

# SEKIGAHARA

## THE UNIFICATION OF JAPAN



### 目次

- 1 導入
  - 2 勝利条件
  - 3 ゲームの駒
  - 4 ロケーション
  - 5 初期配置
  - 6 1週間のサイクル
  - 7 移動
  - 8 戦闘
  - 9 特別ルール
- ヒストリカルノート  
デザインノート

## 1. 導入

Sekigahara は、徳川幕府が成立した西暦 1600 年の戦いを描いた 2 プレーヤー用ゲームである。一方のプレーヤーは、日本においてもっとも有力な大名である徳川家康を担当し、もう一方が天下を統一した武将の嫡子後見人である石田三成となる。それぞれの指導者は大名の連合を取りまとめ、日本の支配を賭けた 7 週間の戦いに挑むこととなる。戦いは、交通の要所である関ヶ原と呼ばれた地で決されることとなり、そこでの裏切りと変節によって、戦いの流れが石田から徳川へと向かうこととなった。

Sekigahara のゲーム一揃いには、以下のものが含まれる。

- ・ 22×34 インチのマップ 1 枚
- ・ ステッカー 1.5 シート分
- ・ 長方形のブロック 96 個 (48 個は金色で、48 個は黒色)
- ・ 金色のディスク 2 個
- ・ 正方形のブロック 1 個
- ・ 2 組のカード (それぞれの軍勢ごとに 1 組)
- ・ ドロー用のバッグ 2 つ
- ・ リファレンスカード 2 枚 (同一のもの)

- ・本ルールブック

ゲームまたはコンポーネントに関する質問／コメントがある場合は、GMT Games (gmtoffice@gmtgames.com) または ConsimWorld.com、BoardGameGeek.com の Sekigahara 掲示板にメッセージを投稿して欲しい。

### ステッカーを貼る

金色の石田三成側のラベルを金色のブロックに貼り、黒色の徳川家康側のラベルを黒色のブロックに貼ること。すべてのブロックとディスクには 1 枚のステッカーを貼るが、正方形のターントラックブロックのみ、黒色と金色のステッカーを 1 枚ずつ貼る。小型のキューブにはステッカーを貼らない。

## 2. 勝利条件

### 2.1 速やかな勝利



石田三成

徳川側プレイヤーが、石田三成（上図参照）を討ち取るか、豊臣秀頼（金色のディスク [3.4] 参照）を捕虜にした場合、直ちに勝利する。石田側プレイヤーが徳川家康（黒色の総大将ブロック [3.2] 参照）を討ち取った場合、直ちに勝利する。双方の陣営が同じ戦場で勝利条件を満たした場合、石田側プレイヤーが勝利する。

### 2.2 勝利ポイント

第 7 週の終了時点に至っても勝利陣営がない場合は、勝利得点が計算される。プレイヤーは支配下の城ごとに 2 ポイントを獲得し、資源ロケーションごとに 1 ポイントを獲得する。合計のより高い側が、ゲームに勝利する。勝利得点が同数だっ

た場合、石田側プレイヤーが勝利する。

## 3. ゲームのコマ

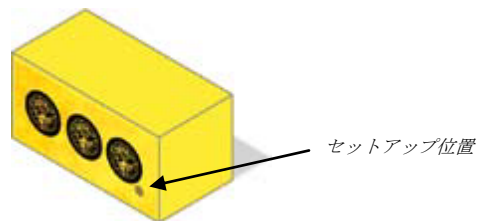
### 3.1 色

徳川側のコマは黒色であり、石田側のコマは金色である。マップ上では、所有プレイヤーのみがブロックのラベル面を確認できるように、並べて配置すること。

### 3.2 ブロック

それぞれのブロックは、およそ 5000 人の軍勢を表している。またそれぞれのブロックは、いずれか 1 人の大名（武将）に対応しており、その大名の家紋（シンボル）が記載されている。史実上の大名の名称に関しては、対応するシンボルを持つカードに記載されている。ブロックの戦闘力は、家紋の数（1~4）となっている。

石田側ブロックの例



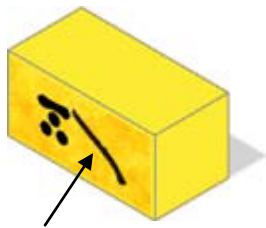
家紋 3 つのブロック (上杉家)

徳川側ブロックの例



家紋 2 つのブロック (前田家)

一部のブロックは鉄砲隊または騎馬隊の能力を備えており、鉄砲と騎馬の図によって示されている。

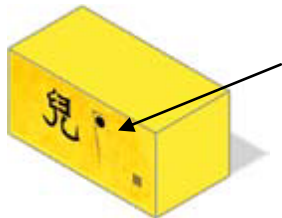


鉄砲シンボル



騎馬シンボル

一部のブロックは、大名（武将）を表しており、これらにはのぼり幟（軍旗）が記載されている。ほとんどの幟には 1 つの印しかついていないが、戦いの盟主である石田三成と徳川家康には 3 つの印がついている。



幟に印が 1 つ

武将ブロック（宇喜多家）



幟に印が 3 つ

武将ブロック（徳川家康）

### 3.3 カード

カードは各プレイヤーの軍の忠誠を表している。プレイヤーが手札としてより多くのカードを持つほど、兵からより多くの支持を受けていることを

示す。カードはイニシアティブの決定 [6.3] と移動 [7.2]、強行軍 [7.3.3]、合戦におけるユニットの展開 [8.2.2] に使用される。



この大名家のブロックを合戦に投入できる。

刀は特殊攻撃能力を示している。

大名家の名称

イニシアティブ値

各陣営はそれぞれひと組のカードを持ち、ゲームにおいてそのデッキのみを使用する。ゲームが開始されたら双方のデッキをシャッフルし、伏せた状態で 2 つの山札を作ること。

