

GJ76 独眼龙政宗

战国群雄传系列 基本规则

基本规则是《关东制压》到《秀吉军记》及之后战国群雄传系列的基础规则。本基础规则以《关东制压》为蓝本制作，与《秀吉军记》不同部分在文中以**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 相参照）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。

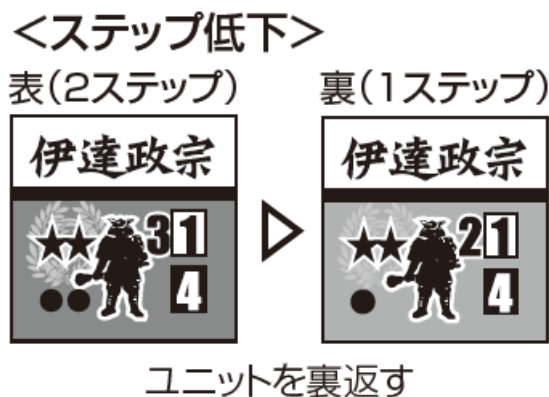
(4) 行动力

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

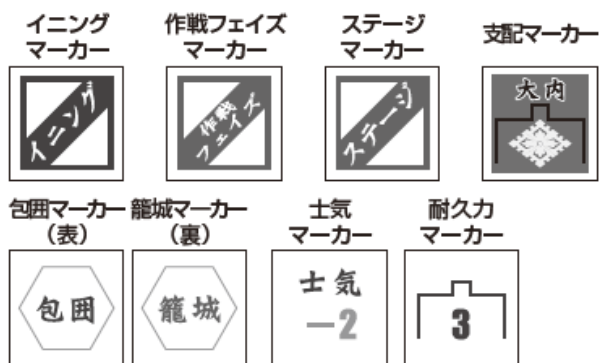
有这个标志的单位是“指挥官”，没有这个标志的单位是“武将”。这个标志表示了单位的上下级关系。☆☆是总大将，☆是大将，没有☆是武将。

(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同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，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。



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 1Inning 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 中自由活动。但是，没有使用的行动力不能带到下个 stage 或 inning 中，也不能借给其他部队。

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。

14.0 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。

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

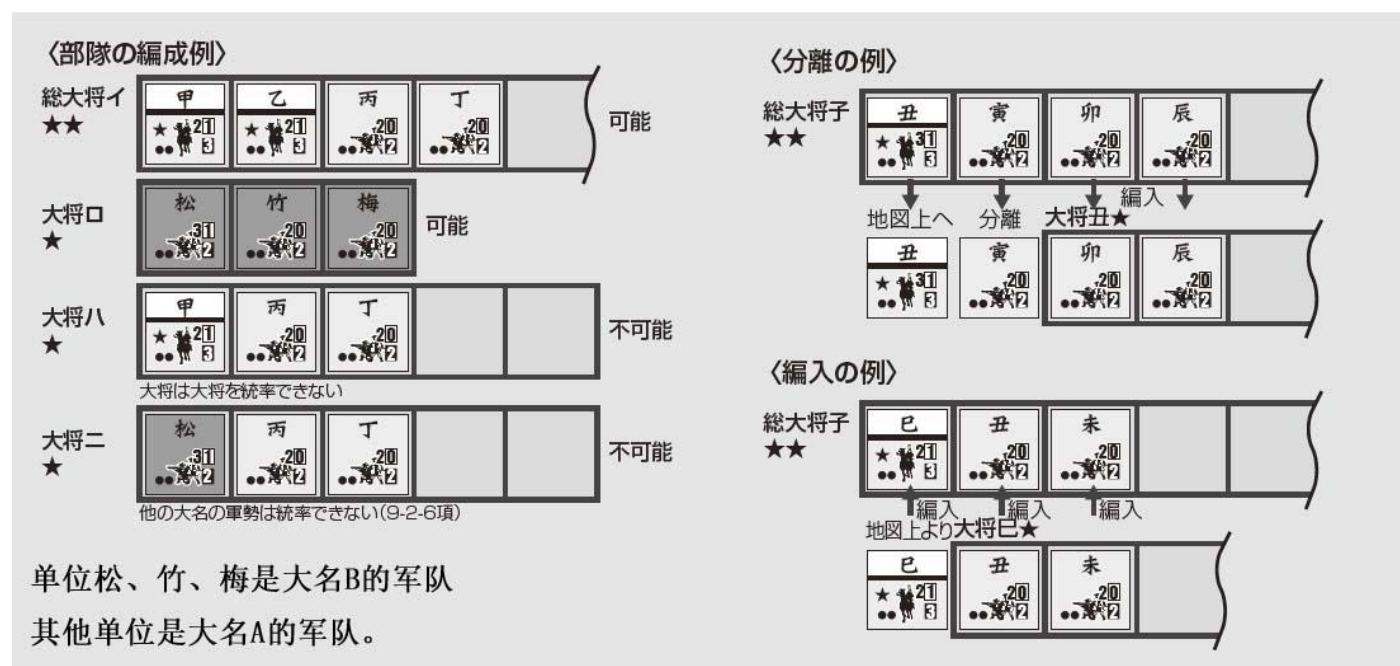
补充是使用指挥官所属的军队的补充表进行补充。

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表记录的数值，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，单位移动消费的移动力也不一样（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）敌城需要花费一段的时间。

