

# GJ48 信长后继者战争

—BY 大宝哥 2014. 11. 28

## 1.0 开始

这是一款 3 人游戏，天正十年(1582 年)6 月日本历史发生巨变-本能寺之变。信长后记者战争爆发，决定着将来谁能主宰统一天下。

本游戏是卡牌配合地图棋驹的游戏，基本的 3 人游戏，在 49 期中会有 4 人游戏的扩展部分。

## 2.0 内容物

本游戏包含以下配件。

- (1) 本期杂志 1 册。
  - (2) 游戏地图 1 张
  - (3) 棋驹 252 个(军势单位 116 个、标记 10 个、支配标记 126 个)。
  - (4) 卡牌 64 张(大名卡 12 张，战略卡 52 张)。
- 另外再自己准备几颗六面筛子(建议 10 颗)。

## 3.0 军势驹

除标记以外的都是军势驹，军势驹上写有武将的名字和其他能力值。

一部分的军势驹持有作为指挥官的能力。

军势驹有大名家军势、中小势力军势、独立势力军势三种。

### 3.1 势力

#### (1) 势力

各玩家指挥下的军势和他所支配的区域称为势力。

不在玩家支配下的军势和区域称为中立状态。

为了方便起见，柴田玩家拥有柴田家所有的势力，羽柴玩家拥有羽柴家所有的势力，明智玩家拥有明智家所有的势力。

即使大名的大名战死，依然按照原来的称谓称呼。

#### (2) 势力的表示

各玩家坐到自己军势朝向的位置上，以明确各势力所属。

独立势力和中立状态的军势不朝向任何一位玩家。

各玩家选择一种颜色的支配标记使用。

(3 人游戏时，使用赤、青、黄三色，4 人游戏时再使用绿色)



### 3.2 军势的种类

这个游戏的军势驹(算子)有三个种类，大名家军势驹、中小势力军势驹、独立势力军势驹。其中玩家控制的是大名家军势和中小势力军势。

#### 3.2.1 大名家军势

各大名家有专用背景色的大名家军势驹。

- (1) 大名家军势驹正面是通常面战斗力是 1，背面是增强面战斗力是 2。
- (2) 大名家军势所属的势力，到游戏结束都不会改变。
- (3) 大名家军势通常是参战状态。

说明：大名家军势、各大名家的家臣，在后继者战争中都将跟随各大名势力，不会发生改变。

#### 3.2.2 中小势力军势

正面白色是中立色，反面灰色是中小势力军势驹。中小势力军势驹正面是中立状态，反面是参战面，有 1 点战斗力。

中小势力军势战死，只要不是参战面，不用离

开所属的区域。

说明：中小势力军势是信长后继者战争中织田信长的其他家臣军势。

中小势力军势是独立存在的，但是有限制的。

#### (1) 中立状态(正面)

中小势力军势的正面显示的是中立状态，不属于任何一方的势力。

- 1) 在自军区域存在的中小势力军势，消耗 1 个卡值，可以翻面为参战面。
- 2) 在没有支配标记的区域，中小势力军势不能翻面为参战面。  
为了放置支配标记，玩家对战中小势力军势的攻城战必须成功。(例外：战略卡有特殊效果)
- 3) 中立状态的中小势力军势，不可以在其所属的区域移动。
- 4) 中立状态的中小势力军势，在笼城时只能使用括号内附加的战力值。
- 5) 一部分中小势力军势在中立状态，记录笼城修正。这样的军势在中立状态被攻城时，掷筛点数需要作修正。

#### (2) 参战状态(反面)

中小势力军势的反面是参战状态，以下指的是其属于哪一势力的支配。

- 1) 在其所属的区域放置支配标记的玩家。
- 2) 率领其军势的指挥官所属的大名家。  
不属于以上两项的中小势力军势需要解散。

### 3.23 独立势力军势

黑色的驹是独立势力军势。

- (1) 独立势力军势驹正面是增强面战斗力是 2，反面是通常面战斗力是 1。
- (2) 独立势力军势不属于任何一方势力所属。
- (3) 独立势力军势在游戏开始时处于地图外，根据战略卡进入通常区域。

### 3.3 军势驹

军势驹有以下记录。

- (1) 名称  
率领军势驹的武将姓名。
- (2) 象征

军势驹的象征由军势驹的序列表示。

- 1) 总大将：作为大名家当主的指挥官驹。
- 2) 大将：不作为大名家当主的指挥官驹。
- 3) 军势：不作为指挥官的通常军势，通常军势不能单独移动。

#### (3) 战力值

参战状态的军势驹战力值记录在表格中。  
大名家军势和独立势力军势增强面是 2 战斗力，通常面是 1 战斗力。  
中小势力军势参战面是 1 战斗力，中立面(1)的战斗力只在笼城时使用。

#### (4) 所属区域

一部分军势驹记载着其所属的区域。  
所属区域在补充和除去时处理使用。

#### (5) 织田系和非织田系

名字下有黑线的是织田系，没有的是非织田系。

织田系和非织田系有以下几点区别。

- 1) 非织田系大名的限制  
非织田系大名的军势不能进入同一势力的其他大名军势所属的区域。  
织田系大名的军势、中小势力军势不受此限制。
- 2) 中小势力军势的统率  
非织田系大名家的指挥官，不能率领织田系的中小势力军势。  
织田系大名、中小势力的指挥官不受此限制。

#### (6) 布局规定

布局规定表示的军势有反面配置的可能性。

- 1) 布局时的所属标记  
●表示中小势力军势，配置为参战面(反面)。布局时所属大名有●表示。
- 2) 增强面的配置  
(2)表示指挥官驹配置为增强面(反面)有 2 战斗力。
- 3) 明智光秀的与力标记  
布局结束时进行呼应判定。  
说明：进行呼应判定是，明智光秀的与力军势，或是同等级的军势，或是在其影响下的军势。这些军势是拥护明智光秀叛逆的。