すべての捨て札とプレイされたカードは、それらがプレイされたときのみ公開される（表向きでプレイされる）。いずれのプレイヤーも、捨て札の山を確認することはできない。

プレイヤーが新たなカードを引くにあたり山札が尽きた場合は、使用済カードをシャッフルし新たな山札とする。

### 3.4 その他の内容物

**ディスク** ディスクは、ブロックと同様に破壊可能な部隊だが、移動や合戦を実施できない。ゲームには 2 つのディスクが登場し、それぞれ城に配置されている。



豊臣秀頼 [9.1]



真田昌幸 [9.2]

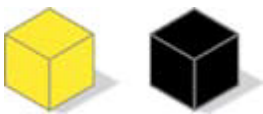
**ターンマーカー** 一方の面に徳川の紋が記載され、もう一方の面に石田の紋が記載された、平らな正方形のもの。ターン数とその進行、各ターンにおいていずれの陣営が先攻するかの記録に使用される。



表面

裏面

**キューブ** 黒色と金色のキューブは、ボード上における資源ロケーションの支配状況を表す。またキューブは合戦において与えられた打撃を記録するため、打撃チャートにおいて使用される。



**ボード** ボードは、合戦の大部分が行われた、日本においてもっとも大きな島である「本州」の中央部を表している。ボードにはマップやプレイにおけるロケーション（地域）、打撃トラック、ターントラック、増援ボックスなどが含まれている。



## 4. ロケーション

### 4.1 ロケーションに関する一般ルール

ロケーションとはマップにおける地点（一般的には都市）であり、街道により接続されている。ロケーションは丸印で示されており、城を含む場合がある。なお任意の数のブロックをロケーションに配置できる。マップ上のブロックは、各ターンの進行中において、いずれかのロケーション内に置かれる。

### 4.2 資源ロケーション

資源ロケーションとは、生産力に富んだ地域や主な商業ルート、その他の重要な地域のことである。それらはまた、大まかに国のインフラを表している。

資源ロケーションは赤色（通常のロケーションは白色）となっている。最後に資源ロケーションにブロックを進入させた、または通過させたプレイヤーがそのロケーションを支配する。支配状況を示すためキューブを使用すること。資源ロケーションは最初に獲得されるまで、いずれのプレイヤーによっても支配されない。資源ロケーションはゲーム終了時に 1 勝利ポイントを与え [2.2]、増援ステップにおいて召集ボーナスを与える [6.2]。

### 4.3 城

城は、ボード上のロケーションに付随している。それぞれの城は、石田側または徳川側のいずれかに属しており、色で示されている。城は、そのロケーションにブロックを配置したプレイヤーにより支配される（もう一方のプレイヤーが配置していない場合）。いずれのプレイヤーもブロックを配置していない場合、城は元の陣営に戻る。なお攻城戦においては、一方のプレイヤーが城を支配し、もう一方のプレイヤーが城の存在するロケーションを支配する。増援ステップにおいて、より多くの城を支配する陣営は、余分に 1 枚のカードを受け取る [6.2]。城はゲーム終了時に 2 勝利得点を

もたらず [2.2]。

#### 4.4 増援ボックス

それぞれのプレイヤーに、増援ボックスが用意されている。それぞれの週の開始時点において、新たなブロックがボックスに配置される。また週の途中において、プレイヤーはこれら部隊をボード上に「召集」できる [7.2]。石田側には「毛利ボックス」が用意されており、ここから毛利家のユニ

ットを大阪に展開できる [9.3]。

#### 4.5 首府

京都と江戸の2つのロケーションは、首府である。これらは、それぞれ石田側と徳川側に属した状態でゲームを開始し、対応する陣営色の枠線がついている。首府は資源ロケーションであり、指揮移動ボーナスを提供する [7.3.4]。



上図は初期配置を示している。ランダムに引かれるブロックは、「？」マークで記されている。

### 5. 初期配置

#### 5.1 手順

- ・ターンカウンターを第1週 (Week 1) に置く。
- ・2つのデッキを個別にシャッフルする。
- ・それぞれのプレイヤーは自身の山札から5枚のカードを引く。(開始時の手札が少ないのは、初期段階における各陣営の限られた動員能力を示している)

- ・右下の隅に印がついたブロックを分けておく。残るブロックを、それぞれの色ごとに2つのバッグに入れる (各陣営に1つずつ)。

- ・ルールに従い、ブロックをマップ上に配置する [5.2]。すべてのブロックは、その所有者のみがラベル面を確認できるように配置すること。

**例外:** 毛利ボックスの5つのブロックは、ラベル面を上にして配置すること。

## 5.2 ブロックの配置

### 5.2.1 固定配置ブロック

右下の隅に印がついているブロックは、マップ上の対応するシンボルが記載されたロケーションに配置すること。マップに記載されたシンボル 1 つごとに、1つのブロックを配置する。5つの石田側ユニットは毛利ボックスと一致したシンボルを有しており、これらブロックは毛利ボックスでゲームを開始する。

### 5.2.2 ランダム配置ブロック

指定されたブロックを配置したら、残るブロックを、それぞれのプレイヤーのバッグ（袋）に混ぜて入れる。そののち、ランダムなブロックの配置が指定されたロケーションに置いていくこと。これらのロケーションには「+1」、「+2」、「+3」といったシンボルが記載されている。数字はバッグからランダムに引かれ、配置されるブロック数を示している。これらブロックをバッグから引く前に、プレイヤーはボード上のどのロケーションにおけるドローなのかを指定しなければならない。

### 5.2.3 増援ブロック

第一陣の増援を加えること。双方の陣営は 4 つのブロックを各自のバッグから引き、増援ボックスに配置する。

## 6. 1 週間のサイクル

ゲームでは 7 週間がプレイされ、週ごとに 2 つのターン（A と B）が含まれる。ゲームにおけるそれぞれの週では、以下の手順が記載された順序で実施される。

### 6.1 ターン手順の概略

- A. 増援ステップ [6.2]
- B. ターン順番決定ステップ [6.3]
- C. ターン A と B [6.4]