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（ \leq 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 迎擊的結算

19-2-1 守城單位遭到強襲時，將視為 1 部隊進行迎擊。

19-2-2 每次進行強襲時都會結算迎擊。即使相同階段中被多個部隊強襲，每次強襲都會迎擊一次。

19-2-3 如無守城單位也可以迎擊，此時按 0 戰力計算。

19-2-4 迎擊的解決方法：

(1) 首先將守城方單位戰鬥力合計，找到戰鬥結果表對應的欄；然後擲骰，結果與戰力欄交叉部分，就是給予對方的損害。

(2) 迎擊結果要立即應用於強襲方，強襲方單位必須損失等同於戰鬥結果表中得數的 step。哪些單位受到損害由強襲方玩家決定。如果結果中有●，則這些損害必須至少造成移出 1 個單位。也就是說，此時無論如何分配傷害，要至少消滅掉 1 個單位才行。

19-2-5 迎擊時擲骰的點數將受到以下修正。

(1) 作為迎擊的獎勵，擲骰點數必+1。

(2) 加上迎擊單位中最上級單位的野戰修正值。如有多個最上級單位，則選擇使用任意一個。

(3) 比較強襲方和迎擊方的士氣，按照差值對骰子點數進行加減。強襲方高就減，迎擊方高就加。

19-3 結算強襲

適用迎擊結果後，立即結算強襲。

19-3-1 強襲的結算方法

(1) 首先合計強襲部隊的戰鬥力，找到戰鬥結果表對應的欄；然後擲骰，結果與戰力欄交叉部分，就是強襲結果。

(2) 強襲結果只減少城的耐久力，並且無視結果中的●。

19-3-2 強襲擲骰受到以下修正。

- (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。

19-4 守城方的损害 / 强袭方的损害

19-4-1 守城方的损害是由于强袭而降低的城的耐久力。拥有这座城的玩家在受到损害之后，立即减少对应数量的耐久力。

19-4-2 强袭方的损害是执行强袭部队受到的损害。

进行了强袭的玩家，立刻将损害应用到参加强袭的部队中，降低等同于损害的 step。

19-4-3 如果强袭方的损害中包括了●标记，需要至少移除 1 个单位（讨死：25 项参照）。移除哪个单位由强袭方玩家自由选择。

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。

20-3 劝降的结果

以下为劝降的结果。

拒绝：拒绝接受劝降，攻城战继续。

开城：接受劝降，守城方开城投降。

守城部队立即移动到最近的同盟军城池，如果没有的话，守城部队也投降。城的耐久力继承开城时的耐久力。

攻城方玩家将己方的城标记放在该格，表示已经成为自己城池。

如果放置了士气标记或敌军的城标记的话，此时需要移除。

投降：接受劝降，守城方全体投降。

将守城部队从地图上移除，其部队一半的 step 补充给进行劝降的部队。城的耐久力继承开城时的耐久力。

攻城方玩家将己方的城标记放在该格，表示已经成为自己城池。

如果放置了士气标记或敌军的城标记的话，此时需要移除。

20-4 提出开城

守城部队在己方包围判定中，可能会自发的提出开城。敌方玩家答应此提议时，按劝降中的“开城”结果执行。如果拒绝的话，就必须继续攻城。

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“降服勧告表”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 野戦

玩家可以令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 野戦の原則

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，且只可以攻击 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、防御方双方的戰鬥力
- (2) 结算合戰

(3) 应用戰鬥結果

(4) 決定撤退

24-1 合戰的原則

除 22-1 之外，合戰還有以下規則限制。

24-1-1 要進行合戰，必須有攻擊方・防禦方雙方的總大將單位參與。

24-1-2 攻擊方玩家總大將所在格堆疊的其他部隊也可以參與合戰。但已經行動的部隊不能參加合戰。

24-1-3 防禦方玩家總大將所在格堆疊的其他部隊也可以參與合戰。

24-1-4 與總大將單位同格堆疊，且該作戰階段沒有行動的部隊可以參加合戰（例外：24-1-2 項）。

24-1-5 與總大將單位同格堆疊的同盟軍部隊可以參加合戰。

24-1-6 守城的部隊不能參加合戰。

24-1-7 任意一方在山地或者沼澤格時，不能進行合戰。

24-1-8 如防禦方部隊在自城時，只有防禦方玩家允許的時候，才能合戰。如果防禦玩家不合戰，就只能小摩擦一下。

24-2 結算合戰

結算合戰與 23-2 “結算攻擊”一樣，但戰鬥結果要同時應用給雙方。

24-2-1 雙方決定參加合戰的部隊，並分別統計參加部隊的戰鬥力。

24-2-2 統計戰鬥力之後，按照攻擊方・防禦方的順序分別進行結算。然後立即應用戰鬥結果。

24-2-3 結算合戰的擲骰點數，受到雙方總大將野戰修正差和部隊的士氣差值的影響。不受地形效果影響。有多個總大將單位時，使哪個野戰修正由歸屬玩家決定，但士氣值一定是參加部隊中最低的。修正點數的方法，與結算攻擊、反擊時一樣。

