

- 对于拥有主城的氏族，当其所有领袖都处于重整格、或回合条、或正被围城、或死亡，并且主城皆被敌方阵营占据（信长拥有 2、3 个主城，需全部被占据），则该氏族败落
- 氏族败落时，将该氏族所有领袖置于永久消灭单位格 Permanently Eliminated Units Box，所有士兵（包括地图上和处于重整格的）换成征服氏族 conquering Clan 的单位，置于相应氏族的重整格内，从此被完全视作该氏族的士兵。此前已背叛的领袖和士兵无影响
- 若被征服氏族有主城，征服氏族为参与围攻主城最多部队的氏族，出现平手则由氏族所有者选择
- 若被征服氏族无主城，征服氏族则为在被征服氏族初始据点驻有最多单位的氏族，出现平手则由氏族所有者选择

3.31 毛利与/或上杉的撤退

- 若信长阵营占据 Takamatsu 高松城和 Tottori 鸟取城，则毛利撤出战争（退出游戏）
- 若信长阵营占据 Uotsu 鱼津城，则上杉撤出战争（退出游戏）
- 这些据点已标有白旗以标示
- 氏族撤出战争时，将该氏族所有单位置于永久消灭单位格，此前已背叛的单位无影响

3.32 武田的撤退

- 当 Takeda Clan 武田氏族败落，所有武田军单位都置于永久消灭单位格，而不是征服氏族的重整格，此前已背叛的单位无影响。

3.33 Ikko-Ikki 一行一揆（warrior monks 武僧？）

- 一行一揆永不败落，即便不控制任何据点，仍然处于游戏中（之后可由事件卡进场）
- 然而，一旦织田阵营占据 the great Temple of Ishyama 石山本愿寺，并且打出“Truce with Ikko-Ikki 与一行一揆停战”事件卡，该停战协定将持续到游戏结束。一旦停战，所有的一行一揆单位仍处于游戏，但不能再通过通常的重整程序进入游戏。事件卡仍然可以打出，如果需要，一行一揆单位可以从重整格中移入游戏。

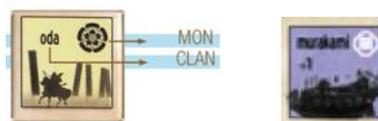
2.0 游戏配件

规则书，1 张 22''×34''地图，440 个算子，110 张卡牌，骰子

2.3 算子

2.3.1 士兵单位

- 一个士兵算子代表大约 1000 至 2000 人。
- 村上水军有+1 标志，表示其在海战中有相应加成



2.3.2 领袖单位（大名和武士）

领袖单位另有 BRAVERY 勇气、DIPLOMACY 策略两种数值

- 大名有画像，在战斗中可指挥 7 个士兵单位
 - 为游戏方便，史上的部分大名被设计成了武士
- 武士只有名字，在战斗中只能指挥 3 个士兵单位
 - 游戏中武士可以通过事件卡升级为大名
- 特例：将军足利义昭 Ashikaga Yoshiaki，当他为中立方时是武士（起始），当他为反织田



阵营时，为大名（见 15.1）

2.33 Action Chit 行动片

- 每个联盟拥有一个行动片。信长、信玄、谦信各有一人行动片
- 玩家通过抽取行动片的方式决定由谁行动
- 当前不在场的联盟和领袖片不进入抽取
- 若抽取到 turn end，则本回合直接结束



2.4 游戏地图

- 游戏版图由 Spaces 据点，Waypoints 路点，Sea Areas 海域和版图外区域组成
- 所有领地、路点、海域由 roads 道路，trails 小径或 Sea Lanes 航路连接
- Province Name 国名下面的数字代表在该国有多少领地。

2.41 据点（城堡与寺院）

- 据点类型或为城堡或为寺院，由据点形状标示
- **Fort Value 要塞值**：在领地左上或右上有 1-3 个小条，此为该据点的要塞值
 - 【要塞值×2】是该领地在围城战时可容纳的单位上限。平时无限制
 - 要塞值也代表围城战时的火力值
 - 若据点在围城战中被攻占，其要塞值降为 1。放置 Castle Destroy 标记以标示
- **Home Castles 主城**：据点名称有白条底纹突出。
 - 资源补给交通线的终点
 - 陷落可能导致势力投降
 - 若主城陷落，该城对于敌势力而言视为普通据点
 - 若被本势力夺回，则再为主城
- **Surrender Spaces 迫降据点**：有白旗标志，若陷落会导致该势力投降



2.42 The Kyo Space 京

- 京是唯一既无城堡也无寺院的据点。京不能被围城，所有战斗都在 Field of Honor 荣誉之地进行。
- 控制京的联盟（非阵营）在掷骰决定 Movement Points 移动点时获得【+2】调节。
- 控制京的阵营在回合结束时可以自动抽取一张事件卡。注意，在回合中占据京并不能直接获得事件卡，必须到回合结束时仍然保持京的控制权。



2.43 路点（玩家辅助卡中称为 Minor Spaces）

- 路点是地图中灰色小方格。路点上没有据点，所以在路点发生的战斗在 Field of Honor 进行。
- 路点永远对任一阵营友好，永不被玩家控制。
- 任意数量的单位可以在行动中（比如移动、战斗等）占据路点，



但在行动结束时，路点上最多停留 4 个单位。多出来的单位由对方玩家挑选，放置于相应玩家的重整格

2.44 海域和港口

- 海域就像具有特殊规则的路点
- 港口则是具有航路链接海域的据点



2.45 版图外区域：有三个版图外区域

- **Echigo** 越后地区仅能由上杉军队进入，**Chugoku** 中国地区仅由毛利进入，上述势力的单位可以自由进出，进入该版图外区域需要花费 1 点 MP
- **Tomo** 是一个特殊的版图外区域，是 Ashikaga 足利义昭在流放事件中的家。只有足利义昭在被流放或在战斗中被杀才可以将其放入此区域。若放入，在游戏接下来的时间里，足利义昭永远不能离开此格。

2.46 控制据点

- 地图中的据点或被一方玩家控制，或者中立
- 路点永不被控制，仅仅是可经过的区域，对于双方都为友好
- 据点控制权的检定或者看其颜色（在游戏起始受相应氏族控制），或者看占据标志（被对方阵营占据而放置）
- 若一个氏族在败落时仍控制据点，则这些据点转由征服氏族控制。征服氏族认定同 3.3
- 如果一个据点有氏族标志、且未被摧毁，则当它被友军从敌军处夺回时，则其控制权交还给初始控制氏族。如果初始控制氏族已败落，则交给夺回它的友军氏族

例：Odani 小谷（浅井的主城）被织田占据。此后，一行一揆单位夺回该据点。如果浅井氏族未败落，则浅井重获该据点的控制，而非一行一揆。然而，如果此时浅井氏族已经败落，则一行一揆控制该据点

- 玩家永远不能将据点的控制权从己方阵营的一个氏族转交给同阵营的另一氏族
- 控制权在执行阶段（Impulse Phase）的最后检定

2.5 卡牌

- 游戏中有三种卡牌：事件卡、游戏辅助卡和历史卡。
- 实际游戏中仅使用事件卡。
- 游戏辅助卡在游戏开始时交予双方玩家，提供查询图表。
- 历史卡仅提供历史知识提示。

TURN SEQUENCE	
1.	Draw Action Chit
2.	Impulse
2.1.	Event Cards
2.2.	Exile AA Leaders
2.3.	Negotiate / Betray
2.4.	Movement
2.4.1.	Roll for Movement Points
2.4.2.	Check Supply
2.4.3.	Movement & Encounter
2.5.	Combat
3.	End Phase
3.1.	Draw Event Card
3.2.	Regroup
3.3.	Disband
3.4.	Illness
3.5.	Action Chit Cup

4.0 游戏流程

4.1 执行阶段和行动片

- 每个行动片对应各自的联盟。每回合结束时，将下回合使用的行动片洗混。在回合开始时，玩家随机抽取行动片，抽取到的联盟执行执行阶段（第一回合默认由织田信长先执行）。如果抽取到回合结束片，则执行阶段结束，直接进入回合的结束阶段（即便这是本回合抽到的第一个行动片）
- 当抽取到的是织田信长、武田信玄、上杉谦信三个特殊行动片时，如果该领袖处于重整

格或游戏回合条，将该行动片放于一边，重新抽取。当相关领袖回到地图上后，在回合的结束阶段将这些行动片加入抽取。如果领袖死亡，将这些特殊行动片永久移出游戏。

- 在抽取行动片前，可以打出 **Brilliant Maneuver**（百万雄谋 - 32 号卡）
- 抽取到的联盟为 **Active Alliance** 当前联盟，其单位为 **Active Units** 当前单位。当前联盟依次执行：
 - 1) 可以打出合乎条件的事件卡（此时可打出的为 19、26、27、28、41-44、45、46 号卡）。注意 57、58 号卡可以在织田联盟执行阶段的任何时候打出。49-56 号卡可以在一行一揆执行阶段的任何时候打出
 - 2) 可以流放其任一当前武士 **Active Samurai**，将其置于永久消灭单位格（见 7.0）
 - 3) 执行劝诱，打出相应领袖合乎条件的背叛卡（1-18、21-25 号卡）
 - 4) 掷一骰以决定该联盟此次执行阶段具有多少 MPs。若该联盟控制京，则增加 2 点
 - 5) 为地图上的所有单位检查交通线 **lines of communication**（包括非当前单位）
 - 6) 可以花费 MPs 执行移动。可以在本阶段打出手中任意数量的 **Forced March**（强行军 - 33-38 号卡）
 - 7) 可以使用合乎条件的单位执行战斗
 - 8) 检定区域控制，若现有联盟不控制京，则该阵营可以为每一个新控制的据点抽取一张事件卡
 - 9) 可以打出 **Master of Tactics**（战术大师 - 31 号卡）
- 重复抽取行动片、执行行动，直到抽出回合结束片后，进入回合结束阶段

4.2 结束阶段

- 1) 控制京的阵营抽取一张事件卡
- 2) 每一联盟执行重整，由织田阵营首先执行。织田阵营执行完其所有的重整后，由反织田阵营执行重整。玩家自由决定重整哪些联盟、以何种顺序重整。若有任意联盟或增援即将进入游戏，在所有重整执行完毕之后予以放置
- 3) 随意解散任意据点中的任意单位，由织田玩家首先执行完其所有的解散。将解散的单位置入重整格。双方玩家可以在此阶段流放领袖，仍由织田阵营首先执行
- 4) 若武田信玄/上杉谦信在场，为其执行疾病检定。从第 30 回合开始，为织田信长执行疾病检定
- 5) 重新混合行动片，加入未消灭或投降的非中立联盟行动片、回合结束片，只要织田信长/武田信玄/上杉谦信仍在世且不处于重整格或回合条，加入相应的特别行动片
- 6) 将回合标记移入回合条所示的下一回合

5.0 交通线

5.1 何时检查交通线

- 在任一联盟的移动阶段开始时，以及在每个随后的战斗开始时，所有玩家必须检查其所有单位的交通线

5.2 如何追踪交通线

- 每个单位都需要追踪是否具有一条交通线通往其氏族的主城。如果该氏族没有主城，则需要追踪至其任一起始据点（具有家徽）或者追踪至其所在阵营的任一主城（特例：一行一揆和足利，见 15.1 和 15.2）。如果该氏族拥有主城、但主城被占据或围城，其所有