#### 4) 大名家増援

▲表示配置在“大名家増援区域”内的指挥官驹。

#### (7) 笼城修正値

中立状态军势驹上表示着笼城修正値，在攻城战使用。

### 3.4 指挥官驹

一部分指挥官军势驹拥有特殊能力。

指挥官拥有行动値和采配値，可以单独移动。

除了以上两点，指挥官适用于通常的游戏规则。

#### (1) 序列

指挥官有总大将和大将两个序列组成。

- 1) 总大将驹可以率领大将驹和军势驹移动。
- 2) 大将驹最多只能率领 3 枚军势驹移动 (大将驹自身+3 枚军势驹)。

#### (2) 采配値

采配値在野战防御时使用。

另外，采配値与大将可以率领的军势驹数量没有关系。

#### (3) 行动値

行动値决定着移动力 MP。

#### (4) 中小势力军势和指挥官

一部分中小势力军势，只在参战面时作为指挥官使用。

### 3.5 大名家増援

以下的军势，游戏开始时放置在“总大将编成”栏内，在适当的战略卡被打出时，登场使用。

#### (1) 池田恒兴

“池田恒兴”有中小势力军势驹和大名家军势驹两种。

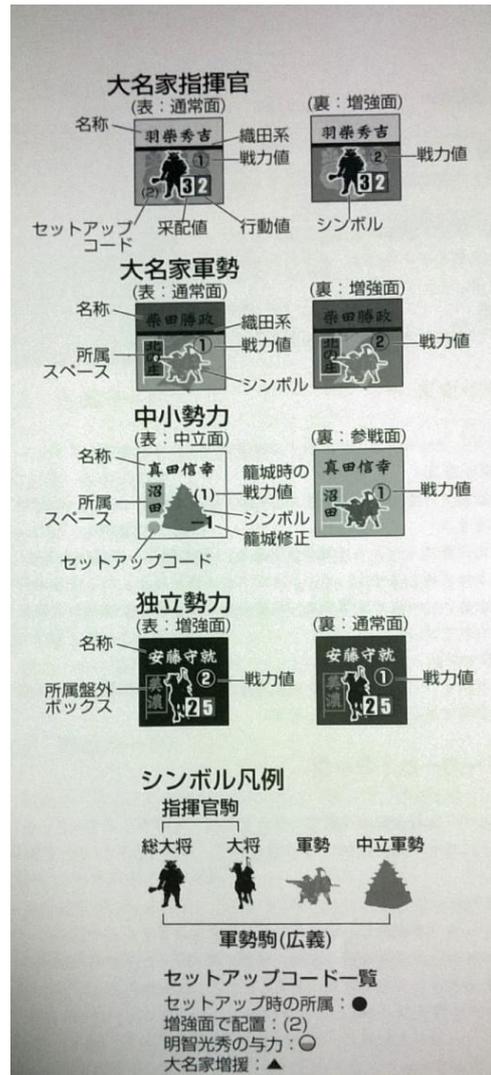
“池田恒兴”在游戏开始时，作为最初的中小势力军势，另外还有一张“池田恒兴”战略卡。

“池田恒兴”战略卡被打出的情况下，“池田恒兴”驹替换为大名家军势驹。之后的中小势力军势驹“池田恒兴”不再使用。

#### (2) 池田之助

“池田之助”驹是战略卡“池田恒兴”被打出后，登场使用。

登场的话，由打出“池田恒兴”大名卡的玩家势力使用。



#### (3) 丹羽长秀和蜂屋赖隆

“丹羽长秀”驹和“蜂屋赖隆”驹在战略卡“丹羽长秀”、“蜂屋赖隆”打出之后登场使用。

登场的话，归打出大名卡的玩家势力所使用。

増援区域如果存在同一势力的非织田系大名家军势的场合，则不能増援，除去増援军势。

### 3.6 足利义昭驹

足利义昭驹是特殊的中小势力军势。



- (1) 支配足利义昭驹所在区域，获得正统値 1。
- (2) 足利义昭驹被除去的情况下，被除去的区域变成中立状态。
- (3) 足利义昭驹在中立状态，与其他中小势力在同一区域时，通常笼城的场合，可以追加笼城的驹数。
- (4) 足利义昭驹不能成为参战状态。

## 4.0 地图

游戏地图中有各种区域和区域连接的经路。

### 4.1 区域

地图上多数的圆形区域和两个方形区域占大多数。游戏是围绕区域支配的争夺。

区域内放置支配标记的势力，支配该区域。

#### 4.11 区域的支配

区域的支配受以下影响

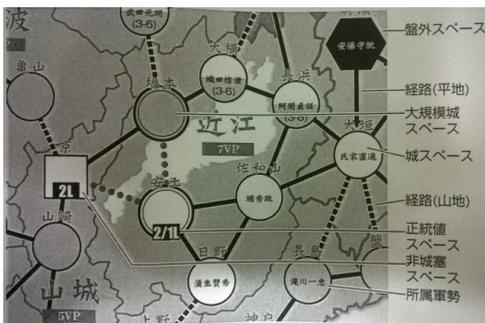
- (1) 支配一国过半数的区域，获得该国的 VP。
- (2) 存在自己军势的情况下，成为补给源。
- (3) 从补给源开始，延伸出补给联络线。
- (4) 在支配区域的野战，有掷筛个数+1 优势。

#### 4.12 城区域

地图上圆形的区域表示地方主要的城。这个区域的支配受国支配的影响。支配城区域是本游戏的主要目的。

城区域，满足以下任何一种允许放置支配标记，获得支配权。

- (1) 没有其他军势存在的城区域
  - 1) 没有其他势力支配标记  
自军的指挥官移动力消费 1MP。  
或战略卡使用 1 个卡值。
  - 2) 有其他势力支配标记  
自军的指挥官移动力消费 1MP。
- (2) 有其他军势存在的城区域  
攻城成功。(例外，战略卡“内通”)



#### 4.13 笼城(守城)和城的等级

- (1) 通常的城区域  
只能有 1 个军势驹进行笼城。区域内存在中立状态的中小势力军势的场合，只有中小势力军势可以笼城。其他军势不能进行。
- (2) 二重丸的城区域(大规模城)  
笼城可以用 2 个军势驹。除此之外没有变

化，和通常城区域一样。中立状态的中小势力军势存在的场合，可以追加 1 个军势驹，两个一起进行笼城。

#### 4.14 非城塞区域(京和堺)

两个方形的区域，与城区域是类似的。

唯一的区别是非城塞区域因为不是城池，所以不能笼城。在非城塞区域，战斗结果为野战回避或迎击，两种势力同时存在的场合，必须执行野战。

#### 4.15 地图外区域

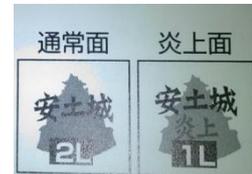
可以进入地图外区域的，只能是写着这个区域名称的军势驹。

此外，和普通区域规则相同。

#### 4.16 正統値区域和 VP 区域

以下的区域，在支配权更改的场合，正統値/VP 的丧失、获得是同步进行的。

- (1) 堺  
支配的势力获得 VP。  
堺的 VP 与和泉的支配是分开计算的
- (2) 京、清州、岐阜  
支配的势力获得正統値。
- (3) 安土  
安土城最初提供 2 正統値。  
失去安土城支配的玩家将安土城翻面为“炎上面”。  
一旦翻面，则安土城之后只提供 1 正統値。



#### 4.17 国

所有区域都有归属的国。(例外，地图外区域)

- (1) 国的支配权  
支配该国半数以上区域的势力，获得该国的支配权。  
没有过半数的情况下，支配权不属于任何一方。  
支配区域过半数更改的情况下，该国的支配权也发生改变。
- (2) 国的支配权效果  
国的支配权效果有以下影响。
  - 1) 获得该国的 VP。
  - 2) 在支配下区域进行的野战，特别获得

掷筛个数+1 优势。

### (3) 范围

国、军势所属区域和之前的布局一样容易理解。势力范围根据颜色来区别。(地图上有范围颜色参照表)

## 4.2 经路

区域和区域之间、地图外区域和区域之间连接的线叫做经路。

各条经路间的移动必须要由 MP 决定。

MP 不足的情况下，不能移动到相邻的区域。

### (1) 平地

实线的经路是平地。移动到相邻的区域消耗 1MP。

### (2) 山地

点线的经路是山地。移动到相邻的区域消耗 2MP。

### (3) 海路

蓝色的点线是海路。移动的两端都是自军支配的话，消耗 1MP，除此之外要消耗 3MP。琵琶湖的势多大桥经路按照海路规则进行。

### (4) 北国经路(可选规则)

白线的经路是表示北国豪雪地帯经路。北国的经路在冬季移动力 MP 要增加。(每个回合的第五轮次)

