

GJ71 幸村外传 EPISODE-0

大阪夏之阵 道明寺合战・八尾若江合战

1 前言

庆长 20 年（1615 年）5 月 6 日，因为大阪城内外的壕沟均被填平，大阪方以真田幸村（信繁）为中心的将领们认为应该在隘口和八尾若江等地打击关东方的先锋，争取在大阪城野外进行决战。但是作战过程中突出的後藤又兵衛战死，真田幸村虽然成功抵挡住关东方的乘胜追击，但也损失了木村重成等将领，被迫朝大阪城方面撤退。第二天便迎来了最终决战：天王寺・冈山合战。

本游戏以战国时代的总清算“大阪夏之阵”中的最终决战“天王寺之战”前一天的“道明寺合战”和“八尾若江合战”为主题，使用“幸村外传”的游戏系统。关于这部分历史，在正史中语焉不详，具有浓厚的演义成分。玩家分别扮演大阪方和关东方的总大将，为了取得胜利而战！

2 游戏配件

本游戏使用以下配件，另外需额外准备2个或以上的六面骰子。

- (1) 规则（即本书） 1 本
- (2) 地图 2 张
- (3) 单位（棋子）1 张（252 个）

2-1 地图

本游戏附带道明寺和八尾・若江地图各1张。

2-1-2 六角格HEX:

地图上覆盖了六角格，在游戏中用于定位单位和移动。

2-1-3 地形:

每个六角格里面包含了各种地形。（12 项参照）

2-1-4 图标

地图上标注了各种各样的图标，使用方法参照各个规则项目。

- (1) 环节记录表（4 项）
- (2) 射击结果表（9 项）
- (3) 白兵战结果表（10 项）



2-2 单位（棋子）

本游戏的棋子分为单位（表示战斗部队）和标识（表示各种状况）2种。

2-2-1 单位

(1) 部队名

单位表示武将或部队，根据棋子上的信息，分为以下两种。

①记录武将名的棋子：表示对应的武将。

② 记录了「～队」的棋子：表示该单位是对应武将的下属部队。

(2) 兵种插画

表示该单位的兵种。



(3) 战斗力

进行射击（9 项参照）和白兵战（10 项参照）时需要使用的数值。

(4) 士气

执行士气检定（11 项参照）时需要使用的数值。

(5) 移动力

执行移动（7 项参照）时需要使用的数值。

2-2-2 标识:

标识在游戏中用于记录各种状况和状态。本游戏使用的标识请参照对应的关联项目。

3 游戏准备

游戏开始之前，玩家按照以下指示准备游戏。

- (1) 首先玩家选择剧本，然后决定谁来扮演大阪方，谁来扮演关东方。
- (2) 将对应的地图铺平在桌面上，玩家各自拿取己方对应的单位。
- (3) 将对应的单位放置在地图上指定的各自中。增援单位放置在地图边待用。
- (4) 环节标识放置在环节记录表“1”的位置。

4 游戏流程

本游戏以环节为单位，按照下述环节流程执行。环节分为若干个阶段，玩家需按照顺序执行阶段，所有阶段都执行之后，一个环节结束。每个环节结束之后，开始新的环节。游戏进行到第10个环节结束。

4-1 游戏环节的流程

1 关东方移动阶段（7 项）

- ①增援（8 项）
- 2 大阪方防御射击阶段（9 项）
- 3 关东方攻击阶段
- ①射击（9 项）
- ②白兵战（10 项）

4 大坂方移动阶段

①增援

5 关东方防御射击阶段

6 大坂方攻击阶段

①射击

②白兵战

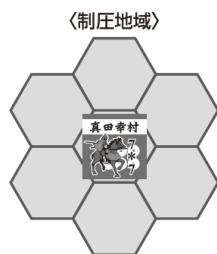
按顺序执行以上阶段之后，一个环节结束。将环节标识移动到下一个格子，开始新的流程（从1开始）。