24-2-4 同時應用戰鬥結果給雙方，雙方必須損失等量的 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，如果有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

玩家可以让自己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

独眼龙政宗 特殊规则

27.0 前言

《独眼龙政宗》再现了 1580 年代伊达政宗制霸奥羽的过程，当初是战国群雄传系列的第二作。

28.0 游戏配件

本游戏需要使用以下配件。

(1) 地图： 1 张

(2) 「独眼龙政宗」棋子板： 1 枚

(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，地图上基本收录了伊达政宗活跃的奥羽（北到葛西领一関城，南到佐竹领常陸太田城）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）或者是天气的状况（32 项参照）。

（3）其他表格

与同早见表相同（28-4 项参照），地图上印刷的其他表格。

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，游戏中需要时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）包圍結果表/包围结果表

（3）降服勸告表/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。使用方法参照对应项目。

①天气标志

表示天气状况（参照 32 项）。

②谋反/中立标志

正面时放置在单位上（33、39 项参照），表示谋反状态的单位，背面时放置在城池上（参照 42.3 项），表示中立状态的城池。

③城标志

城标志是在《大战役剧本》中，表示各大名在地图上的城堡时使用的。在《迷你剧本》中，会放置在剧本中登场的各大名的城堡里。

“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 单位初期配置・拥有城池一览表

各剧本在初始配置时使用。在本规则的末尾。

- (1) 单位配置一览表
- (2) 拥有城池一览表

28-4 早见表

本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) 戰鬥結果表/战斗结果表
- (2) 強襲結果表/强袭结果表
- (3) 包圍結果表/包围结果表
- (4) 降服勸告表/降伏劝告表
- (5) 地形効果表/地形效果表
- (6) 天候表/天气表
- (7) 情勢变化表/局势变化表（伊达方/反伊达方）

29.0 游戏的流程

本游戏按照以下流程进行。

29-1 开始 stage

①局势变化阶段

伊达方玩家决定天气之后（参照 32 项），伊达方和反伊达方玩家使用各自的局势变化表，确认目前的局势（参照 33 项）。

②联络线确认阶段。

29-2 第 1 Stage

③反伊达方作战阶段

扮演反伊达方的玩家指挥反伊达方的部队行动。

④伊达方作战阶段

扮演伊达方的玩家指挥伊达方的部队行动。

29-3 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

30-1-1 中小大名

本游戏中涉及到的中小大名为畠山氏、二階堂氏（須田盛秀）、岩城氏、石川氏、田村氏、長江氏、長沼氏，共计 7 个。

并且，谋反的单位（参照 39 项）也视为中小大名。

30-1-2 中小大名都是作为各军队来对待的。

30-1-3 同盟军的关系将依据剧本来变化，请参照各个剧本。

30-2 領国

在这个游戏中，哪个军队都没有自己的本国。

30-2-1 进行补充的时候，不是按照本国或者他国进行的，而是看是在己方城池的格子，

还是在其他的格子，浙江影响到使用不同的栏（同盟军的城池视为其他的格子）。

30-2-2 本游戏不使用下野规则。

31.0 補充

31-1 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。

31-2 开城部队的转移

如果攻城战的结果是开城的话，将守城部队转移到其他城池。此时，需转移到没有被对方军队包围的最近的己方城池。如果己方城池全部被包围的话，就转移到其中最近的己方城池。

32 天气

天气在本游戏的每个 Inning 都有可能发生变化。

32-1 决定天气

伊达方玩家在各 Inning 开始时决定天气。用天气标志表示当前的天气。

32-1-1 伊达方玩家掷骰子，根据骰点与天气表中对应月份交叉，确认天气结果。

此时，只看本 Inning 是哪一月，与第几周没关系。

32-1-2 天气的影响：

天气分为晴天（好天）、雨、雪、大雪、雪融几种结果，分别有以下几种影响。

- (1) 晴天：没有任何影响。
- (2) 雨：跨过河川移动力消费+1。
- (3) 雪：河川之外地形的移动力消费变为2倍，并且山地格不能设定联络线，控制区域也不能涉及到这些格。
- (4) 大雪：与雪一样，并且全部单位移动力减半，小数向上取整。并且，在士气回复时也会受到影响。
- (5) 雪融：跨过河川时额外消费移动力变为2倍，并且跨河川野战时攻击修正-4，反击修正-2。雪融时，不能跨过河川进行合战。

