

戦略級関ヶ原



Q 東軍は、西軍がカップに入れなかったチットを見ることができるか。

A 見てはいけません。

Q 攻城戦を行う際に、行軍を消費するか。

A 行軍を割当てた武将(とその指揮下の部隊)だけが攻城戦(攻撃)を行えます(8.13参照)。したがって行軍を消費しないと攻城戦(攻撃)はできません。

Q 守備隊ユニットはいついかなる場合にも移動できないのでしょうか

A そうです。本来の守備隊ユニットは移動も退却もできません。

Q 石田三成と島左近を含む石田隊は合戦においてインシアティブ決定の際にも、島左近の能力を用いるのか
島左近は主将になれません(15.2参照)ので、この場合の主導権決定では三成(またはその他の総大将)の能力を用います。

Q 初期段階での大津城は西軍支配ボックスとして扱い、伏見城が陥落した場合西軍は大阪城から1行軍ポイントで大津城まで行軍でき(8部隊)そのまま1行軍ポイントで大垣城まで移動できるのか
そうです。西軍支配ボックスとして扱います。

Q 大名自身が戦死した場合、残りの部隊はどうなるのか

A 大名が除去されても、残りの部隊に直接的な変化はありません。「同じ大名家の武将と一緒にいない部隊は、守備隊として扱う。(3.3)」ですので、もし除去された武将がその大名家の唯一の武将がならば、それ以後残りの部隊は常に守備隊として扱うこととなります。

Q お互いが複数枚のカードを出す場合、(大体はゲームクライマックスの決戦の場合に発生するので)どのような手順にするのか。つまり「もうカードプレイはエンド!」と、相手に宣言しなくてはならないのか

A ゲームの進行法については特にルールでは規定していませんので、対戦者のやりやすい方法を合意の上で採用なされれば良いでしょう。上記の宣言でも構いませんし、「あなたがカードを使わないなら、当方からは使わないので、次に行きましょう。」という宣言でも良いでしょう。

Q 回復について、回復は武将がいなければできないのか?

A いいえ、回復に武将は関与しなくて構いません。(エラッタ参照)

Q 毛利秀元は初期配置では単なる西軍の部隊として参戦している。もし、プレイの途中で一度中立化して、その後「狼煙」で参戦したら今度は武将として扱える、ということでしょうか?

A そうです。

Q 中立化している味方陣営のユニットを回復することはできるか。

A できません。

Q 中立部隊の連絡線はどのように引くのか。

A 参戦状態の時と同様に判定します。

Q 中立化した守備隊(武将と一緒にいない大名家の部隊を含む)は、籠城することはできるか。またこれらはどのようにして中立状態から脱するか。

A 自家の領地以外で中立化している場合は籠城できません(12.1参照)。守備隊(大名家の部隊除く)は領地を持たないものとするので、中立化すれば籠城できません。
1.自軍の「狼煙」、
2.敵軍の攻撃、
3.自家武将の参戦・調略、などで参戦する場合があります。

Q 「空弁当」によって中立化した西軍主戦派大名はもはや、敵側の威嚇射撃でしか中立状態を脱することはできないのか。

A 西軍主戦派大名に「威嚇射撃」は使えません。
1.西軍が「狼煙」を使う、
2.東軍が攻撃して西軍側が参戦を受け入れる、などの場合に参戦します。

Q 籠城している部隊が手番終了までに調略等で包囲が解けた場合、6.3により連絡線がつながっているものとして戦意を判定し、他の城塞ボックスに移動して合戦に参加できるか。

A エラッタ参照。他のボックスに行軍しようとする時点で連絡線切れの効果は適用します。他のボックスで合戦に参加すれば連絡線切れとして扱います。

Q 1行軍で2ボックス移動する場合、敵陣営中立で籠城している部隊(つまり自領で中立化している敵部隊)は障害になるか。

A 敵陣営の籠城している部隊がいるということは「自陣営支配下」の条件を満たせないで、2ボックス行軍できません。

戦略級関ヶ原エラッタ

4.1 (追加)

敵陣営に参戦させる政治カードを使用することはできない。

6.3 (修正)

籠城している部隊は、籠城しているボックス内で行軍・合戦する場合のみ連絡線遮断の効果を受けない。

7.1 総則

(追加)戦意が印刷されていない武将には行軍を割り当てることができない。
補足:このような武将は、野戦時このみ能力を発揮する。行軍に関しては他の武将の指揮下でのみ行軍できる。

