

C&C Samurai Battles Scenario

[P02]

シナリオ

1	ファースト	サムライ	スカーミッシュ	学習用シナリオ	P03
2	有田城	1 5 1 7	フェーズ 1	武田先陣	P04
3	有田城	1 5 1 7	フェーズ 2	又打川	P05
4	郡山城	1 5 4 0	可愛川		P06
5	郡山城	1 5 4 0	9月		P07
6	郡山城	1 5 4 0	10月		P08
7	郡山城	1 5 4 1	1月		P09
8	小豆坂第一次	1 5 4 2			P10
9	川越城	1 5 4 6			P11
10	小豆坂第二次	1 5 4 8			P12
11	桶狭間	1 5 6 0	丸根砦		P13
12	桶狭間	1 5 6 0	田楽狭間峡谷		P14
13	川中島第四次	1 5 6 1	フェーズ 1	上杉先陣	P15
14	川中島第四次	1 5 6 1	フェーズ 2	山本勘助攻撃	P16
15	川中島第四次	1 5 6 1	フェーズ 3	武田本陣攻撃	P17
16	川中島第四次	1 5 6 1	フェーズ 4	雨宮の渡し	P18
17	川中島第四次	1 5 6 1	フェーズ 5	武田の挟み撃ち	P19
18	国府台第二次	1 5 6 4	1月7日		P20
19	国府台第二次	1 5 6 4	1月8日		P21
20	三増峠	1 5 6 9			P22
21	布部山	1 5 7 0			P23
22	姉川	1 5 7 0	全体		P24
23	姉川	1 5 7 0	徳川対朝倉		P25
24	姉川	1 5 7 0	織田対浅井		P26
25	三方ヶ原	1 5 7 2			P27
26	犀ヶ崖	1 5 7 2			P28
27	木崎原	1 5 7 2			P29
28	長篠	1 5 7 5	全体		P30
29	長篠	1 5 7 5	武田中央		P31
30	長篠	1 5 7 5	武田右翼		P32
31	長篠	1 5 7 5	武田左翼		P33
32	手取川	1 5 7 7			P34
33	沖田畷	1 5 8 4			P35
34	高倉城	1 5 8 5			P36
35	摺上原	1 5 8 9			P37
36	関ヶ原	1 6 0 0	先陣		P38
37	関ヶ原	1 6 0 0	南宮山の東方		P39
38	関ヶ原	1 6 0 0	石田三成攻め		P40
39	道明寺	1 6 1 5	小松山		P41
40	道明寺	1 6 1 5	誉田山古墳		P42

[P03]

1 ファースト サムライ スカーミッシュ 学習用シナリオ

上 赤い軍 10

SSpC=1 SSP=2 ASp=4 AA=1 AB=2

Mount Leader=1 Foot Leader=2

下 青い軍 10

SSpC=1 SSP=2 ASp=4 AA=1 AB=2

Mount Leader=1 Foot Leader=2

地形タイル
丘=3 森=4

歴史背景

ファースト サムライ スカーミッシュは、コマンド&カラー サムライバトルズのルールを使って皆様に侍の戦いを紹介するための特別なシナリオである。サムライバトルズのシナリオ形式に準拠している。シナリオマップには、両陣営のユニットとリーダーの配置と地形タイルの配置場所が表示されている。ここ歴史背景には、戦闘の簡単な要約と歴史的な情報がある。バトルノートには、先手プレイヤー、コマンドカード枚数、ドラゴンカード枚数、Honor&Fortuneトークン枚数、ゲーム手持を記載されている。バトルノートには、勝利に必要なビクトリーバナーの数と特定の戦闘での特殊ルールを記載されている。サムライバトルズの時代へようこそ！ リチャード・ボルグ

バトルノート

赤い軍 5 コマンドカード 3 ドラゴンカード 3 Honor&Fortune 先手
青い軍 5 コマンドカード 3 ドラゴンカード 3 Honor&Fortune

勝利 5 ビクトリーバナー
ユニットやリーダーを除去で1 ビクトリーバナーを授かる。

特殊ルール 無し。

[P04]

2 有田城 1 5 1 7 フェーズ1 安芸武田の先陣

上 赤い軍 4 毛利元就
SBC=4
Mount Leader=1

下 青い軍 7 安芸武田元繁
SB=1 ASp=4 AB=2
Foot Leader=1

地形タイル
丘=4 森=8

歴史背景

毛利氏の族長が突然死んだ時、武田元繁は毛利領に進入して有田城の攻略の機会をうかがった。行動を起こした毛利元就は20歳の青年で、毛利一族を率いて有田城に向かった。途中で毛利元就と騎兵部隊は、武田軍先陣、熊谷元直の軍勢と遭遇した。両陣営は立ち向かい、弓兵が撃ち合った。指揮をとっているなか、熊谷元直が倒された、武田軍先陣はそれを見て城に引き上げた。

バトルノート

赤い軍 5 コマンドカード 1 ドラゴンカード 4 Honor&Fortune 先手
青い軍 4 コマンドカード 1 ドラゴンカード 2 Honor&Fortune

勝利 3 ビクトリーバナー

ユニットを除去で1ビクトリーバナーを授かる。
リーダーを除去で2ビクトリーバナーを授かる。

特殊ルール 無し。

[P05]

3 有田城 1 5 1 7 フェーズ2 又打川

上 赤い軍 12 毛利元就
SSpC=1 SBC=3 SSP=0 SB=3 ASp=4 AA=0 AB=1
Mount Leader=2 Foot Leader=0

下 青い軍 13 安芸武田元繁
SSpC=1 SBC=2 SSP=2 SB=2 ASp=4 AA=0 AB=2
Mount Leader=1 Foot Leader=2

地形タイル
丘=0 森=6 川=8 浅瀬=4

歴史背景
熊谷元直の死を知った武田元繁は、又打川に進軍して対岸に毛利元就と軍勢を見つけた。敵の数は多いが、毛利元就は攻撃に決め、半分の兵で川超え、少数の部隊を武田軍の側面に送った。武田軍は毛利の兵を川に押し戻した。毛利軍の退却を見て、武田元繁は勝利を手中にしようと川に向かった、しかし矢に撃たれ死んだ。武田軍は霧散して毛利元就が勝利した、毛利一族の台頭が道が開かれた。

バトルノート

赤い軍 5 コマンドカード 3 ドラゴンカード 5 Honor&Furtune 先手
青い軍 4 コマンドカード 2 ドラゴンカード 4 Honor&Furtune

勝利 6 ビクトリーバナー
ユニットやリーダーを除去で1ビクトリーバナーを授かる。
武田元繁を除去で2ビクトリーバナーを授かる。

特殊ルール
又打川は流れがある。浅瀬(ford)は戦闘と移動の制限は無い。

[P06]

4 吉田郡山城 1 5 4 0 江の川(可愛川)

上 赤い軍 8 毛利一族 宍戸
SSpC=0 SBC=2 SSP=1 SB=2 ASp=2 AA=0 AB=1
Mount Leader=1 Foot Leader=0

下 青い軍 11 新宮党 尼子久幸、尼子国久、尼子誠久
SSpC=0 SBC=2 SSP=2 SB=1 ASp=5 AA=0 AB=1
Mount Leader=2 Foot Leader=1

地形タイル

丘＝6 森＝5 川＝9 浅瀬＝4

歴史背景

1540年初頭、領主尼子詮久(あきひさ)は毛利氏の侵略を提案した。毛利氏の本拠地を攻撃する前に、新宮党尼子国久の軍勢を出撃させた、尼子国久の軍勢は備後路を通り、毛利一族宍戸氏の城を取るため。国久軍は素早く安芸吉田に入った、しかし、江の川で宍戸軍が勇敢に守り通し、尼子国久の軍勢は諦めて出雲に引き上げた。

バトルノート

赤い軍 5 コマンドカード 4 ドラゴンカード 4 Honor&Furtune 先手
青い軍 4 コマンドカード 1 ドラゴンカード 4 Honor&Furtune

勝利 5 ビクトリーバナー

ユニットやリーダーを除去で1ビクトリーバナーを授かる。

新宮党は、自陣営ターンの開始時に江の川を渡っているユニット毎にビクトリーバナーを1つ授かる。このビクトリーバナーはユニットが江の川を渡っている限り保持できる。

特殊ルール

江の川は浅瀬を除いて通行できない。浅瀬(ford)は戦闘と移動の制限は無い。
すべての丘タイルは通行できない。

[P07]

5 吉田郡山城 1 5 4 0 9月 P07

上 赤い軍 9 毛利一族宍戸

SSpC=0 SBC=2 SSP=1 SB=1 ASp=5 AA=0 AB=0

Mount Leader=0 Foot Leader=2

下 青い軍 10 尼子

SSpC=0 SBC=2 SSP=0 SB=1 ASp=5 AA=0 AB=2

Mount Leader=1 Foot Leader=1

地形タイル

丘＝4 森＝4 川＝3 浅瀬＝1

歴史背景

9月上旬、毛利元就は足軽の小部隊を多治比川を越えて尼子勢を挑発した。尼子軍が出撃してくると、足軽は川を渡って城に逃げた。毛利の部隊が待ち伏せしていて、尼子軍は側面から攻撃されて兵は驚いた。尼子軍はすぐに退却して陣地に引き上げた。

バトルノート

赤い軍 5 コマンドカード 1 ドラゴンカード 4 Honor&Furtune 先手
青い軍 5 コマンドカード 1 ドラゴンカード 3 Honor&Furtune

勝利 4 ビクトリーバナー

ユニットやリーダーを除去で1ビクトリーバナーを授かる。

毛利軍はASp足軽歩兵槍兵が多治比川を渡ったら1ビクトリーバナーを授かる。足軽歩兵槍兵ユニットが川の向こう岸にいる時、ユニットを戦場から退場させ、1ビクトリーバナーを授かる。

特殊ルール

多治比川は浅瀬を除いて通行できない。

[P08]

6 吉田郡山城 1 5 4 0 10月

上 赤い軍 11 毛利元就、児玉就光、桂元澄

SSpC=1 SBC=0 SSP=2 SB=2 ASp=3 AA=0 AB=3

Mount Leader=2 Foot Leader=1

下 青い軍 11 尼子、三沢為幸

SSpC=0 SBC=3 SSP=1 SB=2 ASp=4 AA=0 AB=1

Mount Leader=1 Foot Leader=1

地形タイル

丘=7 森=6 川=5

歴史背景

10月何度も撃退されていたが、尼子詮久(あきひさ)は攻撃を再開し、城の外の家屋を焼いた。毛利元就はまだ勝てると信じていた、危険を承知で戦いを決めた。しかし、毛利元就は出撃前に小部隊を谷間に伏兵として送った。尼子軍は三沢為幸の指揮下で毛利元就の軍勢に進撃した。両軍が激突した時、伏兵が合図で陰から現れた。尼子軍は混乱で敗走した。