单位都处于失去联系状态（out of communication，见 5.3）。海域可用于组成交通线

- 交通线从该单位当前所在的据点、路点或海域（不包括正在移动的单位所正经过的据点、路点或海域）延至其主城（特例：一行一揆和足利）。如果有任何敌军单位位于此条线上，则交通线被阻，除非这些敌军单位是处于被围城中。如果此条线上有任一据点未被本阵营所占据，则交通线也被阻
- 交通线受阻的单位被称为失去联系“out of communication”

5.3 失去联系（OOC）

- 基本上，出于游戏功能需要，OOC 单位被视为是两个单位：
 - 对移动的影响
 - ◆ 一个失去联系的单位在移动时视为两个单位（因此一个 OOC 大名只允许沿道路移动总计 4 个 OOC 单位——包括他自己）
 - ◆ OOC 单位在海上移动不受影响
 - ◆ OOC 单位不允许战略移动（strategic movement）
 - 对战斗的影响
 - ◆ 一个失去联系的领袖（或者无领袖的单位）战斗掷骰的骰值减 1
 - ◆ 在战斗中，一个失去联系的单位被视为半个单位；包括计算可以掷的骰子数（向上取整）和给予损失（也向上取整），因此 3 个 OOC 单位将掷 2 个骰子、而每 1 点伤害消灭 2 个 OOC 单位。此外，战斗损失必须首先应用于失去联系的单位。注意，如果有一个 OOC 单位与没有失去联系的单位参与同一战斗中，而该战斗给予这些单位 1 点伤害，则只需消灭 OOC 单位，其他单位无需移除。
 - ◆ 例外：处于围城战中的单位为不受失去联系对战斗的影响

6.0 事件卡

6.1 何时打出事件卡

- 背叛卡（1-18，20-25 号卡）可以在劝诱阶段或在战斗回合的开始打出
- 19、26、27、28、42-44、45、46 号卡可以在我方行动的开始打出
- 32 号卡可以在抽取一个行动片之前打出
- 29、39、40、47、48 号卡可以在野战回合的开始打出
- 30 号卡可以在野战或围城战的开始打出
- 49-64 号卡可以在我方行动的任何时候打出
- 31 号卡可以在回合的结束阶段打出
- 33-38 号卡可以在我方行动的移动环节的任何时候打出

6.2 何时抽取事件卡

- 若玩家不控制京，在其每次我方行动的最后检查，若获得了新据点的控制权，每获得一个抽取一张事件卡
- 若玩家控制京，在结束回合阶段抽取一张事件卡
- 控制京的玩家不因为获得据点的控制权而抽取事件卡（他们在回合结束阶段获得事件卡）
- 如果是通过一行一揆暴动卡以放置一个新的单位而获得一个据点的控制权，则以此种方式获得的据点控制权不能抽取事件卡

6.3 牌堆和弃牌

- 不能弃牌。手牌无上限。当一张卡牌被打出后，永远不能回到牌堆。如果牌堆无牌，则玩家不能再抽牌

7.0 Exile 流放

- 在其当前回合的第 2 步，当前玩家可以永久移除他当前联盟的任一领袖。被流放的领袖置入永久消灭单位格，永不能返回游戏
- 反织田阵营玩家若要流放一个领袖，在流放之时，必须有同氏族的另一个领袖与被流放的领袖处于同一据点才可。
- 织田阵营玩家若要流放一个领袖，在流放之时，必须有织田阵营的另一个领袖与被流放的领袖处于同一据点、路点或海路才可。
- 注意若有领袖是其氏族的唯一领袖，则不可被流放

8.0 Negotiation and Betrayal 劝诱与背叛

8.1 背叛概述

- 具有背叛值的领袖可用于使一个单位（士兵和/或武将）转换阵营（或从中立加入某阵营）。一些事件卡也能发挥同样的作用
- 背叛 Betrayal 意指一个领袖改变阵营，这只能通过事件卡执行。
- 劝诱 Negotiation 意指一个领袖试图诱叛一个士兵

8.2 Betrayal 背叛

- 一定的事件卡指定了特定领袖叛入其阵营（或中立，则加入其阵营）。这些事件卡可以在我方执行阶段的事件卡环节或者在任何战斗前打出，同时要求 AA 拥有合规的具有背叛能力的领袖。

- 在事件卡阶段打出背叛事件卡
 - 任何拥有策略能力且不处于被围城的当前领袖可以使用事件卡以使一个领袖转换阵营。如果拥有策略能力的该领袖是大名，任一与其联盟单位邻接或被其联盟单位围城的领袖都可作为目标。如果拥有策略能力的该领袖是武将，只有与其邻接或被其围城的领袖可以作为目标
 - 如果背叛者是大名，他和他所有的单位转变为打出背叛卡的联盟中的氏族。他们加入该联盟，从各方面都成为该联盟中的部队
 - 如果背叛者不是大名，且目标所在的据点或路点不含有与其同氏族的其他领袖，则他和与他处于同一据点或路点的同氏族士兵加入打出事件卡的领袖所在的氏族。如果没有同氏族士兵与他处于同一据点或路点，只有该领袖加入新的氏族
 - 打出背叛事件卡不需要掷骰，背叛自动发生

- 通常你可以直接将该算子翻面显示加入新联盟。如果算子背面为白，玩家可以选择任何方式以提示该领袖的新氏族（通常，将其与新氏族的单位堆叠是最方便的，或者可以使用一个控制标记 control marker）
- 如果背叛后在同一据点还有其他阵营的单位，战斗立刻发生。流程同于 8.4
- 可以一次打出多张背叛卡以使多个领袖背叛。如果其中有背叛会导致战斗，在进入战斗前需打出所有背叛卡

- 作为通常流程的特例，据点控制权立刻检定并且若合乎规则，可以抽取事件卡

- 例：诱叛流程中的背叛

- 三好 Miyoshi 处境艰难，其氏族大部分部队都被消灭，只留下武士和少数士兵。整个氏族在 Noda Fukushima 被围城。此时织田联盟行动片被抽取
- 将不幸的三好兄弟围城的是丹羽长秀 Nagahide 和几个织田部队。在织田行动片被抽取后，织田玩家查检手牌发现了 18 号卡牌，这是上个回合征服 Sumoto 获得的。可惜的是，长秀魅力不足以具有策略能力。织田联盟以信长为大名，而信长可以打出此卡以使任一与织田联盟单位邻接或被背叛联盟单位围城的领袖背叛。因此，可以用信长打出此卡。打出后，织田联盟玩家放置一个织田控制标记于该据点。因为目前信长控制京，所以占据一个据点不会得到事件卡。在本此行动后的结束阶段，如果织田仍然控制该据点，织田玩家放置一个织田控制标记于该据点。因为目前信长控制京，所以不抽取事件卡。



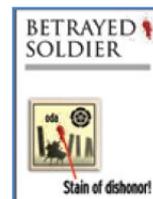
- 在战斗阶段打出背叛事件卡
 - 在据点、路点或海域战斗开始前，也可以打出背叛卡。打出卡的阵营（无需 AA）必须拥有一个具有策略能力的领袖处于即将发生战斗的据点或路点
 - 打出的卡牌致使目标领袖及其率领的所有士兵（如果该领袖是此处的唯一领袖，则是此据点或路点的所有士兵）改变阵营，加入使用策略能力打出背叛卡的领袖所在的氏族
 - 如果双方玩家都打算在战斗前打出背叛事件卡，当前阵营必须首先打出所有的事件卡。然后，非当前阵营可以打出任意的背叛卡
 - 如果是针对大名使用背叛，则该氏族所有单位（不仅仅是参与战斗的单位）都加入打出背叛卡的领袖所在的氏族。

- 如果背叛卡中所示领袖已经进入永久消灭单位格 PEU Box，与他相关的事件卡不能打出
- 例：武田联盟是当前联盟 AA 并处于与织田联盟的战斗中。处于发生战斗的据点的是武士德川及其指挥的 3 个士兵。如果他们是此据点唯一的单位，而武田方打出德川背叛卡，该据点内所有的单位都会加入武田氏族，而不会发生战斗
 - 如果该据点内还有一个织田方武士及其指挥的 3 个士兵，则德川及其指挥的 3 个士兵在随后的战斗中会加入武田方
 - 如果该据点既有德川及其士兵、以及一个织田方武士及其士兵，并且，德川此前已经通过打出“武士成为大名卡” Samurai Becomes a Daimyo 成为大名，则德川及其指挥的 3 个士兵将在战斗中加入武田，并且，地图上所有的德川单位都会成为武田氏族的单位

8.3 劝诱 Negotiation（士兵如何背叛）

- 任何未被围城的具有策略能力的当前领袖，可以尝试使一个士兵改变氏族（或从中立加入其氏族）。如果拥有策略能力的该领袖是大名，任一与其联盟单位邻接或被其联盟单位围城的士兵都可作为目标。如果拥有策略能力的该领袖是武将，只有与其邻接或被其围城的士兵可以作为目标
- 每个劝诱环节 Negotiation Sequence 每个合规领袖只能尝试一次劝诱
- 要劝诱一个士兵，玩家首先须决定所需的背叛骰值。以“6”为初始值加总以下调节：

- +2, 如果目标士兵与大名处于同一据点或路点
- +1, 如果目标士兵与武士处于同一据点或路点
- -1, 如果目标士兵中立
- -1, 如果目标士兵被围城



- 若执行劝诱的玩家掷骰的骰值大于等于调节后的数值, 该士兵背叛并加入执行劝诱的领袖所在的氏族
- 若目标士兵所在据点没有其他的敌方或中立单位, 立刻检查控制权, 若合规, 抽取一张事件卡

8.4 与敌军同处一个据点或路点

- 如果成功背叛后, 有敌军单位处于同一据点或路点, 立刻发生战斗。只有背叛的单位和非当前阵营单位可以参加此次战斗。其他单位不能参与此次特别战斗
- 若是处于路点、海域或京, 立刻解决此野战
- 若是处于有城堡或寺院的路点, 控制背叛单位的阵营必须决定该背叛单位是处于城堡/寺院, 还是处于野地。如果没有足够的空间使所有的背叛单位处于城堡/寺院, 所有超员的单位必须放置于野地。
- 在此决定之后, 被背叛的阵营必须决定其单位处于城堡/寺院, 还是处于野地
- 据点堆叠对所有单位(双方)有效, 所以若如果没有足够的空间, 剩下的单位必须放置于野地。
- 如果一方阵营的所有单位都处于城堡或寺院, 而另一方阵营的所有单位都处于野地, 则放置一个围城标记, 此战斗视为已解决
- 如果有敌对单位同处于野地或者城堡/寺院, 立刻执行野战(即便是都处于城堡/寺院)。见战斗规则(10.2)。只要有敌对单位同处于野地或者城堡/寺院, 就必须先解决野战, 胜方可以放置围城标记于城堡/寺院
- 解决之后, 检定据点的控制权, 若合规, 抽取一张事件卡

8.4.1 一士兵 vs. 一士兵的特别战

- 如果是一士兵对阵一士兵的战斗, 每个玩家各掷 1 骰。如果一方骰值高于另一方, 低方士兵被消灭, 置于本氏族的重整格。如果骰值相等, 双方士兵都消灭, 各自置于本氏族的重整格

