

関ヶ原無双

ver 0.20090418 (β版) 制作：九条まさはる (C)9Joe

■ 1.0 はじめに

このゲームは、1600年に関ヶ原で起こった合戦を盤上に再現したゲームです。2人用のゲームで、プレイヤーの1人は徳川家康が率いた東軍、もう1人は石田三成・宇喜多秀家が率いた西軍を操り、勝利を目指して戦います。

関ヶ原の戦いは、小早川秀明の動向が勝敗を分けたと言われます。小早川が裏切ったが故に東軍が勝利し、そうでなければ西軍が勝っていたというのです。そして小早川は、戦が始まってからも、どちらに付くべきか迷っていたふしがあります。

『関ヶ原無双』では、そんな小早川秀明の心が決まった時点でゲームが終了します。小早川を裏切らせられれば東軍の勝利。そうでなければ、西軍の勝利です。

■ 2.0 使用するもの

◆ 2.1 備品について

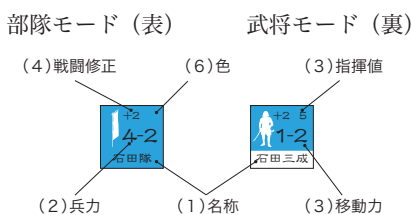
このゲームは、ルールブック（本書）、マップ1枚、駒37個からなります。このほか、ゲームには6面体サイコロを使いますのでご用意下さい（数が多いほどプレイしやすくなります）。

◆ 2.2 駒

駒には、武将や部隊を表す「ユニット」と、それ以外のゲームの情報を表す「マーカー」とがあります。ゲームの開始前に全て切り離しておきます。

▼ 2.2.1 ユニットの例

ユニットには以下の情報が記載されています。帯の入っている面は裏面です。このゲームでは、表面の事を「部隊モード」、裏面のことを「武将モード」と言います。「武将モード」のないユニットもあります。



- (1) 名称 ユニットの区別するために用います。
- (2) 兵力 部隊の規模を表しています。1兵力は1～1000人を表します。

- (3) 移動力 1度の移動で動けるヘクスの数を表しています。
- (4) 戦闘修正 戦闘の得手不得手を表しています。
- (5) 指揮値 部隊の統率力を表しています。
- (6) 色 赤色が東軍、青色が西軍のユニットです。

▼ 2.2.2 マーカーの例

マーカーは2種類あります。

ターンマーカー ターントラック上に置いて、ゲームの進行状態を表します。

小早川マーカー ターントラック上に置いて、ゲームの終了時期を表します。

◆ 2.3 マップ

戦場となる関ヶ原付近の地形が描かれ、六角形のマス目で区切られています。このマス目のことを「ヘクス」と言います。ヘクスは、ユニットの移動や位置を表す際の基準になります。1つのヘクスの中には、1つのユニットしか置けません。

ヘクスには地形と4桁の数字、またいくつかには武将または部隊の名前が書かれています。地形は、移動や戦闘の際に影響を与えます。数字は特定のヘクスを指示する際に用います。武将や部隊の名前は、その駒がゲーム開始時に置かれる場所を表しています。

■ 3.0 ゲームの準備

◆ 3.1 担当の決定

このゲームは、東軍、西軍に分かれて戦います。誰がどちらの軍を受け持つかを決定し、それぞれの軍のユニット（東軍は赤色、西軍は青色）を受け取ります。

◆ 3.2 初期配置

ターントラックの1のマスにターンマーカー、同じくトラックの8のマスに小早川マーカーを置きます。トラックの3のマスに、東軍の「徳川本隊」「徳川隊」のユニットを全て重ねて置きます。

他のユニットを全て、マップ上の部隊名が書かれたヘクスに「部隊モード」で置きます。宇喜多隊については、西軍プレイヤーが内容を相手に見せないようにして4カ所のヘクスに任意で置きます。

■ 4.0 勝利条件

◆ 4.1 勝敗の判定

このゲームは、各ターンの最後に勝敗を判定します。

勝敗判定フェイズ (5.0参照) に、小早川マーカーがターンマーカーと同じもしくははよりターン数の少ないマスに置かれている場合、東軍の勝利です（小早川秀明は徳川家康の力量を認めて西軍を裏切り、東軍につく事を決心します）。

