

# GJ72 九州三国志 岛津 VS 大友 VS 龙造寺

## 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2STEP(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

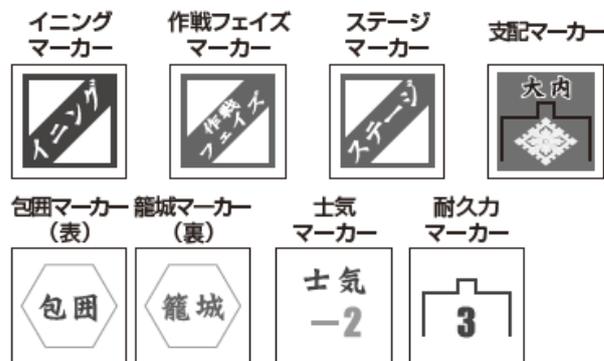
有这个标志的单位是“指挥官”，没有这个标志的单位是“武将”。这个标志表示了单位的上下级关系。☆☆是总大将，☆是大将，没有☆是武将。

##### (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，该单位的联络线不通畅）。

## 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有明确记载，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，恢复了补充（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

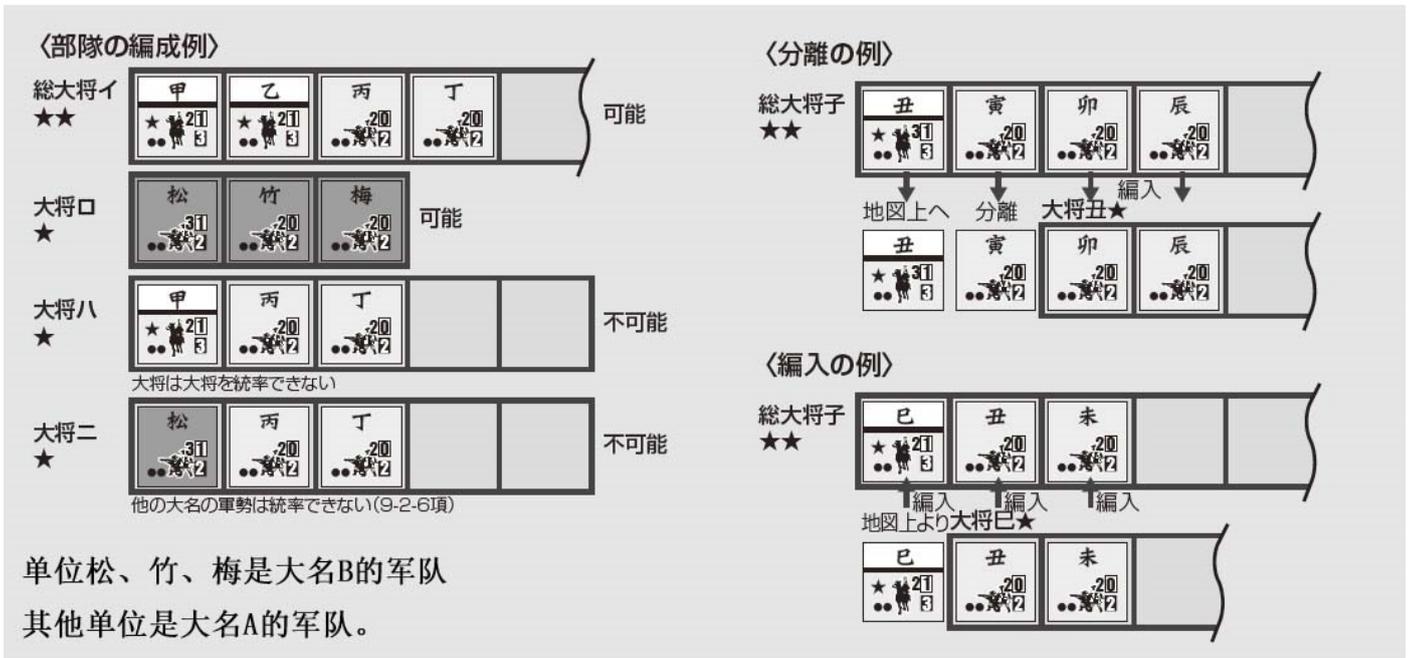
补充是使用指挥官所属的军队的补充表进行补充。

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

## 九州三国志 特殊规则

### 27.0 前言

《九州三国志》使用 3 个剧本，再现了岛津、龙造寺和大友 3 家为了制霸日本的九州展开的激烈战斗，是战国群雄传的第六作。

### 28.0 游戏配件

本游戏需要使用以下配件。

(1) 地图：1 张

(2) 「九州三国志」棋子板：1 枚（约 250 颗，本游戏使用半数）

(3) 规则说明书：1 本（即本书）

(4) 其他：请额外准备几颗六面骰子，用于结算使用。

#### 28-1 地图

本游戏中包含 1 张地图，地图上基本收录了九州全部区域。

##### 28-1-1 各类轨道

(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，就是前文说的编成（参照 13 项）。

##### 28-1-3 地形范例

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) 戦闘結果表/战斗结果表

(2) 包围結果表/包围结果表

(3) 降服勧告表/降伏劝告表

(4) 補充表/补充表

#### 28-2 标志

除基本规则的标志外，本游戏追加以下标志。

## ①城标志

“拥有城池一览表”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。

### 28-3 早见表

原版规则末尾包含以下各类表格，游戏中会使用到。表格中基本都是中文，故未做翻译。

- (1) 戦闘結果表/战斗结果表
- (2) 包围結果表/包围结果表
- (3) 降服勧告表/降伏劝告表
- (4) 補充表/补充表
- (5) 地形效果表/地形效果表
- (6) 持ち城一覧表/拥有城池一览表

## 29.0 游戏的流程

本游戏按照以下流程进行。

### (1) 开始 stage

#### ①联络线确认阶段

本游戏不进行情势变化阶段，直接进行联络线确认阶段。

### (2) 第 1 Stage

#### ①大友氏作战阶段

扮演大友氏的玩家指挥大友氏的部队行动。