バトルノート

赤い軍 6 コマンドカード 3 ドラゴンカード 5 Honor&Furtune 先手

青い軍 4 コマンドカード 2 ドラゴンカード 3 Honor&Furtune

勝利 5 ビクトリーバナー

ユニットやリーダーを除去で1 ビクトリーバナーを授かる。

特殊ルール

多治比川は通行できない。

[P09]

7 吉田郡山城 1 5 4 1 1月

上 赤い軍 12 大内、陶晴賢

SSpC=0 SBC=2 SSP=2 SB=2 ASp=5 AA=0 AB=1

Mount Leader=2 Foot Leader=2

下 青い軍 12 尼子詮久、尼子久幸

SSpC=1 SBC=2 SSP=2 SB=0 ASp=3 AA=0 AB=2 LI=2

Mount Leader=2 Foot Leader=2

地形タイル

本陣=1 丘=6 森=7 川=2 浅瀬=1

歴史背景

12月下旬、陶晴賢が大内救援軍を率いて来た。毛利元就は再び戦いを決めて、陶晴賢と大内軍に後詰を依頼した。毛利元就は、尼子連合軍がいる宮崎長尾を攻撃に出撃した。しか

し、陶晴賢は戦い待つ気が無かった、尼子詮久の本陣の不十分な防御を見つけ攻撃をした。尼子久幸が大内軍を勇敢に阻止したが、進軍は留まる事無く尼子詮久の本陣を蹂躪した。この戦いで、両方の陣地を失った尼子詮久は、評定を開き数か月の攻城戦を諦めた。

バトルノート

赤い軍 6 コマンドカード 3 ドラゴンカード 5 Honor&Furtune 先手
青い軍 5 コマンドカード 2 ドラゴンカード 5 Honor&Furtune

勝利 6 ビクトリーバナー

ユニットやリーダーを除去で1 ビクトリーバナーを授かる。

尼子軍の本陣タイルは司令官馬廻衆ユニットが無いが、大内軍がターン開始時に占有して本陣タイルを除去した場合、ビクトリーバナーを3つ授かる。尼子陣営は本陣タイルが除去された場合、コマンドカードをランダムに1枚捨てる。

特殊ルール

多治比川は浅瀬を除いて通行できない。

[P10]

8 小豆坂第一次 1 5 4 2

上 赤い軍 12 今川義元、庵原(太原雪斎)

SSpC=1 SBC=1 SSP=2 SB=1 ASp=4 AA=1 AB=2

Commander=1 Mount Leader=1 Foot Leader=1

下 青い軍 12 織田信秀、織田信康、織田信実

SSpC=1 SBC=1 SSP=2 SB=0 ASp=5 AA=1 AB=2

Commander=1 Mount Leader=1 Foot Leader=2

地形タイル

本陣=2 丘=5 森=9

歴史背景

織田家と今川家は積年の敵対だが、松平家の領地を間に挟んでいたのも、織田家と今川家の争いは稀であった。しかし1542年、織田信秀と今川義元は影響力の拡大を図り、相手の動きに対応して両者は三河国に進出した。両陣営は、松平家本拠地の岡崎近くの小豆坂で接敵した。今川軍の先鋒は勇猛果敢な庵原が率いたが、織田信秀3兄弟のすぐに制圧された。

バトルノート

赤い軍 6 コマンドカード 3 ドラゴンカード 5 Honor&Furtune 先手
青い軍 5 コマンドカード 3 ドラゴンカード 6 Honor&Furtune

勝利 5 ビクトリーバナー

ユニットやリーダーを除去で1 ビクトリーバナーを授かる。

あなたのユニットが、あなたのターンの開始時に敵本陣タイルを占有している場合、本陣タイルは戦場から除去される。敵本陣タイルを除去するとビクトリーバナーを3枚授かる。本陣タイルが除去すると敵のコマンドカードをランダムに1枚捨てる。

特殊ルール 無し。

[P11]

9 川越城 1 5 4 6

上 赤い軍 8 上杉朝定(扇谷)、足利晴氏(古河公方)、上杉憲正(山内)

SSpC=0 SBC=0 SSP=1 SB=0 ASp=5 AA=0 AB=2

Commander=1 Mount Leader=1 Foot Leader=1

下 青い軍 11 北条氏康、北条綱成

SSpC=1 SBC=0 SSP=3 SB=0 ASp=4 AA=1 AB=2

Mount Leader=2 Foot Leader=0

地形タイル

本陣=1 丘=0 森=6

歴史背景

1545年から1546年、扇谷上杉朝定(ともさだ)は、親戚筋で勢力のある山内上杉憲正と古河公方足利晴氏の支援で、北条家の城で、戦略的に重要な河越城を包囲した。圧倒的な攻撃にかかわらず、北条綱成(つなしげ)は、援軍の到着まで城を持ちこたえた。その救援部隊は、北条氏康が率いた。

単独の武士が上杉軍の包囲網をこっそり通り抜けて、籠城軍に救援部隊の到着を知らせた。上杉包囲軍は、依然として兵数を大きく上回っているが、忍者の密偵は北条軍が攻撃すると知らせた、特に足利晴氏は、勝利の過剰な自信から警戒を緩めていた。北条軍は危険な戦術に賭けた、籠城軍と救援部隊の両方から夜襲を連携するという。上杉包囲軍はとても驚き、混乱して、敗走した。これは、北条氏康の完全な勝利で、扇谷上杉家は立ち直ることはなかった。

バトルノート

赤い軍 4 コマンドカード 1 ドラゴンカード 4 Honor&Furtune

青い軍 6 コマンドカード 2 ドラゴンカード 9 Honor&Furtune 先手

勝利 5 ビクトリーバナー

ユニットやリーダーを除去で1ビクトリーバナーを授かる。

あなたのユニットが、あなたのターンの開始時に敵本陣タイルを占有している場合、本陣タイルは戦場から除去される。敵本陣タイルを除去するとビクトリーバナーを3枚授かる。本陣タイルが除去すると敵のコマンドカードをランダムに1枚捨てる。

特殊ルール 無し。

[P12]

10 小豆坂第二次 1 5 4 8

上 赤い軍 12 今川、雪斎

SSpC=1 SBC=1 SSP=2 SB=1 ASp=4 AA=1 AB=2

Mount Leader=2 Foot Leader=2

下 青い軍 11 織田信秀

SSpC=1 SBC=1 SSP=2 SB=0 ASp=4 AA=1 AB=2

Mount Leader=1 Foot Leader=2

地形タイル

丘=5 森=9

歴史背景

1548年、織田信秀は軍勢を率いて三河国に進出した、目的は松平家本拠地の岡崎である。松平家の若い領主松平広忠は、今川家に助力を求め、一人息子を人質に出した、しかし、途中で織田家に息子を奪われた。今川義元はそれでも助力の約束で、僧侶太原雪斎に織田信秀と戦うことを命じた。太原雪斎は、ある種の待ち伏せを仕掛けた、しかし決死の戦闘でした、信秀が敗北したので、太原雪斎は同じ場所で6年前の戦いの雪辱を果たした。

バトルノート

赤い軍 5 コマンドカード 3 ドラゴンカード 5 Honor&Furtune 先手
青い軍 5 コマンドカード 2 ドラゴンカード 3 Honor&Furtune

勝利 6 ビクトリーバナー

ユニットやリーダーを除去で1 ビクトリーバナーを授かる。

特殊ルール 無し。

[P13]

11 桶狭間 1 5 6 0 丸根砦

上 赤い軍 11 今川 松平元康

SSpC=1 SBC=1 SSP=0 SB=0 ASp=4 AA=2 AB=3

Mount Leader=1 Foot Leader=2

下 青い軍 8 織田 佐久間盛重

SSpC=1 SBC=0 SSP=1 SB=0 ASp=6 AA=0 AB=0

Mount Leader=1 Foot Leader=0

地形タイル

丘=3 森=6

歴史背景

1560年6月、今川義元は大軍を編成した、地方大名から日本全土の将軍になるのを夢見て。日本の首都の京都に向かう、立ちはだかったのは古くからの敵の織田信長である。今川義元の進軍の最初の目標は、国境にある織田方の砦である。今川義元は松平元康に丸根砦の攻撃を命じた。松平元康は、砦に激しい攻撃をして出撃地点に退却した。砦の守備隊は考える事無く、退却する部隊を追撃した。松平元康は罠を仕掛けて砦の守備隊を壊滅し砦を占領した。

バトルノート

赤い軍 5 コマンドカード 3 ドラゴンカード 6 Honor&Furtune 先手
青い軍 4 コマンドカード 2 ドラゴンカード 3 Honor&Furtune

勝利 5 ビクトリーバナー

ユニットやリーダーを除去で1 ビクトリーバナーを授かる。

特殊ルール 無し。

[P14]

12 桶狭間 1 5 6 0 田楽狭間峡谷

上 赤い軍 11 今川義元

SSpC=2 SBC=0 SSP=1 SB=0 ASp=4 AA=1 AB=3
Commander=1 Mount Leader=2 Foot Leader=2

下 青い軍 10 織田信長

SSpC=1 SBC=0 SSP=3 SB=0 ASp=5 AA=0 AB=1
Mount Leader=1 Foot Leader=3

地形タイル

本陣=1 丘=6 森=6

歴史背景

今川義元の大軍が国境の丸根砦、鷲津砦を占領した後、今川軍と大将今川義元は、森の峡谷で田楽狭間と呼ばれる場所で休息をして、勝利を祝いました。織田信長はそれを聞いて、すぐに敵本陣を奇襲する計画に動いた。彼はまず、数百の織田旗を近くの丘に揚げて偽の軍を作った。その後3000の兵士で今川本陣の背後に進んだ。雷雨が織田信長の動きを覆い、雷雨が収まると織田軍は本陣を襲った。今川義元は本陣で殺されて、今川軍は四方八方に逃げた。

バトルノート

赤い軍 2 コマンドカード、5 コマンドカードに増加する。

3 ドラゴンカード 5 Honor&Furtune

青い軍 5 コマンドカード 3 ドラゴンカード 6 Honor&Furtune 先手

勝利 5 ビクトリーバナー

ユニットやリーダーを除去で1 ビクトリーバナーを授かる。

織田陣営は、今川本陣を占領すると即座に勝利する。

{タイミングが明確ではないので、先に決めた方が良いでしょう}

特殊ルール

今川陣営は、ゲーム開始時は2枚のコマンドカードである(軍勢が驚いた為)。コマンドカードは毎ターン1枚増え、最大5枚のコマンドカードになる。具体的には、自分のターンに1枚のコマンドカードで命令して、2枚のコマンドカードを引く。3ターン後には、今川陣営の手札は5枚のコマンドカードを保持する形になる。