小早川マーカーが7ターンより先のマスにあり、かつターンマーカーが6ターンのマスにあれば、西軍の勝利です（小早川秀明はもたもたしている家康を見限り、西軍につく事を決心します）。

◆ 4.2 小早川マーカーの変動

小早川の気持ちを表したものが小早川マーカーです。小早川マーカーは、次の場合にターントラック上を移動します。

- ・東軍武将が退却した場合 ターン+1
- ・東軍武将が討取られた場合 ターン+2
- ・西軍武将が退却した場合 ターン-1
- ・東軍武将が討取られた場合 ターン-2
- ・東山道の出口（ヘクス1601）、または北国街道の出口（ヘクス2601）に東軍の部隊ユニットが進入した場合（初回のみ） 各ターン-2

小早川マーカーは、最小で4、最大で10までしか移動しません。

◆ 4.3 サドンデス

徳川家康が退却または討取られた場合、即時に西軍の勝利です。

宇喜多秀家と石田三成、両方が討取られた場合、即時に東軍の勝利です。

■ 5.0 ゲームの進行

◆ 5.1 ターンとフェイズ

このゲームは、「ターン」の繰り返しで進行します。1つのターンは、複数の「フェイズ」からなります。全フェイズを終了すると、次のターンに進みます。

1ターンは次のように行われます。

- ・東軍プレイヤー 登場フェイズ
- ・東軍プレイヤー 移動フェイズ
- ・東軍プレイヤー 戦闘フェイズ
- ・東軍プレイヤー 再編成フェイズ
- ・西軍プレイヤー 移動フェイズ
- ・西軍プレイヤー 戦闘フェイズ
- ・西軍プレイヤー 再編成フェイズ
- ・勝敗判定フェイズ

■ 6.0 ユニットの登場

◆ 6.1 東軍本隊の登場

「徳川本隊」と「徳川隊」のユニットは、ゲーム開始時にはターントラックに置かれています。3ターンの登場フェイズ中に、指定のヘクスにこれらは配置されます。配置されたら、他のユニットと同様に扱います。

■ 7.0 移動

◆ 7.1 概要

プレイヤーは自分の移動フェイズ中に、任意のユニットを移動させられます。全てを移動させても、一部だけを移動させてもかまいません。どの順番で移動させるかは、そのユニットのプレイヤーが決定します。一度移動させたユニットを、同じフェイズでもう一度移動させることはできません。

◆ 7.2 移動の仕方

ユニットに記載されている移動力の数まで、ヘクスを移動する事ができます。ただし、以下の場合、そこで移動を終了しなければなりません。

- ・川をまたいで隣のヘクスに入った場合、もしくはより高度の高い（より濃い色を含む）ヘクスに入った場合
- ・相手側の「部隊ユニット」に隣接するヘクスに入った場合（「武将ユニット」に隣接するヘクスでは止まる必要はありません）

また、次のヘクスはユニットが進入できないヘクスです

- ・色の境界が実戦で描かれている地形を含むヘクス
- ・水色で描かれている池を含むヘクス
- ・相手側のユニットの置かれているヘクス（味方のユニットの置かれているヘクスには、移動の途中で一時的に進入することはできます。ただし、移動終了時には重なってはいけません）
- ・黄色の武将名が書かれているヘクス（小早川秀明ほか中立の武将の隊がいた場所です。このヘクスはどちらの軍も進入・通過不能です。またこのヘクスに隣接するヘクスに進入しても、停止する必要はありません）

また道沿いに移動する場合、川や高度など他の地形の影響を受けません。加えて、ヘクスは0.5マスと数えます。例えば、道だけを移動すれば移動力の倍の数を移動できます。

◆ 7.3 移動開始の制限

相手側の「部隊ユニット」に隣接している自分の「部隊ユニット」は、全く移動できません。「武将ユニット」は移動可能ですが、移動先が相手側の「部隊ユニット」に隣接するヘクスであれば、そこで移動を終了しなければなりません（7.2参照）。