32-1-3 天气不仅对移动造成影响，譬如战术、战略移动的影响之外，对联络线也会

造成影响。译者：即对联络线距离也会受到影响。

32-1-4 在补充时，若是雪天气则骰点-1，若是大雪天气则骰点-2。并且，4月Inning中天气相关骰点-1。

32-1-5 常陆不受雪及大雪影响，如出现雪或大雪天气全部视为雨天气。

33.0 局势变化

各Inning的局势变化阶段中，伊达方和反伊达方玩家各自掷骰判定局势变化。局势变化表有伊达方和反伊达方2种，表中的结果各不相同。

33-1 判定局势变化

在判定局势变化时，各玩家掷骰子，骰点与局势变化表中对应Inning的月交叉即为结果。结果为字母表示。如果没有字母即为局势不会变化。根据字母内容，玩家再次掷骰，骰点即为局势变化的结果。

33-2 局势变化的结果（伊达方）

①最上義光的阴谋：伊达氏的全部单位行动力减半（小数向上取整）。此效果与天气影响叠加（变为1/4行动力）。并且，在回复士气的时候也会受到影响。

②長江勝景倒向反伊达方：伊达方的中小大名：長江勝景成为反伊达方。在長江勝景单位上放置谋反标记，在

小野城（3115）放置“反伊达”方的城标志。如果此结果已经发生，则无效果。

③葛西氏开始行动：从本Inning开始，葛西氏的全部单位可以行动（34项参照）。如果已经开始行动，则无视发生。

④大内定綱谋反：伊达氏的大内定綱再次归附芦名氏。在大内定綱单位上放置谋反标志，然后移动到芦名氏的城池。以后视为芦名氏的武将单位（不能使指挥官单位）。另外，芦名氏开始行动之前大内定綱也不能行动。如果因为谋反再次归附伊达氏，此事件不会造成二度谋反，以后该结果当做无事发生。

⑤米沢的骚动：伊達政宗单位立即回到米沢城（1324）。如果政宗统率了部队的话，

将统率部队立即放在原地，不能一起回来。

⑥葛西领内的谋反：伊达方的葛西氏领内发生谋反。伊达方玩家使用葛西氏谋反发生表，再掷1颗骰子，根据骰点获得结果，并立即应用（35项参照）。

⑦本庄氏开始行动：本Inning开始本庄氏的全部单位可以行动。并且庄内发生暴动（36项参照）。再次发生的话无事发生。

⑧義姫的阴谋：伊達政宗单位的行动力减半（变为2）。此影响与天气影响重叠，此时变为1行动力。并且在回复士气时也适用该影响。

⑨田村氏倒向伊达方：将田村氏的本城：三春城（2032）上的中立标志移除，以后田村氏归伊达方使用。此在田村氏已经成为反伊达方时也适用。再次发生的话，无事发生。

⑩伊達政宗与最上和大崎休战：政宗与最上和大崎两家休战。停战后，先将伊达方玩家将最上和大崎两家的部队或城相邻、或是在同一格的部队马上转移到最近的自军城池。

然后，反伊达方玩家将伊达氏部队、城池相邻或者相同格的最上或大崎两家的部队立即移动到最近的自军城池。

该Inning之后，伊达氏和大崎氏的部队不能与敌方的部队或城池相邻。

并且，伊达氏与最上氏的部队在“最上氏开始行动”的结果出现之前，遵守上述限制。再次出现“最上氏开始行动”的结果后，按照37项规则执行。

⑪葛西领北方争乱：移除1个葛西氏单位。该单位不能在之后的游戏中使用。并且不能移除浜田広綱或富沢貞連的单位。

33-3 局势变化的结果（反伊達）

①××氏开始行动：表中记录军队的全部单位在本Inning开始可以行动。结果有可能是多个军队可以开始行动。对已经开始行动的军队没有影响。

②丰臣秀吉攻打小田原的流言：无事发生。

③佐竹领南部的内乱：移除1个佐竹氏的单位。该单位在之后的游戏中不能使用。

④田村氏成为反伊达方：移除田村氏的本城：三春城上的中立标志，放置“反伊达”方的城标志。以后田村氏归反伊达方使用。但是，田村氏已经成为伊达方时，该结果无限。再次发生此结果时当无事发生。

⑤庄内平野发生暴动：此结果发生时，按照规则36项的指示，庄内暴动单位登场。如已经发生了暴动，则无事发生。

⑥××氏家中的争论：表中记录的全部军队单位的行动力减半（小数向上取整）。此影响与天气影响重叠，此时变为1/4行动力。并且在回复士气时也适用该影响。

⑦芦名领内的动乱：移除1个芦名氏的单位。该单位以后不能使用。

⑧北条氏入侵佐竹领南方：移除2个佐竹氏的单位，以后不能使用。

34.0 开始行动

大战役剧本开始时，以下军队可以行动。

①伊达方：伊达氏、小野寺氏、长江氏、氏家氏、葛西氏的富沢貞連单位

②反伊達方：仅大崎氏

其他军队在局势变化允许开始前，不能行动。

34-1 任何军队在开始行动之前，如有敌方单位进入自军城池或部队相邻格时，可以立即开始行动。

34-2 因上述条件而行动开始的军队，可以对相邻的敌军队进行野战或攻城战。

34-3 如果任意军队因为上述条件开始行动，同时造成其他敌方的军队像上述那样邻接的话，也可以开始行动。译者：如果有军队因为34-1行动的话，恰巧对方军队因为与该军队相邻的话，也会被激活开始行动。