7.5 回復

(明確化)回復させる場合は、武将に行軍が割り当てられている必要はない。

8.11 3行目

(誤)野戦か か
(正)野戦か籠城か

15.4

(誤)「狼煙」「威嚇射撃」で参戦した
(正)「狼煙」で参戦した
解説:西軍主戦派である毛利秀元に対して「威嚇射撃」は使用できません。

マップ

(誤)大喜多 (誤)朽木
(正)大多喜 (正)朽木本城

小山ボックス

(誤)東軍主力 48部隊
(正)東軍主力 50部隊

戦意表

行軍数7以上の場合、戦意1から3の武将に行軍割当て可

手順表

3.2の前「行軍数を決める」を挿入

戦略級関ヶ原 選択ルール追加案 松澤均

戦略級関ヶ原製作委員会の松澤さんより、選択ルールの追加提案をいただきました。武将のレーティングが気に入らない方、目先の変ったプレーを楽しみたい方、バランスを調整されたい方などは、採用されると良いでしょう。

武将の能力値

- 石田三成の戦意を3に。
- 黒田長政の野戦修正を2に。
- 結城秀康の野戦修正を2に。

西軍特別手番

- 13.3を差し替える。
- 東軍特別手番の後に西軍特別手番を実施する。東軍と同様に、通常の手番とは別であり、行軍数+2する。

戦略級関ヶ原

追加マーカー・バリエーション

金丸 一郎

本誌R2号付録「戦略級関ヶ原」は単体でプレイ可能ですが、細かな点で覚えておかなければいけない点も多いと思います。この点を改善するために以下のマーカーを企画しました。プレイアビリティの向上につながると考えます。以下マーカーの概略と使用法について述べます。

<h3>獲得行軍数</h3> <p>獲得できた行軍数を表示します。サイを振って出た数を記録するために使用します。</p>	<h3>獲得行軍数</h3> <p>獲得できた行軍数を表示します。サイを振って出た数を記録するために使用します。</p>	<h3>獲得行軍数</h3> <p>獲得できた行軍数を表示します。サイを振って出た数を記録するために使用します。</p>
<h3>東軍(西軍)中立</h3> <p>東(西)軍で中立となった駒を示すために使用します。マーカー数が不足気味なので、開始時から中立の部隊(例えば徳川秀忠、京極高次)の部隊にはマッキングせずに、ゲーム中に中立になった部隊に使用すると良いでしょう(マーカーを自作等で増やしてもいいでしょう)。</p>	<h3>東軍(西軍)中立</h3> <p>東(西)軍で中立となった駒を示すために使用します。マーカー数が不足気味なので、開始時から中立の部隊(例えば徳川秀忠、京極高次)の部隊にはマッキングせずに、ゲーム中に中立になった部隊に使用すると良いでしょう(マーカーを自作等で増やしてもいいでしょう)。</p>	<h3>東軍(西軍)中立</h3> <p>東(西)軍で中立となった駒を示すために使用します。マーカー数が不足気味なので、開始時から中立の部隊(例えば徳川秀忠、京極高次)の部隊にはマッキングせずに、ゲーム中に中立になった部隊に使用すると良いでしょう(マーカーを自作等で増やしてもいいでしょう)。</p>
<h3>軍団マーカー</h3> <p>城塞ボックスから駒があふれるのをふせぐために使用します。本ゲームでは8ユニット単位で駒を動かすことが多いので、ひとつのマーカーで8駒を表すと使い勝手が良いかもしれません。</p>	<h3>軍団マーカー</h3> <p>城塞ボックスから駒があふれるのをふせぐために使用します。本ゲームでは8ユニット単位で駒を動かすことが多いので、ひとつのマーカーで8駒を表すと使い勝手が良いかもしれません。</p>	<h3>軍団マーカー</h3> <p>城塞ボックスから駒があふれるのをふせぐために使用します。本ゲームでは8ユニット単位で駒を動かすことが多いので、ひとつのマーカーで8駒を表すと使い勝手が良いかもしれません。</p>