5 堆叠

本游戏的1个格子里只能放置1个单位，此限制适用在移动阶段结束时、防御射击和攻击阶段中。

如果上述时刻出现超过限制的时候，对应玩家立即移除超出限制的单位。（视为被消灭）

6 制压地域



各单位所在格周围的6个格子为其制压地域，以后将这些格子简称为制压地域。

6-1 无论但兵种的单位都有制压地域。

6-2 制压地域不能覆盖到不能通过的格子边缘。

6-3 制压地域对敌方单位有以下限制，详细的内容请参照各项目内容。

(1) 移动限制(7-3 项)

(2) 阻止撤退(11-1 项)

7 移动

玩家在自军移动阶段可以移动自军的单位，哪些单位移动是玩家的自由，不强制。

7-1 移动的原则

移动是指单位从所在格移动到其他格子中。

7-1-1 移动要逐个单位的进行。移动的顺序任意，但是必须在之前单位的移动结束之后，才能移动另外一个单位。

7-1-2 所有单位必须逐格移动，不能跳格移动，单位移动的方向任意。

7-2 移动的方法

玩家使用各单位拥有的移动力进行移动，单位的移动力是该单位在1次移动阶段可以移动的上限。

7-2-1 玩家只能使用单位拥有的移动力进行移动，不能转移给其他单位，也不能留到下一回合一起使用。

7-2-2 单位每进入1格，都需要花费对应地形的移动力。

如果剩余移动力不足以支付花费，则不能进入。

7-3 制压地域对移动的影响

对手的制压地域与己方单位移动构成以下影响。

7-3-1 单位在移动中进入对手的制压地域格子时，要立即停止移动。

7-3-2 自军移动阶段开始时处在对手制压地域的单位不能移动。

7-4 移动的限制

7-4-1 单位在移动过程中可以经过存在己方单位的格子，但不能停留在该格。

7-4-2 玩家不能让单位移动通过带有“不可通过”的格子边。

7-5 街道移动

7-5-1 满足以下全部条件时，可以使用街道的特别移动。

(1) 移动开始时处在街道格子，且仅沿着街道格子移动。

(2) 移动开始时不在敌支配地域，移动中也不进入敌支配地域。

(3) 不能违反其他移动规则。

7-5-2 满足上述条件的单位，在1个移动阶段可至多移动8格。

7-6 地图外への移動

玩家可以自军单位移动到地图外。

7-6-1 从地图边移动到地图外需要支付1移动力。

7-6-2 移动到地图外的单位不能再翻回地图。

8 增援

增援是游戏途中在地图上登场的单位。增援在各剧本指定的地图边缘登场。

8-1 增援单位使用1移动力从地图外进入地图。从地图外进入到地图的时候，可以无视敌支配地域效果，但进入敌支配地域之后要立即停止移动。

8-2 指定格子存在其他单位的话，不能从该格登场。

8-3 如果不存在符合条件的登场格子，则该单位要下回合才能登场。

9 射击

玩家在己方的防御射击和攻击阶段可以射击敌方单位。自军的铁炮队可以射击相邻的敌方单位，掷骰子根据掷骰结果表结算战斗。执行射击的单位称之为射击单位，被射击的单位称之为目标单位。

每一场射击按照以下顺序结算。

(1) 算出战斗力

(2) 结算射击

(3) 应用射击结果

9-1 射击的原则

执行射击的玩家在结算射击之前，要明示那些铁炮单位射击哪些敌方单位。

9-1-1 只有与自军铁砲队单位相邻的敌军单位可以成为射击目标。

9-1-2 各铁砲队单位在每个环节的防御射击和攻击阶段只能各射击1次。

9-1-3 射击不是强制的，根据玩家的意愿决定是否射击。

9-1-4 多个格子向一个格子射击时要在一次射击中结算。

9-1-5 在一个阶段中，一个目标只能被射击1次。

9-1-6 不能跨过不可通过的格子边进行射击。

9-1-7 攻击阶段进行射击的铁砲队单位在同流程不能再进行白兵战。反过来说，已经进行白兵战的铁砲队不能在通流程中再射击了。

9-2 射击的结算

玩家将所有执行射击单位的战斗力加总，这个数值就是在“射击结果表”上的列，然后掷2颗骰子，合计两个骰子的点数，这个数值就是“射击结果表”上的行，行与列交叉的地方，即为射击结果。将射击结果立即应用到目标单位上面。