[P15]

13 川中島第四次 1 5 6 1 フェーズ1 上杉先陣

上 赤い軍 11 上杉 柿崎影家 竹俣慶綱(よしつな)

SSpC=2 SBC=0 SSP=2 SB=0 ASp=5 AA=0 AB=2
Mount Leader=2 Foot Leader=0

下 青い軍 11 武田信繁

SSpC=0 SBC=1 SSP=1 SB=0 ASp=5 AA=1 AB=3
Mount Leader=1 Foot Leader=1

地形タイル

丘=3 森=4

歴史背景

川中島の戦いは、2つの強力な一族の出来事である。両者の地理的に力が達した土地である、しかし、最初の3つの戦いは、両陣営は積極性はなく、結果的に接触する事無く終わった。1561年、上杉謙信は武田信玄との決戦を決意して、川中島に進軍した。信玄に謙信が進軍の知らせる狼煙が上がり、信玄は軍に動員を命じた。二つの軍勢はいつもの場所に再び対峙した。信玄の信頼できる武将山本勘助が側面を通り抜けて上杉軍の背後から攻撃する「啄木鳥作戦」を提案した。信玄は作戦を了承した、しかし、謙信は何かを疑い、側面防御の部隊を派遣して、主力軍に千曲川を渡り武田軍の攻撃を命じた。夜明け、信玄の弟武田信繁は上杉軍が計画と違うことに驚いた、しかし、武田信繁は上杉軍の側面陣営に突撃をした。

バトルノート

赤い軍 5 コマンドカード 3 ドラゴンカード 6 Honor&Furtune 先手
青い軍 5 コマンドカード 2 ドラゴンカード 4 Honor&Furtune

勝利 5 ビクトリーバナー
ユニットやリーダーを除去で1 ビクトリーバナーを授かる。

特殊ルール 無し。
{Hirotsunaは、竹俣慶綱(よしつな)を指していると判断しました}

[P16]
14 川中島第四次 1 5 6 1 フェーズ2 山本勘助攻撃

上 赤い軍 14 上杉 柿崎影家 竹俣慶綱(よしつな)
SSpC=1 SBC=0 SSP=3 SB=1 ASp=6 AA=1 AB=2
Mount Leader=2 Foot Leader=1

下 青い軍 12 武田 内藤昌豊 山本勘助 諸角(豊後守)虎定
SSpC=1 SBC=0 SSP=3 SB=1 ASp=5 AA=1 AB=1
Mount Leader=2 Foot Leader=1

地形タイル
丘=3 森=3

歴史背景
「車掛の陣」で配置し上杉軍の進撃から戦いは発展した。この戦術の編成は、部隊が前進する時に、前線で戦う部隊が新しい部隊と入れ替わることができる。武田軍は「鶴翼の陣」で配置のため、部隊を素早く前進することができない。山本勘助は、武田軍が押し戻されているのを見て、「啄木鳥作戦」が失敗したことに気が付いた。彼は責任を受け入れ、侍らしく上杉軍の正面に突撃した。彼は力尽きるまで戦い、ついには切腹をした。

バトルノート

赤い軍 5 コマンドカード 3 ドラゴンカード 8 Honor&Furtune 先手
青い軍 5 コマンドカード 2 ドラゴンカード 5 Honor&Furtune

勝利 6 ビクトリーバナー
ユニットやリーダーを除去で1 ビクトリーバナーを授かる。

特殊ルール 無し。
{Hirotsunaは、竹俣慶綱(よしつな)を指していると判断しました}

[P17]

15 川中島第四次 1 5 6 1 フェーズ3 武田本陣攻撃

上 赤い軍 14 上杉謙信 柿崎影家 色部勝長 中条藤資(ふじすけ)

SSpC=1 SBC=1 SSP=3 SB=1 ASp=5 AA=1 AB=2

Mount Leader=2 Foot Leader=2

下 青い軍 11 武田信玄 飯富昌影(三郎兵衛尉) 武田信廉(のぶかど)

SSpC=2 SBC=0 SSP=2 SB=1 ASp=4 AA=1 AB=1

Commander=1 Mount Leader=1 Foot Leader=1

地形タイル

本陣=1 丘=4 森=6 川=9 浅瀬=3

歴史背景

上杉軍は攻勢を続けて、武田軍の本陣を視界に捉えた。信玄は敵の接近を気づかなかつた、彼は本陣と馬廻衆の戦いの指揮をとっていた。刀を抜く間もない、信玄は軍配で身を守った。侍が身を挺して信玄を救った、本陣への攻撃を撃退した。その他の武田軍の戦線は、上杉軍の車掛の攻撃を食い止めた。その代償は非常に大きかった、多くの勇敢な武田の武将が戦線を守るために倒れた。

バトルノート

赤い軍 5 コマンドカード 3 ドラゴンカード 6 Honor&Furtune 先手

青い軍 5 コマンドカード 3 ドラゴンカード 7 Honor&Furtune

勝利 6 ビクトリーバナー

ユニットやリーダーを除去で1ビクトリーバナーを授かる。

あなたのユニットが、あなたのターンの開始時に敵本陣タイルを占有している場合、本陣タイルは戦場から除去される。敵本陣タイルを除去するとビクトリーバナーを3枚授かる。本陣タイルが除去すると敵のコマンドカードをランダムに1枚捨てる。

特殊ルール 千曲川は浅瀬を除いて通行できない。

{Tokashiは、中条藤資(ふじすけ)を指していると判断しました}

{Nobukieは、武田信廉(のぶかど)を指していると判断しました}

[P18]

16 川中島第四次 1 5 6 1 フェーズ4 雨宮の渡し

上 赤い軍 8 上杉 甘粕影持

SSpC=1 SBC=0 SSP=1 SB=0 ASp=3 AA=1 AB=2

Mount Leader=1 Foot Leader=2

下 青い軍 12 武田 高坂昌信 飯富虎昌 {馬場信房(のぶふさ)}

SSpC=1 SBC=0 SSP=2 SB=1 ASp=6 AA=0 AB=2

Mount Leader=2 Foot Leader=1

地形タイル

丘=6 森=8 川=10 浅瀬=3

歴史背景

夜を徹して、高坂昌信の指揮の「啄木鳥作戦」の側面攻撃隊は、妻女山に登ったが、上杉軍はその陣地を放棄していた。戦いの音を聞いた高坂昌信は、雨宮の渡しの向かった、そこには、謙信の信頼する武将甘粕近江守影持が少数の分遣隊が守っていた。戦いは激戦となった、上杉軍後衛は渡河を止めようとしたが全滅した。高坂昌信と側面攻撃隊が千曲川を渡った時、劇的な舞台が出来上がった。山本勘助の「啄木鳥作戦」で謙信と上杉軍を驚かせるだろう。

バトルノート

赤い軍 5 コマンドカード 4 ドラゴンカード 7 Honor&Furtune
青い軍 5 コマンドカード 2 ドラゴンカード 7 Honor&Furtune 先手

勝利 6 ビクトリーバナー

ユニットやリーダーを除去で1ビクトリーバナーを授かる。

武田陣営のターン開始時に、千曲川対岸の上杉陣営側に武田軍のユニットがいる場合、一次的にユニット毎にビクトリーバナー1枚と数える(ただし、リーダーはカウントしない)。ユニットが対岸の上杉陣営側にいる限りビクトリーバナー1枚と数える。ユニットが除去された、川の上に退却した、川手前の武田陣営側に戻った、場合は数えない。

特殊ルール

千曲川は浅瀬を除いて通行できない。

{Saburobeiは、飯富虎昌を指していると判断しました}

[P19]

17 川中島第四次 1 5 6 1 フェーズ5 武田の挟み撃ち

上 赤い軍 8 上杉謙信 色部勝長

SSpC=2 SBC=0 SSP=1 SB=0 ASp=3 AA=0 AB=2

Commander=1 Mount Leader=1 Foot Leader=1

下 青い軍 15 武田 飯富昌影(三郎兵衛尉) 武田信廉(のぶかど)

SSpC=1 SBC=0 SSP=2 SB=1 ASp=7 AA=1 AB=3

Mount Leader=2 Foot Leader=2

地形タイル

本陣=1 丘=2 森=5 川=3 浅瀬=2

歴史背景

正午には高坂昌信の側面攻撃隊は、千曲川を越えて上杉軍の後方に突撃した。後方から高坂昌信と武田軍の戦線を立て直した正面からの信玄に挟まれて、上杉軍は後退を開始した。馬場信房の「啄木鳥作戦」が、敗北に見えた状況を武田軍の勝利に変えた。両陣営は途方もない数の死傷者を出した、武田軍は戦勝と首実検を行った。

バトルノート

赤い軍 5 コマンドカード 2 ドラゴンカード 9 Honor&Furtune 先手
青い軍 6 コマンドカード 2 ドラゴンカード 10 Honor&Furtune

勝利 6 ビクトリーバナー

ユニットやリーダーを除去で1ビクトリーバナーを授かる。

特殊ルール

千曲川は浅瀬を除いて通行できない。

{Nobukieは、武田信廉(のぶかど)を指していると判断しました}

[P20]

18 国府台第二次 1 5 6 4 1月7日

上 赤い軍 10 里見 里見義弘 正木時茂 太田資正(すけまさ)

SSpC=1 SBC=1 SSP=1 SB=1 ASp=4 AA=0 AB=2

Mount Leader=1 Foot Leader=2

下 青い軍 17 北条氏康 北条綱成(つなしげ) 北条氏政 富永正家

SSpC=2 SBC=1 SSP=2 SB=2 ASp=7 AA=1 AB=2

Mount Leader=2 Foot Leader=2

地形タイル

丘=7 森=6 川=14

歴史背景

里見軍が国府台城を攻略したと報告を受けた北条氏康は、国府台に進軍する命令を臣下に出した。北条軍は里見義弘の軍勢の倍以上の戦力があつたが、市川を渡河する時の初戦で多くの兵を失った。しかし、すぐに北条軍はその兵力活用して市川を渡り敵の側面を保持した。里見軍の退却中に太田資正は2度負傷した。北条軍にとっては初日の攻撃はやや順調だった。

ノート) この戦いには様々な記録がある。簡単に言うと別バージョンは、北条の先陣部隊が市川を渡ったというもので、退却する里見軍を追ったが待ち伏せ攻撃を受けて、川を戻って退却して負けた。私たちはこのシナリオで、戦いが均一な戦力のバージョンを選んだ。