- **例: 诱叛**

- 目前是游戏初期, 反织田小联盟行动片被抽取。足利尝试诱叛一个邻接的中立小氏族。足利此时还未成为大名, 所以只能选择邻接他的敌方或中立士兵。反织田玩家掷骰为 6, 而 5 或 6 就能成功(诱叛中立士兵所需骰值要-1), 因此此中立单位立刻更换为足利氏族的一个士兵, 并且检定控制权, 因为此时反织田小联盟没有控制京, 所以玩家抽取一张事件卡
- 注意如果在此据点还有其他的中立/敌军士兵或领袖, 则必须立刻解决战斗。



9.0 Movement 移动

9.1 决定移动限额 Movement Allowance

- 在执行阶段的第 4 步，当前联盟掷 1 骰以决定此其单位此次执行阶段的移动点 MPs。在地图上的移动点条上进行标记，当使用移动点（或打出强行军卡 **Forced March card** 获得移动点）时，作相应调整。此执行阶段结束后，未使用的 MPs 失去，不会保留到下一阶段。一个联盟无需在其执行阶段使用完所有的 MPs

9.2 移动-一般规则

- 在执行阶段的第 6 步，当前联盟可以花费 MP 移动其当前单位。单位从一个据点/路点/海域移动到邻接的据点/路点/海域（特例见 9.5）。单位可以在一个执行阶段中移动多次，只要当前联盟还有可用的 MPs。

9.3 移动花费

- 沿着道路移动 1-8 个单位至一个邻接的据点或路点，花费 1MP
- 沿着小径移动 1-4 个单位至一个邻接的据点或路点，花费 1MP
- 沿着航路移动 1 个单位，花费 1MP（见 13.2）
- 激活一个据点、路点或海域的战斗，花费 1MP（当且仅当没有新的单位在此执行阶段移动至该据点、路点或海域）

9.4 移动限制

- 单位可以在一个执行阶段中移动多次，如果他们进入一个据点、路点或海域符合以下条件之一，则他们必须停止：
 - 非本方阵营控制（比如中立或敌方控制，海域或路点不适用此条，因其永不被控制）
 - 在该据点、路点或海域中有一个不处于被围城状态的敌方或中立单位
- 一旦符合以上条件，该单位在此执行阶段就不能再移动

9.5 战略移动 Strategic Movement

- 当前联盟可以仅花费 1MP 移动 1-8 个单位 2 个据点/路点的距离，要求：
 - 所有的移动都沿着道路
 - 整个移动过程所经过的据点/路点（起点、中途、终点）都不被敌军控制，并且没有敌军单位（包括被围城的敌军单位）
 - 所有的移动单位共同开始、共同结束其移动。不能有单位中途加入或停留
 - 所有单位都不 OOC
- 单位可以多次使用战略移动，只要当前联盟还有 MPs。

9.6 移动被围城的单位

- 当前联盟可以移动其被围城的任意单位至该据点的野地区域。该单位在本行动阶段不能再移动（视为进入了一个有敌军单位的据点）。该移动花费 1MP。

9.7 单位部署：野地还是要塞

- 在移动环节已经结束而战斗环节还未开始之前，如果当前联盟有单位与一个敌军或中立单位处于同一据点（京除外），非当前阵营的玩家必须决定其中哪些单位处于野地区域，而哪些单位处于城堡或寺院。城堡或寺院只能容纳其当前据点值 2 倍数量的单位，其余单位必须部署在野地。

9.8 海上移动

- 连接航路的据点就是港口。航路连接海域与港口，就好像道路或小径链接据点和路点。
- 航路直接连接到城堡或寺院，而不是该据点的野地区域
- 当在海域与港口间移动时，使用以下规则；
 - 被围城的单位可以直接移动到海域，或者一个友方单位可以从海域移动到被围城的城堡或寺院
 - 任何单位都不能从一个非友方控制的港口移动到海域，包括撤退
 - 单位可以从海上登陆至敌方或中立的据点，照常进行战斗。然而，如果从海上移动的单位在战斗发生时没有陆地上的交通线，则这些单位被视为 OOC。
 - 要获得经由海域的交通线，阵营必须控制港口。围攻港口的部队不能通过海域获得交通线（他们被视为处于野地）。

- 移动的例子：织田联盟在游戏初次行动时的普遍采取的移动是从暴露的 Kanagasaki（金ヶ崎）撤退，尝试将其部队尽可能地移回京。以下是该移动的可能采取的方案：

- 因为是游戏首个回合，织田信长的行动片首先抽取执行
- 织田和其 20,000 最优秀的部队处于行军中。他们正要去惩罚背叛的朝仓氏族，胜利已处于其牢牢掌握中。然而，浅井氏族显露出其本色，宣布支持朝仓。日本爆发了全面内战。比叡山延历寺的武僧处于织田后方，他们随时可能背叛信长。信长必须脱离战场并重整其军队，他将撤退至京
- 织田掷骰为 4，因为织田控制京、骰值加 2，将移动点标记置于移动条的“6”处
- 第 1 个行动点，织田和 3 个士兵经由小径移动到南边的路点（A），还有 5 个行动点
- 第 2 和第 3 个行动点，织田和 3 个士兵从路点移动至比叡山（B）进而至京（C）。织田已经安全抵京。注意，如果从比叡山延伸出的是道路而非小径的话，织田就能移动另外一组的 4 个部队至比叡山，随后花费 1 点行动点将 8 个单位一同移动至京了
- 另外一组的 4 个部队以相同的方式花费另外 3 点行动点跋涉撤回。织田花费完了 6 点行动点。织田此次行动完了，仍有 8 个士兵处于金ヶ崎、等待其未知的命运。下一个抽到的行动片还会是织田吗？



10.0 Combat 战斗

10.1 战斗概述

- 战斗只有当前联盟为战斗花费行动点才会发生。将一个或多个新单位移动进入含有敌军单位的据点、路点或海域，算作一种形式的花费；或者如果没有新单位进入，当前联盟可以花费 1 点行动点以激活该据点的战斗。
- 有两种战斗，野战和围城战，两者在同一执行阶段同一据点都可发生。发生于一个据点、路点、海域中的所有战斗都必须全都结算完毕，然后才可结算在另一个据点、路点、海域中的战斗。如果有多于一个战斗，当前联盟决定结算顺序。
- 注意：顺序很重要，因为一场战斗的结果可能会导致一些单位在随后的战斗中 OOC。

- 在一个据点中，如果既有野战也有围城战，则先结算野战。所以如果非当前阵营既有单位部署在野地又有部署在城堡或寺院，当前联盟必须先结算野战。如果当前联盟赢得了野战，如果需要，他可以再结算围城战。
- 战斗总是发生于当前联盟单位与非当前阵营（敌对和/或中立）单位之间。所以如果浅井和一行一揆的士兵同处于一个据点中，并且攻击织田，而此时为浅井执行阶段，则一行一揆士兵不能以任何形式参与战斗，他们仅仅是旁观即将到来的战斗的局外人。
- 注意：当前联盟玩家可以在其执行阶段的任何时候打出“武士成为大名”卡牌（59-64号卡牌）。

10.2 战斗流程

- 1) 双方玩家对参与战斗的所有单位检查交通线（包括当前联盟单位和敌军/中立阵营单位，忽略处于此据点的其他友方单位）。为所有 OOC 单位放置“unsupplied（无供应）”标记。此标记将持续有效直至下一次交通线检查。注意：对于被围城的单位，忽略 OOC 的战斗影响
- 2) 玩家必须解决单位是处于城堡/寺院、还是野地，有以下几种可能情况：
 - 当前联盟移动进入被敌军/中立阵营占据的路点、海域或京，则战斗总在野地中展开（见 10.3，海域见 13.3）
 - 当前联盟移动进入被敌军/中立阵营占据的据点，敌军/中立阵营单位必须宣布哪些单位处于城堡/寺院、哪些单位处于野地。城堡/寺院可以容纳最多两倍于其要塞值的单位数量。其余的单位必须部署在野地。所有当前联盟单位总是处于野地中
 - 当前联盟移动进入被敌军/中立阵营围城的我方据点（尝试解围）。当前联盟可以（非必须）决定突围出城堡/寺院，在野地展开战斗。若如此，只会发生野战。在此战斗前被围城的单位可以撤回城堡/寺院，但新进的当前联盟单位不可以
 - 当前联盟有单位被围城，因而决定突围与敌军单位交战。在此情况下，被围城单位的其中部分或全部可以移动至野地与敌军交战（记住，在此情况下，既然没有新的当前联盟单位进入该据点，当前玩家必须花费 1 点移动点以激活此据点的战斗）。当前联盟单位可以撤回城堡/寺院
 - 当前联盟围困敌军/中立单位于据点中，并且有其他新的单位进入该据点（为新的单位花费移动点），或者是仅仅宣布对该据点展开战斗（花费 1 点移动点）。该据点中的敌军/中立单位可以派遣其部分或全部单位进入野地，或者就只是留在城堡/寺院中。那些进入野地战斗的敌军/中立单位可以撤回城堡/寺院
- 3) 玩家决定哪些士兵处于哪个领袖的指挥之下，将其算子置于该领袖下方。如果需要更多的空间，在即将发生战斗据点、路点或海域放置“Combat Location（战斗地点）”标记，将所有的单位移至 Field of Honor。只要有可能，所有士兵都必须接受领袖领导，但如何组合由玩家决定。（例如，织田信长和一名武士即将进入战斗，这就有了 7 个织田士兵和 2 个领袖。玩家可以将 7 个士兵都置于织田信长之下、1 个都不给武士。但是，如果有 8 个织田士兵，则必须有 1 个士兵置于该武士之下）
大名可以指挥本氏族最多 7 个士兵，武士可以指挥本氏族最多 3 个士兵。领袖不能指挥其他领袖。这很重要因为敌军可能打出背叛卡以影响即将发生的战斗。只有置于领袖下的士兵可以获益于领袖勇气值。
- 4) 任一玩家可以打出任何适宜的背叛卡。当前联盟阵营先打一张，随后非当前玩家打出一张。双方玩家可以依次打出卡牌直到双方连续 pass。
- 5) 双方玩家必须为即将到来的战斗选择总指挥以决定主动权。该领袖将指挥此战斗直至战斗结束，不能中途更换。每个玩家必须选择在该据点拥有多数单位的氏族的领袖。如果

该氏族有多个领袖，或者有多个氏族拥有同样多的单位，玩家可以自己选择领袖。如果拥有多数单位的氏族没有武将在此据点，则玩家必须进行一场没有总指挥的战斗。

- 6) 当前联盟首先、非当前阵营随后可以为即将到来的战斗打出任何适宜的战斗卡。如果双方玩家连续 pass，玩家就不允许再为此战斗打出卡牌。此时能被打出的卡牌为 29、30、39、40、47、48 号卡牌（如果有野战）；如果没有野战，只有 30 号卡牌可被打出

10.3 野战

- 若一个据点、路点或海域的野地区域既有当前联盟单位又有敌方/中立单位，野战发生。战斗持续直到没有当前联盟单位与敌方/中立单位同处一个野地区域。野战按轮次执行。没有轮次数量的限制，战斗持续直到野地区域中不再有敌对单位。

- 以上规则的唯一特例：如果是一个士兵与敌方/中立的一个士兵展开战斗（单兵战）：每个玩家掷 1 骰以解决战斗。如果一方骰值高于对方，对方士兵被消灭、置于其氏族的重整格。如果双方骰值相等，双方士兵都被消灭、各自置于其氏族的重整格