<h3>東軍(西軍)支配</h3> <p>ボックスが、東軍または西軍に支配されていることを表示します。すべてのボックスに配置するとマーカーが不足すると思われるので、特に混乱を生じやすいところをマッキングすると良いでしょう(あるいはマーカーを自作等で増やしてもいいでしょう)。</p>	<h3>東軍(西軍)支配</h3> <p>ボックスが、東軍または西軍に支配されていることを表示します。すべてのボックスに配置するとマーカーが不足すると思われるので、特に混乱を生じやすいところをマッキングすると良いでしょう(あるいはマーカーを自作等で増やしてもいいでしょう)。</p>	<h3>東軍(西軍)支配</h3> <p>ボックスが、東軍または西軍に支配されていることを表示します。すべてのボックスに配置するとマーカーが不足すると思われるので、特に混乱を生じやすいところをマッキングすると良いでしょう(あるいはマーカーを自作等で増やしてもいいでしょう)。</p>
<h3>損耗(回復中)</h3> <p>合戦の結果、損耗を受けた駒を表します。裏面に「回復中」なので、損耗から回復させた駒があった場合、マーカーを裏返して回復中であることを明確にします(なおこのマーカーも不足気味です)。</p>	<h3>損耗(回復中)</h3> <p>合戦の結果、損耗を受けた駒を表します。裏面に「回復中」なので、損耗から回復させた駒があった場合、マーカーを裏返して回復中であることを明確にします(なおこのマーカーも不足気味です)。</p>	<h3>損耗(回復中)</h3> <p>合戦の結果、損耗を受けた駒を表します。裏面に「回復中」なので、損耗から回復させた駒があった場合、マーカーを裏返して回復中であることを明確にします(なおこのマーカーも不足気味です)。</p>
<h3>毛利 秀元</h3> <p>「武将化」する前の毛利秀元を表し、開始時はこのユニットを(本体の毛利秀元を差し替えて)使用します。毛利秀元は、特別ルールによって当初は武将としての能力はありません(そのためこのユニットには数値が記載されていません)。ルールの規定によって、秀元が「武将化」した場合、本体をのものを使用します。</p>	<h3>毛利 秀元</h3> <p>「武将化」する前の毛利秀元を表し、開始時はこのユニットを(本体の毛利秀元を差し替えて)使用します。毛利秀元は、特別ルールによって当初は武将としての能力はありません(そのためこのユニットには数値が記載されていません)。ルールの規定によって、秀元が「武将化」した場合、本体をのものを使用します。</p>	<h3>毛利 秀元</h3> <p>「武将化」する前の毛利秀元を表し、開始時はこのユニットを(本体の毛利秀元を差し替えて)使用します。毛利秀元は、特別ルールによって当初は武将としての能力はありません(そのためこのユニットには数値が記載されていません)。ルールの規定によって、秀元が「武将化」した場合、本体をのものを使用します。</p>
<h3>野戦修正-1/2</h3> <p>野戦修正-1/2</p>	<h3>野戦修正-1/2</h3> <p>野戦修正-1/2</p>	<h3>野戦修正-1/2</h3> <p>野戦修正-1/2</p>
<h3>勢カマーカー(上杉・佐竹)</h3> <p>調略の結果、上杉・佐竹に寝返った東軍武将を上方西軍と区別して表示するために使用します。</p>	<h3>勢カマーカー(上杉・佐竹)</h3> <p>調略の結果、上杉・佐竹に寝返った東軍武将を上方西軍と区別して表示するために使用します。</p>	<h3>勢カマーカー(上杉・佐竹)</h3> <p>調略の結果、上杉・佐竹に寝返った東軍武将を上方西軍と区別して表示するために使用します。</p>