バトルノート

赤い軍 5 コマンドカード 2 ドラゴンカード 4 Honor&Furtune 先手

青い軍 6 コマンドカード 2 ドラゴンカード 6 Honor&Furtune

勝利 5 ビクトリーバナー

ユニットやリーダーを除去で1ビクトリーバナーを授かる。

北条陣営は北条陣営ターンの開始時に、戦場のセクションに里見軍ユニットが無い場合、ビクトリーバナー1枚を授かる。セクション分割の点線上は、中央セクションと見なす。

特殊ルール

市川は全てが浅瀬であり、全体が渡河可能である。

{Masaieolは、富永正家を指していると判断しました}

[P21]

19 国府台第二次 1 5 6 4 1月8日

上 赤い軍 10 里見 里見義弘 正木時茂 太田資正(すけまさ)

SSpC=1 SBC=1 SSP=1 SB=1 ASp=4 AA=0 AB=2

Mount Leader=1 Foot Leader=2

下 青い軍 17 北条氏康 北条綱成(つなしげ) 北条氏政 富永正家

SSpC=2 SBC=1 SSP=2 SB=2 ASp=7 AA=1 AB=2

Mount Leader=2 Foot Leader=2

地形タイル

丘=9 森=10 川=14

歴史背景

苦戦の後、北条軍は陣地を変えて、夜間に里見義弘軍の攻撃するため後退した。里見義弘は味方が救援に期待したが、夜になっても誰も来なかった。戦いは2日目に入った、すぐに北条軍は里見軍を押し戻した。里見義弘は、国府台をこれ以上守るのは難しいと悟り、退却を命じた。

ノート) この戦いの別の物語は、里見軍が勝利の祝宴で酒を飲んだ、早朝に北条軍の四方八方からの奇襲攻撃で大きな損害を被って敗退した。誰がこのシナリオの里見軍をプレイしたいとおもいますか？

プレイヤーは、シナリオ18と19をミニキャンペーンでプレイできる。この場合、シナリオ18を通常にプレイして、「シナリオ18 - 1月7日」に両陣営が授かったビクトリーバナーの数を記録する。シナリオ19を始める時、コマンドカードを配る前に「シナリオ19 - 1月8日」に持ち越された部隊のブロック損害を決定します。先のシナリオの勝者が先手になる。先のシナリオで授かったビクトリーバナーの枚数だけ、バトルダイスを振る。緑の丸、青い三角、赤い四角、刀剣のシンボルが振られた分だけ、勝者が選んで敵ユニットから1ブロック除去する。シンボルと同じユニットが対象になる、刀剣シンボルは、リーダーが率いているユニットからブロックを除去する。1つのユニットから除去できるのは1ブロックだけである。幟旗シンボルは、敵ユニット1つを、敵ベースラインに向かって1ヘクス後退させる。「侍」シンボルは、敵陣営のゲーム開始時のHonor&Furtuneの1枚減らす。敗者も同様に、先のシナリオで授かったビクトリーバナーの枚数だけ、バトルダイスを振る。同じ処理をする。

{BGGフォーラムより、メモワール'44のキャンペーンゲームの手順だと解説されています、文章は補っています}

バトルノート

赤い軍	5 コマンドカード	2 ドラゴンカード	4 Honor&Furtune	先手
青い軍	6 コマンドカード	2 ドラゴンカード	6 Honor&Furtune	

勝利 5 ビクトリーバナー

ユニットやリーダーを除去で1 ビクトリーバナーを授かる。

北条陣営は北条陣営ターンの開始時に、戦場のセクションに里見軍ユニットが無い場合、ビクトリーバナー1枚を授かる。セクション分割の点線上は、中央セクションと見なす。

特殊ルール

市川は全てが浅瀬であり、全体が渡河可能である。

[P22]

20 三増峠 1 5 6 9

上 赤い軍 16 北条氏照 北条氏邦

SSpC=2 SBC=2 SSP=2 SB=1 ASp=6 AA=1 AB=2

Mount Leader=2 Foot Leader=0

下 青い軍 13 武田信玄 馬場信春 山県昌影

SSpC=3 SBC=0 SSP=2 SB=2 ASp=4 AA=1 AB=1

Mount Leader=3 Foot Leader=0

地形タイル
丘=10 森=8

歴史背景

北条軍は全くの準備していなかった、武田軍の侵攻は迅速で、北条軍の本拠地小田原城が包囲された。敵は、城の外に出て戦うことを拒否した、包囲戦の準備のできていない武田信玄は退却を命じた。北条氏邦は、武田信玄が三増峠から退却することを気づいて、待ち伏せを準備した。武田信玄は敵の計画に知り、軍を分けて北条軍を攻撃する動きをした。北条軍の前衛部隊は側面から武田軍の猛攻を受けた、他の北条軍は建てなすことが出来なかった。武田軍は無事に退却をしていった。

バトルノート

赤い軍 4 コマンドカード 2 ドラゴンカード 3 Honor&Furtune
青い軍 5 コマンドカード 3 ドラゴンカード 6 Honor&Furtune 先手

勝利 5 ビクトリーバナー

ユニットやリーダーを除去で1 ビクトリーバナーを授かる。

特殊ルール 無し。

[P23]

21 布部山 1 5 7 0

上 赤い軍 13 尼子勝久 山中鹿之介幸盛 横道兵庫介秀綱(よこじひょうごのすけひでつな) 立原久綱(ひさつな) 森脇久仍(ひさのり)
SSpC=1 SBC=0 SSP=4 SB=0 ASp=5 AA=1 AB=2
Mount Leader=1 Foot Leader=4

下 青い軍 18 毛利輝元 吉川元春 小早川隆景 宍戸隆家 小笠原長雄
SSpC=1 SBC=1 SSP=4 SB=0 ASp=7 AA=2 AB=3
Mount Leader=3 Foot Leader=2

地形タイル
城=1 丘=7 森=12 川=10 浅瀬=3

歴史背景

1570年、尼子勝久は4年間の僧侶から環俗する武士に戻ることを決心をした。彼は、出雲新山城で山中鹿之介と合流した、丁度その時、毛利軍が飯梨川を渡ってきた。新山城は毛利軍の総攻撃には耐えられないと判断して、尼子軍は野戦で戦うの良いと考えた。毛利軍が飯梨川を渡ろうとした時、山中鹿之介の小部隊が攻撃した。その中で、森に隠れていた毛利輝元が、側面から回りこみ城を攻撃した。山中鹿之介は、城が落ちたのを聞いて、後退する場所がなくなったので、尼子軍に退却を命じた。

バトルノート

赤い軍 5 コマンドカード 3 ドラゴンカード 6 Honor&Furtune
青い軍 5 コマンドカード 3 ドラゴンカード 6 Honor&Furtune 先手

勝利 5 ビクトリーバナー

ユニットやリーダーを除去で1 ビクトリーバナーを授かる。

毛利軍がユニットが、城のタイルを占有した場合、毛利陣営はビクトリーバナーを永続に1枚授かる。尼子陣営は、城が落城した時にコマンドカードをランダムに1枚捨てる。毛利陣営は永続に授かったビクトリーバナーは失う事も、もう一度授かる事もない。

特殊ルール

飯梨川は全体が渡河可能である。さらに、浅瀬では移動と戦闘の制限がない。

新山城は、城では無く建物地形タイルとして扱う。

{Hisayoriは、立原久綱(ひさつな)を指していると判断しました}

{Hisatokiは、森脇久仍(ひさのり)を指していると判断しました}

{Hyugolは、横道兵庫介秀綱(よこじひょうごのすけひでつな)を指していると判断しました}

{他候補、平野久基(ひらのひさもと)秋山久家(ひさいえ)牛尾弾正忠(うしおだんじょうちゅう)}

{Takaieは、小早川隆景を指していると判断しました}

{Shishidolは、宍戸隆家を指していると判断しました}

[P24]

22 姉川 1570 全体

上 赤い軍 12 浅井長政&朝倉影健

SSpC=1 SBC=1 SSP=1 SB=1 ASp=6 AA=0 AB=2

Mount Leader=2 Foot Leader=0

下 青い軍 15 織田信長&徳川家康

SSpC=1 SBC=1 SSP=3 SB=2 ASp=5 AA=0 AB=2

Mount Leader=2 Foot Leader=1

地形タイル

丘=2 森=4 川=14

歴史背景

1568年、織田信長の軍勢は京都を支配下にした、しかし、浅井氏が朝倉氏に加わると、織田軍は

本国との連絡線が遮断された。織田軍は巧妙な動きでどうにか京に戻り、援軍で増強して戦場に戻った。織田信長が姉川の南方、横山城を包囲した時、北から浅井軍、朝倉軍が到着した。両陣営は、織田対浅井、徳川対朝倉で戦うように軍を展開した。2つの分かれた戦いが姉川周辺で始まった。数にばらつきはあるが、浅井軍は朝倉軍が退却する最後まで、戦いを維持した。

バトルノート

赤い軍 5 コマンドカード 4 ドラゴンカード 3 Honor&Furtune 先手ダイス

青い軍 5 コマンドカード 3 ドラゴンカード 3 Honor&Furtune 先手ダイス

勝利 5 ビクトリーバナー

ユニットやリーダーを除去で1 ビクトリーバナーを授かる。

特殊ルール

両プレイヤーはダイスを5個振る。より多くの「侍」シンボルが出たプレイヤーが先手になる。出目が同数の場合、差が出るまで振り直す。

姉川は全体が渡河可能である。さらに、移動の制限がない。 {戦闘制限はあります}

[P25]

23 姉川 1 5 7 0 徳川対朝倉

上 赤い軍 8 朝倉影健

SSpC=1 SBC=0 SSP=1 SB=1 ASp=3 AA=0 AB=2

Mount Leader=1 Foot Leader=0

下 青い軍 10 徳川家康 本多忠勝

SSpC=1 SBC=0 SSP=1 SB=2 ASp=3 AA=2 AB=1

Mount Leader=1 Foot Leader=1

地形タイル

丘=2 森=4 川=14

歴史背景

両陣営は、織田の正面に浅井、徳川は朝倉に向かって戦うように軍を展開した。1つの開戦は2つの分かれた戦いである。徳川家康は自ら部隊を率いて朝倉軍の立ち向かった、本多忠勝に敵の側面攻撃を命じて戦いの主導権を握った。朝倉軍の侍「真柄十郎左衛門直隆」川に立ち敵と一騎打ちして配送を防いだ。数人の徳川軍の侍が「真柄十郎左衛門直隆」と一騎打ちをした、最後に「真柄十郎左衛門直隆」は倒れた、しかし、彼の武勇により朝倉軍は無事に退却した。

バトルノート

赤い軍 5 コマンドカード 3 ドラゴンカード 5 Honor&Furtune 先手ダイス

青い軍 5 コマンドカード 3 ドラゴンカード 5 Honor&Furtune 先手ダイス

勝利 4 ビクトリーバナー

ユニットやリーダーを除去で1ビクトリーバナーを授かる。

特殊ルール

両プレイヤーはダイスを5個振る。より多くの「侍」シンボルが出たプレイヤーが先手になる。出目が同数の場合、差が出るまで振り直す。

姉川は全体が渡河可能である。さらに、移動の制限がない。【戦闘制限はあります】

[P26]