### 6.2 増援ステップ

プレイヤーは新たなカードとブロックを、以下の

ように受け取る。

- ・プレイヤーは手札の半分を捨て札にする（端数処理はプレイヤーの任意）。例: 7 枚のカードを持っていれば、3 枚を捨て札にできる。
- ・プレイヤーは 5 枚のカードを引く。より多くの城を支配しているプレイヤーは、6 枚目のカードを引く。
- ・プレイヤーはボード上の増援トラックに記載された数のブロックをバッグから引く。（第 2~4 週では 2 個、第 5~7 週では 1 個）より多くの資源ロケーションを支配しているプレイヤーは、追加のブロック 1 つを引く。（同数の場合、双方のプレイヤーが追加のブロックを引く）
- ・引いたブロックを、自身の増援ボックスに置く。

第 1 週のターンでは、双方のプレイヤーともカードとブロックをすでに有しているため、増援ステップを飛ばすこと。

### 6.3 ターン順番決定ステップ

各プレイヤーは手札からカード 1 枚をテーブルに伏せて置き、同時に明らかにすることでターンの順番をビッド（入札）する。カード右下の数値がより大きいプレイヤーが勝利する。

ビッドに勝利したプレイヤーは、その週の両方のターンにおいて、どちらのプレイヤーが先に行動するかを選択できる。先攻プレイヤーの面を上にして、ターンマーカーをターントラックの「A」の位置に置くこと。

双方のプレイヤーは、ビッドに使用したカードを捨て札にする。

### 6.4 ターン A と B

1 週間のサイクルには、「A」と「B」2 つのターンが含まれる。各ターンは、先攻プレイヤーによる移動と戦闘、それに続く後攻プレイヤーの移動と戦闘から成る。

ターン「A」が終了したら、ターンマーカーを「B」

の位置に移動させ、ターン「B」をプレイすること。ターン「A」で先攻したプレイヤーがターン「B」でも先攻する。ターン「B」ののちに、ターンマーカーを次の週に進め、新たな 1 週間のサイクルを開始させる。7 週目が終わったら、ゲームは終了する。

### ターン A

- a. 先攻プレイヤー移動フェイズ
- b. 先攻プレイヤー戦闘フェイズ
- c. 後攻プレイヤー移動フェイズ
- d. 後攻プレイヤー戦闘フェイズ

### ターン B

- e. 先攻プレイヤー移動フェイズ
- f. 先攻プレイヤー戦闘フェイズ
- g. 後攻プレイヤー移動フェイズ
- h. 後攻プレイヤー戦闘フェイズ

ターンマーカーを次の週に進める。すでに 7 週目ならば、ゲームは終了する。

## 7. 移動

### 7.1 基本ルール

移動フェイズにおいて、プレイヤーは自身がボードにおいて支配する、任意の数のスタックを移動させられる。同じロケーションのすべてのブロックが、1つのスタックとなる。移動させることができるスタックの数は、移動のために消費されたカードの枚数により決定される。なお、移動中に召集とオーバーランが発生する。

**移動のためのカード:** 移動フェイズの開始時点で、アクティブなプレイヤーは、以下の移動条件を満たすため、手札から 0~2 枚のカードを捨て札にする。

- ・0枚 **移動なし:** いずれのスタックも移動できない。手札から任意の枚数のカードを捨て札にして、同数を補充できる。
- ・0枚 **最低限の移動:** 1つのスタックを移動さ

せるか、1回の召集アクション [7.2] を実施する。

- ・1枚 **限定的な移動:** 3つのスタックを移動させる。1スタック分の移動の代わりに、1回の召集アクションを実施しても良い。
- ・2枚 **全軍の移動:** すべての味方スタックを移動させ、1回の召集アクションを実施する。

カードを捨て札にしたなら、プレイヤーは上記の選択により移動が認められたスタックを、任意の順番で移動させる。

### 7.2 召集

召集とは、現在マップの増援ボックスに配置されているブロックを配置する行為である。プレイヤーは、召集をターンごとに 1 回のみ行える。「最低限の移動」または「限定的な移動」において、プレイヤーは 1 スタックを移動させる代わりに召集を行える（召集の実施のため 1 スタック分の移動を見合わせる）。「全軍の移動」においては、すべてのスタックの移動に加えて召集を行える。

**移動の制限:** 召集されたブロックは、配置されたターンにおいて移動できない。

**ブロックの配置位置:** 召集されたブロックは、「補充ロケーション」にのみ配置できる。補充ロケーションとは、味方大名の家紋が記載されたロケーションを指す。補充ロケーションは、黒色または金色で色分けされている。

**2つの選択肢:** どのように召集を行うかにより、プレイヤーには以下のような 2つの選択肢がある。

- A. プレイヤーは、任意の数の（またはすべての）ブロックを、増援ボックスから 1か所の補充ロケーションに配置する。ただしブロックの所属する大名が、補充ロケーションの家紋と一致していること。家紋が一致していることを相手に証明するため、これらブロックを公開しなければならない。
- B. あるいは任意の自軍補充ロケーションに、任

意の大名のブロック1つを配置する。この場合、ブロックを公開する必要はない。

**戦場への召集:**すでに盤上のブロックにより戦闘が引き起こされている場合のみ、戦場にブロックを召集できる。増援ボックスから（すでに発生している）戦闘に参加することはできるが、増援ボックスから攻撃を実施することはできない。

## 7.3 移動

### 7.3.1 基本的な移動

1か所のロケーションを起点として、一方のプレイヤーのすべてのブロックが（このターンに召集されたものを除く）、以下に記載された制限に従って移動できる。ブロックは街道に沿ってロケーションからロケーションに移動する。同じロケーションで移動フェイズを開始したブロックが、同じ街道を移動したり、同じ目的地に移動する必要はない。ロケーション内のブロックを一部だけ移動させ、他のブロックをその場に残しても良い。また移動において、スタックが途中でブロックを残しても良い。