9-2-1 射击结果：

射击结果按照以下方式解读。

- —：射击失败。
- 0 ~ 4：目标单位进行士气检定(11 项参照)。数字就是士气检定的修正值，需要加在掷骰点数上。
- E：将目标单位从地图上移除。

10 白兵战

玩家在己方的攻击阶段可对敌方单位发起白兵战。己方只能对相邻的敌方单位发起白兵战，发动白兵战之后，掷2颗骰子，结合白兵战结果表结算战斗。结算白兵战的时候，无论战况如何，发起白兵战的玩家为攻击方，被攻击的玩家为防御方。

每场白兵战按照以下流程结算。

- (1) 算出战斗力的差值
- (2) 结算白兵战
- (3) 应用战斗结果

10-1 白兵战的原则

在结算白兵战之前，攻击方玩家要明确哪些攻击方单位与哪些防御方单位发生白兵战。

10-1-1 攻击方玩家只能与己方单位相邻的敌方单位进行白兵战。

10-1-2 攻击方的各单位在1次攻击阶段中只能进行1次白兵战。

10-1-3 白兵战并不强制，攻击方玩家可以任意决定是否白兵战。

10-1-4 如多个格子对一个格子进行白兵战，则需要一起结算，将这些攻击方单位的战斗力加总。

10-1-5 在1次攻击阶段中，攻击方玩家对防御方的每个单位只能攻击1次。

10-1-6 不能跨过不可通过的格子边攻击敌方单位。

10-1-7 在同一个攻击阶段中已经进行过白兵战的铁砲队单位，不能再进行射击。反之亦然。

10-2 算出战斗力的差值

要结算白兵战，攻击方玩家将参加战斗的己方战斗力加总，然后减去防御方的战斗力，得出战斗力差值。

10-3 白兵战的结算

战斗力的差值就是本次战斗使用“白兵战结果表”的列。然后玩家掷2颗骰子，将点数合计后就是本次战斗使用“白兵战结果表”的行。行与列交叉的位置就是本次战斗的结果。结果出来之后，要立即将结果应用到对应的单位上。

10-3-1 战斗结果：

按照以下方式执行战斗的结果。

- AE：攻击方被消灭。从地图上移除所有参加战斗的攻击方单位。
- A1 ~ A4：参加白兵战的全部攻击方单位进行士气检定(11 项参照)。数字加上士气检定时的掷骰结果。
- B1：攻击方和防御方的单位进行士气检定，检定时掷骰结果+1，由防御方玩家先进行士气检定。
- D1 ~ D4：防御方进行士气检定，数字加上士气检定时的掷骰结果。
- DE：防御方被消灭，从地图上移除所有参加战斗的防御方单位。

11 士气检定

因射击或白兵战的结果而需要进行士气检定的玩家，按照以下规则为每个单位进行士气检定。此外，士气为*的单位不需要进行士气检定。

- (1) 掷1颗骰子，点数与刚才的射击结果或战斗结果上的数字合计，减去目标单位的士气。
- (2) 如(1)的结果为0或更低，则士气检定成功。士气检定成功的单位停留在当前格不动。
- (3) 如(1)的结果为1或以上时，士气检定失败，根据下面规则解决。