#### ②龍造寺氏作战阶段

扮演龍造寺氏的玩家指挥龍造寺氏及龍造寺方的中小大名的部队行动。

#### ③島津氏作战阶段

扮演島津氏的玩家，指挥島津氏及島津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

本游戏中涉及到的中小大名为阿蘇氏、有馬氏、宇土氏、相良氏，共计 4 个。

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，将与龍造寺氏或島津氏共同行动。

### 30-2 領国

以下領国作为各军队的本国。

- ・大友氏：筑前・豊前・豊後
- ・龍造寺氏：肥前・筑後
- ・島津氏：薩摩・大隅
- ・阿蘇氏：肥後
- ・有馬氏：肥前
- ・宇土氏：肥後
- ・相良氏：肥後

### 30-3 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 補充

### 31-1 本国与其他国补充的区别

在本游戏中，从本国获得补充与在他国获得补充在结果上有一些区别。在本国补充时使用补充表的「自国」一栏，在他国补充时使用补充表的「他国」一栏。

### 31-2 当本城成为废城时的补充

因攻城战的结果使本城变为废城的一方，在遵循基础规则 8-3-2 项时不能设定联络线，所以不能从本城中获得补充。

但是这个情况可以作为特例，即本城即使不能设定联络线也可以进行补充。在这种情况下，请使用自城一栏进行补充。

## 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 拥有城池的得分

在游戏结束时，玩家自军拥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

### 32-2 移除单位得分

本游戏中玩家移除对手 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 3 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，自军拥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 大友十字军

〔天正6年(1578)11月、耳川合战〕

天主教大名大友宗麟想在日向建立天主教王国，带领4万5千军队攻往日向国。大友军所到之处破坏寺庙，建立教会，驱逐异教徒，逼迫平民改信天主教，以上种种行为与欧洲的十字军无二。

天正6年10月、大友十字军将岛津氏的家臣山田有信的高城围困起来。得报之后的岛津义久立即进行全军总动员，在11月1日佐土原布阵，九州双雄对决开始。

34.1 使用地域：豊前、豊後、日向、大隅、薩摩

34.2 Inning数：8 Inning (10月第1周～11月第4周)

34.3 对应人数：2人

(1) 大友方：大友氏

(2) 岛津方：岛津氏

34.4 配置：大友方先放置单位

〔大友方〕

大友氏

(1) 格子3626(延岡城)：

大友宗麟、大友義統、田原親賢、吉弘鎮信、斎藤鎮実、志賀親守、浦上宗鉄、木付鎮秀、田北鎮周、柴田礼能、武宮武蔵守、一万田鑑実、臼杵鎮廣、大友親家、木付鎮直、財津龍閑、佐伯惟定、佐伯惟教、坂本道烈、高橋鑑種、奈田鎮基、一万田鎮実、一万田統賢、臼杵統景、大友親盛、岐部信泰、清田鎮忠、朽網鎮康、朽網鑑則、久我三休、志賀親度、志賀鑑隆、志賀鎮隆、田北鑑重、竹田津鎮満、田原親虎、田原親貫、田原親宏、角隈石宗、入田義宗、戸次鎮連、戸次鎮秀、宗像鎮統、吉弘統幸、若林鎮興