移動は以下の制限に従わなければならない。

- ・ブロックはターンごとに1回のみ移動できる。
- ・別なスタックを移動させる前に、スタックの移動を完了させなければならない。
- ・移動中のスタックが、別なブロックを拾い上げることはできない。
- ・1回の移動フェイズで、同じ街道を複数のスタックが通過してはならない。

### 7.3.2 移動と敵ユニット

敵ユニットをオーバーラン [7.4] しない限り、敵ユニットに遭遇したブロックは停止しなければならない。

### 7.3.3 移動距離

基本となる移動距離は、1回の移動につき1ロケーションとなる。これは以下の3つの状況により、それぞれ1ロケーション分増加する。3つすべての

状況が適用された場合、1~4ブロックから構成されるスタックは4ロケーション移動できる。スタックの移動力を増加させる3つの状況は、以下の通りとなる。

- ・**主要街道:**すべての移動を主要街道上で行うブロックは、+1ロケーション分移動できる。
- ・**指揮:**指揮範囲内 [7.3.4] から移動するブロックは、+1ロケーション分移動できる。
- ・**強行軍:**強行軍を実施するブロックは、+1ロケーション分移動できる。アクティブなプレイヤー（手番プレイヤー）は手札から1枚のカードを捨てることで強行軍を実施できる。強行軍は、一緒に移動を開始し、一緒に移動を終了する1グループのブロックに対して適用される。特定のブロックについて、1度に1回の強行軍だけが効果を発揮する。

**例:**指揮範囲内にあるスタックが、すべての移動を主要街道に沿って行い、かつ強行軍を行う場合、追加で3ロケーション分を移動できる。

### 7.3.4 指揮

指揮により、1つのロケーションの1スタックの基本となる移動距離が増加する。指揮は武将や城、または首府（あるいはこれら3つの組み合わせ）により与えられる。プレイヤーが武将を移動力の増加に利用する場合、武将ブロックは相手プレイヤーに対して公開される（スタック内のブロックの家紋が、武将の家紋と一致している必要はない）。城を利用する場合、その城が味方のものであり（色が一致している）かつアクティブプレイヤーにより支配されていなければならない。首府（江戸または京都）を利用する場合、色が一致していなければならない。スタックが複数の方法で指揮を得ていても、「+1」が追加移動力の最大値となる。

### 7.3.5 移動と部隊の規模

大規模な部隊は小規模な部隊より、ゆっくりと移動する。移動する部隊の数が4の倍数を上回るご



とに、移動力は1ロケーション分減少する。つまり、移動力はブロックがそれぞれ5個、9個、13個、17個に達するごとに-1される（以下のチャートを参照）。

個々のブロックの移動力は、その移動において最大のグループのペナルティに依存する。

### 7.3.6 移動チャート

以下のチャートは移動と移動に関する修正を簡略化したものである。

基本となる移動距離: 1ロケーション

主要街道上を移動: +1

指揮範囲内: +1

強行軍: +1

1~4ブロック: 0

5~8ブロック: -1

9~12ブロック: -2

13~16ブロック: -3

17ブロック以上: -4 (移動不可)

## 7.4 オーバーラン

### 7.4.1 オーバーランの基本

オーバーランは、大規模な部隊が小規模な部隊を圧倒した際に行われる。オーバーランは、移動中または退却後に発生する。またオーバーランは、退却中（「戦闘」を参照）のブロックや召集されたブロック、毛利ボックス [9.3] から配置されたブロックによっても引き起こされる。敵部隊をオーバーランするためには、少なくとも敵の4倍のブロックがなければならない。それぞれのブロックの戦闘力は無視される。

### 7.4.2 オーバーランの手順

オーバーランは直ちに解決される（結果は戦闘が宣言されるかどうかに関わらず適用される）。オーバーランされた部隊は破壊され、勝利したプレイヤーが損害を被ることはない。移動中にオーバーランが発生したら、移動中のブロックは移動を継続できる。すでにロケーション内で戦闘に参加し

ている部隊は、敵に対するオーバーランに自身の戦力を提供できる。

**例:** 防御側が1個のブロックを配置しているロケーション内に、アクティブプレイヤーが2つのブロックからなるスタックを移動させた。そのうち、2つのブロックからなる別なスタックを、同じロケーションに移動させた。その瞬間にオーバーランが発生し、防御側ブロックは除去される。アクティブな（移動中の）スタックは移動を継続できる。最初のスタックはオーバーランに参加できるが、すでに移動を完了しているため、再び移動することはできない。

### 7.4.3 オーバーランと城

城を支配している敵部隊は、オーバーランできない。また、城内の部隊は包囲側の部隊に対するオーバーランにおいて、自身の戦闘力を追加できる。



### 移動の例

石田側のプレイヤー（金色のブロック）は、すべてのスタックを移動させるため、移動フェイズにおいて2枚のカードを使用した。これにより1回の召集アクションが認められ、彼は最初実施することとした。石田側プレイヤーは1つのブロックを任意の味方補充ロケーションに割り当てるか、または家紋が一致するすべてのブロックを、その家紋が記載された補充ロケーションに配置できる。ただし、この両方を実施することはできない。なお召集されたブロックは召集されたターンにおいて移動できないが、この例では登場しない。