## 4.21 联络线

### (1) 联络线

联络线是补给源与自军支配区域连接的通道。

无论哪种经路都不会有额外影响。

在联络线上的区域，即使有自军以外军势存在，也没有影响。

### (2) 补给源

自军军势存在的自军支配区域称为补给源。

## 4.3BOX 区域

在地图上，区域之外有以下种类的 BOX 存在。

### (1) 神君 BOX 区域

“德川家康”和德川家的大名家军势大多配置在“神君 BOX”内。

这些军势在“神君伊贺越”、“甲贺越”发生之前不会登场。事件发生后，对应的军势放置在指定的区域，之后与通常军势的

控制是一样的。

根据“神君伊贺越”、“甲贺越”向冈崎、浜松的移动看作是通常的移动，可以对其进行迎击、野战回避和笼城的选择，本次移动德川家军势没有退却区域，因此战斗失败的时候德川军势全灭，进行战死判定。

### (2) 战死 BOX 区域

战死的军势驹要从游戏中移除，放置到战死 BOX 内，之后不在游戏中登场。

## 4.4 标记和轨道

支配地图上的区域要使用支配标记。

地图上有 3 个记录用的轨道，使用各种标记。

### (1) 回合轨道

放置回合标记表示当下的回合。

打出“清州会议”或“大德寺葬仪”时，回合标记翻面，并洗切卡牌堆重新使用。

### (2) 当前轮次轨道

放置当前轮次标记，表示本回合的进程。

### (3) 记录轨道

记录 VP 和正统性。

使用 VP 标记表示各自获得的 VP 值。

使用专用的正统值标记表示正统值。在游戏开始时使用“正统”一面，但是胜利判定事件失败或攻击“天下人”以外势力的场合，翻面使用“反逆”一面。

### (4) 野战记录轨道

野战时记录攻击轨道，野战时掷筛点数为 5、6 时，放置标记在记录轨道上，帮助记忆。

### (5) 总大将编成轨道

总大将指挥下的军势驹放置在总大将编成轨道上，来代替放置在地图上。

1) 记载各个大名布局的情报。

2) 游戏开始时放置大名家增援的军势驹。

(丹羽长秀、池田恒兴、池田之助、蜂屋赖隆)

## 5.0 卡牌

本游戏包含以下两种卡牌

### (1) 大名卡(12 枚)

游戏开始时，用来决定玩家使用的势力，之后放置在各玩家面前，用来表示各玩家使用的大名势力。

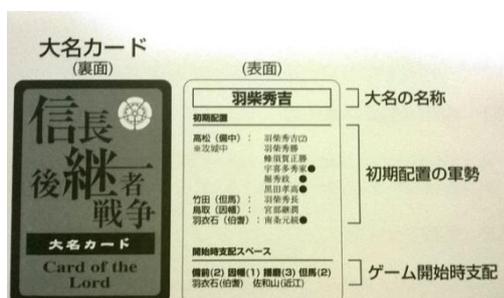
### (2) 战略卡(52 枚)

战略时期使用的卡牌。

## 5.1 大名卡

大名卡上记录着以下几种。

- (1) 上段：大名  
一部分大名卡拥有正统值。
- (2) 中段：初期配置的军势  
通常面(1 战力)放置在指定的区域。  
名字后有(2)标识的,配置为增强面2 战力。  
名字后印有●是中小势力军势,以参战面配置。
- (3) 下段：游戏开始时支配  
国名：()内的数字表示该国所有区域的数量,即支配全国。  
区域名：支配这个区域。



## 5.2 策略卡

策略卡的大致分为事件卡和策略卡。

### 5.21 事件卡

在玩家行动的阶段(卡、PLAY、划分)打出 1 张事件卡。

通常可以使用卡值或事件内容中的任何一条。

事件卡有以下记载。

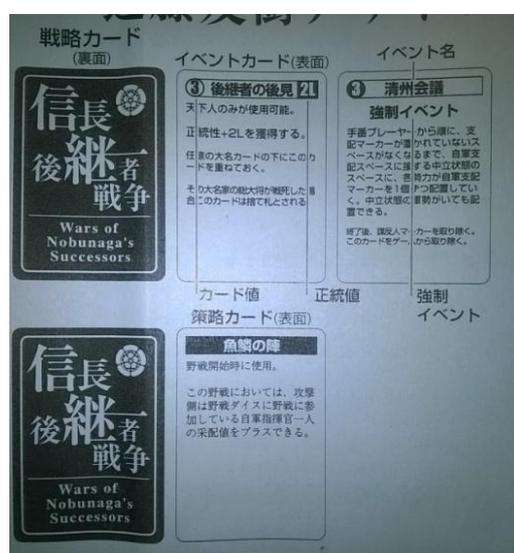
- (1) 卡值  
执行使用卡值的行动时使用。
- (2) 正统值  
一部分的事件卡持有正统值,这样的事件卡在满足使用条件的情况下,放置在玩家手旁,使自己的正统值增加。
- (3) 事件名(有史实代入感)
- (4) 事件  
在使用事件内容的时候使用。  
“池田恒兴”、“丹羽长秀”、“蜂屋赖隆”  
事件卡在使用之后,作为大名卡使用。
- (5) 强制事件  
有强制事件标记的卡,双方都要实施事件和行动。

### 5.22 策略卡

用黑底白字来记载卡的名称,并且没有卡值的是策略卡。

策略卡能使玩家自己行动阶段打出战斗卡以及其他卡。

- (1) 策略卡在任何时候都可以使用,使用之后舍弃此卡。  
可能的话一次可以打出多张策略卡,之后舍弃。
- (2) 舍弃几张之后,补充相同张数的卡牌。
- (3) 卡补充时,如果愿意的话可以打出策略卡做弃牌,以达到替换手牌的目的
- (4) 策略卡可以用在自己不参加战斗的场合。



## 6.0 玩家的准备

### 6.1 大名卡的选择

各玩家按以下顺序决定担当的大名。

- (1) “明智光秀”、“羽柴秀吉”、“柴田胜家” 3 张大名卡背面朝上洗切,各玩家拿取 1 张。
- (2) “三法师”、“织田信雄”、“织田信孝” 3 张大名卡背面朝上洗切,各玩家拿取 1 张。
- (3) “泷川一益”、“毛利辉元”、“长宗我部元亲” 3 张大名卡背面朝上洗切,各玩家拿取 1 张。
- (4) “德川家康”、“上杉景胜”、“北条氏直” 3 张大名卡,各玩家拿取 1 张。

以上玩家获得的大名卡(每人 4 张),是玩家在游戏中所要担当的势力。

### 6.2 初期配置

- (1) 各玩家担当势力有指定的大名卡,在指定

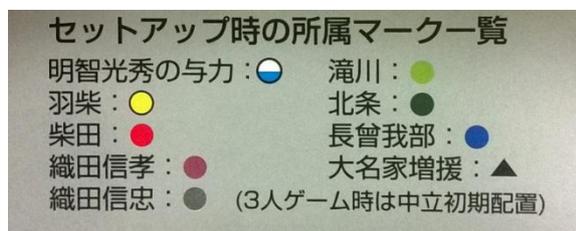
的区域配置军势驹。

在没有特指的情况下，军势驹初期配置正面朝上。

指定在布局栏中的情况下，以下的配置以反面朝上。

- 1) 大名卡的名称后(2)指定大名家军势配置反面(2 战力)增强面。
- 2) 此外的大名家军势配置正面(1 战力)通常面。
- 3) 布局时所属标记为(●)是中小势力军势。由以下指定颜色的大名家支配。这些中小势力军势反面成参战面，配置在大名卡指定的区域。