34-4 另外，将未开始行动的军队的部队放置在城标志下面。当这些军队行动开始的时候，可以马上决定是固守城池还是不守城池。

35.0 葛西领内的谋反

如果葛西领内发生谋反，反伊达方玩家再次掷骰，根据“葛西氏謀反発生表”确认结果。

①小规模：只发生小规模的反叛。伊达方玩家根据表中的指示，移除对应数量的葛西氏的单位（能力任意）。被移除单位再下个Inning开始返回葛西氏的城池。

②富沢貞連叛乱：伊达方玩家在富沢貞連单位上放置谋反标志，将其放在岩崎城（2806），在岩崎城放置“反伊达”方的城标志。该Inning之后，富沢氏是反伊达方，岩崎城是富沢氏的本城。

③浜田広綱叛乱：按照富沢貞連叛乱那样处理。另外，浜田氏的本城是米ヶ崎城（3904），把他放到那里。

35-1 如果富沢貞連或浜田広綱任意一方谋反，葛西氏立即可以开始行动。

36.0 庄内暴动

庄内平野发生暴动，伊达方玩家可让庄内暴动单位登场。

36-1 配置庄内暴动单位

将庄内暴动单位放置在尾浦城（0708）或東禅寺城（0905）任一城的3格以内，由伊达方玩家任意配置。

另外，尾浦或東禅寺两城3格以内的平地或荒地格，以后称之为庄内平野格。

36-2 庄内暴动单位的行动

庄内暴动单位按照通常单位那般行动，但是不能补充。

36-2-1 本庄氏的本庄繁長可以统率庄内暴动单位，但仍不能对暴动单位进行补充。

36-3 庄内暴动单位的增减判定

庄内暴动单位在各Inning开始判定增减变化。

36-3-1 各玩家掷骰子，根据骰点记录暴动单位级数的增减。已经2级的单位不能再增加级数（可以减少）。

36-3-2 在庄内平野的单位和在之外的单位使用不同栏进行判定。

36-3-3 本庄繁長统率的庄内暴动单位也受到增减判定的影响。

36-3-4 增减判定对于野战中移除的单位同样适用。此时，使用庄内平野一栏进行判定，如出现恢复1级以上结果时，按照指定级数，将其重新放在地图上。可以放在庄内平野的任意一个。这时，如果本庄繁長在庄内平野格时，可以立即归其统率。

37.0 伊达和最上

伊达氏和最上氏以前就一直是敌对关系。但是，多亏了伊达政宗的母亲和最上义光的妹妹义姬，两家没有进入决定性的战斗状态。但是，进入战斗状态的可能性非常大。在这种情况下，比起因为义姬的存在而难以发动攻击的伊达氏，最上氏更有先发制人的优势。因此，伊达氏和最上氏之间设定了以下规则。