その他の移動については、上の図に記載されている通りとなる。この例において、強行軍のためカードは使用されなかった。

- A.** 最初に、プレイヤーは図で「A」と記載されたロケーションを選択した。この場所には味方支配下の城があるため、移動力+1の指揮ボーナスの条件を満たしている。彼は、5つすべてのブロックを主要街道沿いに移動させるが、これは2スペース分を移動できる（基本となる移動距離が1で、主要街道移動が1、指揮で1、5~8ブロックのため-1）。もし1ブロックを残していればスタックは3スペース移動でき、桑名まで到達できていた点に注意。
- B.** 次に「B」のスタックを移動させる。「A」のスタックが京都と水口を結ぶ主要街道を利用したため、この道は利用できない（1回の移動フェイズで同じ道を複数回利用できない）。そのため移動を京都で終了させるか、別なルートを使用するほかない。プレイヤーは京都で移動を終了させることを選んだ。
- C.** 「C」に配置された武将を含まない1個のブロックは、1スペースのみ移動できる。
- D.** 「D」のスタックは、基本の1スペースと武将ブロックによる1スペースの追加で、2スペース移動できる。
- E.** 「E」のスタックは指揮ボーナスを得ているが、すべての移動が主要街道に沿っていないため、主要街道ボーナスを得られない。そのため2スペース移動できる。

## 8. 戦闘

### 8.1 基本ルール

戦闘は、すべての移動が実施された後に発生する。戦闘は、双方の駒が配置されたロケーションごとに宣言されなければならない。戦闘の宣言は1つずつ行い、それぞれの宣言に続いて直ちに戦闘を解決すること。戦闘は合戦または攻城戦となり、

いずれかの部隊が籠城した場合は攻城戦となる。ロケーションでの戦闘が解決されたら、新たなロケーションを選択し、すべてのロケーションで戦闘が解決するまで処理を行う。

## 8.2 合戦

### 8.2.1 合戦の手順

いずれの部隊も籠城していない場合、戦闘は合戦で解決される。合戦においては、部隊の投入により「打撃力」が生み出され、より多数の打撃を与えた陣営が合戦に勝利する。合戦に参加するすべてのブロックは、投入されるまで（ラベル面を）隠したままにしておく。

合戦は、アクティブプレイヤー（攻撃側）が最初の投入を行うことで開始される。続いて、防御側がこれに対応する（イニシアティブ [8.5] を参照のこと）。**なお合戦が終了したら、より多くの打撃を与えた陣営が勝利する。**打撃力が同数であれば、防御側が勝利する。

### 8.2.2 カードと投入

カードは、ブロックを合戦へ投入させるために使用される。カードごとに、1つのブロックを投入させられる。ブロックの投入に使用されるカードは、ブロックと家紋が一致していなければならない。異なる家紋を持つカードとブロックは、組み合わせで使用できない。**例外:** 石田家の部隊1つと井伊家の部隊1つは、すべての大名家のカードと組み合わせられる。このことを忘れないように、2つのブロックにはカード型の長方形が隅に印されている。同じ合戦において、同じカードが2回使用されることはなく、また同じブロックが2回投入されることもない。



石田三成のブロック 井伊直政のブロック

### 8.2.3 投入の手順

アクティブプレイヤーはカードを表向きでプレイし、投入されていない部隊の中からカードと家紋が一致するものを1つ選ぶ。ブロックのラベル面を上にして示し、スタックの横に置いておく。プレイされたカードは表向きにして、ボードのアクティブプレイヤー側に置くこと。プレイヤーは投入されたブロックの打撃力を計算し、打撃トラックに加算する。

#### 8.2.4 武将ブロックの初期投入

武将ブロックは、その陣営が現在の戦闘においてまだカードによる投入を行っていないならば、カードのプレイなしに投入できる。カードなしに投入された武将は「忠誠の疑い」[8.6]による影響を受けない。

**注意:** カードによる投入を行うまでは、カードなしに複数の武将を投入できる。

### 8.3 打撃力

#### 8.3.1 打撃力の基本ルール

戦闘における有効性は「打撃力」で計られる。打撃力は小さなキューブにより打撃トラックで記録される。それぞれの陣営は、自身の合計打撃力を個別に記録する。

#### 8.3.2 基本の打撃力

投入されたブロックの基本となる打撃力は、ブロックに記載された家紋の数である。

#### 8.3.3 打撃ボーナス

現在の合戦において、すでに投入された（味方陣営の）同じ大名に所属するブロックごとに1打撃力を加算する。

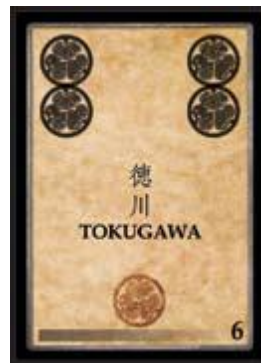
**例:** プレイヤーが2つの家紋を持つ徳川のブロックを合戦に投入した。すでに2つの別な徳川のブロックが投入されていたため、4打撃力が加算される（以前に投入されたブロックの家紋の数は影響を及ぼさない）。

### 8.4 特殊攻撃

#### 8.4.1 騎馬と鉄砲による打撃

刀が側面に記載されたカードにより、特殊攻撃を行える。これらのカードが騎馬または鉄砲のシンボルを持つブロックの投入に使用されたら、騎馬または鉄砲による攻撃が実施される。騎馬または鉄砲による攻撃が実施されたら（基本の打撃力に加えて）2打撃力を追加し、さらに現在の合戦においてすでに展開された、味方陣営の同じ種類のブロックごとに2打撃力を追加する。騎馬または鉄砲ブロックが特殊攻撃カードなしに投入された場合、騎馬または鉄砲によるポイントは打撃力に加算されない。

#### 8.4.2 ダブルカード



ダブルカードには、側面に2つの同じ家紋が記載されている。ダブルカードを使用することで、カードと家紋が一致する1つまたは2つのブロックを投入できる。このとき、ブロックは1つずつ投入すること（2番目のブロックは最初のもので大名家一致することから+1の打撃ボーナスを得る）。ダブルカードで配置されたブロックは、いずれも特殊攻撃を実施できない。ダブルカードが、いずれのカードでも投入できるブロックに使用された場合（石田三成または井伊直政のブロック）、2番目のブロックを投入する能力は失われる。