◆ 7.4 東軍部隊の不調和

東軍は、移動できる部隊ユニット数に制限があります。数は以下の通りです。

- ・1ターン 6ユニット
- ・2ターン以降の各ターン 3ユニット

「徳川本隊」の近くにいる東軍のユニットは、上記の制限に関係なく移動できます。東軍各ユニットは移動を開始する時点で3ヘクス以内に「徳川本隊」がいれば、制限を受けません。「徳川本隊」ユニットが移動済みかどうかに関係しませんが、「徳川本隊」が裏返っていれば（武将モードになっていれば）、この効果は生じません。

宇喜多秀家もしくは石田三成が一度でも後退した場合、この4.4項の制限はなくなります。ただし、「徳川本隊」が武将モードの間はこの制限が復活します。武将ユニットはこの制限外です。

■ 8.0 戦闘

◆ 8.1 概要

プレイヤーは、自軍の戦闘フェイズに自軍ユニットを用いて相手側ユニットを攻撃できます。攻撃には、強制されるものと任意で実行できるものがあります。戦闘フェイズを行っている側を攻撃側、相手側を防御側と言います。

◆ 8.2 戦闘の強制

下記の条件を満たすユニットは、すべて戦闘に参加します。

- ・攻撃側の部隊ユニットと、それに隣接するすべての防御側ユニット
- ・防御側の部隊ユニットと、それに隣接するすべての攻撃側ユニット

上記に含まれない武将ユニット（敵武将ユニットにしか隣接していない攻撃側の武将ユニット）は、攻撃に参加するかどうかを任意に選べます。

◆ 8.3 戦闘の組み合わせ

8.2のルールに従って、攻撃側プレイ

ヤーが戦闘の組み合わせを決定します。複数のユニットで1ユニットを攻撃することも、1ユニットで複数のユニットを攻撃することもできます。複数対複数の組み合わせはできません。

◆ 8.4 戦闘の解決

戦闘の組み合わせが決まったら、攻撃側プレイヤーの任意の順で戦闘を解決します。戦闘の解決を始めたなら、戦闘の組み合わせを変更することはできません。また、戦闘すると決めた以上、必ず戦闘しなければなりません。戦闘は一つ一つの組み合わせごとに、判定（8.5参照）してその結果を求めます。

◆ 8.5 戦闘結果の判定

一つの戦闘は、下記の手順で結果を求めます。

- (1) 攻撃側、防御側の兵力を算出
- (2) 兵力比の算出
- (3) ダイスによる判定
 - ・戦闘修正、地形効果の反映
- (4) 判定結果の反映

1～4までの全ての処理を完了してから、次の戦闘の解決に移ります。途中で止めたり、他の戦闘の解決を挟んだりする事はできません。

▼ 8.5.1 攻撃側、防御側の兵力を合計

その戦闘に参加している攻撃側ユニットの総兵力、防御側ユニットの総兵力を計算します。

▼ 8.5.2 兵力比の算出

攻撃側の総兵力と防御側の総兵力を比較し、どちらか少ない方が1となる比に計算し直します。その際、生じた端数は防御側が有利になるように切り捨て、切り上げします。

▼ 8.5.3 ダイスによる判定

各プレイヤーは、最終的な兵力比の自軍の数値と同じ数のサイコロを振ります。このとき、各サイコロの目には以下の修正が加わります。

- ・その戦闘に加わっているすべての自軍ユニットの戦闘修正
- ・攻撃目標が自軍のすべてのユニットに対して、より高い（色の濃い）地形にいる場合-1
- ・攻撃目標が自軍のすべてのユニットに対して、川越しになっている場合-1

サイコロの出目のうち5以上の数がいくつあるかを互いに数えます。こうして求めた数字を「ヒット数」と言います。

ヒット数の多い側から少ない側の数を引き、下記の表を参照して結果を求めます。

【差】結果

【差0】なし（両軍ともに影響なし）

【差1】ヒット数の少なかった側は、部隊ユニットを裏返して武将モードにします。既に武将モードになっているユニットは、1ヘクス退却（8.6参照）します。武将モードを持たない部隊ユニットは取り除かれます。