〔島津方〕

島津氏

(1) 格子1543(内城)：

島津義久、島津歳久、伊集院忠棟、島津忠長、穎娃久虎、樺山久高、喜入秀久、五代友慶、長寿院盛淳、東郷重虎、比志島国貞、北郷忠虎、町田久倍、村尾重候

(2) 格子2135(飯野城)：

島津義弘、伊勢貞真、川上忠智、島津朝久

(3) 格子3136(佐土原城)： 島津家久

(4) 格子3233(高城)： 山田有信

34.5 保有城池

参照「拥有城池一览表」。

34.6 勝利条件

根据项目32判断得分，得分多的一方为胜利者。

34.7 特殊规则

島津氏的部队从第1Inning的第3stage开始行动。但是与大友部队相邻的部队，可以在之前就行动。

### 35.0 剧本2 沖田噉

〔天正12年(1584)3月、沖田噉合战〕

曾经投靠了龍造寺氏的有馬晴信在天正10年再次跳槽背叛了主家。但是神代・安富等不想做二五仔，仍然力挺龍造寺方，与晴信对立。晴信一看没辙了，就找島津家求援。島津义久真够意思，在天正12年2月的时候，又派島津家久率领3000士兵前往島原城救援。

得知島津增援的龍造寺隆信勃然大怒，率领全军向島原进发。

这个島原城也是《侍魂》系列中非常重要的地点，感兴趣的朋友可以看一下相关介绍。

35.1 使用地域：筑後、肥前、肥後、薩摩

35.2 Inning数：8 Inning (3月第1周～4月第4周)

35.3 对应人数：2人

(1) 龍造寺方：龍造寺氏、阿蘇氏

(2) 島津方：島津氏、相良氏、有馬氏、宇土氏

35.4 配置：龍造寺方先放置单位

〔龍造寺方〕

龍造寺氏

(1) 格子1213(佐賀城)：

龍造寺隆信、龍造寺政家、龍造寺信周、鍋島直茂、宇礼志野直通、成富茂安、円城寺信胤、木下昌直、田尻鎮種、成松信勝、石井生札、内田卜庵、枝吉種次、太田資元、倉町信俊、後藤貴明、執行種兼、重松頼幸、徳島信忠、安住秀能、龍造寺家晴、龍造寺長信、赤司光正、姉川惟安、綾部鎮幸、出雲氏忠、江上武種、犬塚家重、千葉胤連、波多信時、松浦隆信

(2) 格子0618(大村城)：大村純忠

(3) 格子0820(諫早城)：西郷純尚

(4) 格子1120(鶴龜城)：神代貴茂、安富純泰

阿蘇氏

(1) 格子2424(岩尾城)：阿蘇惟種

(2) 格子2621(高森城)：高森惟直

(3) 格子2123(御船城)：甲斐宗立

〔島津方〕

島津氏

(1) 格子1543(内城)：

島津義久、島津歳久、伊集院忠棟、島津忠長、山田有信、樺山久高、喜入秀久、五代友慶、長寿院盛淳、東郷重虎、比志島国貞、北郷忠虎

(2) 格子1727(八代城)：

島津義弘、伊勢貞真、島津朝久、町田久倍、村尾重候

(3) 格子 1322( 森岳城):

島津家久、穎娃久虎、川上忠智  
相良氏

(1) 格子 1932( 人吉城):

相良忠房、岡本頼真、犬童頼安、的場自休  
有馬氏

(1) 格子 1124( 日野江城): 有馬晴信、安德純俊

(2) 格子 1021( 千々石城): 千々石直員

宇土氏

(1) 格子 1823( 宇土城): 宇土顕孝

35.5 拥有城池

参照「拥有城池一览表」。

35.6 胜利条件

根据项目 32 判断得分，得分多的一方为胜利者。但是在游戏结束计时时，只有占领游戏开始时属于敌方的城池才能算作得分对象。在游戏开始时就属于自己的城池，不能成为得分的对象。