### 8.5 イニシアティブ

イニシアティブは、合戦においていずれの陣営が敗北しつつあるかにより決定される。相手に対するリードを得るため、（打撃力で敗北している側の）プレイヤーには継続してブロックを投入する機会

が与えられる。いったんリードを得たら、イニシアティブは相手プレイヤーに移る。(勝敗の判定において) 防御側が有利なため、防御側プレイヤーは攻撃側と同じ数の打撃を与えることでリードを得られる。なお、イニシアティブを保持している側のプレイヤーが、これ以上のブロックを投入できないと宣言するまで、イニシアティブはプレイヤー間を行き来する。いったん宣言がなされたら、イニシアティブは永続的に相手プレイヤーに移り、望む限り、そして可能な限りのブロックを投入できる。そのプレイヤーも投入の終了を宣言した場合において、合戦は終了する。

いったん投入の終了を宣言したら、その合戦において投入を行うことはできないが、相手プレイヤーの投入に対して「忠誠の疑い」カード [8.6] を使用することは可能だ。

## 8.6 忠誠の疑いカード



### 8.6.1 手順

「忠誠の疑い」カードには、幟（軍旗）が記載されている。これは通常のカード使用手順ではなく、相手プレイヤーが投入を行った直後に使用でき、投入されたブロックの忠誠心に異議を唱えることができる。ブロックを投入した側のプレイヤーが、そのブロックを投入できる別なカードを手札から示すことができる場合、ブロックは忠実なまま留まる。「忠誠の疑い」を打ち破るために使用されたカードは、それを示したプレイヤーの手札に戻る。投入側のプレイヤーがこのようなカードを持たな

い場合、ブロックは裏切り「忠誠心の疑い」を実施したプレイヤーに味方する。ブロックを相手陣営に移すこと。このブロックの打撃力は、「忠誠心の疑い」を実施したプレイヤーに加算される。合戦が終了したら、ブロックを元の持ち主に戻す。

### 8.6.2 忠誠と特殊攻撃

陣営を入れ替わったブロックは、裏切った瞬間において特殊攻撃 [8.4] を実施できない（展開に使用されたカードが特殊攻撃カードの場合でも）。しかし裏切った先の陣営において、その後に実施される特殊攻撃には寄与できる。

### 8.6.3 忠誠とダブルカード

ダブルカードに対して「忠誠心の疑い」カードが使用された場合、2つのブロックが投入されていても、1枚のカードを示すことでカードの効果を打ち破れる。なお「忠誠心の疑い」が成功した場合は2つのブロックが陣営を裏切り、2番目のブロックによる打撃ボーナス（最初のブロックと家紋が一致することによる+1）も加算される。

## 8.7 損害

### 8.7.1 損害の判定方法

合戦が終了したら、双方の陣営はそれぞれに与えられた打撃に応じて損害を被る。双方の陣営は、相手により与えられた7打撃力ごとに（打撃力は常に端数切り下げとする）1つのブロックを失う。合戦に敗北した側は、さらに1ブロックを失う。

**例:** 合戦に勝利し、5打撃力を与えられたプレイヤーは、ブロックを失わない。彼の相手は合戦に敗北し9打撃力を与えられたため、2つのブロックを失う。

**注意:** 損害が適用され、退却する前の敗北陣営に対して、オーバーランを行うことは禁じられている。ただし、退却後であればオーバーランを行っても良い [8.5.5]。

### 8.7.2 損害の割り当て

攻撃側が先に損害を適用し、そののち防御側が適

用する。プレイヤーは、所有するどのブロックに損害を適用するか選択できる。まずは敵に寝返ったブロックから選択しなければならず、続いて展開された任意のブロック、そののち展開されていない任意のブロックをから選択する。壊滅したブロックは明らかにしなければならぬ。

### 8.7.3 損害の効果

戦闘で失われたブロックはマップから除去され、プレイに復帰することはない。壊滅したブロックは、ボードの脇の双方のプレイヤーから見える場所に置いておくこと。

## 8.8 退却

### 8.8.1 退却の基本ルール

敗北陣営は、残る部隊を戦場に隣接する（街道により接続されている）ロケーションに退却させなければならない（または城に退却させる [8.8.4]）。退却において、同時に移動できる部隊の規模に制限はない。

### 8.8.2 攻撃側が退却する場合

攻撃側は、部隊が戦場へ進入する際の移動元となったロケーションに退却しなければならない（退却先が城となる場合もあり得るが、マップ外のボックスには退却できない）。これらのロケーションに退却できない場合は、任意のロケーションに退却できる。攻撃側は、決して増援ボックスや毛利ボックス [9.3] に退却できない。

### 8.8.3 防御側が退却する場合

防御側は、可能ならば敵部隊を含まず、敵部隊が戦場へ進入する際の移動元でもないロケーションに退却する。このようなロケーションがない場合、防御側は道により接続された任意の隣接ロケーション（攻撃側の移動元ロケーションや敵ブロックが配置されたロケーションを含む）に退却できる [8.8.5]。

### 8.8.4 城への退却

合戦が城を含むロケーションで行われた場合、城

は退却を行う部隊を収容できる。城は戦闘に先だってそれを支配している陣営にとってのみ、適切な退却先となる。城が適切な退却先であれば、退却を行うプレイヤーは 2 つまでのブロックを城内に移動させられる。それでもまだブロックが残っている場合は、これらをまとめて別な場所に退却させなければならない。

### 8.8.5 戦場への退却

退却により、別な戦闘（またはオーバーラン）が引き起こされることがある。このような場合、直ちに戦闘を解決し、処理を続けること。新たな戦闘では、退却中のブロックが攻撃側となる。退却中の部隊がすでに戦闘が発生している場所に進入した場合、退却中のブロックはその戦闘に加勢する。退却した部隊が包囲下の城の守備隊に参加することも可能であり、この場合は次の戦闘が宣言される機会まで、城のスタック制限を超過しても良い [8.9.6]。これにより、（次の戦闘においては）実質的に攻城戦が合戦となるはずだ。