注：织田信忠的布局时期所属标记为(灰色●)，在3人游戏时不使用，4人游戏时才使用。

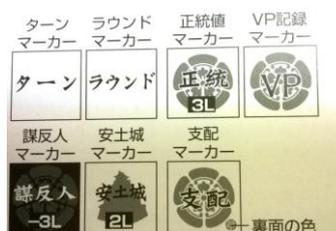


- (2) 各玩家自己的颜色决定支配标记的颜色，跟从的是担当势力的大名。在指定区域配置自军支配标记。表示国名时，()内的数字表示该国所有区域的数量，即支配该国。
- (3) 剩余的中小势力军势在地图上以中立状态配置。
- (4) 所有的独立势力军势以增强面(2 战力)配置在对应的地图外区域。
- (5) “池田恒兴”和“池田之助”，以及“丹羽长秀”、“蜂屋赖隆”配置在大名的“总大将编成轨道”上。

### 6.3 标记类、牌库

- (1) 回合标记放置在天正十年夏，轮次标记放置在轮次轨道1的位置上。
- (2) 累积支配国(包括堺)的VP，用自己颜色的支配标记在记录轨道上标示自己的VP值。
- (3) 合计所有获得的正统值，用自己颜色的正统值标记在记录轨道上标示自己的正统值。正统值标记的正统面记录着3L。正统面的3 正统值也要计算在得点内。
- (4) “安土城”标记正面朝上(2L)放置在安土城位置。

- (5) 战略卡洗切，组成牌库，放在地图旁。



### 6.4 大名间的讲和

- (1) “柴田胜家”和“上杉景胜”是同一玩家的情况，将松仓(越中)的“须田满亲”移动到春日山(越后)
- (2) “羽柴秀吉”和“毛利辉元”是同一玩家的情况，将高松(备中)的“清水宗治”移动到战死BOX(符合史实)。

### 6.5 其他注意

- (1) “明智光秀”自动为谋反人。将谋反人标记放置在“明智光秀”的大名卡上。
- (2) “织田信忠/三法师”卡当作“三法师”使用。“三法师”不出现在地图上。该势力玩家正统值+5，没有军势和支配区域。
- (3) “织田信忠”的初期区域全部作为中立区域使用。

### 6.6 呼应判定

明智玩家根据明智光秀的与力中小势力(指定跟从明智光秀的中小势力军势)，掷六面筛进行呼应判定。

呼应判定中，对每一个有呼应可能性的区域掷1筛，掷筛点数在区域标示的范围内，则成功。

- (1) 成功的场合，在区域内放置明智玩家支配标记。但是对应的军势驹仍是中立状态不参战。
- (2) 失败的场合，保持中立状态。

以上所有的准备结束，开始游戏第1回合。

## 7.0 游戏序列

玩家们最多进行4个回合，但也可能提前结束。各回合进行5个战略轮次。

### 7.1 获得卡牌阶段。

各玩家从牌库中获得5张战略卡。

战略卡不足的情况，洗切弃牌堆组成新的牌库。

## 7.2 战略阶段

战略阶段，各玩家依次进行 5 个轮次的战略。

- (1) 谋反人玩家决定从哪位玩家开始进行战略轮次。从指定玩家开始，以顺时针的方向进行 1 个战略轮次。

如果不存在谋反人，由天下人决定从哪位玩家开始战略轮次。

- (2) 战略轮次

战略轮次按照以下的顺序进行。

- 1) 卡·PLAY·划分

玩家的轮次选择 1 张手牌进行行动。

- 2) 移动划分

玩家的轮次可以指挥所有的指挥官进行行动。

- 3) 所属不明中小势力军势的解散

战略轮次终了时，不在自军支配的指挥官指挥下，或不在自军支配标记下的中小势力军势直接除去。

- 4) 非织田系军势违反状态的解消

非织田系大名家军势不能与同一势力的其他大名家军势、织田家军势驹驻扎在同一个区域，所有玩家任意选择违反状态的军势驹解消。

无论 3)、4) 哪个场合，都不进行战死判定。

- (3) 变更判定

所有玩家都进行了 1 个战略轮次后，计算各玩家的 VP 和正统性，在记录轨道上修正 VP 和正统性标记。天下人交替的话，VP 标记反面表示。

- (4) VP 和正统性变更判定结束后，轮次标记推进一格，下一个战略轮次开始。

- (5) 以上操作往返进行，各进行过 5 个战略轮次后，战略阶段终了。

## 7.3 判定阶段

战略阶段结束时，按以下顺序进行孤立判定、消耗判定、胜利判定。而后，回合标记推进到下一回合。

- (1) 孤立判定

各玩家自军支配区域存在自势力军势(包括中立面的中立势力)，除去连络线不通的区域支配标记。

- (2) 消耗判定

不在自军支配下的区域，军势会有消耗。

- 1) 不在支配区域下的增强面军势翻面为通常面。

- 2) 通常面军势全部除去，但不进行战死判定。

- 3) 独立势力军势不进行消耗判定。

- (3) 胜利判定

- 1) 胜利判定事件(“织田家继承”、“织田家相克”、“天下号令”、“幕府再兴”其中任意一个)在这个回合被打出的情况下，进行胜利判定。如果有胜利者，游戏立即结束。

- 2) 根据事件，不能决定胜利玩家的场合，在最终回合结束时，决定获胜者。

## 8.0 卡·PLAY·划分

当前玩家从手牌中选择 1 张事件卡打出。

- (1) 分别记录下事件卡的卡值和事件内容。

- (2) 事件卡的卡值和事件内容，玩家只能选择其中一项执行。

- (3) 强制事件卡，事件的实施双方都要进行。事件的实施要在卡值使用之前。

### 8.1 事件

按照事件卡上的内容实施效果。

### 8.2 使用卡值

在以下的 3 项中任意选择执行。

在一次行动中“强行军”和“外交/获得战力”只能选择一项执行。

#### 8.21 强行军

选择 1 枚自势力的指挥官驹。

该指挥官驹在移动划分前可以移动一次。

强行军可以使用的移动力 MP 根据卡值在 MP 获得表上决定。

和移动划分相同，可以率领其他的军势驹移动。攻城战、野战也可以进行。

#### 8.22 外交/战力获得

消费卡值，从以下使用途径中作任意组合。

- (1) 支配标记的配置(1 卡值)

在自军支配区域相邻的区域，配置与卡值相同数目的自军支配标记。配置的区域有以下限制。

- 1) 自势力以外的军势不存在的区域  
自势力补给源、联络线通畅的场合无条件配置。
- 2) 自势力以外的放置支配标记的区域  
自势力补给源、联络线通畅，且自势力军势在该区域的情况下，可以置换为自军支配标记。
- 3) 自势力以外的军势存在的区域  
不能配置。

在同一战略轮次中，配置支配标记的区域可以连通其他的区域，依次配置支配标记。

**战略轮次开始时，即使联络线不畅通，仍然按照通畅的情况配置支配标记。**

- (2) 大名家军势通常面变为增强面(1卡值)  
任意的大名家军势消费1卡值，由通常面(1战力)变为增强面(2战力)。  
轮次开始时，只有在自军支配区域的军势驹可以增强(该区域不能存在自势力以外的军势)。
- (3) 手边的大名家军势驹到任意区域(2卡值)  
消费2卡值，在自军支配区域下以通常面(1战力)任意配置自势力的大名家军势驹。军势驹“所属区域”的有无有以下限制。
  - 1) 有“所属区域”的军势  
所属区域在自军支配下，并且保证联络线通畅。
  - 2) 没有“所属区域”的军势  
配置区域内必须要有同一大名家指挥官存在。  
只有通过这个方法，可以获得记载“所属区域”的军势驹。
- (4) 手边的大名家军势驹到所属区域(1卡值)  
消费1卡值，在自军支配区域下以通常面(1战力)配置自势力的大名家军势驹到该驹记载的所属区域。  
所属区域必须在自军支配下。  
没有记载“所属区域”的军势驹不能通过此方法获得战力。
- (5) 中小势力军势中立面变为参战面(1卡值)  
消费1卡值，将任意的中小势力军势从中立面变为参战面。  
轮次开始时，只有在自军支配区域中立状态的中小势力军势，才可以由此翻面参战。
- (6) 中小势力军势以参战面配置到任意区域(2