【差2以上】ヒット数の少なかった側のユニットは、全て武将モードになって1ヘクス退却します。武将モードを持たない部隊ユニットは取り除かれます。

なおいかなる修正があっても、判定の際に振るサイコロの出目が1の場合は0ヒット、6の目は1ヒットと見なします。

▼8.5.4 判定結果の反映

結果は直ちに適用します。武将ユニットが退却した場合、4.2項に従って小早川マーカーが1マス動きます。また必要に応じて追撃（8.7参照）も行います。

◆8.6 退却

戦闘の結果により、ユニットが退却させられる事があります。退却先は、その

ユニットの所有者が決定しますが、次の条件を満たさなければなりません。

- ・ユニットの移動力が1以上ある
- ・退却先ヘクスは移動によって侵入可能
- ・退却先ヘクスはユニットが存在しない
- ・退却先ヘクスは敵ユニットに隣接しない
- ・退却先ヘクスは川を越えない（道沿いにつながる場合を除く）

条件を満たす退却先がない場合、武将は退却できず、討取られます（マップ上から除去されます）。その場合、4.2項に従って小早川マーカーが2マス動きます。

◆8.7 追撃

防御側が退却した場合、攻撃側が敵のいたヘクスに移動することを追撃と言います。

攻撃側に部隊ユニットが含まれる場合は必ず追撃を行わなければなりません。退却した敵ユニットが複数の場合、追撃する先（ヘクス）は攻撃側が選べます。

武将ユニットの場合は、追撃するかしないかを攻撃側が選択できます。

移動力が0のユニットは、追撃できません。

■9.0 再編成

◆9.1 概要

武将モードは、部隊が攻撃を受けて混乱し、武将たちだけで戦っている状態を表しています。この状態から、混乱を回復して部隊モードに復帰させることを再編成と言います。

◆9.2 再編成の手順

再編成は、自軍の再編成フェイズに行います。敵の部隊ユニットに隣接していない武将ユニットについて、それぞれサイコロを1つ振ります。その武将ユニットに記載されている指揮値以下の数を出す事が出来れば、部隊モードにもどります。同じターンに移動、攻撃を行っていたとしても、再編成は行えます。