## 8.9 攻城戦

### 8.9.1 攻城戦の基本ルール

戦闘が城を含むロケーションで発生した場合、一方の陣営は籠城を選択できる。この場合、戦闘は攻城戦となる。部隊が籠城するには、城を所有していなければならない、かつ 2 ブロック以下でなければならない（この制限にディスクは含まれない）。城を所有する陣営とは、そのロケーションにおいて戦闘に先がけて部隊を配置していた陣営である。

### 8.9.2 ブロック位置の宣言

ブロックは城の内部または外部に配置される。城の内部に配置できるブロックの数は、2 つまでに制限されている。戦闘が宣言された際において（それより以前ではなく）、城を所有する陣営は城の内部と外部どちらにブロックを配置するか選択すること。外部ならば合戦が発生し、内部ならば攻城戦となる。

ブロック数が 2 つを超える部隊は、常に外部に留まらなければならない。ブロックが城の外部に配置される場合、一部のブロックを内部に残しておくことはできない。なお前のフェイズで籠城することを決めた部隊が、次のフェイズにおいて城から討って出ることを選択しても良い。

アクティブプレイヤーが城を所有しており、かつ籠城することを選択した場合、このフェイズにおいて該当するロケーションでの合戦や攻城戦は実施されない。

### 8.9.3 ディスク

ディスクは、ブロックの配置に関わらず常に城内に配置されていると見なす。ディスクは、ブロック 2 つまでという城の配置制限に含まれない。ディスクはブロックと同様に破壊できる部隊だが、移動や合戦を実施できない。攻城戦の結果のみがディスクに影響を及ぼし、決して合戦による影響は受けない。

### 8.9.4 攻城戦の手順

攻撃側プレイヤーは攻城戦の間イニシアティブを保持し、また攻撃側プレイヤーが投入できるブロックの数に制限はない。防御側プレイヤーは攻城戦においてカードをプレイできず、ブロックも投入できない。攻城戦は、以下の手順に従うこと。

**A.** 攻撃側は、任意の数のブロックを投入できる [8.2.3]。

**B.** 攻撃側が投入を終了したら、防御側に損害が適用される。攻城戦において、攻撃側は損害を被らない。7 打撃力ごとに、防御側ブロックまたはディスクが 1 つ失われる (攻撃側が攻城戦で 7 ポイント未満の打撃力を与えることにしても良いが、この場合、防御側に損害を与えることはできない)。

**C.** 防御側はどのブロックまたはディスクが除去されるか選択する。除去されたブロックは明らかにすること。

**D.** 城内のブロックとディスクすべてが除去されたら、城は落ち攻撃側の所有となる。

**E.** すべての防御側ブロックとディスクが除去されなかった場合、双方の陣営のブロックが同じロケーションに共存する。このとき、城の所有者側は「包囲」されていると見なす [8.9.6]。共存が継続する間の各戦闘フェイズにおいて、これらのロケーションでは戦闘が宣言されなければならない。

**F.** 防御側プレイヤーは、失われたブロックごとに 1 枚のカードを引く [8.10]。

### 8.9.5 攻城戦の制限

攻城戦には以下の制限がある。

- ・ 鉄砲や騎馬による特殊攻撃は加算されない。
- ・ 双方とも「忠誠心の疑い」カードを使用できない。

### 8.9.6 包囲下のブロック

包囲下のブロックは、城を含むロケーションから離脱できない。包囲側のブロックは、移動フェイズにおいて包囲中の位置から自由に移動できる。包囲下のブロックを含むロケーションに他の味方ブロックが進入した場合、すべてのブロックが戦闘に参加できる。なお城の有無に関わらず、戦闘にはそのロケーションすべてのブロックが参加する。

### 8.10 カードの補充

合戦や攻城戦、オーバーランが解決されたら直ちにカードの補充が行われる (損害適用と退却の後、ただし退却によって戦闘が引き起こされた場合はその前)。合戦または攻城戦の後に、双方の陣営は戦闘において使用されたすべてのカードを捨て札にし、同じ枚数のカードを山札から引く。また合戦後において、双方の陣営とも失ったブロック 2 つにつき 1 枚の追加カードを引く (端数切り捨て)。攻城戦後において、防御側プレイヤーは失ったブロックと同数のカードを引く。なお、ディスクを

失ってもカードを引けない。

## 戦闘の例

この例では、7つの石田側ブロックが6つの徳川側ブロックを攻撃する。なおこの時点において、いずれのプレイヤーも相手のブロックを確認できない。ブロックは、投入された際にのみ明らかにされる。

石田側が攻撃側のため、最初のブロックを投入しなければならない。彼は最初に毛利家の武将ブロックを投入することとし、これはカードの使用なしに投入できる [8.2.4]。ブロックの家紋は1つのため、1打撃力が得られる。

石田側が打撃力においてリードしたため、イニシアティブは徳川側に移る。彼は前田家の騎馬ブロックを前田家の特殊攻撃カード（刀が記載されたカード）で投入する。これにより3打撃力が得られる（家紋により1、騎馬で+2）。

イニシアティブは石田側に移る。打撃力の合計は現在1対3であり、これはプレイヤーにより打撃トラック上で記録される。

石田側は宇喜多家のダブルカードを使用し、これにより2つの宇喜多ブロックが投入される。最初のブロックは2打撃力となり、2番目のブロックは3打撃力となる（家紋により2、すでに宇喜多のブロックが1つ投入されているため+1）。石田側の打撃力は合計6となった。

徳川は3つの家紋を持つ徳川のブロックを、徳川家のカードで投入することにより反撃する。彼の打撃力は合計6となり、石田側の打撃力と同数になる。同数であれば防御側が勝利するため、徳川側がリードしていることとなる。そのため、イニシアティブは石田側に移る。

