

備後、安芸、因幡、伯耆、出雲、石見、周防、長門

### 36.2 Inning 数

20Inning (8 月第 3 周~1 月第 2 周)

### 36.3 同盟軍

大内方：大内氏、毛利氏、益田氏、大内方中小大名

尼子方：尼子氏、尼子方中小大名

### 36.4 配置

大内方先配置

〔大内方〕

#### (1) 大内氏

格子 1226(大内館)：

大内義隆、江良房栄、冷泉隆豊、小原隆言、吉田興種、弘中隆兼、飯田興秀、伊田興理、問田隆盛、仁保隆慰、沼間興国、野田興方

格子 1628(若山城)：陶晴賢、陶持長

格子 1722(津和野城)：吉見正頼

格子 1928(沼城)：山崎興盛

格子 0824(青景城)：青景隆著

格子 2228(鞍掛山城)：杉隆泰

格子 0827(荒滝城)：内藤興盛、内藤隆世

#### (2) 毛利氏

格子 3418(郡山城)：

毛利元就、穴戸隆家、桂元澄、福原貞俊

格子 3021(高松城)：熊谷信直

#### (3) 益田氏

格子 1919(益田城)：益田藤兼

格子 2216(三隅城)：三隅兼隆

格子 2613(音明城)：福屋隆兼

#### (4) 大内方中小大名

格子 3823(高山城)：小早川正平

格子 3725(竹原城)：小早川興景

格子 4621(神辺城)：山名理興

#### 〔尼子方〕

#### (1) 尼子氏

格子 4307(富田月山城)：

尼子晴久、尼子久幸、尼子国久、尼子誠久、立原久綱、本田家吉、横道政光、古志重信、秋上綱平、熊野西阿、平野久利、湯帷宗、牛尾幸清、馬田慶信、宇山久兼、隱岐為清、龜井安綱、河本隆任、佐世清宗、神西元通、多古辰敬、津森幸俊、中井久包、松田誠保、屋葺幸保、米原綱寛

格子 3010(山吹城)：本城常光

格子 3513(瀬戸山城)：赤穴久清

格子 3213(温湯城)：小笠原長雄

格子 4119(翁山城)：長谷部元信

格子 3708(三刀屋城)：三刀屋久祐

格子 3909(三沢城)：三沢為清

格子 4214(西城)：宮高盛

格子 3716(比叡尾城)：三吉隆亮

格子 3918(南天山城)：和智誠春

#### (2) 尼子方中小大名

格子 3017(日野山城)：吉川興経

格子 2923(銀山城)：武田信実

### 36.5 保有城池

详见“保有城池一览表”。

### 36.6 胜利条件

本剧本有 2 个胜利条件，使用哪个胜利条件在游戏开始

时决定。

(1) 游戏的胜利条件

参照 32 项计算得分，得分多的一方获得胜利。

(2) 历史的胜利条件

尼子方：占领郡山城(3418)且除去毛利军一半以上的单位。

大内方：上記胜利条件の阻止

### 36.7 特殊规则

(1) 大内氏和益田氏在行动开始的时候要要进行行动判定。

大内方玩家在每个 Inning 的情势变化阶段掷骰子，根据大内氏行动判定表的掷骰点数与 Inning 对应栏相交叉，如果该项有○印记的话，大内氏与益田氏可以开始行动。掷骰点数受到大内方城的影响，大内方城每陷落 1 个，就有+1 的修正，且本修正累计。

(2) 如尼子方的部队进入周防或长门，则大内氏和益田氏可以立即开始行动。另外，尼子方的部队攻击大内氏的部队、城时，大内氏开始行动；尼子方的部队攻击益田氏的部队、城时，益田氏开始行动。

## 37.0 剧本 4 大内氏灭亡

(弘治 3 年(1557))