24 姉川 1 5 7 0 織田対浅井

上 赤い軍 10 浅井長政 磯野員昌(いそのかずまさ) 新庄直頼(なおより)

SSpC=0 SBC=1 SSP=1 SB=2 ASp=4 AA=0 AB=2

Mount Leader=1 Foot Leader=2

下 青い軍 14 織田信長 木下秀吉 坂井政尚 池田恒興信輝(いけだつねおきのぶてる)

SSpC=1 SBC=1 SSP=3 SB=2 ASp=4 AA=0 AB=3

Mount Leader=2 Foot Leader=2

地形タイル

丘=2 森=4 川=13

歴史背景

両陣営は、織田の正面に浅井、徳川は朝倉に向かって戦うように軍を展開した。1つの開戦は2つの分かれた戦いである。織田軍の右翼では、浅井軍のが信長軍より勝っていた、浅井軍の侍、遠藤喜左衛門直経(えんどうきさえもんなおつね)が信長の首を狙う決意で、織田軍の戦線に迫った。信長は自分自身の危機を察して、予備部隊を全て呼び寄せ

た。最終的には、兵数の差で浅井軍を戦場から押し出した。

バトルノート

赤い軍 5 コマンドカード 2 ドラゴンカード 6 Honor&Furtune 先手
青い軍 5 コマンドカード 2 ドラゴンカード 6 Honor&Furtune

勝利 5 ビクトリーバナー
ユニットやリーダーを除去で1 ビクトリーバナーを授かる。

特殊ルール
姉川は全体が渡河可能である。さらに、移動の制限がない。〔戦闘制限はあります〕

[P27]
25 三方ヶ原 1 5 7 2

上 赤い軍 13 徳川家康 酒井忠次 小笠原長忠 本多忠勝 石川数正
SSpC=1 SBC=1 SSP=2 SB=2 ASp=4 AA=1 AB=2
Mount Leader=2 Foot Leader=3

下 青い軍 17 武田信玄 内藤昌豊 武田勝頼 山県昌景 小幡信貞 穴山信君 馬場
春信 三枝守友(さいぐさもりとも)
SSpC=1 SBC=3 SSP=2 SB=3 ASp=4 AA=1 AB=2 LI=1
Commander=1 Mount Leader=2 Foot Leader=5

地形タイル
本陣=1 丘=8 森=4

歴史背景
1572年 武田信玄は優れた侍の騎兵によって、権力の頂点にありました。徳川家康は、信玄にとって大きな脅威ではなかった、家康は武田軍が他に攻撃するため通過を認めなかった。信玄は三方ヶ原の高台に行軍して、信玄の軍は古典的な魚鱗の陣で展開し、家康の攻撃を誘った。兵数で劣っていたが、家康は素早い攻撃で武田軍の動揺に賭けた、しかし、武田の兵はしっかりと反撃体制になった。武田騎馬隊は、徳川鉄砲隊と足軽隊を蹂躪した。家康の脱出は多くの勇敢な武将の犠牲によるものだった。

バトルノート

赤い軍 5 コマンドカード 3 ドラゴンカード 5 Honor&Furtune 先手
青い軍 6 コマンドカード 3 ドラゴンカード 7 Honor&Furtune

勝利 7 ビクトリーバナー
ユニットやリーダーを除去で1 ビクトリーバナーを授かる。
あなたのユニットが、あなたのターンの開始時に敵本陣タイルを占有している場合、本陣タイルは戦場から除去される。敵本陣タイルを除去するとビクトリーバナーを3枚授かる。本陣タイルが除去すると敵のコマンドカードをランダムに1枚捨てる。

特殊ルール 無し。

[P28]

26 犀ヶ崖近くの峡谷 1 5 7 2

上 赤い軍 7 徳川 大久保忠世 天野康景
SSpC=0 SBC=0 SSP=0 SB=1 ASp=2 AA=2 AB=2
Mount Leader=2 Foot Leader=0

下 青い軍 8 武田 山県昌景
SSpC=2 SBC=1 SSP=0 SB=0 ASp=4 AA=0 AB=1
Mount Leader=1 Foot Leader=1

地形タイル
建物=1 丘=7 森=5 峡谷=5

歴史背景

徳川軍が浜松城に退却した後、武田軍の武将は、浜松城の城門が開き、篝火が灯りと陣太鼓が聞いて、罾と疑って攻撃をしなかった。代わりに、軍を退却して犀ヶ崖の近くに陣地を作った。その夜、徳川軍の志願兵が集まって武田軍の陣地を襲った。短い戦闘の後、徳川軍の志願兵は計画通り退却した。武田軍の兵士が追跡した、しかし、その地域が深い峡谷があり、布で作った偽の橋に誘われた事を知らなかった。何十人もの武田軍の兵士が峡谷に落ちて倒れた。

バトルノート

赤い軍 5 コマンドカード 3 ドラゴンカード 4 Honor&Furtune 先手
青い軍 3 コマンドカード 1 ドラゴンカード 4 Honor&Furtune

勝利 4 ビクトリーバナー

ユニットやリーダーを除去で1ビクトリーバナーを授かる。
武田陣営のターン開始時に、峡谷タイルを越え、徳川軍側の峡谷と隣接するヘクスを〔平地4つ森2つのヘクスを指すと思います〕占有する武田軍ユニット毎に、ビクトリーバナーを1枚授かる。武田軍ユニットが上記ヘクスにいる限りビクトリーバナーは保持される。

特殊ルール

全ての丘タイルは通行できない。

[P29]

27 木崎原 1 5 7 2

上 赤い軍 9 伊東義佑(いとうよしすけ)
SSpC=0 SBC=0 SSP=1 SB=0 ASp=7 AA=1 AB=0
Mount Leader=1 Foot Leader=2

下 青い軍 5 島津義弘
SSpC=1 SBC=0 SSP=2 SB=1 ASp=0 AA=0 AB=1
Mount Leader=2 Foot Leader=1

地形タイル
丘=8 森=7 川=5

歴史背景

伊東義佑は、飢肥の地を獲得して彼は日向の国の利権を得た。伊東軍は島津の所領大隅を侵攻した。島津義弘の兵数は少なかったが、毅然とした態度で侵攻に応じた。記録のほとんどが、島津義弘が300の兵士で、伊東義佑の3000の兵士から守り抜いた、島津軍はよく

統率されて、防御姿勢を貫き、偽装の退却を利用して、伊東軍は前進して戦力を広げて混乱した。その日の終わりまで、島津軍は、戦場を保持した。

バトルノート

赤い軍 4 コマンドカード 2 ドラゴンカード 4 Honor&Furtune 先手
青い軍 5 コマンドカード 4 ドラゴンカード 7 Honor&Furtune

勝利 4 ビクトリーバナー
ユニットやリーダーを除去で1 ビクトリーバナーを授かる。

特殊ルール
川は通行できない。

[P30]

28 長篠 1 5 7 5 全体

上 赤い軍 16 織田信長 徳川家康 大久保忠世 徳川信康 水野信元
SSpC=2 SBC=0 SSP=2 SB=1 ASp=5 AA=5 AB=1
Mount Leader=2 Foot Leader=3

下 青い軍 13 武田勝頼 武田信廉 山県昌景 馬場信春
SSpC=5 SBC=0 SSP=2 SB=0 ASp=4 AA=0 AB=2
Mount Leader=4 Foot Leader=0

地形タイル
柵=6 丘=3 森=11

歴史背景

1575年夏、武田勝頼は軍勢を率いて徳川領に進めて、長篠城を包囲した。織田信長を徳川家康は包囲を解くために連合軍を集めてきた。連合軍は設楽が原という平原に陣を張った。連合軍の軍隊には、ポルトガル商人から購入した火縄銃を装備した3000の鉄砲隊が含まれていた。武田勝頼は、兵数が多い敵に対しては、ベテランの武将の反対を意見よりも、攻撃することを選択した。武田騎馬隊の突撃を警戒して、織田信長は木造の柵を建設した。反撃を可能にするために開路が点在していた。勝頼の攻撃部隊が森から現れた、最近の雨で織田軍の火薬が濡れていることを頼りに、敵を倒す好機と見て、騎兵部隊に突撃を命じた。隊列ごとに発砲した、鉄砲隊は騎兵部隊の最初の攻撃を殲滅しようとした。武田の名誉は失墜した。何度も、突撃を命じて全てが失敗した。その結果、数千人の武田騎馬部隊が兵が死んだ。午後半ばまで、織田軍の防御を破れなかった、武田軍は退却を余儀なくされ、長篠城の包囲は解除された。この戦いは、騎乗した侍の突撃の優位が終わったことを示した。

バトルノート

赤い軍 5 コマンドカード 3 ドラゴンカード 7 Honor&Furtune 先手
青い軍 5 コマンドカード 3 ドラゴンカード 7 Honor&Furtune

勝利 6 ビクトリーバナー
ユニットやリーダーを除去で1 ビクトリーバナーを授かる。
織田徳川連合軍プレイヤーは、「命令1ユニット」コマンドカードをプレイした場合、ターン終了時にビクトリーバナーを1枚授かる。{命令1ユニット 右2枚中央2枚左2枚です}しかし、織田徳川連合軍プレイヤーは、この方法によって最後のビクトリーバナーと扱うことはできない。

特殊ルール

全ての堀/柵タイルは、全て柵タイルと見なされる。
連子川は全てが浅瀬であり、全体が渡河可能である。 {連吾川れんごかわ}

[P31]

29 長篠 1 5 7 5 武田中央

上 赤い軍 16 徳川家康 本多忠勝 徳川信康 石川数正 鳥居元忠
SSpC=1 SBC=0 SSP=2 SB=1 ASp=6 AA=5 AB=1
Mount Leader=2 Foot Leader=3

下 青い軍 14 武田勝頼 内藤昌豊(昌秀) 武田信廉
SSpC=5 SBC=0 SSP=2 SB=1 ASp=4 AA=0 AB=2
Mount Leader=3 Foot Leader=0

地形タイル

柵=6 丘=4 森=9 川=13

歴史背景

武田勝頼は、兵数が多い敵軍に直面していた、ベテランの武将の反対意見を覆って、攻撃することを選択した。武田騎馬隊の突撃を警戒して、織田信長は木造の柵を建設した。反撃を可能にするために開路が点在していた。戦場の中央では、勝頼の攻撃部隊が森から出た時、敵を倒す機会と見なし、騎兵部隊に突撃を命じた。それは明確な戦い方でした、内藤昌豊と武田信廉が率いて攻撃してきた。織田徳川の防御線は、武田騎馬隊の突撃を持ちこたえた、鉄砲隊の蹴散らす事は出来なかった。午後過ぎまでに織田徳川の防衛線を破ることが出来なかった武田軍は退却を余儀なくされ、長篠城の包囲は解除された。この勝利は、武田騎馬隊に三方ヶ原の戦いで多くの兵を失った徳川家康の復讐ともいえる。