- 野战每一轮次的流程

- 1) 非当前阵营玩家可选择撤退，如他不撤退，则当前联盟玩家可选择撤退（见 10.4）
- 2) 为随后的战斗轮次决定领袖主动权。双方玩家掷 1 骰，如下调整骰值：

- ◆ +1 如果总指挥是大名
- ◆ +? 总指挥的勇气值
- ◆ +1 如果敌方有 OOC 单位
- ◆ +1 如果敌方选择撤退

调整加总。

如果双方玩家都不撤退：

- ◆ 如果一方骰值比对方多于等于 2，在随后的战斗中只有他可以攻击
- ◆ 如果一方骰值比对方多 1，且其领袖比对方拥有更高的勇气值，在随后的战斗中只有他可以攻击。注意，如果一个勇气值较低的领袖的骰值比对方多 1，双方都会攻击。
- ◆ 只要不是以上情况之一，双方玩家都会攻击

如果有一方玩家撤退：

- ◆ 如果撤退一方骰值比对方多于等于 2，他可以安全撤离不受对方的攻击
- ◆ 如果撤退一方骰值比对方多 1，且其领袖比对方拥有更高的勇气值，他可以安全撤离不受对方的攻击
- ◆ 否则，他必须在撤退前先承受对方的攻击

- 3) 玩家互相攻击。一方或双方玩家为每个大名指挥的士兵、每个武士指挥的士兵、以及随后所有无领袖指挥的士兵。每个处于交通线内的单位获得 1 个战斗骰子，每两个 OOC 单位获得 1 个骰子（向上取整）

- ◆ 例：信长指挥 5 个士兵，秀吉指挥 2 个 OOC 士兵，另有 10 个无领袖的士兵在战斗中开火。织田联盟将为信长指挥部队掷 6 骰，为秀吉指挥部队掷 3 骰（如果秀吉处于交通线内，如果他也是 OOC，则是 2 骰），为无领袖士兵掷 10 骰

- ◆ 骰值调节后每个“6”为 1 点命中。玩家分别根据其大名或武士的勇气值调节其每个骰子的骰值——每个处于其指挥下的士兵也获得其勇气值奖励。一行一揆士兵在战斗中总能获得 +1 奖励（仿佛他们有一个 +1 领袖伴随）

- ◆ 玩家分别加总其伤害，然后用 *Damage Points markers* 伤害点标记在地图上的相应条中标示。

- 4) 双方玩家根据敌方火力移除单位。由玩家各自选择自己的移除单位。OOC 单位必

须首先被移除。每个命中移除 2 个 OOC 单位（向下取整）或者 1 个处于交通线内的单位。移除的单位置于各自的重整格中。总指挥单位必须最后移除。

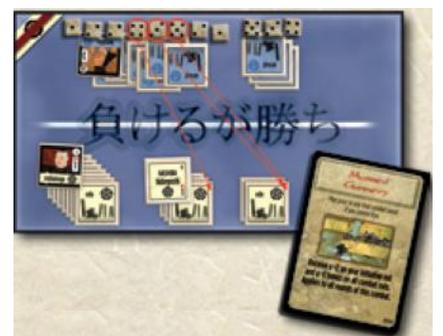
- 5) 如果任一玩家有领袖在战斗中被移除，需要决定该领袖的命运。为每个移除的领袖掷 1 骰（此骰无任何调节），骰值为：
 - ◆ 1-2 领袖受伤。将该领袖放置于游戏回合条上的下回合位置，在该回合重整（如果在第 6 回合受伤，放置于第 7 回合）。在重整阶段该领袖或者进入重整格，或者进入友方据点
 - ◆ 3-4 领袖受重伤。领袖受伤。将该领袖放置于游戏回合条上“本回合数+2”的位置，在该回合重整（如果在第 6 回合受重伤，放置于第 8 回合）。在重整阶段该领袖或者进入重整格，或者进入友方据点
 - ◆ 5-6 领袖被杀。将其置于永久移除单位格
- 6) 如果一方玩家选择撤退，执行撤退
- 7) 如果仍有敌对单位处于野地，回到步骤 1)，再执行一轮次野战

10.4 从野战撤退

- 一方玩家可以在任何战斗轮次的开始选择撤退。非当前阵营先选择。决定是否撤退是在战斗轮次的开始，而执行撤退须到战斗轮次的结束。
- 如果一方玩家选择撤退，他所有的单位都必须撤退。不能撤退一部分单位，留下另一部分单位于野地
- 撤退的玩家可以任意拆分他的单位，以撤退至不同的地点
- 他可以撤退到以下地点：
 - 一个邻接的、受友方控制、且不含有敌方/中立单位、未被围城的据点或路点（如果该据点已经被激活战斗、只是在此战斗环节还未被围城，则在之后若发生围城战，刚撤退进的单位不能参与围城战斗。如果所有参与围城战斗的友方联盟单位都被消灭，则这些刚撤退进的单位也被消灭）。注意，如果在行动结束时有多于 4 个单位位于路点，多出的单位需要从地图上移除、置于重整格内
 - 如果有敌军单位在此次行动进入战斗据点、或者此次行动开始时该据点处于被围城状态，则该据点所能容纳的单位数量为其要塞值的 2 倍。所有已处于据点中的单位都要算在内（因此如果是一个要塞值为 2 的城堡，且已有 2 个单位在其中，则只有 2 个单位可以撤退进该城堡）
- 玩家不能撤退进除以上之外的其他的据点、路点或海域。如果没有合乎规则的选择，单位不能撤退。
- 如果 Emperor Mandates a Truce 天皇谕令停战卡(30 号卡牌)打出，攻击单位必须撤退，他们可以撤退至最近的友方据点，即便没有合乎规则的撤退路径。
- **野战的例子：**
- 此时为游戏后期，上杉氏族已经进入游戏——他正处于行军中。在从一方小氏族手中夺取 Toyama 后，他正为当前联盟，并准备带领 10 个士兵行军至京。织田此时正率领部队在上杉进京之路上的 Daisho-ji 围攻棘手的一行一揆武僧。一场野战正在酝酿之中
- 上杉需要总计 4 点移动点将其部队移至 Daisho-ji（第 1 点使用战略移动、将 8 个单位从 Toyama 移至 Oyama，第 2 点以同样方式移动另 2 个单位。第 3 点将 8 个单位从 Oyama 移至 Daisho-ji，第 4 点移动另 2 个单位）。上杉幸运地掷骰得到了 4 或更高的移动点。



- 首先，检查每个单位的交通线。双方都符合因此无需放置无供应标记。
- 其次，双方玩家需要指出哪些单位在野地，哪些单位在寺院。在当前情况下，双方并不选择，一行一揆正在此据点的城堡中被围城，因此无论织田还是上杉都不能在寺庙内部署（同样，一行一揆作为另一联盟，不会参与即将发生的战斗——他们既不能进到野地、在野战结束后也不会发生围城战）。战斗必须在野地里进行。这也是上杉所希望的——使用其高超的领导力在野地击败织田——但是事情并非如表面这般，织田在微笑，他拥有一张卡牌可以平衡机会。
- 放置一个战斗地点标记于 Daisho-ji（置于被围城的一行一揆部队的上面），玩家移动他们的单位至 Field of Honor。接下来需要将士兵分配给领袖——上杉作为当前联盟先执行
- 因为只有1个大名，上杉只能指挥7个士兵，另外3个在接下来的战斗中处于无领袖状态。织田布置7个士兵跟随信长、3个士兵跟随秀吉，另有2个士兵无领袖。注意，如果织田拥有“武士成为大名”卡牌并且愿意为秀吉打出，此时他就可以打出这张卡牌，使得其所有士兵都处于领袖的指挥之下（因为秀吉作为大名，可以指挥7个士兵）
- 现在，如果任一方玩家拥有背叛卡，则可以在此时打出。如果反织田阵营拥有秀吉背叛卡，并且在范围内拥有一个具有策略能力的领袖，秀吉和他指挥的3个士兵就会转而加入该氏族，其士兵算子需要翻转。然而，因为上杉没有策略能力，就只有足利可以在此帮忙了——而如果秀吉背叛了，他就将加入足利氏族——这样的话，他们就会成为上杉的友军，但不会参与当前阵营的此次战斗了。他们将只是即将发生的战斗的旁观者。在这种情况下，任一方都不能或不愿打出背叛卡。
- 双方玩家宣布谁成为此次战斗的总指挥。上杉只有一个领袖，别无选择，上杉谦信将指挥这场战斗。注意，一行一揆不能算作可能指挥的氏族（如果仅有1个上杉单位在此），既因为他们不在野地中，又因为他们不属于当前联盟。织田必须选择一个领袖，既然信长和秀吉都属于在此野地拥有最多单位的氏族之中，他可以选择任一个，但是信长作为大名，可以给主动权掷骰的骰值+1，因而选择他更有利。如果秀吉通过打出卡牌成为大名，那么信长和秀吉就没有区别，在战斗中都是一样了。
- 随后，当前联盟可以打出任意战斗事件卡牌，随后非当前阵营打出。上杉没有想打的卡牌，而织田打出了一张 Massed Gunnery 集中射击卡牌，为每个战斗轮次的织田主动权掷骰的骰值+2
- 玩家现在进入野战。织田一般说来在主动权上相比上杉处于弱势，一般而言会撤退，然而此时 Massed Gunnery 卡给予他此次野战的优势。他不撤退。上杉此时必须决定——他决定尝试一轮看看情况进展，他也保持停留。
- 双方玩家掷骰决定主动权。上杉掷到4（+3，上杉的勇气值：+1，因为他是大名），调节后为8。织田掷到3（+2，Massed Gunnery卡；+1，织田的勇气值，+1，因为他是大名），调节后为7。上杉的骰值比信长高1，且他拥有更高的勇气值，所以此轮只有他的部队射击。
- 上杉为谦信队掷8骰，为3个无领袖士兵掷3骰，对于谦信队的8个骰子，上杉给予自己与其7个士兵他的勇气值加成（3），因此骰值大于等于3的都能命中——他得到了3个命中。而3个无领袖士兵只有掷到6才命中，他们都失败了。因为织田此轮不能涉及，上杉没有损伤。织田移除2个无领袖士兵以承受2点命中、移除秀吉指挥的1个士兵以承受另1点命中，将其都置于织田的重整格



- 织田此时正考虑撤退，但他依然决定留下来看战况进展。上杉当然愿意继续战斗，因此双方均不撤退。
- 战斗的第二轮次开始。主动权掷骰，上杉掷到 2、织田掷到 3，调节之后，上杉骰值为 6、织田为 7。织田高 1，如果信长的勇气值高于谦信的话，就只有他能够射击——然而他的勇气值并不比上杉高，所以在随后的战斗中双方都会开火
- 上杉依然分别掷 8 骰和 3 骰，调节后，仍然得到 3 命中。在移动条上放置 **damage points marker** 伤害点标记以标识。伤亡在织田开火后执行。
- 织田若愿意可一次掷出所有的骰子，因为调节都是一样的。信长队的攻击需要 5 或 6 得到命中(织田的勇气值为 1)，秀吉队的攻击命中也需要 5 或 6——所以织田掷 11 骰，得到了 5 点命中。这也在移动条上放置 **damage points marker** 伤害点标记以标识。
- 玩家各自解决其伤害。织田从信长队移除 3 个士兵，则信长队剩下 4 个士兵，秀吉队还有 2 个士兵（此情况下没有理由特意选信长队或秀吉队受到伤害，因为他们在战斗中的调节是一样的）。上杉移除 3 个无领袖士兵、2 个谦信队士兵。目前他有 6 个单位存留，而信长有 8 个单位——消耗情况并不令人满意。我们进入第 3 轮