卡值)

上述(5)参战面的中小势力军势通过联络线在任意的自军支配区域再配置。所属区域在自军支配下，并且保证联络线通畅。

## 9.0 移动划分

在移动划分阶段，可以移动自势力所有指挥官。  
注：根据强行军的移动规则，一个指挥官驹是否能够移动，以及用卡值代替掷筛点数，这些是移动的基本准则。

### 9.1 移动力 MP 的决定

移动划分开始时，当前玩家根据掷筛点数参见 MP 获得表，决定 MP。

- (1) 根据掷筛点数决定自势力所有指挥官的 MP。
  - (2) 不是根据各个军势各自的掷筛结果，而是在这个轮次里，根据一次掷筛的结果决定所有指挥官的 MP。
- 注：行动值大于掷筛点数，军势获得 2MP；  
行动值等于掷筛点数，军势获得 3MP；  
行动值小于掷筛点数，军势获得 4MP。
- (3) 在强行军行动的场合，代替掷筛使用卡值，卡值数等同于掷筛点数，决定强行军指挥官的 MP。

### 9.2 移动的顺序

指挥官的移动是一个一个进行的。

- (1) 移动中的指挥官进入相邻区域的时候，确认以下一个或多个情况。
  - 1) 迎击  
进入区域的相邻区域存在他势力指挥官时，可以选择尝试迎击。
  - 2) 野战回避  
进入的区域有他势力指挥官存在时，可以尝试进行野战回避。
  - 3) 野战  
进入的区域有他势力军势存在的场合(被迎击的场合)，笼城和野战回避都不发生时，可以进行野战。
  - 4) 攻城战  
进入的区域有他势力军势笼城的场合，消耗 2MP，可以实施攻城战。
  - 5) 支配标记的配置  
进入的区域不存在他势力军势的场合，消耗 1MP，可以配置自军支配标记。

- (2) 指挥官可使用的 MP 不足时，上述发生的野战不能获得胜利，该指挥官移动終了。如果不是回到(1)的情况，移动继续。
- (3) 所有指挥官移动終了时，移动划分終了。

### 移动实例



德川军移动划分时的移动。

掷筛获得 MP。得出点数为 4，根据 MP 获得表，酒井忠次获得 3MP，德川家康获得 4MP。

- (1) 酒井忠次移动。1MP 从大垣移动到长浜，2MP 进行攻城。攻城战表的掷筛点数为 5，长浜城陷落，长浜城支配标记有明智改为柴田。阿闭贞征被除去，因为被除去的目的地是长浜城，长浜城再一次被设置为中立面。酒井忠次移动終了。
- (2) 德川家康移动。1MP 进入佐和山。明智秀满的迎击失败。1MP 支配标记更换，此时明智失去对近江的支配。1MP 移动到长浜，1MP 移动到大構。在坂本的明智光秀进行迎击判定。
- (3) 明智光秀对大構进行迎击判定。迎击判定结果为 1 失败，2 以上成功，掷出 2 的场合明智称为攻击方。掷筛点数为 3，德川作为攻击方进行野战。德川家康野战胜利的话，在大構配置支配标记，移动終了。

### 9.3 军势的序列和统率

指挥官以外的军势，只有在指挥官的率领下才能移动。

- (1) 序列(等级)  
上级序列的指挥官可以率领下一级序列的指挥官。  
相同序列的指挥官不能相互率领。

- (2) 驹数  
总大将率领的军势驹数量没有限制。  
大将最多可以率领 3 个军势驹。
- (3) 统率  
不率领军势的场合，在同一个轮次只能率领 1 个指挥官驹(就是自己本身)。  
指挥官自己移动的场合，不能率领其他的指挥官。  
指挥官驹在移动途中如果满足了率领的条件，途中可以加入要移动军势驹，也可以在移动途中留下不准备移动的军势驹。  
大名家军势驹只能被同一大名家的指挥官驹率领。

### 9.4 移动力 MP 的消费

各指挥官驹在移动力 MP 范围内移动。

- (1) 移动到相邻区域，要根据经路的种类决定 MP 的消费。
- (2) 指挥官所在的区域，且不存在自势力以外军势的场合，消费 1MP 配置支配标记。
- (3) 进行攻城时，在攻城区域要消费 2MP。
- (4) 在有他势力支配标记的区域，军势不能直接移动到另一个有他势力支配标记的区域。
- (5) 非织田系大名家军势，不能进入同一势力所属的其他势力大名家军势所在的区域。

### 10.0 笼城和攻城战

- (1) 当前玩家军势进入对方军势存在的区域，对方玩家可以选择笼城。
- (2) 选择笼城的场合，当前玩家消费指挥官的 MP (2MP) 进行攻城。
- (3) 移动划分終了时，没有全灭笼城玩家军势的场合，当前玩家战略轮次的攻围状态終了。攻围是当前玩家战略轮次終了后，与其他势力的军势在同一格的唯一特例。

### 10.1 笼城

笼城必须满足以下条件。

- (1) 笼城的势力必须支配该区域。
- (2) 笼城使用 1 军势驹(大规模区域 2 军势驹)。区域内军势驹数量超过笼城上限，不能笼城，必须进行野战。
- (3) 中立状态中小势力军势存在的场合，该军势驹不参加野战，直接自动笼城。

## 10.2 攻城战

要支配自势力以外军势笼城的区域，必须攻城。

### (1) 攻城战的顺序

1) 为了进行攻城战，指挥官以及率领的军势合计战力，必须高于笼城军势战力的2倍(含2倍)。

2) 进行攻城战的场合，消费2MP后掷筛，参照攻城表判定结果。

攻城战中，MP允许的范围内，可以进行多次攻城掷筛。

复数的指挥官消费各自的MP，在同一回合同一城区域内可以进行攻城。

3) 在攻城战中全灭笼城的军势，配置支配标记，不需要追加MP消费。

### (2) 攻城结果的判定

掷1筛，参照攻城表判定结果。

一部分中小势力军势持有右下的“笼城修正”数值，攻城掷筛点数追加此修正。修正为“-2”，则掷筛点数减去2。

在“所属区域”笼城的军势驹(包含参战面的中立势力驹)存在的场合，掷筛点数追加“-1”(最大-2)。

1) 攻城表中“/”右侧为笼城方，左侧为攻城方、遭受损害方。

2) 双方遭受等同于战力值的损害，从参加的自势力军势中减去。

3) 损害的结果，笼城方军势不存在的场合，攻城终了，攻围方配置支配标记。

注：中立状态军势笼城时，只变更支配标记。

### (3) 战死判定

攻城战不进行战死判定。(例外：事件“内通”)