35.7 特殊规则

海上移动：该剧本在遵守下述要求时，可让部队进行海上移动。海上移动是指让部队通过海格子进行移动（一般情况下部队不能海上移动）。

(1) 只有島津氏和龍造寺氏的部队可以进行海上移动。

(2) 海上移动智能在以下城堡之间进行。

• 島津氏：八代城(1727) ⇔ 日野江城(1124) 或者 森岳城(1322)

• 龍造寺氏：佐賀城(1213) ⇔ 鶴龜城(1120)

(3) 在每 Inning 中至多海上移动 1 个部队（与单位数量无关，是 1 个部队）。

(4) 执行海上移动的部队，在移动开始前必须在上述对应城池的格子里面。

(5) 执行海上移动的部队，将其移动到目的地城格后，该部队移动结束。（就是相当于瞬间传送过去）

### 36.0 剧本 3 九州三国志

〔天正 10 年(1582)〕

織田信長在本能寺横死的时候，大友、龍造寺、島津三大势力开始争夺九州的霸权。在耳川合战中获胜、掌握主导权的島津义久；虽然大败但仍有余力的大友宗麟；为了制霸北九州而将肥后据为己有，自称“五洲二島太守”的龍造寺隆信。九州呈现出中国三国志一样的态势。

36.1 使用地域：全部地图

36.2 Inning 数：24 Inning (10 月第 1 周～ 3 月第 4 周)

36.3 对应人数：3 人

(1) 大友氏：大友氏

(2) 龍造寺氏：龍造寺氏、阿蘇氏、宇土氏

(3) 島津氏：島津氏、有馬氏、相良氏

36.4 配置：按照大友方、龍造寺方、島津方的顺序配置军队。

〔大友方〕

大友氏：大友宗麟、大友義統、田原親賢、立花道雪、高橋鎮種、志賀親守、浦上宗鉄、立花宗茂、柴田礼能、武宮武蔵守、一万田鑑実、大友親家、木付鎮直、財津龍閑、佐伯惟定、坂本道烈、奈田鎮基、一万田鎮実、一万田統賢、大友親盛、岐部信泰、朽網鑑康、朽網鎮則、久我三休、斎藤道、志賀親度、志賀鑑隆、志賀鎮隆、田北統員、竹田津鎮滿、入田義宗、戸次鎮連、戸次鎮秀、宗像鎮統、吉弘統幸、若林鎮興

〔龍造寺方〕

龍造寺氏：龍造寺隆信、龍造寺政家、龍造寺信周、鍋島直茂、宇礼志野直通、成富茂安、円城寺信胤、木下昌直、田尻鎮種、成松信勝、石井生札、内田卜庵、枝吉種次、太田資元、倉町信俊、後藤貴明、執行種兼、重松頼幸、徳島信忠、安住秀能、龍造寺家晴、龍造寺長信、赤司光正、姉川惟安、綾部鎮幸、出雲氏忠、江上武種、犬塚家重、大村純忠、西郷純尚、千葉胤連、波多信時、松浦隆信

阿蘇氏：阿蘇惟種、甲斐宗運、高森| 催直

宇土氏：宇土顕孝

〔島津方〕

島津方：島津義久、島津義弘、島津家久、島津歳久、伊集院忠棟、島津忠長、山田有信、穎娃久虎、伊勢貞真、樺山久高、川上忠智、喜入秀久、五代友慶、島津朝久、長寿院盛淳、東郷重虎、比志島国貞、北郷忠虎、町田久倍、村尾重候

有馬氏：有馬晴信、安德純俊、神代貴茂、千々石直員、安富純泰

相良氏：相良忠房、岡本頼真、犬童頼安、的場自休

36.5 拥有城池

参照「拥有城池一览表」

36.6 胜利条件

根据项目 32 判断得分，得分多的一方为胜利者。但是在游戏结束计时时，只有占领游戏开始时属于敌方的城池才能算作得分对象。在游戏开始时就属于自己的城池，不能成为得分的对象。

36.7 特殊规则

島津氏与剧本 2 相同，可在八代⇔日野江・森岳之间进行海上移动。但龍造寺氏的部队不能进行海上移动。

初版：1988 年（ツクダホビー）

再版：2019 年（GameJournal）

游戏设计：福田诚

资料提供：加纳一治

特别感谢：中村徹也

中文翻译：王晶

翻译时间：2019 年 7 月 3 日

※文中使用一切图片版权归 GameJournal 所有。

## 37.0 设计师笔记

岛津、大友、龙造寺三大势力争夺九州霸权——在《九州三国志》制作开始时，就决定以这种方式再现当时的历史，比较开心的开始了游戏设计。

在之前《关东制压》的剧本中就加入了三个势力争夺的情况，不过这个时期因为武田和北条有同盟关系，所以不是真正的三方战斗。但是在《九州三国志》中，任何势力都不是同盟关系，因此本作中有其他战国群雄传系列中所没有的外交要素（不要想象的太夸张），战略性也大幅度增加。