- 上杉此时决定撤退。此时执行一次主动权掷骰以决定织田是否能向上杉开火（无论主动权如何，上杉此轮都不能开火了）
- 上杉得到 9（原始骰值为 5），织田得到 7（原始骰值为 3）。因为上杉比织田高 2，因此他将安全撤退而不受到攻击。他只能撤退到 **Oyama**（因为这是上杉此时唯一可撤退的据点）。他不能撤退进寺院，既因为一行一揆在那儿，也因为在此次战斗前他也不是该据点的拥有者。
- 信长、秀吉和他的 6 个士兵停留在 **Daisho-ji**——继续保持围城。一行一揆继续处于被围城标记之下。**Massed Gunnery** 卡移出游戏。

10.5 围城战

- 当只有当前联盟单位处于野地、而敌对/中立阵营单位处于城堡/寺院时，发生围城战。在一个含有敌对/中立单位的城堡放置一个围城标记并不强制发生围城战，事实上，围城战是对城堡或寺院的一次震荡，需要掷骰造成伤亡。此标记会放置在被围城的单位之上，直到没有敌军单位在此据点的野地区域（这意味着要保持围城只需要 1 个敌对单位）。当前联盟可以宣布（围城战在任何情况下都是志愿发起的）对被围城单位执行围城战，注意，这可以在此次执行阶段中的一场野战后立刻发生。如果当前联盟此次执行阶段没有新的单位进入该据点，必须花费 1 点移动点以激活围城战。
- 围城战依次执行——非同时——且只持续一个轮次
- 首先，被围城的玩家为每个被围城的单位掷 1 骰，并为骰值加上指挥官的勇气值和要塞值。调节后的每个“6”消灭 1 个敌军单位（因此，如果一个勇气值为 2 的指挥官处于一个要塞值为 2 的城堡，在围城战中，只要掷到大于等于 2，就能造成命中）。注意，被围城的 OOC 单位永远不承受战斗惩罚，每个单位都可以掷 1 骰。

- 在围城玩家移除其伤亡后，如果他还有单位留存，他可以攻击城堡/寺院（如果没有单位留存，移除围城标记）。他为每个仍留存的单位掷 1 骰（或者为每 2 个 OOC 单位掷 1 骰——向上取整），每个“6”造成 1 点命中。对此掷骰没有任何调节（对于围城战的攻城方，领袖调节永远不能使用）。无论领袖的勇气值多少，或者是哪位领袖在领导哪些士兵，只有掷到“6”才会造成命中。
- 被围城玩家移除其伤亡单位，将其置于其氏族的重整格（同样，OOO 战斗影响对被围城单位无效）。
- 如果任一方有领袖被消灭，需要对该领袖的命运进行决定。掷 1 骰，查对 Leader Loss Table 领袖伤亡表，应用结果
- 如果还有被围城单位留存，该据点的此次战斗结束。围城标记依然放在被围城单位至上。
- 如果在围城战后只有被围城单位没能留存，而该据点的要塞值是 2 或 3，则在该据点上放置一个“Castle destroyed”城堡摧毁标记。在此后的游戏中，该据点的要塞值为 1

- 围城战的例子：
- 虽然在信长全神贯注应对一行一揆的进犯时曾获得一些最初的胜利，但当前的浅井家已经危在旦夕，其他城池皆已丢失，仅留主城。信长自信满满地将浅井家的主城 Odani 团团围住，结局将近。

● 围城战的例子：

- 虽然在信长全神贯注应对一行一揆的进犯时曾获得一些最初的胜利，但当前的浅井家已经危在旦夕，其他城池皆已丢失，仅留主城。信长自信满满地将浅井家的主城 Odani 团团围住，结局将近。

- 信长行动片被抽取，信长将向 Odani 进军。他带领秀吉和 12 个士兵在移动阶段进至 Odani。通过道路执行此移动需要花费 2 点移动点，1 点先将 8 个单位沿道路移动，另 1 点再移动另外 6 个单位。因为有新的单位移入该据点，所以信长无需花费额外的行动点以激活战斗。

- 浅井眼见野战无望胜利，且拥有的 4 个单位正好符合 Odani 的要塞上限，于是决定不进行野战、将所有单位留在城堡。织田单位必须处于野地。因为此时在野地和据点分别都没有敌对阵营，围城战就发生了，放置一个围城标记在浅井单位所在据点之上。该标记将保留在 Odani 上直至该据点的野地区域再无织田单位。

- 双方决定哪些领袖指挥哪些士兵。在围城战中，这只对可能打出的背叛卡有影响。因为朝仓/浅井联盟没有拥有策略能力的领袖，此处唯一可能打出背叛卡的方法是使用已成为大名的足利（见 15.1），在此例中，假设他还没成为大名。双方玩家可以跳过此阶段（虽然已熟知规则，但严格按照游戏流程总是个好主意）

- 随后，织田决定展开围城战——注意这与放置围城标记不同、并非强制性的——但织田需要自命不凡的浅井付出代价。注意，如果织田决定不执行围城战，浅井也不能获得在围城战中掷骰的机会

- 围城战战斗依序进行，因此由浅井氏族首先掷骰，只有在此之后仍留存于野地的织田单位能够掷骰攻击 Odani

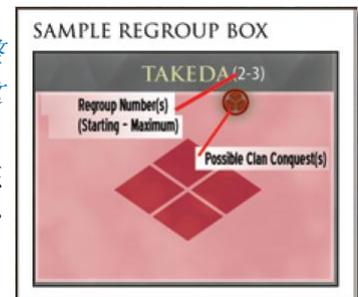
- 浅井计算骰值调节——因长政的勇气值+2，Odani 的要塞值再给予+2——除了掷到 1 否则都能命中（每个骰值+4，“6”即命中）。他共有 4 个单位，所以掷 4 骰——全中！织田受到 4 点伤害，从织田队中移除 4 个士兵。



- 织田攻击掷10骰（信长1、秀吉1、8个士兵各1）。虽然信长和秀吉都有勇气值，但都不能对此进行调节——只有掷到6才算命中。织田很幸运得到了至少4个6，所有的浅井军队都被移出游戏。因为发生围城战的Odani城要塞值为2，所以要放置一个城堡摧毁标记于其上。
- 通常，所有的浅井士兵此时应进入浅井重整格，而长政应该接受领袖伤亡检定——但是，不幸的是，浅井氏族败落的条件都已被织田达成——因此一个伟大大名败落了。长政被永久消灭，所有还在游戏中的浅井士兵（在地图中或在重整格中）背叛成为织田方（织田氏族是此时在此据点拥有最多单位的氏族），将他们都翻面为织田方，并且置于织田的重整格中。

11.0 重整和增援

- 重整和增援在游戏回合的结束阶段发生。织田阵营首先执行完其所有的重整，然后由反织田阵营执行。有些重整格有两个数字，这表示该氏族的重整数量可以因为征服或者背叛而增长。
- 例子：武田氏族的重整格标有2-3。这表示每回合最多可以重整2个单位，但如果武田征服了德川或者使德川背叛加入武田，这个数量可以增长至3。
- 对某些联盟而言（如反织田小联盟），重整格上的(1)针对的是该联盟的每个氏族，亦即该联盟在游戏中的每个氏族重整值都至少为1。
- 对于所有没有数字的氏族而言，每回合的重整值为1
- 只有未败落的氏族可以重整
- 可以通过征服或背叛使其他氏族增加重整值的氏族在重整格上有标记。所以，如果织田征服了浅井，织田每回合的重整值可以增加至5个单位。如果织田征服了朝仓和浅井，织田每回合的重整值可以增加至6个单位。放置一个被征服氏族的标记（如大名、控制标记等）于征服氏族的重整格以提醒。记住，单位包括领袖和士兵
- 下为可增加重整值的氏族及其相对应的被征服氏族（每征服1个氏族，增加1点）：
 - 织田——武田，浅井，朝仓，三好
 - 德川——武田
 - 武田——德川
- 这些就是可以增加重整值的氏族。注意，背叛也会增加重整值
- 最后，注意，参与游戏的士兵数量有限，如果重整值大于重整格内的单位数量，不能创造新的单位。每一回合多出的重整值在回合的最后失去。



11.1 受伤领袖的返场

- 在战斗中受伤的领袖放置在游戏回合条上。这些领袖在游戏回合的重整阶段回到游戏。直接将其放置在任一友方氏族控制的据点，或者该氏族的重整格（你也许会担心可能发生的背叛而不愿将该领袖放在地图上）。这些返场的领袖不计入在11.2中提到的放置限制（比如，每个据点1个单位、京2个单位的限制）

11.2 重整

- 被解散或消灭的单位（除了那些必须置入永久消灭单位格的）都置入该氏族的重整格。氏族的重整格可以包含士兵和/或领袖。玩家可以从重整格中拿取对应当前重整值数量

的单位，放置于地图上友方控制的在重整阶段时拥有交通线的据点。每个友方控制的据点只能放置 1 个单位——除了京，如果友方氏族控制京，在重整阶段可以在此放置 2 个单位

- 如果重整格是空的，不能有新的单位进入游戏
- 织田阵营永远先执行重整，随后反织田阵营执行

11.3 一行一揆

- 因为一行一揆更像是一股广泛兴起的势力而不是一种特定的氏族，所以一行一揆的重整数量与其他氏族不同。一行一揆通过组队来决定其重整值。每一组为从 1 到任意数量的互相间拥有交通线的控制据点。这在重整阶段决定。一行一揆玩家通过这些组队来决定其重整值，方式为将每一组的据点数量除以 2（向上取整）——因此，只有 1 个据点的一组将获得 1 点重整值，拥有 3 个据点的一组获得 2 点重整值。
- 除了重整值之外，组队的规模也将限制该组重整值的使用。将每组所含的据点数量加倍，然后将其与该组此时在地图上已存在的单位数量相比较，以决定是否能为该组重整。如果在地图上已存在的单位数量大于等于据点数量的 2 倍，则该组不能通过重组增加任何新的单位。比如，拥有 1 个据点和 3 个单位的一组，在重整阶段没有新的单位从重整格加入。有比限制更多的单位在地图上并没有问题——你只是不能从重整格往该组增加单位数量而已。
- 不像其他氏族的放置限制，一行一揆可以在每个控制据点放置 2 个单位，如果控制京的话，可以在京放置 4 个单位
- 一行一揆重整的例子：
- 在游戏开始，一行一揆有两组。一组有 1 个据点在 Nagashima，另一组有 5 个据点以 Ishiyama 为根据地（记住，Saika 杂贺不计入一行一揆总数——他们有更基础的 1 点重整值，列于其重整格上）。他们通过友方控制的 Noto Fukushima 据点相联系。假设在此回合结束时一行一揆的单位和控制都没有改变，则一行一揆的重整数量如下：
- Nagashima 组——有 1 个据点，所以重整值为 1（1 除以 2，向上取整），同时在据点还有 2 个单位。虽然 Nagashima 的重整值为 1，但他们已经达到了最大规模（据点数 1 加倍为 2——现在已经有 2 个单位在游戏中），所以没有新的单位加入
- Ishiyama 组——有 5 个据点，重整值为 3（5 除以 2，向上取整），同时还有 10 个单位占据该组的据点。10 正好是 5 的双倍，所以即便一行一揆有 3 点重整值，此时并不能加入新的单位
- 延续我们的例子，游戏还在近战，在游戏的执行阶段，织田从三好氏手中夺取了 Noto Fukushima，将一行一揆的组队分隔开来。一行一揆也已从织田手中夺取了 Mt. Shigi，此时的重整如下：
- Nagashima 依旧不变，但现在有 2 组而以前只有 1 组。每一组都必须分别对待。一组，仍然以 Ishiyama 为根据地，有 4 个据点和 3 个单位。另一组以 Arioka 为根据地，拥有 2 个据点和 2 个单位。对于 Ishiyama 组而言，重整值为 2（4 除以 2），还有 5 个单位的空间（4 据点乘以 2 为 8，再减去 3 为 5），所以可以从重整格中拿取 2 个单位放置于地图上。一行一揆将这 2 个单位都放置在 Ishiyama（注意其他联盟只能在此放置 1 个单位）
- 对于另一组，2 个据点除以 2 得到的重整值为 1。检查地图，该组里已经有 2 个单位在游戏中——所以重整值可以充分使用，一行一揆玩家从重整格拿取 1 个单位，并将其放在了 Arioka