- 1 ~ 4：目标单位撤退，撤退格数与得出的数字相同(11-1 项参照)。
- 5 以上：目标单位被消灭，从地图上移除。

11-1 後退

由于士气检定的结果造成单位必须后退时，玩家按照以下流程执行后退。

11-1-1 单位撤退的时候，玩家必须让单位撤退到距离发起射击或白兵战的单位对应数量的格子。譬如结果为3，则撤退的单位必须距离射击单位3格。

11-1-2 单位在撤退的时候，除了下述格子外，可以往任意格子撤退。

- (1) 存在敌方单位的格子。
- (2) 敌方的制压地域。
- (3) 穿过不可以通过的格子边。
- (4) 地图外。

11-1-3 如执行撤退的单位不能撤退规定数量的格子时，该单位被消灭。

11-2 连锁撤退



单位撤退时可以经过存在己方单位的格子，但是通过的这些格子也会发生撤退的可能性。这个撤退称之为连锁后退。

11-2-1 在单位的撤退过程中，通过有单位的格子上面放置“连锁撤退”标识。

11-2-2 单位撤退结束后，放置了“连锁撤退”标识的单位要逐个进行士气检定，此时骰子不会有修正。

11-2-3 士气检定成功的单位停留在原地，但是如果士气检定失败的话要进行连锁撤退。点数与士气的差值即为撤退距离。

11-2-4 进行连锁撤退的单位，如果在撤退过程中通过其他己方单位的话，那些通过的单位也会存在连锁撤退的可能性。但是以下单位不会再连锁撤退了。

(1) 已经撤退过的单位

(2) 已经连锁撤退的单位

11-2-5 撤退或连锁撤退停止后，如该格存在其他单位的话，该单位必须先退1格后做连锁撤退的士气检定。

11-3 战斗后前进

因射击或白兵战使敌方单位被消灭或撤退时，参加射击或白兵战的己方单位可以进入发生战斗格或更远的格子。此为战斗后前进。

11-3-1 因射击使敌方单位被消灭或撤退时，只有1个单位可以战斗后前进到目标格子。这个战斗后前进并不强制。

11-3-2 因防御射击使敌方单位被消灭或撤退时，不能进行战斗后前进。

11-3-3 白兵战造成敌方部队后退时，参加白兵战的部队强制进行战斗前进，此时必须沿著敌方部队后退的格子追击至敌方部队结束后退格子的前一格。此时敌方部队后退格子中有其他部队时就前进至该部队所在格子的前一格。如果参加白兵战的己方部队是複数时，先选一个部队按照上述规则战斗前进，剩下的部队按照顺序一个一个前进至先执行战斗前进部队的前一格。

11-3-4 通过白兵战消灭敌方单位时，攻击方玩家参加白兵战的全部己方单位可以至多自由移动4格。但是最初的1格必须是之前存在敌方单位的格子。此时不能停留在已经有己方单位的格子中。

11-3-5 通过白兵战使敌单位被消灭或撤退时，可以前进至敌单位撤退那些格子。就是沿着撤退路线一直前进。此战斗后前进非强制，如果前进多格的话，玩家可以任意决定前进至哪一格。