37-1 伊达氏对最上氏的行动限制

只要最上氏的部队没有与伊达氏的城或部队相邻，伊达氏的部队就不能对最上氏采取以下行动。

①不能向最上氏的部队或城池相邻格移动。

②不能向最上氏的部队或城池进行野战或攻城战。

37-1-1 即使最上氏的部队对伊达方的其他军队（如小野寺氏、本庄氏等）相邻，也不会解除上述对伊达部队的限制（请参照34项）。

37-1-2 如果最上氏的部队与伊达氏的部队或城相邻，伊达氏部队解除上述限制，直到局势变化出现与最上氏休战前，可以自由行动。

37-2 最上氏对伊达氏的行动限制

最上氏的部队除了以下限制外，没有其他行动限制。当最上氏可以开始行动时，可以自由行动。

37-2-1 由于局势变化，在最上氏开始行动之前，其他伊达方的军队与最上氏的城或部队相邻时，遵从34-2项规则，但不能对伊达氏采取行动。

37-3 伊达氏和最上氏的休战

如果伊达氏与最上氏因为局势变化而休战，按照32-2项目处理。再次出现“最上氏开始行动”之前，两军需遵守规则37-1及37-2项的限制。

38.0 南奥联合

在本游戏中，反伊达方的芦名、佐竹、白河、二階堂、石川、岩城的诸军队称之为南奥联合。他们以佐竹氏为中心紧密联系，对抗伊达氏。所以，为南奥联合设置了以下规则。

38-1 芦名、白河、二階堂、石川、岩城的各大名的任意部队、城进行野战或攻城战的话，即便军队没有开始行动，佐竹氏也会特别行动起来。

38-2 上述条件中，只有伊达氏才能使佐竹氏开始行动，如果是伊达方的其他军队满足上述条件，也不能使佐竹氏开始行动。

38-3 在上述条件中，只有伊达氏先野战或攻城战才能让佐竹氏开始行动。任意南奥联合主动攻击伊达氏的部队或城池的话，佐竹氏也不会开始行动。

译者：如果南奥联合被伊达氏单位打，佐竹氏可以开始行动，被伊达方的其他单位打，佐竹氏不能开始行动。而且是被打，主动挑事大佬不会帮忙。

39.0 发生谋反的单位

在游戏中，谋反的单位按照以下规则行动。

39-1 在谋反单位上放置谋反标志，本城也会根据指示，放置敌方阵营的城池标志。

39-2 如果敌方部队（谋反前的友军部队）在（谋反单位的）本城的话，不管他们是否在守城，都会转移到最近的自军城池。

39-3 谋反单位行动时，视为1个中小大名（例外：大内定綱，请参照33-2项）。

39-4 谋反的单位得不到补充。

39-5 謀反を起こしたユニットが相手とする軍勢は、元々所属していた軍勢です。

谋反的单位变为原来对手的单位。与其他军队的关系遵从规则34项。

39-6 另外，原来敌对方玩家直接控制谋反的单位。

40.0 富沢貞連

葛西氏的家臣，富沢貞連是半独立的态度，按照自己意愿行动。因此为其设定了以下规则。

40-1 富沢貞連在游戏开始时独立于葛西氏，会独立行动。此时，视富沢貞連为1个中小大名，本城是岩崎城（2806）。

40-2 即使富沢貞連与其他军队的城、部队相邻，被相邻的军队也只会对富沢貞連采取行动，不能对葛西氏采取行动。

40-3 反过来说，富沢貞連的部队或城被其他军队相邻时，葛西氏也不会开始行动。

40-4 葛西氏开始行动时，富沢貞連成为葛西氏的家臣。

40-5 富沢貞連发生谋反时，按照规则35项和39项执行。

41.0 剧本

41.1 构成

本游戏准备了3个剧本，各个剧本由以下内容构成。

（1）剧本名

剧本的名称，同事记录了一些历史背景。

（2）使用区域

指定剧本使用地图的范围。

（3）Inning 数

指定剧本使用的 Inning 数。

（4）同盟军

指定玩家指挥的军队

（5）配置

指定单位配置在哪些格子。（参照「ユニット配置一覧」）。

（6）保有城池

指定剧本中军队保有的城池。（参照「持ち城一覧表」）

（7）特殊规则

记录了本剧本里独有的特殊规则。

（8）胜利条件

记录玩家取胜的方法。

41.2 剧本开始之前的准备

各玩家在开始前需要做以下准备。

41.2.1 保有城池

各军的拥有城池在在“持ち城一覧表”中体现。在地图上，城的等级数用对应军队的颜色表示。

（1）在大战役剧本中，地图上各城的等级数的颜色会直接显示出该城的所有者。地图上各大名的所有者发生变化时，使用城标志作为备忘。

（2）在迷你剧本中，根据“持ち城一覧表”指示，将城标志放在剧本登场的各大名保有城池上面。所有者变动时，使用城标志作为备忘。

41.2.2 放置单位

根据“ユニット配置一覧”将单位放置在对应格子中。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。

42.0 大战役剧本：政宗最大的危机

（天正16年（1588）7月、郡山对阵）

天正16年1月，政宗派遣3000士兵攻打大崎氏，但是政宗在中新田之战遭到了惨败，攻打大崎家以失败告终。得知政宗惨败的消息，奥羽的各个大名纷纷举兵讨伐政宗。北有大崎家和最上家，东有相马家，南有芦名家和佐竹家。被敌人包围的政宗，正遭

受最大的危机。

42.1 使用区域

下野を除く地図全域

42.2 Inning数

32个Inning（从1月第1周～8月第4周）

42.3 同盟軍

伊达方：伊達氏、葛西氏、本庄氏、小野寺氏、長江氏、長沼氏、氏家氏（謀反）

反伊达方：佐竹氏、芦名氏、白河氏、相馬氏、最上氏、大崎氏、二階堂氏、岩城氏、石川氏

中立：田村氏

42.4 配置

请参照附表“ユニット配置一覧”

42.5 持ち城

请参照附表“持ち城一覧表”