◆9.3 再編成の対象

どのユニットを再編成するかは、プレイヤーの任意です。武将モードのメリットを生かすために、あえて再編成しない事も選択できます。

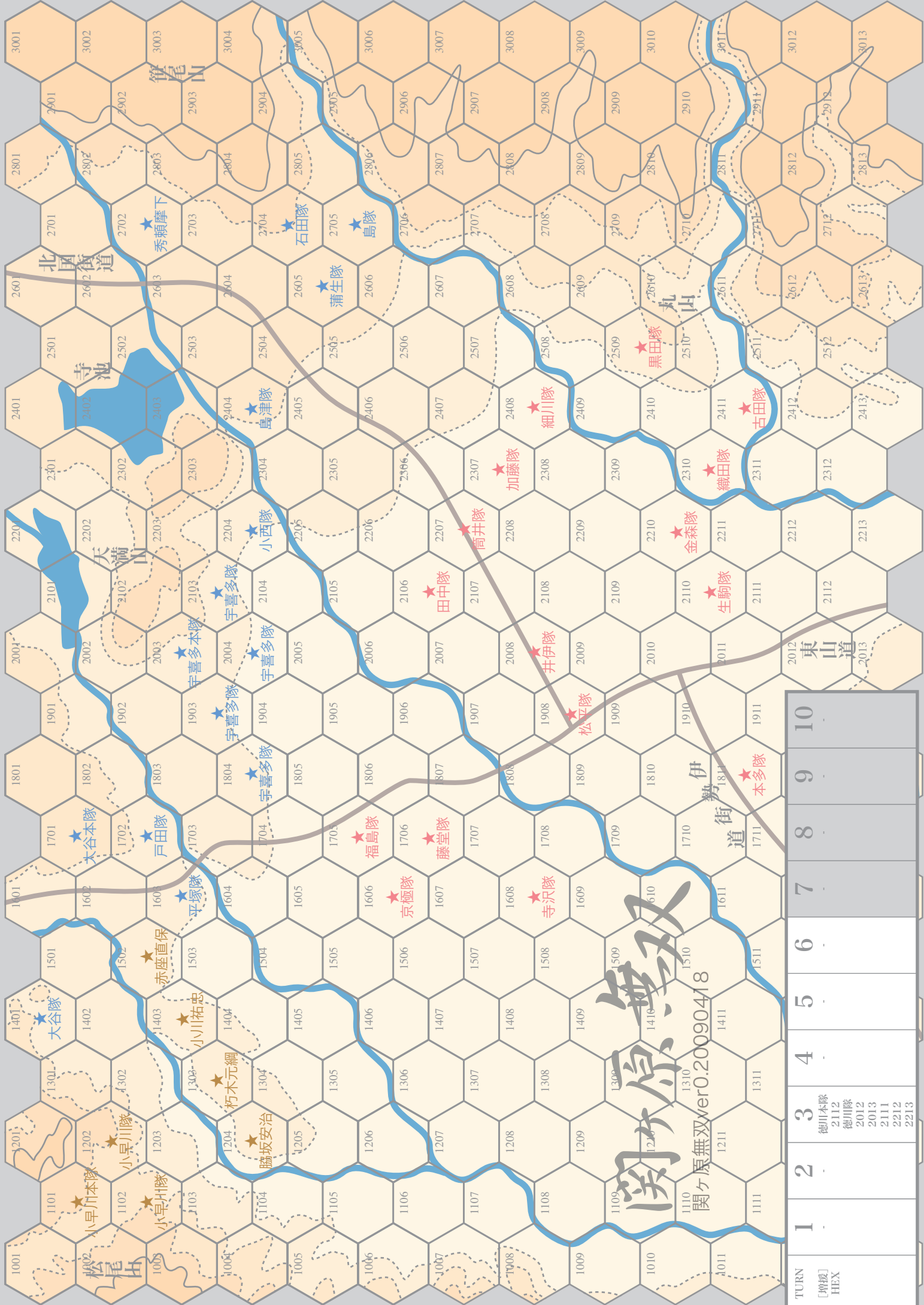
■10.0 ユニットとマップ

	+1 5-2 福島隊	3-2 京極隊	2-2 藤堂隊	2-2 寺沢隊	3-2 松平隊	+1 4-3 井伊隊	3-2 田中隊	3-2 筒井隊	+1 3-2 加藤隊	5-2 細川隊	+1 3-2 黒田隊
	2-2 生駒隊	1-2 金森隊	1-2 織田隊	1-2 古田隊	+2 1-3 本多隊	5-2 徳川本隊	-1 5-2 徳川隊	-1 5-2 徳川隊	-1 5-2 徳川隊	-1 5-2 徳川隊	-1 5-2 徳川隊
	+1 1-2 平塚隊	+1 4-2 大谷隊	+2 1-1 大谷本隊	+3 2-0 島津隊	+1 4-2 小西隊	+2 4-2 石田隊	+2 1-3 島隊	+1 1-2 蒲生隊	-1 2-2 秀頼摩下		TURN
	+1 5-2 宇喜多本隊	3-2 宇喜多隊	3-2 宇喜多隊	3-2 宇喜多隊	3-2 宇喜多隊	+1 1-2 戸田隊					小早川勝秋

関ヶ原無双 ver.020090418

	+1 5 1-3 黒田長政	4 1-2 細川忠興	4 1-2 加藤喜明	2 1-2 筒井定次	3 1-2 田中吉政	+2 4 1-3 井伊直政	2 1-2 松平忠吉	2 1-2 寺沢広高	4 1-2 藤堂高虎	3 1-2 京極高知	+1 3 1-3 福島正則
						-2 1 1-2 徳川家康	+3 5 1-3 本多忠勝	2 1-2 古田重然	3 1-2 織田長益	2 1-2 金森長近	2 1-2 生駒一正
			+1 5 1-2 蒲生郷舎	+3 3 1-3 島左近	+2 5 1-2 石田三成	3 1-2 小西行長	+3 4 1-1 島津義弘	+3 4 1-0 大谷吉継	-2 5 1-2 大谷吉勝	3 1-2 平塚為広	+1 4 1-2 平塚為広
						-1 5 1-2 戸田重政				+1 4 1-3 明石全登	3 1-2 宇喜多秀家

※表面とはユニットの配置が逆になっています。厚紙に貼り合わせて切断できます。



TURN	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
[増援] HEX			徳川本隊 2112							
			徳川隊 2012							
			2013							
			2111							
			2212							
			2213							