11-3-6 战斗后前进无视目标格地形和敌方的制压地域。

12 地形

地形分为格子的地形和格子边的地形2种。

地形具有两种效果，分别为对移动相关的效果和对战斗相关的效果。

以下前半句写的是对移动的效果，后半句写的是对战斗的效果。

12-1 格子的地形

如果一个格子中有多种地形存在，则其中影响最大的地形生效。

①平地

消费1移动力，对战斗无影响。

②湿地

消费2移动力，对战斗无影响。

③山地

消费2移动力。战斗时，如果仅有一方在山地格子时，朝该方有利方向移动结果表（射击或白兵战）1列。

④古墓

如果经过不可移动的格子边的话，则不能通过或战斗。除此之外遵从其他地形效果。（注意与山地不同）

⑤街道

无论什么地形，只花费1移动力，战斗时以所在格其他地形为准。

⑥大河

只能沿着街道穿过，否则不能穿过大河。

12-2 格子边的地形

①小河川格子边

跨过小河川移动时要额外追加1移动力。全部单位都跨过小河川攻击时，使用结果表（射击和白兵战）的列朝防御方有利方向（左）移1列。

②不可移动的格子边

既不可通过，也不可战斗。

13 可选规则

13.1 指挥范围

(1) 各武将单位拥有以下的指挥范围。

指挥范围(10)：伊達政宗、井伊直孝、藤堂高虎、木村重成、長曾我部盛親、豊臣秀頼。

指挥范围(5)：真田幸村、後藤基次、毛利勝永、明石守重、水野勝成、本多忠政、松平忠明、榊原康勝、小笠原秀政、真田信吉。

指挥范围(3)：上述武将外其他武将。

(2) 指挥范围是武将到对象单位的格子（距离）数量，与地形、是否存在敌单位无关。

(3) 自军阶段开始，在对应武将指挥范围外的非武将单位，在其移动阶段和攻击阶段不能执行行动。但可在敌玩家回合中进行防御射击。

14 剧本

14.1 道明寺合战（历史剧本）

强行军后的後藤又兵衛先期成功压制小松山。但是因为大雾后续部队没有抵达，後藤又兵衛开始了最后的奋战。

- (1) 使用地图：道明寺地图
 - (2) 回合数：第1回合～12回合
 - (3) 初期配置：将单位放置在地图上指定位置。
 - (4) 德川方增援
 - ①伊達政宗队（26个单位）：第1回合从东边任意的街道格子边进入地图。
 - ②松平忠輝队（18个单位）：第8回合从东边任意的街道格子边进入地图。
 - (5) 移动制限：以下各部队在指定回合之前不能移动。
 - ①明石守重队（10个单位）：第5回合开始可以移动。
 - ②毛利勝永队（10个单位）：第7回合开始可以移动，或者德川方进入石川线以西时可以移动。
 - ③真田幸村队（14个单位）：第10回合开始可以移动，或者德川方进入石川线以西时，在大阪方移动阶段掷1颗骰子，如果点数是1到3则可以移动。
 - (6) 胜利条件：任何回合结束时，“石川”线以西的格子中有10个德川方单位时，德川方胜利。
- 如果在12回合之前没有任何一方达成上述条件，则大阪方获得游戏的胜利。

14.2 八尾·若江合戦

長曾我部盛親と木村重成は、道明寺での合流を目指して南

下する徳川本隊の側面を攻撃する。

- (1) 使用地图：八尾·若江地图
- (2) 回合数：第1回合～12回合
- (3) 初期配置：将单位配置在地图指定的位置上。
- (4) 增援：无
- (5) 移动制限：以下各部队本剧本无法移动。
- ①榊原康勝队（10个单位）
- ②小笠原秀政队（8个单位）
- ③保科正光队（3个单位）
- ④諏訪忠澄队（3个单位）
- ⑤酒井家次队（5个单位）
- ⑥仙石忠政队（5个单位）
- ⑦松平忠良队（3个单位）
- ⑧松平康長队（3个单位）
- ⑨内藤忠興队（3个单位）
- (6) 胜利条件：
- ①东军士气崩溃：井伊直政和藤堂高虎中有任何一个单位（无论什么理由）离开了初始设置格的时候，德川方立即败北。
- ②西军士气崩溃：木村重成和長曾我部盛親中有任何一个单位（无论什么理由）离开了初始设置格的时候，大阪方立即败北。

③突破：任何回合结束时，地图西边的街道格（0201 / 2801）由德川方支配时，德川方获胜。

④优势：如果在12回合结束时没有人达成胜利条件，则大阪方单位距离井伊直政、藤堂高虎大于德川方距离木村重成、長曾我部盛親更近时，大阪方胜利，反之则德川方胜利。如果相同则平局。