バリエーション ユニット列伝・シナリオ

以下は仮想バリエーションに使用されるユニット・シナリオです。これらのユニットを使用した場合、ゲームバランスに大きな影響が出ると想定されますので、両プレイヤーの合意のもとに使用してください。

<h3>豊臣 秀頼</h3> <p>◆配置:「秀頼出陣」がプレイされた場合、大坂城に配置。 ●秀頼が除去された場合、ただちに西軍は敗北する。</p>	<h3>加藤清正(加藤隊)</h3> <p>◆配置:東軍として小山に配置。 ●「秀頼出陣」がプレイされた場合、西軍はいつでも清正を寝返らせることができる。 ◆解説:家康の要請を受けた清正は熊本を離れ、西軍歩兵を小山滞陣中に聞いた。果たして家康が清正を呼び寄せたことは、吉と出るのか凶と出るのか?</p>	<h3>島津隊</h3> <p>◆配置:西軍として大坂城に配置。 ●家康が畿内か畿内に隣接するボックスにあり、かつ東軍が「島津義弘の帰国」がプレイした場合、義弘は東軍に寝返る。西軍は「島津義弘の帰国」をプレイして、義弘(および島津隊)を盤上から取り除いてもよい。 ◆解説:上方への本格介入策を採用した島津義久は軍勢を義弘のもとに送り、義弘は関ヶ原戦役を相応の戦力とともに迎えることとなった。</p>
<h3>真田 幸村</h3> <p>◆配置:西軍として上田城に配置。 ◆解説:西軍歩兵の報を受けた真田昌幸は、幸村に手勢を預け出陣を命じた。果たして幸村の進撃路は如何に?</p>	<h3>前田 まつ</h3> <p>◆配置:東軍として江戸城に配置 ●まつが金沢城に入った場合、以降前田利政は西軍(西軍中立)になることはない。またただちに東軍として参戦する。東軍中立にはなりえない。まつが除去された場合、まつは人質として捕らえられたものとして上記効果は消滅し、以降利政は東軍(東軍中立)になることはない。またただちに利政は西軍として参戦する。 ●まつは指揮を受けることができない。 ◆解説:家康に直談判を申し入れたまつは「まつにお任せください」と半ば強引に家康の承諾を得、息子に東軍への忠誠を誓わせるために家路を急いだ。それが前田家にとって最善だと思ったからである。</p>	<h3>前田 まつ</h3> <p>◆配置:東軍として江戸城に配置 ●まつが金沢城に入った場合、以降前田利政は西軍(東軍中立)になることはない。またただちに西軍として参戦する。西軍中立にはなりえない。まつが除去された場合、まつは人質として捕らえられたものとして上記効果は消滅し、以降利政は西軍(西軍中立)になることはない。またただちに利政は西軍として参戦する。 ●江戸城にいるまつは、(支配・行軍・連絡線の判定等に関して)存在していないものとして扱う。まつが寝返った手順の終了時に降に江戸城にいた場合、まつは除去されたものとみなす。注記:通常は江戸城周辺は東軍支配下なので、まつを連絡線に引くことは困難でしょう。 ◆解説:前田家の行く末を案じていたまつは、ここ一番の大ばくちに打って出た。しかしこれは果たして勝算のある戦いなのだろうか?</p>
<h3>黒田 如水</h3> <p>◆配置:東軍として小山に配置。 ●黒田長政と別行動をしてもよいが、「黒田長政の調略」を西軍がプレイした場合、長政とともに寝返る。 ◆解説:九州を密かに出発した黒田如水は、その活動の場を本州に求めた。</p>	<h3>黒田 如水</h3> <p>◆配置:東軍として江戸城に配置 ●黒田長政と別行動をしてもよいが、「黒田長政の調略」を西軍がプレイした場合、長政とともに寝返る。なお「黒田長政の調略」を如水が寝返らせるためだけに使用してもよい(使用した時点で捨てる)。東軍武将の寝返りを中立化して同時に如水を寝返らせてもよい。 ◆解説:九州を密かに出発した黒田如水は、その身を西軍に投じた。果たして秀吉も恐れた如水の真意は如何に?</p>	<h3>黒田 如水</h3> <p>◆配置:東軍として江戸城に配置 ●黒田長政と別行動をしてもよいが、「黒田長政の調略」を西軍がプレイした場合、長政とともに寝返る。なお「黒田長政の調略」を如水が寝返らせるためだけに使用してもよい(使用した時点で捨てる)。東軍武将の寝返りを中立化して同時に如水を寝返らせてもよい。 ◆解説:九州を密かに出発した黒田如水は、その身を西軍に投じた。果たして秀吉も恐れた如水の真意は如何に?</p>
<h3>黒田 如水</h3> <p>◆配置:東軍として江戸城に配置 ●黒田長政と別行動をしてもよいが、「黒田長政の調略」を西軍がプレイした場合、長政とともに寝返る。なお「黒田長政の調略」を如水が寝返らせるためだけに使用してもよい(使用した時点で捨てる)。東軍武将の寝返りを中立化して同時に如水を寝返らせてもよい。 ◆解説:九州を密かに出発した黒田如水は、その身を西軍に投じた。果たして秀吉も恐れた如水の真意は如何に?</p>	<h3>黒田 如水</h3> <p>◆配置:東軍として江戸城に配置 ●黒田長政と別行動をしてもよいが、「黒田長政の調略」を西軍がプレイした場合、長政とともに寝返る。なお「黒田長政の調略」を如水が寝返らせるためだけに使用してもよい(使用した時点で捨てる)。東軍武将の寝返りを中立化して同時に如水を寝返らせてもよい。 ◆解説:九州を密かに出発した黒田如水は、その身を西軍に投じた。果たして秀吉も恐れた如水の真意は如何に?</p>	<h3>黒田 如水</h3> <p>◆配置:東軍として江戸城に配置 ●黒田長政と別行動をしてもよいが、「黒田長政の調略」を西軍がプレイした場合、長政とともに寝返る。なお「黒田長政の調略」を如水が寝返らせるためだけに使用してもよい(使用した時点で捨てる)。東軍武将の寝返りを中立化して同時に如水を寝返らせてもよい。 ◆解説:九州を密かに出発した黒田如水は、その身を西軍に投じた。果たして秀吉も恐れた如水の真意は如何に?</p>



イラスト: 松田大秀