从上述内容可以得知，想要体验本游戏的真正魅力，需要3个人玩《九州三国志》剧本。这个剧本设定在天正10年（1582）。在这一年，日本中央区域发生了巨变：本能寺之变。织田信长在统一途中夭折，羽柴秀吉接替信长开始了征服日本之路。不过，这时候的九州与日本中央没有互动，九州的大名们致力于扩大自己的势力范围。关于这一点总觉得与伊达政宗有些相似，有种远离中央的感觉。

之所以将时间设定为天正10年，是考虑到这个时期的岛津、大友、龙造寺三家实力最为均衡，战斗更加精彩。

在耳川之战中取得胜利、势力发展显著的岛津氏，决定打败肥后的相良氏，一举拿下肥后地区的同时，支援在岛原半岛的有马氏。大友氏的当主宗麟在耳川之战中败北后，一直没有失去征服九州的欲望，一心想通过天主教事业增加势力。但这却使家臣相继离开。对此感到担忧的立花道雪发出檄文，但大友氏曾经席卷九州的气势已经无法挽回。

面对大友氏的衰退，龙造寺氏势力有所增长，趁机攻占了肥前和筑后。家主龙造寺隆信夸口说自己是“五州二岛的太守”。龙造寺以肥后为基地，继续向大友氏的筑前扩展，但背后占据岛原半岛的有马氏和岛津氏勾结，成为一个棘手的问题。

以上简单地说明了3人剧本的故事背景，不过这么枯燥的讲也许不太好理解，我们还是拿具体兵力数量做一下比较吧。

如果单纯从石高算出兵力的方法（每万石合250人），各势力的兵力大致如下。

- 岛津氏：约60万石/15000人
- 大友氏：约90万石/22500人
- 龙造寺氏：约70万石/17500人

但是我参考的文献和上述兵力并不一致，例如耳川之战中，岛津氏最少5000人，最大25000人，大友氏为4万到5万之间。冲田畷合战中，龙造寺也有25000人到57000的巨大差别，岛津方是家久3000人，有马3000人，其他大致6000到7000人。这其中的理由大家都知道：兵力夸张，虚张声势。

我经过多方考证，最终决定了三人剧本中各军队的兵力如下。

- 岛津氏：20000人
- 大友氏：35000人以上
- 龙造寺氏：30000人以上

岛津氏在朝鲜战争时动员了15000兵力，这个时候岛津领有萨摩和大隅两个国家。天正10年的时候应该比这个还多，因为当时还占有日向的一半，以及三分之一的肥后。加上这些，考虑岛津氏可以动员两万人。

大友氏在耳川之战时动员了45000人，从当时的石高（约140万石）来看，这个数量是合理的。但是在战败后很多下属发生叛变，以及被龙造寺氏多走筑后和肥后，扣除相应数量的话，此时大友氏可以动员的兵力应该是35000人左右。

从龙造寺氏在冲田畷合战中动员的兵力与其石高来看，25000人的数量是最为妥当的。在天正10年左右，龙造寺领国的大小基本没有怎么变化，兵力也没什么变化。所以投入到战场的兵力，加上在肥后和筑前等地的守备兵力（5000人左右），龙造寺氏的兵力设定为30000人。

单从兵力上来看，岛津氏是最不利的，数量最少，但其指挥官和士兵的质量却很好。即便和整个系列横向对比，岛津氏指挥官的实力也是数一数二的。大友氏相反，虽然兵力雄厚，但指挥官除了立花道雪外，其他指挥官都很差（虽说如此吧，但从整个系列来看，大友氏指挥官比普通的还要好一些，毕竟九州狠人太多了）。龙造寺氏恰恰在岛津氏和大友氏中间，实力相对平均。

像这样将兵力及素质，以及各自所处的状况进行比较，可以更详细的了解三方之间的特色和实力。这会便于玩家更好的理解游戏，增加代入感。又因为本作中需要外交，看了上述内容，将会明白外交是多么的重要。

在下一作中将有关原大战役。到底会成为什么样的作品我也还没有头绪，敬请期待吧。

**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（[bannerofwar@qq.com](mailto:bannerofwar@qq.com)），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=596332032523>