バトルノート

赤い軍 5 コマンドカード 5 ドラゴンカード 7 Honor&Furtune 先手
青い軍 5 コマンドカード 2 ドラゴンカード 4 Honor&Furtune

勝利 7 ビクトリーバナー

ユニットやリーダーを除去で1 ビクトリーバナーを授かる。

織田徳川連合軍プレイヤーは、「命令1ユニット」コマンドカードをプレイした場合、ターン終了時にビクトリーバナーを1枚授かる。 {命令1ユニット 右2枚中央2枚左2枚です} しかし、織田徳川連合軍プレイヤーは、この方法によって最後のビクトリーバナーと扱うことはできない。

特殊ルール

全ての堀/柵タイルは、全て柵タイルと見なされる。
連子川は全てが浅瀬であり、全体が渡河可能である。 {連吾川れんごかわ}

[P32]

30 長篠 1 5 7 5 武田右翼

上 赤い軍 16 織田信長 滝川一益 羽柴秀吉 佐久間信盛 丹羽長秀 水野信元
SSpC=1 SBC=0 SSP=2 SB=1 ASp=6 AA=5 AB=1
Mount Leader=1 Foot Leader=5

下 青い軍 14 一条信龍 土屋昌統 穴山信君 馬場信春 真田信綱
SSpC=5 SBC=0 SSP=2 SB=1 ASp=4 AA=0 AB=2
Mount Leader=3 Foot Leader=2

地形タイル
柵=6 丘=3 森=12 川=13

歴史背景
戦場の右では、馬場信春の攻撃部隊が森から出た時、敵を倒す機会と見なし、騎兵部隊に突撃を命じた。しかし、馬場信春は森に囲まれた丘の地形のため、織田信長の防衛線の右側面に攻撃できなかった。死傷者を出して、先陣に馬場部隊は後退した。真田信綱と土屋昌統の部隊が攻撃を続けて織田の防衛線を一瞬だけ突破した。突破は多くの武将が白兵戦で討たれて大失敗に終わった。午後過ぎまでに織田徳川の防衛線を破ることが出来なかった武田軍は退却を余儀なくされ、長篠城の包囲は解除された。

バトルノート

赤い軍 5 コマンドカード 5 ドラゴンカード 7 Honor&Furtune 先手
青い軍 5 コマンドカード 2 ドラゴンカード 4 Honor&Furtune

勝利 7 ビクトリーバナー
ユニットやリーダーを除去で1 ビクトリーバナーを授かる。
織田徳川連合軍プレイヤーは、「命令1ユニット」コマンドカードをプレイした場合、ターン終了時にビクトリーバナーを1枚授かる。{命令1ユニット 右2枚中央2枚左2枚です} しかし、織田徳川連合軍プレイヤーは、この方法によって最後のビクトリーバナーと扱うことはできない。

特殊ルール
全ての堀/柵タイルは、全て柵タイルと見なされる。
連子川は全てが浅瀬であり、全体が渡河可能である。{連吾川れんごかわ}

[P33]
31 長篠 1 5 7 5 武田左翼

上 赤い軍 12 大久保忠世 大須賀康高 榊原康政 大久保忠佐(酒井忠次その場に居ない)
SSpC=1 SBC=0 SSP=1 SB=1 ASp=5 AA=4 AB=0
Mount Leader=1 Foot Leader=3

下 青い軍 10 山県昌景 原昌胤
SSpC=5 SBC=0 SSP=0 SB=0 ASp=3 AA=0 AB=2
Mount Leader=2 Foot Leader=0

地形タイル
柵=4 丘=3 森=9 川=12

歴史背景
織田徳川の防衛線の右側は、中央と左側のように木製の柵で防御されていなかった。山県昌景と原昌胤が突撃して、大規模な接近戦闘になった。山県昌景は戦いに優れていました、この日の戦いでも証明されました、弾丸の霰には敵いませんでした、彼と彼の馬は撃たれました。この時点で武田勝頼は全面攻撃を命じました、しかし、その攻撃でさえ織田徳川の防衛線を破れなかった。

バトルノート

赤い軍 5 コマンドカード 5 ドラゴンカード 7 Honor&Furtune 先手
青い軍 5 コマンドカード 2 ドラゴンカード 4 Honor&Furtune

勝利 5 ビクトリーバナー

ユニットやリーダーを除去で1 ビクトリーバナーを授かる。

ユニットやリーダーを除去で1 ビクトリーバナーを授かる。

織田徳川連合軍プレイヤーは、「命令1ユニット」コマンドカードをプレイした場合、ターン終了時にビクトリーバナーを1枚授かる。{命令1ユニット 右2枚中央2枚左2枚です} しかし、織田徳川連合軍プレイヤーは、この方法によって最後のビクトリーバナーと扱うことはできない。

特殊ルール

全ての塀/柵タイルは、全て柵タイルと見なされる。

連子川は全てが浅瀬であり、全体が渡河可能である。{連吾川れんごかわ}

{Sakai Tadatsuguは、別動隊なので大久保忠佐を指していると判断しました}

[P34]

32 手取川 1 5 7 7

上 赤い軍 9 上杉謙信 直江兼続
SSpC=3 SBC=3 SSP=0 SB=0 ASp=2 AA=0 AB=1
Mount Leader=2 Foot Leader=0

下 青い軍 14 柴田勝家 織田信長(その場に居ない)
SSpC=1 SBC=0 SSP=2 SB=0 ASp=8 AA=2 AB=1
Mount Leader=1 Foot Leader=1

地形タイル

丘=0 森=7 川=13

歴史背景

上杉謙信は、1577年秋能登に侵攻した、織田信長は同盟している七尾城を救援するために大規模な軍勢を派遣するように指示した。上杉謙信は当初、強大な敵と向き合うことを躊躇した、しかし、織田軍の到着前に七尾城を占領した。織田信長は七尾城の落城を知って軍勢の退却を始めた時、上杉謙信の巧みな夜襲を受けた、上杉軍が戦力を分散したことを推測して、織田信長は柴田勝家に手取川の上杉軍の防衛線への突撃を命じた。織田軍の突撃は、川の流れと大部分を占める足軽の劣った近接戦闘のために撃退された。織田信長は1000人死者を出して、南に向けて退却した。これは、運命だった、しかし、上杉謙信の最後の戦いとなった。

バトルノート

赤い軍 5 コマンドカード 3 ドラゴンカード 7 Honor&Furtune 先手
青い軍 6 コマンドカード 2 ドラゴンカード 4 Honor&Furtune

勝利 5 ビクトリーバナー

ユニットやリーダーを除去で1 ビクトリーバナーを授かる。

上杉陣営は2ターン目の開始時から、織田軍のユニットが手取川の上杉側に居ない場合、毎ターンビクトリーバナーを1枚授かる。

織田陣営はターンの開始時に、織田軍の3つ以上のユニットが手取川の上杉側にいる場合、毎ターンビクトリーバナーを1枚授かる。

特殊ルール

織田陣営はターン終了時のコマンドカード補充が禁止される場合がある、織田軍の3つ以上のユニットが手取川の上杉側にいない場合はコマンドカードを引くことができない。
手取川は、全体が渡河可能である。川タイルに入る場合、移動は川タイルの上で停止したくはならない、そのターンはこれ以上移動できない。

[P35]

33 沖田 1 5 8 4

上 赤い軍 16 竜造寺隆信 倉町信俊(くらまちのぶとし) 納富家理(のうとみいえのり) 小河信俊(おがわのぶとし)
SSpC=2 SBC=0 SSP=3 SB=0 ASp=6 AA=4 AB=1
Mount Leader=1 Foot Leader=3

下 青い軍 13 島津家久 赤星統家(むねいえ) 猿渡信光 新納忠元 伊集院忠棟
SSpC=0 SBC=1 SSP=1 SB=1 ASp=5 AA=3 AB=2
Mount Leader=2 Foot Leader=3

地形タイル

城=1 柵=5 丘=0 森=12

歴史背景

島津家久は、島津の領域を潰すため、竜造寺軍の進撃を聞きつけた、敵兵力数が非常に多いのに沖田で立ち塞がる事を選んだ。限られた区域である事に加えて、島津家久は谷間の端口に柵を作り塞いぎ。部隊を分けて、谷の両側に伏兵として配置した。竜造寺隆信は勝利を確信して部隊を率いて谷に入ってしまった、しかし、竜造寺軍が柵の前に到達すると、島津の伏兵が立ち上がり両側から攻撃した。竜造寺軍の先陣が動揺し始めた時、赤星信家が正面から突撃してきて竜造寺攻撃軍は大混乱した。竜造寺隆信は前線に何が起きたか伝令を出したが、誤解を生み竜造寺軍は退却を始めた。竜造寺隆信の首を討取られた時、退却が敗走になった。

バトルノート

赤い軍 4 コマンドカード 3 ドラゴンカード 4 Honor&Furtune
青い軍 5 コマンドカード 3 ドラゴンカード 7 Honor&Furtune 先手

勝利 5 ビクトリーバナー

ユニットやリーダーを除去で1 ビクトリーバナーを授かる。

特殊ルール

全ての堀/柵タイルは、全て柵タイルと見なされる。

{Notomi Ienoriは、納富賢景(たかかげ)を指していると判断しました}

[P36]

34 高倉城 1 5 8 5

上 赤い軍 11 伊達政宗 茂庭良直 高倉近江
SSpC=2 SBC=0 SSP=3 SB=1 ASp=2 AA=2 AB=1
Mount Leader=2 Foot Leader=1

下 青い軍 18 連合 芦名亀王丸 佐竹義重 相馬義胤 白川義親 岩城常隆
SSpC=3 SBC=0 SSP=4 SB=1 ASp=5 AA=3 AB=2
Mount Leader=2 Foot Leader=3

地形タイル

城=1 建物=1 丘=5 森=5 川=9 橋=1

歴史背景

伊達家の首領が畠山家の首領に誘拐され殺された、畠山家の首領も伊達家の首領を殺した後に殺されて、伊達家と畠山家の間で全面的に戦争になった。11月、畠山亀王丸は多くの同盟国を集め伊達領に進軍した。伊達政宗は、高倉城と新井村を守るため、出来る限りの戦力を集めた。伊達軍は瀬戸川の前に配置した。畠山亀王丸の大軍は直ぐに高倉城と新井村を制圧して、人取り橋の伊達軍に向かった。瀬戸川の前に配置した伊達軍は敵の大軍によってすぐに押し戻した。同盟国軍は翌日、攻撃を再開する予定だったが、佐竹義重は彼の領地が侵略されたと知らせを受け、同盟国軍の戦力の大部分は佐竹義重と一緒に彼の領地に戻った。同盟国軍は戦力が大幅に低下して撤退した。