在严岛合战中逼陶晴贤自裁，并击溃大内军主力的毛利元就，成功将周防・长门收入手中。大内氏残余 1 万军队在沼城鼓手，决心抵抗到最后一刻。

### 37.1 使用地域

除四国、九州外全部地图

### 37.2 Inning 数

48Inning (1 月第 1 周~12 月第 4 周)

### 37.3 同盟軍

毛利方：毛利氏、毛利方中小大名

反毛利方：尼子氏、大内氏、益田氏、浦上氏、尼子方中小大名

### 37.4 配置

毛利方先配置

(毛利方)

(1) 毛利氏

格子 3418(郡山城)：

毛利元就、毛利隆元、宍戸隆家、福原貞俊、阿曾沼広秀、栗屋就方、飯田元重、国司元相、渡辺長、赤川就秀、児玉就秋、平賀広相

格子 3017(日野山城)：吉川元春

格子 3823(高山城)：小早川隆景

格子 2724(桜尾城)：桂元澄

格子 3021(高松城)：熊谷信直

格子 4321(八尾城)：杉原盛重

格子 4119(翁山城)：長谷部元信

格子 3716(比叡尾城)：三吉隆亮

格子 4214(西城)：宮高盛

格子 3918(南天山城)：和智誠春

(2) 毛利方中小大名

格子 1722(津和野城)：吉見正頼

格子 2613(音明城)：福屋隆兼

格子 5211(勝山城)：三浦貞久

格子 5810(矢筈山城)：草刈衡繼

(反毛利方)

(1) 尼子氏

格子 4307(富田月山城)：

尼子晴久、尼子義久、尼子秀久、尼子倫久、立原久綱、本田家吉、横道政光、古志重信、秋上綱平、熊野西阿、平野久利、湯帷宗、牛尾幸清、馬田慶信、宇山久兼、隱岐為清、亀井安綱、河本隆任、佐世清宗、神西元通、多胡辰敬、津森幸俊、中井久包、松田誠保、屋葺幸保、米原綱寛

格子 3010(山吹城)：本城常光

格子 3513(瀬戸山城)：赤穴久清

格子 3213(温湯城)：小笠原長雄

格子 3708(三刀屋城)：三刀屋久祐

格子 3909(三沢城)：三沢為清

(2) 大内氏

格子 1127(高嶺城)：

大内義長、小原隆言、吉田興種、陶持長、仁保隆慰

格子 1928(沼城)：山崎興盛

格子 0824(青景城)：青景隆著

格子 1628(若山城)：陶長房

格子 0827(荒滝城)：内藤隆世

(3) 益田氏

格子 1919(益田城)：益田藤兼

格子 2216(三隅城)：三隅兼隆

(4) 浦上氏

格子 5916(天神山城)：浦上宗景

格子 5416(虎倉城)：伊賀久隆

格子 5619(岡山城)：金光宗高

格子 5513(岩屋城)：中村久則

(5) 尼子方中小大名

格子 5419(高松城)：石川久孝

格子 5016(松山城)：庄為資

### 37.5 保有城

参照“保有城一览表”

### 37.5 胜利条件

参照 32 项计算得分，得分多的一方获得胜利。

后记：因地图尺寸原因，GJ 版经过设计师确认，去掉了原版地图上的 60XX 列，此举对游戏没有任何影响。

※文中使用一切图片版权归 GameJournal 所有。

初版：1988 年 9 月

再版：2018 年 9 月

游戏设计：福田诚

游戏重制：GameJournal

资料提供：加纳一治

中文翻译：王晶

**译者记：**由于平时工作繁忙，翻译本作时间紧，加之译者日文水平有限，故本文可能存在种种问题，如您在游戏过程中发现任何问题，请及时联系我（QQ2500879198 或微信 15210970260），或加 QQ 群（319423627）询问，谢谢！

战旗工作室淘宝店：<https://wargames.taobao.com>

购买本游戏链接：<https://item.taobao.com/item.htm?id=572587138673>