42.6 胜利条件

双方在游戏结束时，根据以下内容算出得分，得分多的一方获得游戏胜利。

(1) 获得城池得分

如因为占领、局势变化、谋反等原因，增加的城池，根据城池等级将获得如下得分。但是，游戏开始时便拥有的城池，如果被敌方占领，即便重新夺回也不会有任何得分。

①等级 0： 1 分

②等级 1： 2 分

③等级 2： 4 分

另外，即使攻陷因谋反而成为敌方城池的城时，也不会得分（例如大崎氏的岩手沢

城)。

(2) 城池损失的失分

玩家在游戏开始时，如果自己的城被对手攻陷，或者因局势变化、谋反等原因而成为敌方的城，并且在游戏结束时无法再次成为自己的城，则会失去以下的分数。

①等级 0：1 分

②等级 1：2 分

③等级 2：4 分

(3) 移除单位的失分

游戏结束时，根据移除的单位，玩家会丢失以下分数。

另外，总大将因战死而被移除时，不考虑战死/讨死环节。

①总大将：20分

②大将：5分

③武将：2分

(4) 合战胜利的得分

己方部队与敌方部队合战胜利时（合战损失比对手少），获得5分。小摩擦中取胜不会有额外得分。

43.0 迷你剧本 1：人取桥之战

〔天正13年（1585）11月、人取桥之战〕

由于畠山義继的阴谋，政宗的父亲辉宗被杀害了。为了报仇，政宗开始攻打二本松城。但是，由于偶然的降雪，这次攻击以失败告终。另一方面，收到了二本松被困的救援书信，佐竹、芦名、白河等仙道方面的大名开始征讨伊达家，士兵数量有3万之多。与之相对的，政宗率领麾下的8千士兵，在本宫（格子1731）布阵。决定伊达家命运的战斗，现在开始。

43.1 使用区域

岩代、磐城、常陸

43.2 Inning数

4个Inning（10月第3周～ 11月第2周）

43.3 同盟军

伊达方：伊達氏、田村氏

反伊达方：佐竹氏、芦名氏、白河氏、畠山氏、岩城氏、二階堂氏、石川氏

43.4 配置

请参照附表“ユニット配置一覧”

43.5 持ち城

请参照附表“持ち城一覧表”

43.6 勝利条件

双方在游戏结束时，根据以下内容算出得分，得分多的一方获得游戏胜利。

①给敌方单位造成1损害获得1分。

②反伊达方的任意部队（除畠山氏外）在保持联络线畅通状态，进入二本松城或其相邻格子时，反伊达方玩家获得5分。

③如果反伊达方任何部队（除畠山氏外）都不能在保持联络线畅通状态下进入二本松城格子时，伊达方玩家获得10分。

另外，2和3的条件有同时发生的可能。

43.7 特殊规则

①在本剧本中，天气一直是雪天。但是联络线可以通过山地格子。计算联络线距离时，和平地、荒地一样，用2倍（6移动力）计算。

②本剧本不进行局势变化判定。

③本剧本不能进行补充。

④任何军队在游戏开始时都可以行动。

44.0 迷你剧本 2：决战摺上原

〔天正17年（1589）6月、摺上原合战〕

天正17年4月，田村领地发生骚乱，佐竹、芦名和相馬氏介入骚乱。因为田村家是政宗的正室、爱姬的本家，所以政宗立即出阵，再次与佐竹氏展开了对峙。6月，芦名方的家臣：猪苗代盛国充当伊达的内线，所以政宗把主力移动到猪苗代城，窥伺芦名的本城：黑川城。大吃一惊的芦名义広立即返回黑川城，第二天在摺上原布阵，数量为1万6千人。政宗也针锋相对，率领2万3千人在八森处布阵。此时是天正17年6月5日，后世称之为摺上原合战的大战正式开始。

44.1 使用区域

羽前、岩代、磐城、常陸

44.2 Inning数

6个Inning（4月第4周～6月第1周）

44.3 同盟军

伊达方：伊達氏、田村氏

反伊达方：佐竹氏、芦名氏、相馬氏、二階堂氏、岩城氏

44.4 配置

请参照附表“ユニット配置一覧”

44.5 持ち城

请参照附表“持ち城一覧表”