バトルノート

赤い軍 5 コマンドカード 3 ドラゴンカード 7 Honor&Furtune
青い軍 5 コマンドカード 3 ドラゴンカード 7 Honor&Furtune 先手

勝利 9 ビクトリーバナー

ユニットやリーダーを除去で1ビクトリーバナーを授かる。
同盟国軍のユニットが、城を占領すると、同盟国軍陣営は永続的に1ビクトリーバナーを授かる。さらに、城が占領された伊達陣営は、ランダムにコマンドカードを失う。
同盟国軍ユニットが、新井村(建物地形タイル)を占領すると、同盟国軍陣営は永続的に1ビクトリーバナーを授かる。
同盟国軍ユニットが、人取り橋(橋地形タイル)を占領すると、同盟国軍陣営は永続的に1ビクトリーバナーを授かる。
授かった永続的に1ビクトリーバナーは、失ったり、重複するところはない。

特殊ルール

瀬戸川は全てが浅瀬であり、全体が渡河可能である。

[P37]

35 摺上原 1 5 8 9

上 赤い軍 19 伊達政宗 伊達成実 片倉景綱 片平親綱 猪苗代盛国
SSpC=3 SBC=0 SSP=4 SB=1 ASp=6 AA=4 AB=1
Mount Leader=3 Foot Leader=2

下 青い軍 14 芦名義広 富田美作守氏実 佐瀬河内守 富田将監隆実 松本源兵衛
SSpC=2 SBC=0 SSP=3 SB=0 ASp=4 AA=3 AB=1
Mount Leader=2 Foot Leader=3

地形タイル

丘=3 森=8

歴史背景

1589年初頭、猪苗代盛国が伊達陣営に加わった。芦名義広は軍勢を招集して摺上原に進撃した。伊達の兵たちもそこに集結した、戦いの場は整った。芦名義広は軍勢を展開して攻撃を始めた。芦名軍の先陣は、裏切り者の猪苗代盛国にたいして攻勢をかけた、伊達政宗は猛攻撃を防ぐために伊達軍の戦列を移動しなくてはならなかった。その後、両軍は前

進を続けたが、伊達政宗はより多くの軍勢を前線に出すことが出来て、芦名軍は押し返され崩れ始めた。

バトルノート

赤い軍 5 コマンドカード 3 ドラゴンカード 6 Honor&Furtune
青い軍 5 コマンドカード 3 ドラゴンカード 6 Honor&Furtune 先手

勝利 7 ビクトリーバナー
ユニットやリーダーを除去で1 ビクトリーバナーを授かる。

特殊ルール 無し。

[P38]

36 関ヶ原 1 6 0 0 先陣

上 赤い軍 11 西軍 宇喜多秀家 明石全登
SSpC=2 SBC=0 SSP=1 SB=0 ASp=5 AA=2 AB=1
Mount Leader=2 Foot Leader=0

下 青い軍 12 東軍 井伊直政 福島正則
SSpC=3 SBC=0 SSP=2 SB=0 ASp=4 AA=2 AB=1
Mount Leader=2 Foot Leader=2

地形タイル

田畑=5 丘=1 森=2 川=12

ノート

関ヶ原の戦いは、日本で行われた最大の武士の戦いです。そのため、私たちはこの機会を利用して戦いをよりプレイ可能な小さい場面に分割しました。

歴史背景

戦いは、日本の封建時代の主要道路が交わる関ヶ原の小さな村を中心に起きました。石田三成と西側の同盟軍がここで合流して、そして徳川家康と東側の同盟軍の進撃を止める計画でした。2つの山の間にある森に囲まれた丘を利用した、西軍は強力な防衛拠点を持っていた。徳川家康は、福島正則に戦闘開始の先手の名誉を与えていたが、最初に突進したのは井伊直政の率いる赤備え騎兵部隊だった。福島正則は直ぐに追従して戦場の中心に突入した。

バトルノート

赤い軍 5 コマンドカード 3 ドラゴンカード 5 Honor&Furtune
青い軍 5 コマンドカード 3 ドラゴンカード 5 Honor&Furtune 先手

勝利 5 ビクトリーバナー
ユニットやリーダーを除去で1 ビクトリーバナーを授かる。

特殊ルール

両側の川は全てが浅瀬であり、全体が渡河可能である。
{Yoshitugulは、明石全登(たけのり)を指していると判断しました}

[P39]

37 関ヶ原 1600 南宮山の東方

上 赤い軍 13 西軍 毛利秀元 長宗我部盛親 安国寺恵瓊 長束正家
SSpC=1 SBC=0 SSP=4 SB=0 ASp=5 AA=1 AB=2
Mount Leader=1 Foot Leader=3

下 青い軍 11 東軍 浅野幸長 池田輝政 山内一豊
SSpC=1 SBC=0 SSP=4 SB=0 ASp=3 AA=1 AB=2
Mount Leader=1 Foot Leader=3

地形タイル
丘=4 森=10

歴史背景

南宮山の東側、浅野幸長は合戦の音を聞き、東軍の兵を突撃させた。東軍の兵は長束正家の陣地まで深く進んだ。他の西軍の武将は驚いたが、ほとんどが戦いの展開を静観した。浅野幸長は直ぐに長束正家に優勢になった、長束正家と同じ西軍の毛利秀元と長宗我部盛親の多数の兵力は、戦闘に参加するよりも守勢であり続けた。不幸にも、この状況で西軍の大名の忠誠心が戦闘を通して表面化した。

バトルノート

赤い軍 5 コマンドカード 3 ドラゴンカード 4 Honor&Furtune
青い軍 6 コマンドカード 3 ドラゴンカード 5 Honor&Furtune 先手

勝利 5 ビクトリーバナー

ユニットやリーダーを除去で1ビクトリーバナーを授かる。
両陣営は、戦場の各セクションに敵ユニットがない場合、毎ターンごと1ビクトリーバナーを授かる。この場合、点線のあるヘクスは中央セクションと見なす。

特殊ルール

毛利秀元のユニットは、「命令1ユニット 左」コマンドカードをプレイした場合のみ、ベースラインから離れる命令を出せる。一度、毛利秀元のユニットに命令した後は、通常通りにプレイできる。
長宗我部盛親のユニットは、「命令1ユニット 右」コマンドカードをプレイした場合のみ、ベースラインから離れる命令を出せる。一度、長宗我部盛親のユニットに命令した後は、通常通りにプレイできる。

[P40]

38 関ヶ原 1600 石田三成攻め

上 赤い軍 13 西軍 石田三成 島津義弘 蒲生備中守頼郷 嶋左近清興
SSpC=1 SBC=0 SSP=2 SB=0 ASp=5 AA=4 AB=1
Mount Leader=1 Foot Leader=3

下 青い軍 17 東軍 黒田長政 細川忠興 加藤嘉明 筒井定次 田中吉政
SSpC=2 SBC=0 SSP=2 SB=0 ASp=8 AA=4 AB=1
Mount Leader=2 Foot Leader=3

地形タイル
柵=6 田畑=3 丘=8 森=0 川=10

歴史背景

午前8時30分頃、黒田長政は、他の東軍の武将と勢力を率いて石田三成の陣地を直接攻撃した。

しかし、三成の陣地は蒲生備中と嶋左近の兵で守られていた。この部隊は、急ごしらえの柵の後ろに隠れ、敵の勢力が多かったのにもかかわらずよく戦った。東軍の火縄銃による全面的な支援と黒田長政の一層の努力した、しかし、石田三成の部下は退却をしなかった。

バトルノート

赤い軍 6 コマンドカード 3 ドラゴンカード 6 Honor&Furtune
青い軍 4 コマンドカード 2 ドラゴンカード 6 Honor&Furtune 先手

勝利 5 ビクトリーバナー

ユニットやリーダーを除去で1 ビクトリーバナーを授かる。

特殊ルール

全ての塀/柵タイルは、全て柵タイルと見なされる。
相川は全てが浅瀬であり、全体が渡河可能である。

[P41]

39 道明寺 1 6 1 5 小松山

上 赤い軍 10 大阪方 真田幸村 薄田兼相(すすきだかねすけ) 後藤基次 かいみお
SSpC=0 SBC=0 SSP=3 SB=0 ASp=4 AA=1 AB=2
Commander=1 Mount Leader=2 Foot Leader=1

下 青い軍 13 徳川軍 本多忠政 伊達政宗 松平忠明 水野勝成
SSpC=1 SBC=0 SSP=2 SB=0 ASp=6 AA=3 AB=1
Mount Leader=3 Foot Leader=1

地形タイル

本陣=1 丘=6 森=7 川=10 浅瀬=3

歴史背景

大阪方の大軍の先陣を率いる後藤基次は、既に6月3日(5月6日)早朝に石川を渡っていた。後藤基次の斥候が徳川軍が小松山の高台に向かって移動していると報告した時、後藤基次は急遽小松山の高台を占領して、大阪方の部隊が到着するまで小松山の頂上に留まる決心をした。後藤基次と先陣の兵は、強力な敵の攻撃にしばらく耐えていた、しかし、朝の霧の中で大阪方の軍は動かなく、救援には来なかった。攻撃のさなか、後藤基次は撃たれ切腹した。敵の数は多く、彼らのリーダーを失って、大阪方の先陣は石川を渡って後退した。

バトルノート

赤い軍 4 コマンドカード 3 ドラゴンカード 6 Honor&Furtune
青い軍 6 コマンドカード 3 ドラゴンカード 8 Honor&Furtune 先手

勝利 5 ビクトリーバナー

ユニットやリーダーを除去で1 ビクトリーバナーを授かる。

プレイヤーターンの開始時に、対戦相手よりも多くの丘地形タイルを占有している陣営は、ビクトリーバナーを1枚授かる。陣営の軍が丘地形タイルの占有が過半数を失うと、ビクトリーバナーを1枚失う。

もし、徳川軍営が、徳川軍プレイヤーターンの開始時に敵の本陣地形タイルを占有してい

る場合、本陣地形タイルは戦場から除去する。敵の本陣地形タイルの除去は、恒久的なビクトリーバナーを3枚授かる。本陣地形タイルが除去された場合、大阪方陣営は、コマンドカードを1枚ランダムに選んで捨てる。

特殊ルール

石川は、3か所の浅瀬地形タイル以外は、川を渡ることはできない。

{Kaimioは、誰を指しているか不明です}

{Katushigeは、水野勝成(かつなり)を指していると判断しました}

[P42]

40 道明寺 1 6 1 5 誉田山古墳(こんだ)