11.4 增援

- 如果这是一个中立势力（武田、毛利、上杉、一行一揆单位、村上、宇喜多）进场的回合，将这些单位放置于任意增援氏族控制的据点。并且，如果需要的话，将该氏族的特殊领袖行动片（武田或上杉）放置入抽取杯。
- 特定事件可以加速中立氏族进入游戏的进程。在此情况下，掷 1 骰，在游戏回合条上将所有的增援向左移动掷到的骰值数。如果调节后的到达回合比当前回合更早，中立氏族在该回合的结束阶段进入游戏

11.5 可选规则

- 在 US 出版时我已将重整规则进行了简化修改，那些想要以 Tetsuya Nakamura 原定的方法游戏的玩家，可以让每个氏族在重整阶段都按照类似一行一揆的方式执行。统计该氏族占据的具有交通线的据点数，将该数除以 5（向上取整），这就是该氏族的重整值。并且，你只能从重整格中拿取等同于据点数 2 倍减去已有地图上单位数的数量的单位（即便这比重整值要少）。这对所有氏族都有效（不仅仅是 US 版中那些拥有可变重整值的氏族）
- *该规则使用的例子：*
- *织田在地图中占据了 34 个拥有交通线的据点。他有 15 个单位在其重整格内、65 个单位在地图上。他的重整值为 34/5（向上取整）或者每回合 7 个单位。织田可以拥有的部队上限值为 68 (34×2)。他只能加入 4 个单位。如果他有 69 个单位在地图上，他不需要移除任何单位，但没有新单位可以从重整格内拿取进来*
- 地图上在国名下方都标注了该国所含有的据点数以便于统计

12.0 解散

- 在结束阶段的解散环节，任意氏族可以从地图中移除其任意单位，包括领袖，将其置于重整格。织田阵营首先执行解散，随后反织田阵营执行。这些单位不能直接回到地图，直到下一回合的重整阶段（因为本回合的重整已经执行过了）。解散一个被围城或 OOC 的领袖，需要掷骰参照领袖伤亡表决定领袖伤亡

13.0 海域和航线

13.1 海域，航线与港口概述

- 海域印有名称（如 Sea of Harima）。海域永远不会被任一阵营控制
- 航线连接海域和港口，就像道路和小径那样发挥作用
- 港口是有航线连接到的据点。控制该据点的阵营可以使用航线。被围城的单位仍然可以使用航线，但是实施围城的敌方或中立单位不能使用
- 交通线可以经由海域追踪，除非该区域含有敌方阵营的单位

13.2 海上移动

- 花费 1 点行动点可以移动 1 个单位进入或者从（注意，OOC 对海上移动无影响）
 - 1) 一个友方港口至一个连接的海域
 - 2) 一个海域至任一与该海域连接的友方港口

- 3) 一个海域至另一个连接的海域
- 一个单位可以在海域中结束其移动
 - 如果在进入的海域中有敌军单位，进入的单位在此次执行阶段不能再移动，一场野战强制执行。战斗会在本回合的战斗阶段发生。
 - 一个单位从海域移动至一个敌方占据的据点将被视为 OOC，除非他能不经由他移动的海域追踪出一条交通线

13.3 海战

- 海域中发生的战斗执行如同野战，除了：
 - 1) 领袖对于主动权和命中调节无影响
 - 2) 如果有村上海盗单位参与战斗，对于主动权有+1 调节（此情况下村上或者是属于当前联盟中的一个氏族，或者是在海域进行防御）
 - 3) 5 或者 6 都能命中。对此没有任何调节。仅仅是统计双方参与战斗的单位数量，然后掷相应数量的骰子。战斗同时发生。
- 如果 Iron Ship 铁甲船卡牌被打出（将该卡牌置于地图上某处以显示它对主动权掷骰有效），拥有该船的阵营在版图任意地区所有海战的主动权骰值+2
- 不能从海战中撤退。它将持续到一方（或双方）被完全消灭

14.0 剧本

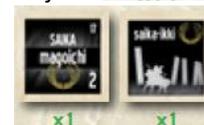
- AMDT 有 3 个剧本。他们都从同样的状态开始，只是特殊规则、设置和结束时间不同，因此玩家可以在双方同意的结点评估各自表现。

14.1 设置

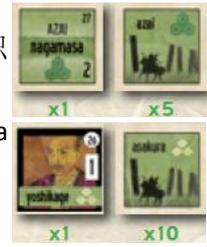
- 首先，由反织田阵营玩家设置中立阵营。
 - 在以下据点各放置 1 个小氏族单位：Kozuk, Himeji, Izushi, Kuroi, Miyazu, Tanba Kameyama, Obama, Daisho-ji, Oyama, Toyama, Nagashino, Futamata, Kaegawa
 - ◆ 这些都是没有氏族标记的棕色据点
 - 在 Kakogawa 或者 Miki 放置 4 个 Bessho 别所单位（反织田玩家选择）
 - 在 Yagami 放置 2 个 Hatano 波多野单位
 - 在 Nanao 放置 2 个 Hatakeyama 畠山单位
 - 在 Ueno 放置 2 个 Iga Ninja 伊贺忍单位



- 其次，由反织田阵营布置其部队：
 - 一行一揆联盟如下设置
 - ◆ 6 个一行一揆士兵于 Ishiyama, 4 个一行一揆士兵于 Nagashima, 以下每个据点 1 个一行一揆士兵：Arioka, Hanakuma, Kishiwada, Negoro-ji
 - ◆ 在 Saika 放置 2 个 Saika 杂贺单位
 - ◆ 在一行一揆重整格放置 14 个一行一揆士兵
 - 反织田小联盟如下设置
 - ◆ 在 Noda Fukushima 放置 6 个 Miyoshi 三好单位
 - ◆ 在 Mitsukuri 放置 2 个 Rokkaku 六角单位
 - ◆ 在京放置 Ashikaga 足利义昭（中立面在上）
 - 浅井/朝仓联盟如下设置



- ◆ 在 Sawayama, Yokoyama 或 Odani 放置 6 个 Azai 浅井单位（反织田阵营玩家自由选择）
- ◆ 在 Ono, Ichijo-dani, Echizen Fuchu 或 Kitanosho 放置 11 个 Asakura 朝仓单位（反织田阵营玩家自由选择）
- 最后，织田阵营玩家放置其部队
 - 织田氏族如下设置
 - ◆ 取出信长，7 个原属武士（没有不忠污点），和 32 个士兵，置于一边。以下设置将使用这些单位，记住，单位包括领袖和士兵
 - ◆ 在 Kanagaski 放置信长和 15 个单位，并放置一个织田控制标记于此
 - ◆ 在 Mt Hiei 放置 1 个织田控制标记
 - ◆ 在 Kyo 放置 4 个单位
 - ◆ 在 Ibaraki 放置 2 个单位
 - ◆ 在 Otsu 放置 2 个单位
 - ◆ 在 Kannon-ji 放置 2 个单位
 - ◆ 在 Minakuchi 放置 2 个单位
 - ◆ 在 Ise Kameyama 放置 2 个单位
 - ◆ 在 Kuwana 放置 2 个单位
 - ◆ 在 Ogaki 放置 2 个单位
 - ◆ 在 Kiyosu 放置 4 个单位
 - ◆ 在 Iwamura 放置 2 个单位
 - 在 Hamamatsu, Yoshida 或 Okazaki 放置 6 个 Tokugawa 德川单位（织田阵营玩家自由选择）
 - 在 Mt. Shigi 放置 2 个 Matsunaga 松永单位
 - 在 Yamato-koriyama 放置 2 个 Tsutsui 铃木单位
 - 在 Shoryu-ji 放置 2 个 Hosokawa 细川单位



● 增援

- 将 Enryaku-ji 延历寺的 2 个单位放在游戏回合条的第 2 回合位置上（见 15.4）
- 将 Takeda 武田的所有 14 个单位放置在他们的重整格内。将武田行动片放在游戏回合条的第 6 回合位置上
- 将 Ukita 宇喜多的所有 6 个单位、Mori 毛利的所有 18 个单位以及 Murakami 村上的 2 个单位放置在相应的重整格内。将毛利行动片放在游戏回合条的第 13 回合位置上。这 3 个氏族总是在同一回合登场
- 将 Uesugi 上杉的 10 个单位放置在其重整格内。将上杉行动片放在游戏回合条的第 15 回合位置上。注意，当上杉在 Daisho-ji 和 Oyama 进入游戏时，一行一揆也会获得增援（见 15.2）

● 卡牌

- 将 64 张事件卡、玩家辅助卡和历史卡三部分分开。将事件卡洗混，面向下放在游戏版一边。剩下的双方玩家随意各自取用
- 织田阵营拿取 Good Fortune 幸运片开始游戏。

14.2 第一回合特别规则

- 首先拿取织田信长行动片，游戏的首个行动阶段由织田联盟执行。此后玩家抽取行动片

如常进行游戏。

- 在游戏的第一回合，织田阵营不能进入由浅井控制的 3 个据点（Sawayam, Yokoyama 或者 Odani）

14.3 胜利条件

● 简短游戏

- 游戏在第 10 回合结束。如果织田玩家在游戏结束时控制至少 6 个原始要塞值为 2 或 3 的城堡/寺院，则获胜。如果织田玩家还保留 **Having Good Fortune** 幸运片（见 15.6）的话，幸运片可视为 1 个满足胜利条件的据点。注意，织田在游戏开始时控制 4 个这样的据点（然而，他在第 2 回合会失去 Mt.Hiei），如果建造 Azuchi 的话，Azuchi 不计入满足胜利条件的据点。
- 在玩家熟悉游戏及其机制后，建议为织田获胜所需的城堡数竞标。如果双方玩家的暗标数量相同，掷骰决定双方角色。