14.3 连接剧本

後藤又兵衛的道明寺决战之策和真田幸村的天王寺决战之策，后世的历史家会如何判断呢？

- (1) 使用地图：道明寺地图和八尾·若江地图
 - (2) 回合数：第1回合～12回合
 - (3) 初期配置：按照地图上指定位置配置各个单位。
 - (4) 德川方增援（道明寺地图）：与道明寺合戦剧本相同
 - (5) 德川方增援（八尾·若江地图）：与八尾若江合戦剧本相同
 - (6) 大阪方增援：游戏开始时，将豊臣秀頼队任意放置在地图西边街道格子旁边。
- 豊臣秀頼队（10个单位）在第8回合以后的大坂方移动阶段开始时，掷骰子，如果骰点为1或2，则将这部分增援单位放置在地图西边相邻的街道格子。
- (7) 移动制限（道明寺地图）：与道明寺合戦剧本相同。
 - (8) 移动制限（八尾·若江地图）：八尾·若江剧本的移动制限在第8回合解除。
 - (9) 胜利条件：原剧本指定回合结束之前，德川方达成道明寺剧本或八尾若江剧本（「①东军士气崩坏」「④优势」在连接剧本中无效）任意胜利条件的话，德川方获胜。如果回合结束时，上述条件都没有达成，则大阪方获得游戏的胜利。

14.4 後藤又兵衛的梦想（假象剧本）

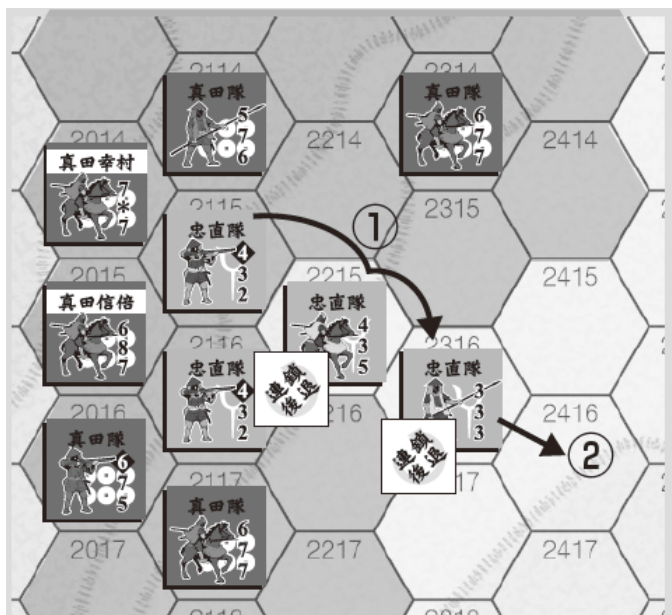
後藤又兵衛曾设想以小松山作为决胜地点阻止德川方东进，如果又兵衛的作战计划得以实施，战争会走向何方呢？