## 10.3 攻围

攻城战中城没有陷落，笼城方军势与攻城方军势存留在同一区域称为“攻围”。

(1) 如果有必要的理由，攻围方的指挥官不在场的情况下，攻围方军势全部除去，中小势力军势所属的区域回到中立状态。不进行战死判定。

(2) 在攻围下，笼城的指挥官消费1MP，对同一区域的攻围方军势进行攻击。大规模城2军势驹笼城的场合，指挥官满足条件的话，可以多率领1个军势驹。

(3) 在攻围下的区域，同势力的指挥官移动/迎击、发生野战的场合，笼城军势也可以参加野战。

## 11.0 迎击

当前玩家的指挥官移动至相邻对手支配区域时，对方玩家可以尝试进行迎击。

### (1) 迎击的条件

1) 迎击只能选择1MP消费的经路，2MP以上消费的经路，不能执行迎击。

2) 可以进行迎击的指挥官只能从1个区域率领1驹出发。指挥官在规则允许下，可以和任意的军势驹共同迎击。

3) 不能从复数区域共同发起迎击。

4) 在迎击的目标区域，已经存在他势力军势的情况下，不能迎击。

5) 同一势力的非织田系大名家军势，和其他大名家军势或织田系军势进入同一区域下，不可进行迎击。

### (2) 迎击的判定

掷1筛，根据结果判定迎击。

1) 掷筛点数大于指挥官行动值，则比当前玩家先到达目标区域。

先到达目标区域的场合，当前玩家为攻击方

2) 掷筛点数等于指挥官行动值，在目标区域内已经有自军军势存在的场合，则比当前玩家先到达目标区域；相反不存在自军军势的场合，则后到达目标区域。迎击方成为攻击方(存在迎击方反逆状态的可能性)。

3) 掷筛点数小于指挥官行动值，则迎击失败。

## 12.0 野战回避

在自势力军势存在的区域，当前玩家移动的场合，非当前玩家可以执行野战回避代替迎击。

### (1) 野战回避的宣言

宣告野战回避的目标区域。只能尝试对相邻自军支配下的区域实行。

### (2) 野战回避的判定

掷1筛。

1) 掷筛点数大于行动值时，可以使用1MP经路或2MP经路成功回避。

- 2) 掷筛点数等于行动值时,可以使用 1MP 经路成功回避。
  - 3) 必须使用 3MP 以上的经路时,不能执行野战回避。
- (3) 野战回避的条件  
野战回避由指挥官执行。
- 1) 满足条件的场合可以率领其他军势执行野战回避。  
这种场合,被率领的军势驹和率领的指挥官驹向同一个区域移动。
  - 2) 复数的指挥官各自进行野战回避。  
这种场合也是通过掷筛来判定。  
同序列指挥官存在回避的场合,可以使用。
  - 3) 一部分残留的军势驹可以野战回避。
  - 4) 进行野战回避的次数不受限制。

### 13.0 野战

- (1) 以下任何场合发生的情况下,进行野战。
  - 1) 当前玩家移动侵入其他玩家势力军势存在的区域
  - 2) 迎击的结果在同一区域内双方的势力军势存在的场合。  
但是以下的场合不进行野战。
    - a) 野战回避成功。
    - b) 所有的军势笼城。
- (2) 当前玩家野战胜利,该区域内没有其他势力军势驹的场合,不用追加 MP 消费,在该区域配置自势力支配标记。

#### 13.1 野战的顺序

- (1) 攻击方和防御方  
基本的,当前玩家为攻击方,非当前玩家为防御方。  
但是迎击时,以下适合的场合,非当前玩家为攻击方,当前玩家为防御方。
  - 1) 迎击的区域已经存在当前玩家的其他军势。
  - 2) 迎击的掷筛点数等于迎击指挥官的行动值。  
但是,迎击的区域已经存在非当前玩家军势的场合,无视上述两条,非当前玩家仍为防御方。
- (2) 野战掷筛个数的决定

野战符合以下条件,决定野战掷筛个数。双方玩家必须根据决定的个数掷筛,判定野战的结果。

- 1) 野战区域的战力数合计:+#  
增加被攻围下的战力。
  - 2) 野战区域指挥官的采配值(只有防御方):+#  
指挥官不在的场合+1。  
在这个区域进行防御的时候,增加采配值表示野战掷筛个数。  
在这个区域进行防御的时候,被增加的采配值,可以使用最高的采配值。  
没有必要使用序列最高的指挥官的采配值。
  - 3) 支配野战区域的玩家: +1。
  - 4) 支配野战区域所属国的玩家: +1。
- (3) 野战的结果判定  
双方玩家使用决定的掷筛个数,只选择保留掷筛点数为 5 和 6 的筛子。  
合计点数大的一方获胜。相同的场合平局。
- (4) 野战的损害适用
- 1) 野战败北的场合,根据对方掷筛点数为 5 和 6 的总个数,玩家自己选择除去相等的战力。
  - 2) 除此以外(胜利或平局)的场合,根据对方掷筛点数为 6 的个数,玩家自己选择除去相等的战力。



德川军和明智军进行野战。

1. 德川军战力为 5, 掷筛 5 个。
2. 防御方明智军战力为 3, 明智光秀采配值计 3 战力, 支配大构战力+1, 失去近江的支配没有加成, 合计掷筛 7 个(3+3+1=7)。
3. 德川军掷筛 5 个, 1 个数 5, 1 个数 6; 明智军掷筛 7 个, 2 个数 5, 1 个数 6。
4. 明智军获胜, 德川军受 3 点损害, 明智军受 1 点损害(不计德川军点数 5 的筛子)。
5. 明智军的明智光秀从增强面变为通常面, 来承受 1 点损害。德川军决定 3 驹各承受 1 点损害, 德川家康和大久保忠世从增强面

变为通常面，除去并伊直政进行战死判定。

#### (5) 战死判定

野战中所有被除去的军势进行战死判定。

- 1) 双方依次掷筛，胜者或平局掷筛点数为1、败者为1~2的场合，战死。战死的场合，放置到战死BOX区域。
- 2) 从增强面变成通常面的军势不是战死判定的对象。但是，增强面军势受到2战力损害被除去的场合，依然作为战死判定的对象。

#### (6) 野战終了

野战双方各掷筛一次后，野战終了。

野战败北方退却，平局时则攻击方退却。

### 13.2 除去时的处理

除去的军势没有战死的场合，按照以下处理。

#### (1) 大名家军势

回到玩家手中(储备战力)。

回到手中的大名家军势，条件许可的情况下可使用卡值，重新配置到自军支配区域。

#### (2) 中小势力军势

在所属区域配置为中立状态。

与所属区域的支配状况无关。

所属区域在攻围状态的情况下，放置在配置暂定支配标记的玩家手中，攻围状态结束时，在所属区域配置为中立状态。

#### (3) 独立势力军势

独立势力军势配置到对应的地图外区域，配置为通常面(1战力)。

### 13.3 退却

在野战中败北一方，按照以下限制退却。

#### (1) 攻击方退却

- 1) 平局的情况下攻击方退却。

即使对方全灭，战斗中败北以及平局时，攻击方也必须退却。

- 2) 攻击方退却到原先的区域。

#### (2) 防御方退却

- 1) 防御方可以任意退却到相邻的区域。

军势1驹(大规模城军势2驹)，可选择退回城内进行笼城，或选择退却到其他区域。

- 2) 迎击的场合，退却到原来的区域。

#### (3) 退却的限制

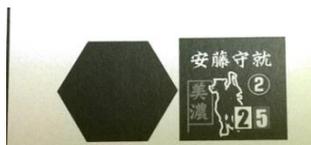
- 1) 退却的区域不是自军支配的场合，直接消耗战力。增强面军势变为通常面，通常面则全部除去。不进行战死判定。
- 2) 自势力以外的军势、独立势力军势存在的区域，不能退却。这种场合不能退却的军势在野战中被视为全部除去。除去的军势进行战死判定(1~2战死)。
- 3) 非织田系大名军势和同一势力的其他大名家军势不能退却到同一区域。