● 标准游戏

- 游戏在第 30 回合结束，在游戏结束时控制京的阵营获胜

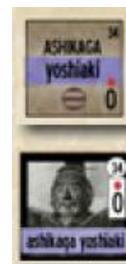
● 战役游戏

- 如果织田信长死于战斗（而不是死于疾病），或者 **Nobutada** 织田信忠死亡，反织田阵营立刻获胜。否则，直到有一方阵营控制地图上所有的据点（不包括版图外区域），游戏结束，该阵营获得胜利

15.0 特殊规则和特殊情况

15.1 Ashikaga Yoshiaki 足利义昭：第 15 代将军

- 足利算子起始为中立面、武士。当他是武士时，他只能使用其策略能力。他始终视为获得供给
- 当足利为武士时，织田玩家不能攻击他，但是可以在织田联盟任一执行阶段开始时将他流放至 **Tomo Box**。如果织田玩家未使用相应的事件卡而流放足利，为每个尚未进入游戏的增援联盟掷 1 骰，骰值为其进场提前的回合数
- 如果足利在京、处于武士面，反织田玩家可以在反织田小联盟的任一行动阶段开始时将其翻转为大名面。一旦足利变为大名，他可以在反织田小联盟行动时激活。他不能再变回武士
- 当足利变成大名时，如果有织田阵营单位处于京据点，反织田小联盟玩家可以将足利算子移至任一邻接的据点。如果移去的据点仍有织田阵营或中立阵营的算子，或者如果反织田小联盟玩家选择将足利留在京，立刻在该据点执行一场战斗
- 如果足利仍为武士、而被放置于 **Tomo**，在此后的游戏中他就不能再变为大名。从各方面来看，他都视为被移出游戏
- 当足利成为大名时，他可以对地图上任一位置的、任一反织田阵营单位邻接或者围城的织田阵营单位使用其策略能力。他不像其他领袖必须是自己氏族的单位。
- 如果足利在战斗中受伤，将其放置于 **Tomo Box**，并且在此后的游戏中一直处于此地。如果他此时是大名，他仍可以为反织田阵营使用其策略能力。



- 足利氏族在游戏中永不败落



15.2 一行一揆

- Saika 杂贺氏族是一行一揆联盟的一部分，但是他们在以下规则中不视为一行一揆单位
- 一行一揆单位永不翻面，他们永远不能以任何方式被劝诱
- 一行一揆单位在野战（海战除外）和城堡/寺院防御中总是获得+1 调节
- 一行一揆以不同方式执行重整（见 11.3）
- 一行一揆永不败落。但是，如果 Ishiyama 被织田阵营控制，且织田玩家打出“Truce with Ikko-ikki 与一行一揆停战”卡牌，则在接下来的游戏中，一行一揆不再执行重整
- 特别寺院：一行一揆在 Kaga 的寺院（Daisho-ji 和 Oyama）于游戏开始时处于中立，各由 1 个 Minor Clan 小氏族单位占据。当上杉联盟作为增援进入游戏时，从一行一揆重整格中拿取 2 个士兵替代这 2 个小氏族单位。如果重整格里没有足够多的一行一揆士兵，小氏族单位就仍保留在那儿——如果只有 1 个一行一揆单位可用，一行一揆玩家可以自由选择保留哪个
- 当此发生时，即便反织田玩家不控制京，他也不能因为获得据点控制权抽取事件卡
- 在一行一揆进入这两个据点前，反织田阵营玩家不能进入其中任一据点。如果当一行一揆增援登场时，织田阵营已经控制全部或其中一个据点，则如同打出 Riot 暴乱卡或成功执行劝诱或背叛那样处理。一行一揆可以选择是处于寺院或者野地，随后织田阵营玩家选择。如果需要立刻发生战斗。
- **Ikko-ikki Riot 一行一揆暴乱卡（49-56 号卡牌）**
- 当反织田阵营打出这些卡时，处理方式同 8.4 的情况，一行一揆玩家首先选择处于寺院或野地。即便反织田玩家不控制京，他也不能因此事件获得据点控制权抽取事件卡

15.3 领袖疾病

- 在游戏回合的结束阶段，执行领袖疾病检定。如果武田信玄或上杉谦信已经作为增援进入游戏，织田玩家每回合为此两个领袖各掷 2 骰，将骰值加总，如果得到 2 或 3，该领袖死亡，从游戏移除，该领袖特别行动片也移除
- 此外，当任一领袖死亡，下回合不使用该氏族行动片（也就是该氏族在下回合不会拥有行动片）。在一回合过后，再将该行动片加入（领袖特别行动片不再加入）
- 如果有任一领袖死于疾病，立刻将其算子翻面为其继承人
- 信长也会死于疾病。从第 31 回合开始，为信长执行同样的疾病检定，其死亡也会导致与其他两个领袖同样的结果



15.4 Enryaku-ji 延历寺

- Mt Hiei 据点在游戏开始时被织田氏族控制
- 在第 2 回合开始（并不是想普通增援那样在回合的结束）时，延历寺将作为反信长小联盟氏族加入反信长阵营。在 Mt Hiei 据点放置延历寺单位。如果此时在 Mt Hiei 据点有任何织田阵营单位，延历寺单位置于寺院，而织田阵营单位置于野地——在延历寺单位上放置一个围城标记
- 延历寺单位永远不能被劝诱，如果氏族被消灭，他们也不会加入织田联盟
- 如果织田玩家对 Mt Hiei 据点执行围城攻击、任一延历寺单位被围城，他必须为每个中立单位（武田、毛利和上杉）掷 1 骰，骰值为其进场提前的回合数

15.5 Azuchi 安土城

- 从第 10 回合开始，织田玩家可以其控制的任意织田据点（除了京，以及游戏开始时与京邻接的受织田氏族控制的据点、也就是黄色据点）建造安土城
- 织田阵营必须花费 6 点移动点以建造安土城（有要塞值的一面）。不能预支将来回合的移动点。允许打出 **Forced March** 强行军卡
- 一旦安土城放置，织田阵营可以再花费 6 点移动点将安土城要塞值增加至 3。将安土城算子翻面至“3”面即可。可以花费 12 点移动点将其直接盖至 3 级。如果先放置 2 点要塞值的安土城，则必须最早在下回合才能继续对其升级。
- 当达到 3 点要塞值后，这一据点将成为织田阵营第 3 个 **Resources Space** 资源支持据点。如果一个反织田阵营单位占据了安土，它将永远移出游戏，不能再被建造



15.6 Good Fortune 幸运片（可选规则）

- 织田阵营在游戏开始时拥有幸运片，由 **Daruma Doll** 达摩吉祥娃娃算子代表。织田阵营玩家可以而使用该算子执行以下任一行动：
 - 1) 在看到抽取的行动片后，他可以阻止该行动片发挥作用（包括回合结束片），并决定剩下的行动片（包括刚刚抽取的行动片，但不包括此前已经抽取的行动片）有哪些在本回合余下的阶段进入抽取
 - 2) 在野战或围城战的某次战斗轮次中看到掷出的骰子后，可以要求自己或对方重掷所有的骰子（不能要求双方都重掷）
 - 3) 在看到他抽取的事件卡后，他可以将那张卡放回抽牌堆，重新抽一张，然后将抽牌堆洗混
- 在使用幸运片后，织田玩家必须将幸运片交给反织田阵营玩家，随后反织田阵营玩家可以如上使用幸运片。在反织田阵营玩家使用了幸运片后，他必须将其再交还给织田玩家，如此继续
- 注意：该规则并不在 **Tetsuya Nakamura** 版本的游戏，是应一些认为运气在游戏中分量过重的游戏测试者要求而加入



15.7 浅井/朝仓限制

- 这两个氏族都必须有实际的单位占据才能控制一个据点。他们没有控制标记

16.0 多人游戏规则

- 虽然 **AMDT** 设计为二人游戏，但我也咨询部分对此游戏非常有经验的日本玩家设置了一套适合多人游戏的规则，供有兴趣的玩家使用。这一部分规则与其说是刻在石碑上的律条，不妨视为可变的建议，因此请随意调整与修改。如果您愿意与其他人分享您的经验，敬请赐复

16.1 三人游戏

- 所有二人游戏规则都适用，除了以下的调整

16.1.2 玩家

- 三人玩家各自承担如下角色：
 - 1) 织田阵营——与标准游戏相同
 - 2) 反织田阵营 A——包括反织田小联盟、浅井/朝仓联盟和上杉联盟
 - 3) 反织田阵营 B——包括一行一揆联盟、武田联盟和毛利联盟

- 反织田阵营不能互相攻击

16.1.3 三人游戏胜利条件

- 以下胜利条件替代二人游戏的胜利条件。三人玩家中只有一人可赢得胜利
 - 1) 若以下任一达成，织田玩家获胜：
 - a) 控制京和至少 7 个主城（安土城计算在内），或者
 - b) 同时达到这些条件：控制京，使浅井、朝仓、武田败落，打出 57/58 号卡牌（与一行一揆停战），足利义昭不在京
 - 2) 若以下任一达成，反织田阵营 A 获胜：
 - a) 反织田阵营 A 的任意联盟控制京，并且地图上没有 3 级的安土城
 - b) 反织田阵营 A 的任意联盟占据织田的任一主城（安土城计算在内）
 - 3) 若以下任一达成，反织田阵营 B 获胜：
 - a) 反织田阵营 B 的任意联盟控制京，并且地图上没有 3 级的安土城
 - b) 反织田阵营 B 的任意联盟占据织田的任一主城（安土城计算在内）

16.1.4 事件卡

- 1) 反织田阵营 A 和反织田阵营 B 各自拥有其手牌。所有玩家之间不得查看、使用其他玩家的手牌，或者交换手牌
- 2) 无论谁控制京，织田总是在每个回合结束阶段抽一张卡牌。织田不能因为其他原因抽牌
- 3) 当夺取了一个织田或中立阵营控制据点后，该反织田玩家抽一张卡牌——若是该据点初始属于反织田阵营任一联盟，则不能抽卡牌
- 4) 除了卡牌上的标准要求，打出卡牌没有更多的限制。例如，反织田阵营 A 可以为反织田阵营 B 打出“一行一揆暴乱”卡牌，反织田阵营 B 可以为织田打出“一行一揆停战”卡牌。“Ninja Assassin 忍者刺客”可以对另一个反织田阵营打出。

16.1.5 战斗

- 1) 反织田阵营 AB 的单位可共处一个据点，或在同一个据点内被围城。两者总是共同防御
- 2) 当两阵营同处一个据点被攻击时，必须如战斗章节中说明的那样选择指挥官。如果平局，双方必须达成共识由谁指挥。如果双方不能达成共识，视为没有领袖
- 3) 如果任一反织田玩家宣布撤退，另一个反织田玩家无需撤退——他可以留下来战斗。如果发生，撤退的阵营在此战斗轮次不会受到射击，但是留下来的阵营一旦被消灭，多出的伤害必须由撤退阵营承受
- 4) 只有控制据点的阵营可以撤退进该城堡或寺院，以引发围城战
- 5) 如果两阵营协同作战，每个阵营只能打出一张战斗卡牌
- 6) 无论谁是当前联盟、哪个阵营控制该联盟，总是由织田阵营决定战斗结算的顺序