上 赤い軍 10 大阪方 真田幸村 北川宣勝(のぶかつ) 薄田兼相(すすきだかねすけ)
かいみお

SSpC=1 SBC=0 SSP=2 SB=0 ASp=4 AA=1 AB=2

Mount Leader=2 Foot Leader=2

下 青い軍 11 徳川軍 本多忠政 伊達政宗 松平忠明 水野勝成

SSpC=2 SBC=0 SSP=2 SB=0 ASp=4 AA=2 AB=1

Mount Leader=3 Foot Leader=1

地形タイル

建物=2 田畑=2 丘=0 森=7 川=9 浅瀬=3

歴史背景

徳川軍は小松山の高台から大阪方を追撃して石川を渡った時、霧が晴れて大阪方の軍勢がまだ前線に展開していなかった。大阪方の左側は薄田兼相の軍勢である。大阪冬の陣で恥をかかされていた薄田兼相は、市野山古墳(允恭天皇陵)の前方に突出して、勇敢に戦い、名誉を注ぐために討ち死にした。大阪方の右側を伊達政宗が、誉田山古墳(応神天皇陵)の付近の大阪方の真田幸村を攻撃した。既に、二人の武將を失ったことで、真田幸村は大阪城に退却するところを決めた。徳川家康の6男の徳川忠輝は、真田軍を追撃するように命じられた、しかし、徳川忠輝は命令に従うことを拒否した、そのため大阪方は順調に退却できた。

バトルノート

赤い軍 5 コマンドカード 2 ドラゴンカード 8 Honor&Furtune

青い軍 5 コマンドカード 2 ドラゴンカード 8 Honor&Furtune 先手

勝利 5 ビクトリーバナー

ユニットやリーダーを除去で1 ビクトリーバナーを授かる。

特殊ルール

石川は、3か所の浅瀬地形タイル以外は、川を渡ることはできない。

建物地形タイルは、御陵を表しており、この戦場では通行不可能な地形と扱う。

{Kaimioは、誰を指しているか不明です}

{Katushigeは、水野勝成(かつなり)を指していると判断しました}

プレイヤーは、ミニキャンペーンとしてシナリオ39とシナリオ40を連続してプレイしたいと思うかもしれません。その場合、シナリオ39道明寺・小松山の高台において、両陣営の

ビクトリーバナーの数を記録します。手札を配る前に両陣営はシナリオ40道明寺・菅田山古墳に持ち越されるブロックの損失を決定します。
先のシナリオの勝者が先手になる。先のシナリオで授かったビクトリーバナーの枚数だけ、バトルダイスを振る。緑の丸、青い三角、赤い四角、刀剣のシンボルが振られた分だけ、勝者が選んで敵ユニットから1ブロック除去する。シンボルと同じユニットが対象になる、刀剣シンボルは、リーダーが率いているユニットからブロックを除去する。1つのユニットから除去できるのは1ブロックだけである。幟旗シンボルは、敵ユニット1つを、敵ベースラインに向かって1ヘクス後退させる。「侍」シンボルは、敵陣営のゲーム開始時のHonor&Furtuneの1枚減らす。敗者も同様に、先のシナリオで授かったビクトリーバナーの枚数だけ、バトルダイスを振る。同じ処理をする。
[BGGフォーラムより、メモワール'44のキャンペーンゲームの手順だと解説されています、文章は補っています]

[P42]

軍司令部と馬廻衆の戦闘例。

1) 青軍・軍司令部は、赤軍・リーダーが率いる侍槍兵部隊による近接戦闘に目標になっている。青軍陣営は「先制攻撃」「待ち伏せ」のコマンドカードは所持していない。どちらの陣営もドラゴンカードのプレイはしません。

2) 赤軍陣営は、H&Fトークンを1枚使い「鼓舞」をして、リーダーが率いる侍槍兵部隊は5個バトルダイスを振る。結果、刀剣1と幟旗1の出目でした。

3) 馬廻衆が1ブロック減らす。後退の結果は無視しなくてはならない。馬廻衆を減らしたので、赤軍陣営は、敵リーダー死傷チェックのため、バトルダイス2個を振る。青軍・軍司令官は生き残った。(軍司令官と馬廻衆ルール[P10]参照)

4) 青軍・軍司令官は反撃します。青軍・軍司令官はH&Fトークンを1枚使い「鼓舞」をして、馬廻衆にバトルダイスを加算します。馬廻衆は、3ブロックのため3バトルダイスと「鼓舞」のバトルダイス1個の4個のバトルダイスを振る。結果、刀剣1と赤い四角1と幟旗1の出目でした。刀剣バトルダイスが出たので、バトルダイス1個を再び振るが、結果はなかった。(軍司令官と馬廻衆ルール[P10]参照)

5) 赤軍陣営の損害は、侍槍兵部隊が2ブロック減る、ブロックが減ったので、リーダーは死傷チェックを受けて生き残りました。赤軍陣営は、相手のターンになって馬廻衆が攻撃してきた場合、侍槍兵部隊は危険と感じました。赤軍陣営は、幟旗の退却結果を無視出来るが、退却を選択します。そのため、H&Fトークンを3枚失う選択をしました。(リーダー死傷チェックルール[P18]・退却ルール[P19]参照)

[P43]

地形効果チャート (戦闘の効果 #許可されるバトルダイスの最大個数)

タイル	農村地帯	カンントリーサイド
移動の効果	無し	
戦闘の効果	無し	
士気の効果	無し	
視線の妨害	無し	

<p> タイル 移動の効果 戦闘の効果 士気の効果 視線の妨害 </p>	<p> 森 フォレスト ユニットやリーダーは停止する、このターンそれ以上移動はできない。 戦闘はできる。 森タイルから戦闘 2 個 森タイルに対して近接戦闘 2 個 森タイルに対する遠距離戦闘 1 個 無し 有 </p>
<p> タイル 移動の効果 戦闘の効果 士気の効果 視線の妨害 </p>	<p> 丘 ヒル 無し 丘タイルから近接戦闘 3 個 丘タイルに対して近接戦闘 2 個 遠距離戦闘は影響しない 無し 有（地形ルール参照[P25]） </p>
<p> タイル 移動の効果 戦闘の効果 士気の効果 視線の妨害 </p>	<p> 川 リバー 通行できない(例外・浅瀬と橋) 戦闘不可 無し 無し </p>
<p> タイル 移動の効果 移動でき 戦闘の効果 士気の効果 視線の妨害 </p>	<p> 浅瀬・小川 フォーダブル・ストリーム ユニットやリーダーは停止しなければならない、このターンはそれ以上 ない。(ユニットは戦闘できる)(土地の確保はできる) 浅瀬・小川タイルから近接戦闘 2 個 浅瀬・小川タイルから遠距離戦闘 1 個 浅瀬・小川タイルに対して近接戦闘 2 個 無し 無し </p>
<p> タイル 移動の効果 戦闘の効果 士気の効果 視線の妨害 </p>	<p> 橋 ブリッジ 無し 無し ユニットは1個の幟旗シンボルを無視することができる 無し </p>
<p> タイル 移動の効果 移動でき 戦闘の効果 士気の効果 視線の妨害 </p>	<p> 建物 ユニットやリーダーは停止しなければならない、このターンはそれ以上 ない。(ユニットはこのターン戦闘不可) 建物タイルから歩兵の近接戦闘 2 個 建物タイルから歩兵の遠距離戦闘 1 個 建物タイルから騎兵の戦闘 1 個 建物タイルに対して近接戦闘 2 個 建物タイルに対する遠距離戦闘 1 個 無し 有 </p>
<p> タイル 移動の効果 </p>	<p> 田畑 フィールド ユニットやリーダーは停止しなければならない、このターンはそれ以上 </p>

移動でき 戦闘の効果	ない。(ユニットは戦闘できる) 田畑タイルから騎兵の戦闘 2 個 田畑タイルに対して騎兵の戦闘 2 個
士気の効果 視線の妨害	無し 有
タイル 移動の効果 移動でき 戦闘の効果	峡谷 ラビーナ ユニットやリーダーは停止しなければならない、このターンはそれ以上 ない。(ユニットはこのターン戦闘不可) 峡谷タイルから近接戦闘 1 個 峡谷タイルから遠距離戦闘 1 個 峡谷タイルに対して歩兵の近接戦闘 2 個 峡谷タイルに対して騎兵の近接戦闘 1 個 峡谷タイルに対する遠距離戦闘 1 個
士気の効果 視線の妨害	無し 無し
タイル 移動の効果 ればなら	本陣 コマンドテント 本陣タイルに軍司令官がない場合、ユニットやリーダーは停止しなけ ない、このターンはそれ以上移動できない。(ユニットは戦闘できる)
戦闘の効果 士気の効果 視線の妨害	無し 無し 有
タイル 移動の効果 移動でき このターン戦闘不可) 戦闘の効果	塀/柵 フェンス/パリセイド ユニットやリーダーは停止しなければならない、このターンはそれ以上 ない。(歩兵ユニットは戦闘できる)(騎兵ユニットは 塀/柵タイルから戦闘 2 個 塀/柵タイルに対して戦闘 2 個
士気の効果 を無視す	塀(フェンス)タイルにいる歩兵は、騎兵から攻撃で 1 個の幟旗シンボル ることができる
すること 視線の妨害	柵(パリセイド)タイルにいる歩兵は、攻撃で 1 個の幟旗シンボルを無視 ができる 無し
タイル 移動の効果 移動でき 戦闘の効果	城 キャッスル ユニットやリーダーは停止しなければならない、このターンはそれ以上 ない (ユニットはこのターン戦闘不可) 城タイルから歩兵の戦闘 3 個 城タイルから騎兵の戦闘不可 城タイルに対する歩兵の近接戦闘 2 個 城タイルに対して騎兵の近接戦闘不可 城タイルに対する遠距離戦闘 1 個
士気の効果 る	歩兵は 1 個の幟旗シンボルを無視することができる ユニットは後退できない、無視できない幟旗シンボル毎にヒットを受け
1[浅瀬]バトルノートに川全体(小川)が渡河可能であると記載されている場合、渡河可能 な川(小川)を形成する全てのタイルヘクスで渡河可能ルールが適用されます。加え て、全体が渡河可 能な川(小川)にある渡河可能タイルヘクスは非常に浅い川と見 なし、戦闘と移動の制限は ない。	

- 2{建物} リーダーはユニットが、建物ヘクスタイルにいる場合、鼓舞を実行してユニットの近接戦闘のバトルダイスの個数に影響を与えることはできない。
- 3{峡谷} 峡谷ヘクスタイルにいるユニットは、視線を妨害する。
- 4{塀/柵} 塀/柵は、一般地形タイルとして使用いる。シナリオでは塀/柵がどのような地形に存在するか説明している。塀/柵は全方向に対して戦闘効果を提供する。