### 13.4 蹂躞

野战的结果，非当前玩家败北被全灭的场合，当前玩家如果还残留MP可以继续移动。

平局的场合，或者有任意一方军势退却的场合，移动終了。

## 14.0 独立势力



打出“独立势力”卡的玩家可以操纵独立势力。独立势力的行动，指定所有独立势力先进行行动，移动划分按通常规则，掷1筛参见MP获得表，得出点数根据MP执行通常军势的行动。复数独立势力指挥官行动的场合，掷1筛一次，决定各个指挥官的移动力。

#### (1) 地图外区域

所有的独立势力最初配置在所属的地图外区域。所属地图外区域，其他军势不得进入。除此之外，与通常规则相同。

#### (2) 独立势力的特别规则

- 1) 独立势力不能侵入其他独立势力存在的区域。
- 2) 独立势力没有支配标记。独立势力追加1MP的消费，除去他势力支配标记。
- 3) 独立势力不能笼城，必须进行野战。迎击和野战回避也不能执行。
- 4) 独立势力必须退去的场合，没有支配标记的场所优先退却，有两个以上区域候选的场合，掷筛随机决定。

#### (3) 独立势力除去时的处理

- 1) 被除去的独立势力(不能是战死)，配

置到对应的独立势力地图外区域，配置为通常面(1 战力)。

- 2) 打出特典事件“独立势力的活动”，独立势力行动后，仍然留在地图外区域的独立势力军势变为增强面(2 战力)。

#### (4) 佐竹势

“佐竹义重”、“佐竹义久”、“小贯赖久”作为佐竹势控制使用。

- 1) “佐竹义重”率领佐竹势。佐竹势被除去の場合，除去、分离不可执行。
- 2) “佐竹义重”率领的佐竹势不能全体行动の場合，“独立势力的活动”不能对佐竹势使用。
- 3) 佐竹势被除去の場合，移至地图外区域的“常陆”。佐竹义重也在地图外区域常陆の場合，可以再次率领佐竹势。

## 15.0 正统值和 VP

### 15.1 VP

#### (1) VP 的决定

VP 是根据国和堺(和泉)的支配来决定的。

VP 是在战略轮次终了时进行变更的。

#### (2) VP 的价值

最高 VP 的玩家自称“天下人”。

VP 高的玩家，由于变成了“天下人”，可以使用特定“正统值”较高的事件。

打出“清州会议”后，决定玩家的顺序。



### 15.2 正统值

#### (1) 正统值的决定

正统值按以下数值合计。

- 1) 正统状态: +3。
- 2) 大名卡: +#。
- 3) 京都的支配: +2。
- 4) 足利义昭区域的支配: +1。
- 5) 安土城标记的支配: +2/+1。
- 6) 清州、岐阜的支配: 各+1。
- 7) 获得其他打出的卡牌: +#。

织田信雄、织田信孝等战死の場合不会舍弃大名卡失去正统值，正统值是由所属势力的玩家继承的，并且条件满足の場合还有复归的可能。

#### (2) 正统值的价值



正统值高的玩家，事件卡比对方有优势(洞斜坡、与力武将之离反、天王山)。

在事件卡判定胜利，复数玩家 VP 相同的场合，正统值高的玩家作为织田家拥护者取得胜利。

## 16.0 天下人和正统/反逆状态

### 16.1 谋反人和仇讨

#### (1) 谋反人

谋反人在游戏开始时决定。3 人游戏时，明智光秀玩家自动为谋反人。

- 1) 谋反人标记放置在大名卡上。
- 2) 谋反人成为讨伐的对象。
- 3) 谋反人直到“清州会议”举行前，正统值都是低的。

#### (2) 仇讨

1) 谋反人的指挥官驹在野战中胜利的场合，或谋反人指挥官因为野战、攻城的结果被除去の場合，与战死判定的状况如何无关，视为进行了仇讨。

2) 谋反人标记翻面为仇讨面，发起该野战、攻城的大名是任何一个织田系大名的话，在该大名卡上放置正统值。没有织田系大名的话，除去谋反人的标记。

3) 发起仇讨的大名，总大将战死の場合除去仇讨标记，失去正统值。



### 16.2 天下人

(1) VP 最高的玩家，自称“天下人”。

VP 最高存在复数玩家的场合(VP 相同平局时)，正统值最高的玩家自称“天下人”。

正统值也相同的场合，掷筛决定，点数大的玩家自称“天下人”。

(2) 该玩家将 VP 标记翻面展示。失去“天下人”称号的话，再将标记翻面回来。

(3) “天下人”成为讨伐的对象。

(4) “天下人”在各战略轮次终了时，通过 VP 的计算决定是否变更。



## 16.3 讨伐和反逆



### (1) 正统状态

各玩家最初作为织田家的拥护者行动。称为正统状态，正统性标记放置在“正统状态”上展示。

“正统状态”的玩家在记录轨道上，自势力的正统值自动+3。

### (2) 讨伐对象

以下任何一个适合的势力作为“讨伐对象”。

- 1) 谋反人
- 2) 天下人
- 3) 已经变成反逆状态的玩家。

对“讨伐对象”发起攻击，可以维持“正统状态”

### (3) 反逆原因

对非“讨伐对象”的势力，发起以下任何一种行为的玩家失去“正统状态”，成为“反逆状态”。（例外，事件卡“讨伐命令”）

- 1) 除去支配标记。
- 2) 发起攻城战。
- 3) 作为攻击方发起野战。

作为防御方发起野战的场合，不会变为反逆状态。

迎击的结果，有时并非自愿，成为了攻击方，但还是会变为“反逆状态”。

- 4) 其他，胜利判定事件的失败，成为“反逆状态”。

### (4) 反逆状态

成为“反逆状态”玩家，“正统状态”的正统值-3，在记录轨道上标明。

一旦变成“反逆状态”的玩家，在之后的游戏中不能变回“正统状态”。

## 17.0 胜利条件

### 17.1 胜利判定事件的胜利

胜利判定事件（“织田家继承”、“织田家相克”、“天下号令”、“幕府再兴”）玩家在回合终了时，VP+正统值的合计最高且满足事件条件的话，获

得织田家拥护者的认可，再次统一并握有织田家的实权，成功获得胜利。

### 17.2 最终回合的胜利

第4回合终了时，胜利判定事件未决定胜利者的场合，天下人获得胜利。确认为织田信长的后继者，得到天下实力的认可，成功获胜。

## 18.0 可选规则

在本游戏中，由于手顺的复杂，去除了以下基本规则。玩家全部理解本游戏后，可以追加采用可选规则。

### 18.1 冬季规则

各玩家在第5战略轮次执行冬季轮次规则。

白线经路表示北国豪雪地帯经路。

冬季轮次中，北国经路需要2倍的消费。

- (1) 白色实线经路为平地经路，冬季消费2MP。
- (2) 白色点线经路为山地经路，冬季消费4MP。

### 18.2 池田恒兴与摄津众的呼应判定

说明：池田恒兴是摄津的支配者，高山右近、中川重秀等作为摄津众的协助者与明智光秀一起受命于织田信长，增援毛利攻略。

如果希望接近史实展开的话，根据以下条例变更呼应判定。

- (1) 明智光秀是反逆者的场合，池田恒兴不进行呼应判定。
- (2) 高山右近、中川重秀与明智光秀是亲近关系，但是没有指挥系统上的关系。因此，不仅仅是5~6，只有掷筛点数是6，呼应判定才会成功。
- (3) 筒井顺庆和细川藤孝依旧进行呼应判定。
- (4) 一色义定、武田元明、阿闭贞征呼应判定的成功从3~6变为2~6。