16.1.6 交通线

- 反织田玩家追踪交通线时可以穿越另一反织田玩家的单位和据点

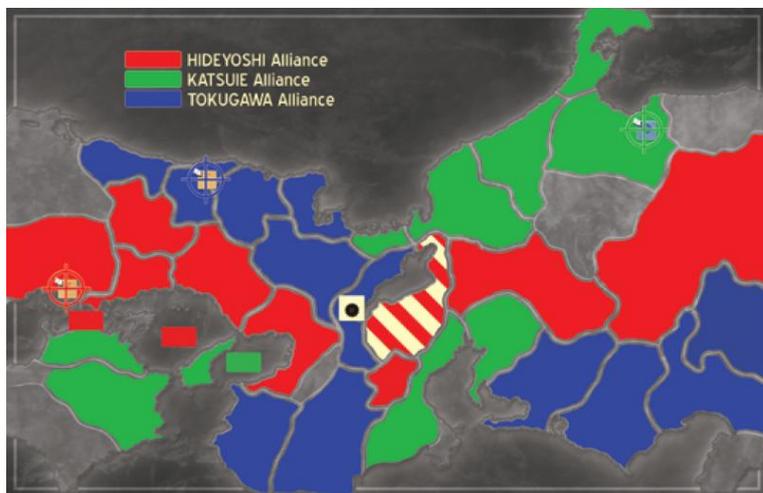
16.1.7 安土城

- 1) 安土城必须在 Kannon-ji 据点建造
- 2) 若浅井氏败落，自动在 Kannon-ji 据点建造 2 级的安土城。这是三人游戏中安土城唯一的建造方法
- 3) 如果织田可以再其某一执行阶段花费所有的移动点以将安土城升级为 3 级，无论本阶段

掷骰获得的移动点有多少，并且可以在掷完骰知道骰值后决定。

16.1.8 京

- 1) 在三人游戏中，京不再对控制其的阵营提供卡牌
- 2) 控制京的联盟依然获得额外 2 点移动点



16.2 四人游戏

16.2.1 原则

- 四人游戏仍基于二人游戏。虽然二人和三人游戏都聚焦于织田与其敌人的对抗，四人游戏聚焦于织田阵营内部的对抗。四人中的三人各扮演织田阵营内的三大集团，而另一玩家扮演反织田阵营。注意，游戏构建时仍要给每一玩家平等的获胜机会。因为有 3 个织田玩家，织田胜利的整体条件远比标准游戏高得多

16.2.2 玩家

- 1) 3 个玩家扮演织田阵营：羽柴秀吉联盟，柴田胜家 Katsue 联盟，和德川家康联盟。另一玩家扮演反织田阵营
- 2) 所有的织田玩家共享全部的织田阵营包括信长和织田阵营内的其他氏族。每个织田玩家为其阵营控制以下领袖：
 - a) 秀吉联盟：Hideyoshi Hashiba, Nobumori Sakuma, Murashige Araki
 - b) 胜家联盟：Katsue Shibata, Kazumasu Takigawa, Nagahide Niwa
 - c) 德川联盟：Mitsuhide Akechi, Ieyasu Tokugawa, Fujitaka Hosokawa, Junkei Tsutsui, Hisahide Matsunaga
- 在秀吉、胜家和德川上放置新大名标记。他们在四人游戏的开始就是大名
- 3) 每个织田玩家有他自己的势力圈。这既是他控制的区域，也可以为其利益而扩张。各家的势力范围如下：
 - a) 秀吉联盟：Mino, Omi, Settsu, Shinano, Harima, Bizen, Bitchu, Mimasaka, Sea of Harima, Sea of Mizushima, Iga
 - b) 胜家联盟：Owari, Ise, Echizen, Etchu, Kaga, Noto, Awaji, Awa, Bay of Kawachi, Sanuki
 - c) 德川联盟：Yamashiro (除了京), Yamoto, Mikawa, Totomi, Suruga, Izumi, Kii, Tanba, Tango, Tajima, Inaba, Hoki, Wakasa, Kai
- 没有玩家控制京、Omi，安土城放置后，也不能被织田联盟玩家控制

- 4) 玩家势力圈中的据点无论实际上由哪位织田玩家夺取，都视为由预设的织田联盟控制
- 5) 在开始游戏时增加一个德川家康行动片。移除回合结束片，将其放在京据点。当以下行动点抽取时激活相应联盟：
 - a) 秀吉：织田联盟行动片
 - b) 胜家：信长特别行动片
 - c) 德川：德川行动片

16.2.3 设置和游戏开始

- 所有织田玩家可以在其领地的任意据点部署领袖，除了：
 - 1) 大名秀吉必须放在 Kanagasaki，下辖 4 个织田士兵
 - 2) 如果愿意，德川可以放置任一非大名的领袖于 Kanagasaki。如果他这样做，在 Kanagasaki 的 3 个士兵将会转由德川控制
 - 3) 信长和 3 个士兵视为信长的私人侍卫
 - 4) Kanagasaki 剩下的所有单位都处于胜家控制下，因为 Echizen 处于胜家势力圈
 - 5) 首个回合先抽取织田信长行动片，亦即由胜家联盟首先开始游戏

16.2.4 胜利条件

- 1) 在四人游戏中，如果任一玩家获胜，另外三名玩家均失败
- 2) 若以下任一据点被织田方控制，则对应的织田联盟立即获胜（注意，并非一定须由相应联盟夺取该据点）
 - a) 秀吉：Takamatsu
 - b) 胜家：Uosu
 - c) 德川：Tottori
- 3) 当反织田阵营控制 Gifu 或 Kiyosu 时获胜。一旦安土城建造，夺取它反织田阵营也将获胜（无论夺取时安土城为 2 级或 3 级）。如果织田信长死亡，反织田阵营也立即获胜
- 4) 游戏在第 30 回合结束。如果没有玩家达到胜利条件，反织田阵营获胜

16.2.5 信长及其私人侍卫

- 1) 信长由三位织田玩家共用
- 2) 在四人游戏开始时，京是织田的总部。当浅井败落并且在 Kannnon-ji 没有反织田阵营的单位时，2 级安土城自动且立刻在 Kannnon-ji 建造。安土城在安置它的下一个回合升为 3 级。一旦安土城成为 3 级，它将成为织田的总部
- 3) 京不被任一织田方玩家控制（事实上，它由信长本人控制）。在浅井败落后，Omi 的所有据点也都不能被任一织田方玩家控制
- 4) 信长总是有 3 个士兵作为其私人侍卫。一旦他的士兵少于 3 个，所有资源必须要尽早供应以使其恢复 3 个
- 5) 每一回合结束阶段开始时，只要有交通线，信长和他的 3 个士兵就会自动回到织田当前的总部。如果没有交通线，就不动
- 6) 信长和最多 7 个士兵可以被任一织田方玩家移动。信长离开其区域后，可以自由集合更多的士兵

16.2.6 士兵控制

- 任一织田方武士可以在任意地点遗弃其控制的士兵，但只能在其联盟势力范围或者信长的区域内集合士兵

- 1) 氏族的士兵总是被控制该氏族大名的玩家控制
- 2) 如果士兵处于玩家的控制范围之外，则只有在与联盟领袖堆叠时才能移动（武士最多指挥 3 个士兵，大名 7 个士兵）。如果在联盟范围内，没有领袖的士兵可以如常移动
- 3) 信长的直属侍卫和其领地内的士兵不被任一玩家直接控制，但是可以被织田方任一联盟的任意领袖自由移动（受限于该领袖的指挥上限）
- 4) 所有处于一个玩家控制范围内的士兵被该玩家控制，不能被其他玩家移动

16.2.7 激活与移动

- 1) 只要京还受织田控制，当所有玩家的行动片抽取后，回合结束。一旦京被反织田阵营占据，立刻加入回合结束片。只要京还受反织田阵营控制，当抽取到回合结束片时，回合结束。一旦织田阵营夺回了京，立刻移除回合结束片。如此继续
- 2) 当京在织田阵营控制下，每一织田方联盟都获得+2 的移动点奖励
- 3) 当抽取到织田方联盟行动片，相应玩家可以移动其控制范围内的任意单位、在信长区域内被该玩家的联盟领袖所率领的任意士兵、信长及其率领的最多 7 个士兵。处于其他势力范围内的领袖可以在该势力范围内移动，但不能带领士兵。如果他带着士兵，在进入其他势力范围时必须将这些士兵遗弃（包括京或者 Omi，如果它也是织田区域的话）
- 4) 信长及其士兵不能通过海路移动

16.2.8 劝诱和事件卡手牌

- 1) 织田方三玩家共享织田阵营的所有事件卡手牌。他们可以在符合规则的时候打出织田的手牌。不能阻止另一玩家打出卡牌
- 2) 如果背叛卡或者劝诱导致一个单位翻面，该单位在哪方的势力范围内背叛，就转为加入该方——并不是加入打出卡牌的玩家
- 3) 在劝诱阶段，只有当前织田方联盟拥有策略能力的领袖或者信长本人可以用于劝诱。如果有拥有策略能力的领袖参加战斗，则任一织田方联盟可以在战斗中打出相应的背叛卡
- 4) 织田方玩家不能打出针对当前从属于织田家的领袖的背叛卡

● 可选规则

- 希望游戏更加混乱的玩家可以尝试允许织田联盟玩家打出织田背叛卡。这可能需要对规则做不少调节，但在测试时却很有趣

16.2.9 战斗

- 1) 当反织田玩家是当前玩家时，织田阵营的所有单位必须共同参与战斗。战斗发生地在哪方的势力范围，就由该方指挥战斗。如果信长正处在战斗发生的据点，信长必须是指挥官，即便信长比其他氏族拥有更少的单位。如果信长不在，控制该区域的玩家选择指挥官。如果据点被织田方控制的话，只有控制该区域的玩家可以选择单位布置在城堡
- 2) 如果 2 个或更多的织田联盟单位在战斗中，敌军造成的伤害由控制该据点的玩家分配。在所有的士兵单位移除之前，担当指挥的玩家不能移除任一领袖
- 3) 如果战斗指挥是信长，一旦信长的直属侍卫在战斗中受损，所有的织田部队必须在战斗的下一轮次宣布从战斗中撤退
- 4) 织田方任一联盟可以选择从战斗中撤退自己的单位。战斗指挥官必须首先选择是否撤退，随后由在战斗中拥有最少单位的联盟选择，最后由另一联盟选择。如果另两个联盟拥有同样多的单位，掷骰决定谁先选择是否撤退。如果执行撤退后仍有未撤退的单位，由这些单位执行战斗，已经撤退的单位不会被射击。如果战斗后有多出的伤害，撤退的单位必须承受。

16.2.10 重整和解散

- 1) 玩家统计其实力范围内所控制的据点数量。重整值的计算方式同于日版游戏规则（见 11.5）
- 2) 信长每回合在其控制区域（京或 Omi）自动重整 2 个单位。这在其他玩家重整前先执行
- 3) 如果信长的直属侍卫包括信长少于 3 个单位，所有玩家都必须对其实施援助——信长自动重整的 2 个单位不算在内
- 4) 在信长执行完其重整后，其他联盟重整。单位最少的织田联盟首先选择一个单位重整，随后次少的联盟重整，最后由地图上单位最多的联盟重整，如此往复，直至允许的重整数量用完。这会导致有些联盟的重整数量不及其他联盟

16.2.11 织田的将军和单位

- 1) 玩家可以流放其联盟控制的领袖，只有该领袖与其他织田领袖共处同一据点时才能执行
- 2) 当一个织田领袖背叛时，只有他及其属下的士兵转换阵营。即便他是该据点里唯一的领袖，其他士兵也不转换阵营
- 3) 联盟只能解散其实力范围内的单位