- (1) ~ (4)：与道明寺合戦剧本相同。
- (5) 移动制限：不适用。
- (6) 胜利条件：12回合结束时，支配“小松山”格子的一方获得胜利。

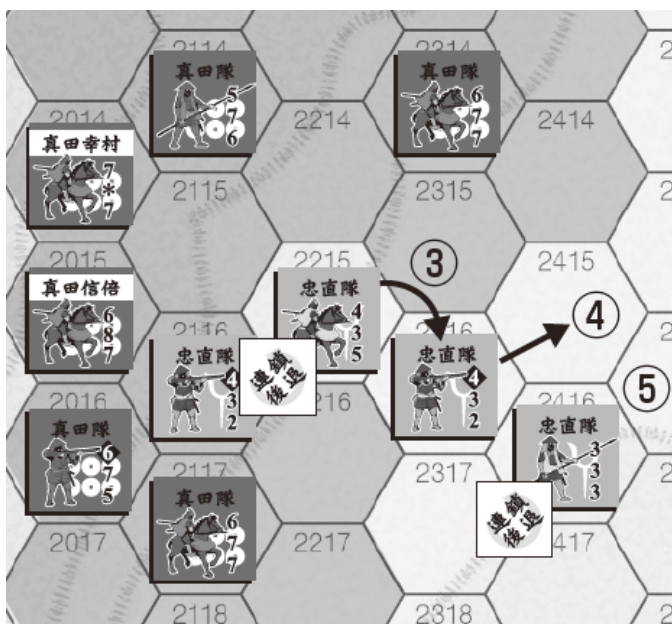
15 设计笔记

在读过司马辽太郎的《城堡》一书后，我第一次设计了大阪夏之阵的游戏，当时我是小学四年级，已经是距今45年前的事了，这次终于有机会做完与大家见面。本作使用了《幸村外传》的系统，该系统的优点是体现出预备队的重要性。游戏过程中双方会组成绵亘的战线，如果有预备队的话，就可以一举突破敌人的防线。包夹和歼灭敌方主力。如果是初学者，建议先从**八尾若江剧本**玩起，待熟悉系统之后，再挑战其他的剧本。最后，借此机会对《幸村外传》的设计师福田诚先生表示衷心的感谢。

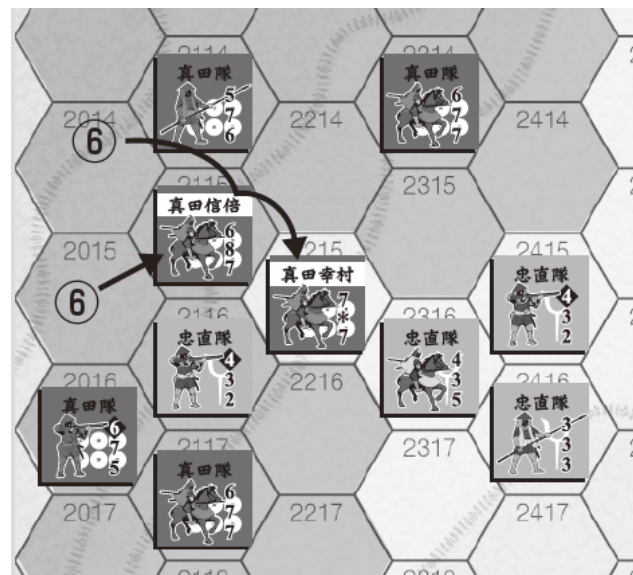
<连锁撤退的范例>



- ①忠直铁炮队进行士气检定失败，要后退2格。途中经过了2个单位，要进行连锁撤退。
- ②因为撤退终点格子存在忠直足轻队，所以该单位在不进入对手制压地域前提下，移动1格。



- ③忠直骑马队因为连锁撤退且进行士气检定失败，也要撤退1格，但该格存在之前的忠直铁炮队铁砲隊。
- ④此时，忠直铁炮队往非敌制压地域继续撤退1格，不执行连锁撤退掷骰子（参照11-2-4）。
- ⑤此忠直足轻队先移动了1格，但仍要进行连锁后撤的士气检定，掷骰点数符合士气检定结果，士气检定成功，无需继续撤退。
- ⑥攻击方单位沿着防守方撤退格子进行战斗后前进（11-3 项）。



译者注：本游戏原规则“环节”和“回合”混用，在翻译时为保持原味，未做任何修改。在读本规则时，请将“环节”视为“回合”。

游戏设计：浅野龙二 / GJ 编辑部

中文翻译：王晶

制作：模拟笔记股份有限公司

Special Thanks：福田誠

中规版本：20190424

战旗工作室店铺 <https://wargames.taobao.com>

※本规则中全部使用图片版权归 GameJournal 所有。
 ※如果您对游戏规则有什么疑问或问题，欢迎联系我（bannerofwar@163.com）或加入 QQ 群 319423627，大家一起讨论军事游戏吧！