44.6 勝利条件

该剧本中，己方部队与敌方部队进行合战胜利时（损失比对方少），游戏立即结束，合战胜利方玩家获胜。

如果未能通过合战决出胜负，按照大战役剧本相同的方式算出得分。然后将伊达方和反伊达方的得分作比较。伊达方多出4分或以上时获胜，否则为反伊达方玩家获胜。

44.7 特別ルール

①本剧本不进行局势变化判定。

②伊达方玩家在各Inning的局势变化阶段开始时，掷骰子。如果骰点为1时，猪苗代盛国叛离芦名氏，成为伊达方。

伊达方玩家立即在猪苗代城上放置伊达方的城标记，并将伊达方的猪苗代盛国单位放在此处。

并且，移除芦名家的猪苗代盛国单位，如果猪苗代城中有芦名氏的单位（无论是否处在守城状态），将这些单位立刻转移到黑川城中。

③伊达方玩家在游戏开始前可使用1个行动力进行移动。

④任何军队在游戏开始时都可以行动。

单位配置与拥有城池一览表

单位配置一览 / 大战役剧本

反伊达方玩家先配置

反伊达方

佐竹氏：格子2149（太田城）

佐竹義重、佐竹義宣、佐竹義久、佐竹義憲、小野崎從通、長倉義興、大山義景、小場義成、石塚義辰、戸村義和、船尾昭直、梶原政景、松野資通、武茂輝綱

芦名氏：格子1031（黒川城）

芦名義広、富田将監、金上盛備、佐瀬源兵衛、平田左京、河原田盛次、猪苗代盛胤、慶徳善五郎、沼沢実通、中目式部、新国上総介、羽石駿河、益子新右

衛門、阿子島治部之助、金子遠江、荒井長門、二本松右京、新庄弾正

白河氏：格子1538（白河城）

白河義親、河東田備前守、芳賀因幡守、近藤対馬守

相馬氏：格子2830（小高城）

相馬義胤、相馬盛胤、佐藤為信

最上氏：在最上氏拥有城池中自由配置

最上義光、氏家守棟、楯岡満茂、清水義親、楯岡光直、鮭延秀綱、志村光安、延沢満延、山野辺光茂、寒河江光俊、坂光秀、清水清氏、長瀨光忠、中山光直

大崎氏：在大崎氏拥有城池中自由配置（岩手沢城除外）

大崎義隆、南条隆信、黒川晴氏、大崎義政、葛岡信隆、谷地隆景

二階堂氏：格子1735（須賀川城）須田盛秀

岩城氏：格子2639（大館城）岩城常隆

石川氏：格子1837（三芦城）石川昭光

伊達方

伊達氏：伊達氏の城に自由配置

伊達政宗、伊達成実、片倉景綱、留守政景、原田宗時、大内定綱、桜田資親、白石宗実、屋代景頼、伊東重信、後藤信康、中島宗求、津田景康、泉田重光、小成田重長、亘理元宗、国分盛重、四保宗義、石母田景頼、桑折宗長、茂庭綱元、瀬上景康、浜田景隆、遠藤宗信

葛西氏：格子3210（寺池城）

葛西晴信、武鑑重信、千葉胤永

格子2806（岩崎城）富沢貞連

格子3504（大原城）大原信茂、薄衣胤勝

格子3705（赤岩城）熊谷直長

格子3904（米ヶ崎城） 浜田広綱

本庄氏：格子0217（村上城） 本庄繁長、武藤義勝

小野寺氏：格子2101（稻庭城）

小野寺義道、小野寺康道、小野寺茂道、八柏道為

長江氏：格子3115（小野城） 長江勝景

長沼氏：格子0737（嶋山城） 長沼盛秀

氏家氏：格子2610（岩手沢城）

氏家吉繼（大崎氏単位）、放置謀反标志。

中立

田村氏：无（在格子2032（三春城）中放置中立标志）

単位配置一覧 / 迷你脚本 1

反伊達方玩家先配置

伊達方

伊達氏：格子1930（小浜城）

伊達政宗、伊達成実、片倉景綱、留守政景、原田宗時、白石宗実、屋代景頼、伊東重信、鬼庭左月、中島宗求、津田景康、小成田重長、亘理元宗、国分盛重、桑折宗長、瀬上景康

田村氏：格子2032（三春城） 田村清顕

反伊達方

佐竹氏：格子2149（太田城）

佐竹義重、佐竹義宣、佐竹義久、佐竹義憲、小野崎従通、長倉義興、大山義景、小場義成、石塚義辰、戸村義和、船尾昭直、梶原政景、松野資通、武茂輝綱

芦名氏：格子1031（黒川城）

富田将監、金上盛備、佐淵源兵衛、平田左京、河原田盛次、猪苗代盛胤、慶徳善五郎、沼沢実通、中目式部、新国上総介、羽石駿河、益子新右衛門

白河氏：格子1538（白河城）

白河義広、河東田備前守、芳賀因幡守、近藤対馬守

畠山氏：格子1829（二本松城） 畠山義綱

岩城氏：格子2639（大館城） 岩城常隆

二階堂氏：格子1735（須賀川城） 須田盛秀

石川氏：格子1837（三芦城） 石川昭光

単位配置一覧 / 迷你脚本 2

反伊達方玩家先配置

反伊達方

佐竹氏：格子2149（太田城）

佐竹義宣、佐竹義久、佐竹義憲、小野崎従通、長倉義興、大山義景、小場義成、石塚義辰、戸村義和、船尾昭直、梶原政景、松野資通、武茂輝綱

芦名氏：格子1031（黒川城）

声名義広、富田将監、金上盛備、佐瀬源兵衛、平田左京、河原田盛次、猪苗代盛胤、慶徳善五郎、沼沢実通、中目式部、新国上総介、羽石駿河、益子新右衛門、阿子島治部之助、金子遠江、荒井長門、二本松右京、新庄弾正

相馬氏：格子2830（小高城）

相馬義胤、相馬盛胤、佐藤為信

二階堂氏：格子1735（須賀川城） 須田盛秀

岩城氏：格子2639（大館城） 岩城常隆

伊達方

伊達氏：伊達氏の城に自由配置

伊達政宗、伊達成実、片倉景綱、留守政景、原田宗時、大内定綱、桜田資親、白石宗実、屋代景頼、後藤信康、中島宗求、津田景康、泉田重光、小成田重長、亙理元宗、国分盛重、四保宗義、石母田景頼、片平親綱、桑折宗長、茂庭綱元、瀬上景康、浜田景隆、遠藤宗信

田村氏：无单位

初版：1987年10月（ツクダホビー）

再版：2020年9月（GameJournal）

游戏设计：福田诚

资料提供：加纳一治/望月学

特别感谢：中村徹也

中文翻译：鱼翔/王晶

翻译时间：2020年8月18日

※文中使用一切图片版权归 GameJournal 所有。

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），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>