石田側は上杉のブロックを上杉家のカードで投入し、1打撃力を得る。カードに刀が記載されていないため（特殊攻撃カードではない）、ブロックの鉄

砲は使用されない。

徳川側プレイヤーは家紋1つの徳川ブロックを徳川家のカードで投入する。先に徳川のブロックが投入されているため、追加の1ポイントが与えられる。これにより打撃力は、7対8となる。

石田側は、毛利家の鉄砲ブロックを毛利の特殊攻撃カードで投入する。このカードの打撃力は6となる（家紋で1、鉄砲で+2、先に投入された鉄砲で+2、先に投入された毛利ブロックにより+1）。これにより、打撃力は13対8となる。

徳川側は3つの家紋を持つ徳川のブロックを、徳川家のカードで投入する。このカードの打撃力は5となる（家紋で3、先に投入された徳川のブロックにより+2）。これにより、打撃力は13対13で徳川有利となる（同数は防御側の徳川に有利）。

石田側は2つのブロックと2枚のカードを残しているが、家紋が一致しないためこれらを使用することはできない。そのため石田側は投入の終了を宣言する。

徳川側も、同じくこれ以上適切な投入を実施できないため投入を終了することとした。

双方のプレイヤーがこれ以上のブロックを投入できないため、合戦は徳川側の勝利で終了する。双方の陣営は打撃力により1つのブロックを失い、敗者（石田側）は、さらに1つのブロックを失う。また石田側は、ロケーションから退却しなければならない。

## 9. 特別ルール

### 9.1 豊臣秀頼



豊臣秀頼は戦国大名である豊臣秀吉の息子であり、秀吉の死が関ヶ原の戦いを引き起こすこととなった。秀頼は、戦いが行われた時点において7歳で

あった。

豊臣秀頼のディスクは大阪城に配置される。これが破壊されると、摂政は捕虜となり、ゲームは徳川の勝利で終了する。そのため、これは大阪城の攻城戦において最後に除去されるユニットとなる。

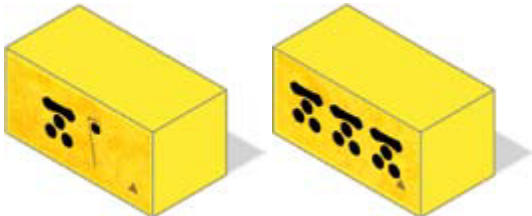
## 9.2 真田昌幸



真田昌幸は、上田城を独創的で粘り強い戦術によって守備することで、徳川秀忠（徳川家康の息子）の指揮下にある 3 万 8000 の軍勢を足止めさせた。包囲が長引いたことにより、秀忠は関ヶ原の決戦に数日の差で遅れることとなる。

真田家の家紋が記載されたディスクは、ゲーム開始前に上田城の横のサークルに置かれる。これは狡猾な真田昌幸を表しており、攻城戦において上田城に損害が与えられた場合は、ブロックの代わりにこのディスクを除去できる。

## 9.3 毛利輝元



毛利輝元は、石田側連合のもっとも強力な大名であった。石田三成は自身の影響力が薄れることを恐れ、高い地位に関わらず、実質的な役割を与えることなく毛利輝元を大阪にとどめた。一部の毛利家の部隊は当主と共に大阪城に留まり、残りは彼の息子と共に出陣した。出陣したものは、彼らの大名に対する石田三成の扱いによって、威信が傷つけられたと感じていた。そのため毛利家の部隊は、彼らの連合の敗北で終わった決戦に、参加することを拒否した。毛利輝元が連合の実質的な総大将になっていれば、石田三成の影響力をひど

く脅かしたかもしれない。ただしそのことで、投入された戦闘部隊はずっと強力になっていたはずだ。

毛利輝元（毛利家の当主）と 4 つの毛利家のブロック（すべてに三角形の印が記載されている）は、ラベル面を上にした状態で、毛利ボックスでゲームを開始する。石田側プレイヤーは、カードを捨て札にすることでこれらブロックをゲームに登場させることができる。石田側の移動フェイズで捨て札とされたカードごとに、1 つの毛利家ブロックを毛利ボックスから大阪に配置すること。なお毛利の武将が、最後に配置するブロックでなければならない。

毛利ボックスに新たなブロックが置かれることはなく、取り除かれるのみである。

ブロックは、大阪に到着したターンにおいて移動できない。

大阪が徳川側の部隊に攻撃され戦闘が宣言されたならば、すべてのブロックを毛利ボックスから大阪に配置し、戦闘に参加させる。

## 9.4 井伊直政



井伊直政の配下は「井伊の赤備え」として知られており、徳川のもっとも獰猛な守護者であった。先陣の榮譽こそ福島正則に与えられたが、彼らは最初に関ヶ原の戦場に突入した。

井伊家の部隊は、4 つの家紋がついたブロック 1 つから成る。これはゲームにおいて唯一、4 つの家紋がついたブロックであり、福島家の部隊と清州においてゲームを開始する。なお井伊家のカードはないが、井伊家のブロックは任意のカードで戦闘に投入できる（「忠誠の疑い」カードを除く）。



## 9.5 石田三成



石田三成のブロックが除去されたら、徳川プレイヤーが直ちに勝利する [2.1]。戦闘において、石田三成のブロックは「忠誠の疑い」カードを除く任意のカードで投入できる。

### Credits

**Game Design and Development:** Matt Calkins

**Playtesting:** Lyman Moquin, Jason Arvey, James Pei, Jonas Fang, Matt Amitrano, Jeff Paul, Karl Kreder, and Jonathan Witt

**Art Director :** Rodger B. MacGowan

**Package Design:** Rodger B. MacGowan

**Map and Block Art:** Mark Mahaffey

**Rules Layout:** Neil Randall and Mark Simonitch

**Proofreading:** Neil Randall, Kevin Duke

**Production Coordination:** Tony Curtis

### Historical Notes (未訳)

### Design Notes (未訳)