### 18.3 织田信澄的呼应判定

(1) 织田信澄的呼应判定成功的场合，大構(近江)为中立状态配置。明智玩家在大構(近江)配置支配标记。

(2) 呼应判定失败的场合，在堺的配置仍然为参战面。这种场合，织田信孝与明智光秀是同一玩家的话，在织田信孝麾下以通常面配置。

否则，与织田信孝玩家进行野战。

织田信孝玩家为防御方。

织田信澄被除去の場合，放置到战死 BOX 区域。

织田信澄没有被除去の場合，大構(近江)以中立状态配置。

#### 18.4 安藤守就

安藤守就一旦被除去，不再出现，被除去の場合放置到战死 BOX 区域。

#### 18.5 史实初期配置

(1) 如果想要更接近史实的话，进行以下军势布置的变更。

- 1) 泷川雄利：上野(伊贺)
- 2) 泷川益重：沼田(上野)
- 3) 真田信幸：厩桥(上野)

(2) 以下的信浓地区配置单位不在初期配置。在打出对应的事件卡“天正壬午之乱”前不登场。

- 1) 諏访赖忠
- 2) 小笠原贞庆
- 3) 依田信蕃

(3) 去除敦贺(越前)的支配标记。

(4) 穴山梅雪配置在伊贺越 BOX 区域。

#### 18.6 德川家康的史实配置

酒井忠次、石川数正游戏开始时配置在神君 BOX 区域。

大久保世忠增强面(2 战力)配置在浜松(远江)。

鸟居元忠增强面(2 战力)配置在冈崎(三河)。

#### 18.7 天正十三年(第 4 回合)早期終了

从第 4 回合的第 2 轮次，各玩家在自己的轮次开始时掷 1 筛，如果掷出 1，直接进行变更判定(不进行战略轮次)，在这之后，直接开始判定时期。

#### 18.8 方面军指挥官的统率

明智光秀、柴田胜家、羽柴秀吉、织田信忠(4 人游戏时)，除去德川家的军势，可以率领其他织田系大名的军势驹。

#### 18.9 森长可的旧领归还

最初在海津城配置支配标记，追加今号收录的(#)森长可以中立面，直接配置在兼山(美浓)。



18.10 细川藤孝/筒井顺庆的呼应

明智玩家对细川藤孝、筒井顺庆进行呼应判定的場合，呼应后追加今号收录的(\*)置换原来的驹，以通常面配置。之后作为通常的明智光秀大名家的指挥官使用。



### 19.0 四人游戏

4 人游戏时，与 3 人游戏的通常规则相同。分史实剧本和返想剧本。4 人游戏时，每人拥有 3 张大名卡，并且使用绿色支配标记。

#### 19.1 史实剧本

基于史实剧本，与史实接近，更有代入感。

##### (1) 势力的决定

代替 6.1 规则，各玩家将“明智光秀”、“羽柴秀吉”、“柴田胜家”、“德川家康”四张大名卡反面朝上洗切，每人获得 1 张。

- 1) 明智玩家自势力包括“明智光秀”、“长宗我部元亲”、“北条氏直”。
- 2) 羽柴玩家自势力包括“羽柴秀吉”、“三法师”、“毛利辉元”。
- 3) 柴田玩家自势力包括“柴田胜家”、“泷川一益”、“织田信孝”。
- 4) 德川玩家自势力包括“德川家康”、“织田信雄”、“上杉景胜”。

##### (2) 战略卡的获得

在第 1 回合获得战略卡时，各玩家先配置 1 张指定的战略卡。然后洗切卡牌，组成牌库，每人再各补牌 4 张，合计每人 5 张卡。

- 1) 明智玩家获得“朝廷之献金”卡。
- 2) 羽柴玩家获得“池田恒兴”卡。
- 3) 柴田玩家获得“市姬”卡(老色鬼)。
- 4) 德川玩家获得“伊贺者”卡。

#### 19.2 返想剧本

在返想剧本中，不只是明智光秀会发动谋反。另外，织田信忠幸存下来，有获得后继者名号的可能性。

### (1) 势力的决定

代替 6.1 规则，各玩家按照以下内容决定各自的势力。

- 1) 将“织田信忠”、“柴田胜家”、“羽柴秀吉”、“明智光秀”4 张大名卡反面朝上洗切，每人获得 1 张。
- 2) 将“德川家康”、“泷川一益”、“织田信雄”、“织田信孝”4 张大名卡反面朝上洗切，每人获得 1 张。
- 3) 将“毛利辉元”、“上杉景胜”、“北条氏直”、“长宗我部元亲”4 张大名卡反面朝上洗切，每人获得 1 张。

### (2) 谋反人的决定

随后掷 1 筛，决定谁是谋反人。

持有该大名卡的玩家成为谋反人。在该大名卡上放置谋反人标记。

掷筛点数	1~2	3	4	5	6
谋反人	明智光秀	羽柴秀吉	柴田胜家	织田信忠	德川家康

- 1) 明智光秀不是谋反人的场合，自势力军势全部移至龟山(丹波)配置。谋反人时，与 3 人游戏相同配置在京。
- 2) 羽柴秀吉成为谋反人的场合，“宇喜多秀家”配置在冈山(備前)，其他配置在高松(備中)的战力全部配置在京。
- 3) 柴田胜家成为谋反人的场合，“佐佐成政”配置在富山(越中)，其他配置在松仓(越中)的战力全部配置在京。
- 4) 织田信忠成为谋反人的场合，“稻叶良通”、“氏家直元”、“远藤庆隆”以参战面配置在京，再加上信忠玩家的配下。北方(美浓)、大垣(美浓)、八幡(美浓)是信忠玩家的支配区域。
- 5) 德川家康成为谋反人的场合，没有特别的变化。

### (3) 织田信忠和家臣

返想剧本，使用“织田信忠”和他的大名家军势。为此，要置换一部分军势驹。

- 1) “织田信忠/三法师”卡作为“织田信忠”使用。但是，只有在“织田信忠”战死的场合，之后作为“三法师”使用，势力玩家获得+5 的正统值。
- 2) 军势名下印有\*的中小势力军势，与

“织田信忠”大名家军势做替换。

织田信忠的军势根据“织田信忠”卡的指定做游戏开始布局。

说明：返想剧本时，因为“齐藤利治”没有死，代替“齐藤利尧”，“齐藤利治”登场。另外要注意“水野忠重”配置场所的改变。

#### (4) 本能寺的袭击

谋反人军势在京，且其他势力军势也在京的场合，直接进行野战。作为奇袭效果，谋反人作为防御方有优势。

#### (5) 呼应判定

明智光秀谋反的场合，通常进行呼应判定。明智光秀不是谋反的场合，“筒井顺庆”、“细川藤孝”、“织田信澄”不进行呼应判定，按照以下内容处理。

- 1) “筒井顺庆”和“细川藤孝”，置换为今号收录追加的军势驹。

在各个区域配置明智玩家的支配标记，“筒井顺庆”和“细川藤孝”以增强面配置。

- 2) “织田信澄”以参战面配置在堺，追加为“织田信孝”的配下。织田信孝玩家在大構(近江)配置支配标记。
- 3) 对其他有呼应可能性的武将进行呼应判定，成功的场合，明智谋反玩家在他们的区域配置支配标记。

### 19.3 四人游戏的终了

4 人游戏，第 3 回合结束后，游戏终了。