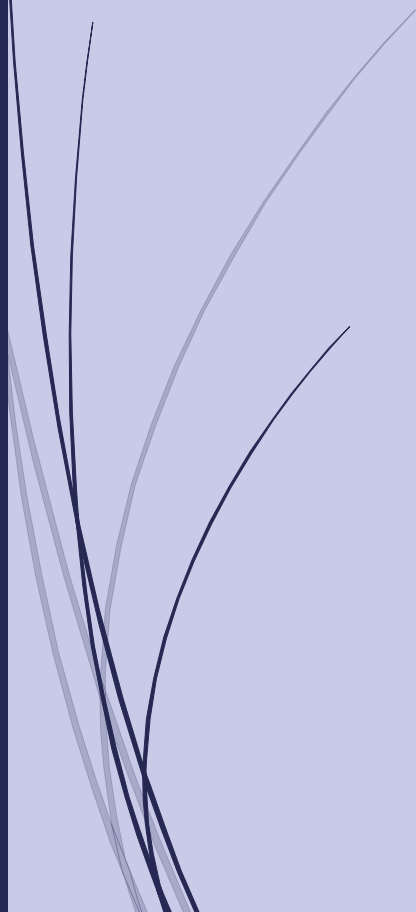


桶狭間の合戦

～天下統一の試練～



<桶狭間の合戦>

世は、戦国時代。

全国の大名は、天下統一を目指し勢力をのばしていた。その中でもひと際、力を持ち天下統一を目指していたのは、駿河の大名・今川義元であった。今川義元は、優れた頭脳から、領国を豊かにし軍事力も備えていた。

その今川義元は、天下統一に向け、領国の拡大を目指し、隣国・尾張への侵攻を企んでいた。

対して、尾張は、尾張の虎の異名を持つ織田信秀が大名として鎮座していた。織田信秀は、今川義元の弟にあたる今川氏豊（うじとよ）の居城である那古野（なごや）城の攻略をするなど大名としての名も高くあった。

時は、天文20年（1551）、激動の戦国時代を生き抜いた織田信秀は病に侵され生涯を終えた。この出来事により、織田家ははじめ尾張は、乱れた。

永禄3年（1560年）、その乱雑になった尾張を、今川義元は、2万5000人の軍勢を率いて尾張略奪を目指し、運命を分ける戦いへと向かった。

この運命を分ける、合戦にプレイヤーとして参加し、合戦に勝利せよ。

～ルール～

1.ユニットタイプ

<織田軍>

・織田信長：1体

攻撃：4 防御：4 移動：2

特殊効果 <カリスマ性>

隣接するユニットの全てのステータス+1

・足軽：4体

攻撃：2 防御：2 移動：2

・騎馬隊：3体

攻撃：3 防御：3 移動：3

特殊能力 <決死の突撃>

移動可能範囲に敵ユニットが配置されており、敵ユニットとの距離が1マス以上離れている状態であれば、移動時に攻撃が可能。

<決死の突撃>を発動する場合は、その攻撃のターンのみ攻撃のステータスが+1

弓兵：2体

攻撃：1 防御：1 移動：1

特殊能力 <射術の達人>

遠距離攻撃：3

1マス以上3マス以内の敵に対して遠距離攻撃を行える。

ただし、隣接している敵ユニットに対しては攻撃：1が適用される。

伏兵：5体

攻撃：2 防御：2 移動2

特殊能力 <奇襲>

攻撃範囲は2マス以内

敵ユニットに対して攻撃を与えた時、その後の当ユニットは、全てのステータスが+1（雨天時においては攻撃がさらに+1）

伏兵は今川軍の<千里眼>により位置を特定されるまで、移動はできない

今川軍の移動で隣接した場合、戦闘となり攻撃フェーズに移行する

<今川軍>

今川義元：1体

攻撃：4 防御：4 移動：2

特殊能力 <海道屈指の武将>

隣接するユニットの攻撃力を+1

・足軽：5体

攻撃：2 防御：1 移動：2

・騎馬隊：4体

攻撃：3 防御：2 移動：3

特殊能力 <決死の突撃>

移動可能範囲に敵ユニットが配置されており、敵ユニットとの距離が1マス以上離れている状態であれば、移動時に<決死の突撃>としての攻撃が可能。

<決死の突撃>を発動する場合は、その攻撃のターンのみ攻撃のステータスが+1

弓兵：3体

攻撃：1 防御：2 移動：2

特殊能力 <射術の達人>

遠距離攻撃：3

1マス以上3マス以内の敵に対して遠距離攻撃を行える。

ただし、隣接している敵ユニットに対しては攻撃：1が適応される

偵察兵：2体

場には設置しない。

<今川義元>が除去された場合、偵察兵は指揮官を失ったとみなし、除去される

特殊能力 <千里眼>

織田軍の伏兵の位置を特定することが可能（織田側が公開する伏兵を選ぶ）

ダイスの出目によって特定可能なユニット数に変化する

ダイスの出目	特定可能なユニット数
1・2・3	0ユニット
4・5・6	1ユニット

・織田信長



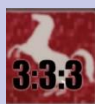
・今川義元



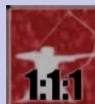
・足軽



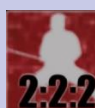
・ 騎馬隊



・ 弓兵



・ 伏兵



・ 偵察兵



2.重要拠点

織田軍：清州城

効果：重要拠点のマス内に配置されている
ユニットは防御力に+1

今川軍：桶狭間の陣営

効果：重要拠点のマス内に配置されている
ユニットは全ステータス+1

3.勝利条件

本ゲームはポイント制で勝敗を決める

<織田軍のポイント>

・ 今川義元の討伐：30 ポイント

- ・ 1ユニット撃破：2 ポイント
- ・ 自軍の重要拠点の防衛：10 ポイント
- ・ 敵軍の重要拠点の占領：15 ポイント

<今川軍の勝利条件>

- ・ 織田信長の討伐：30 ポイント
- ・ 1ユニット撃破：2 ポイント
- ・ 自軍の重要拠点の防衛：10 ポイント
- ・ 敵軍の重要拠点の占領：15 ポイント

<その他の勝利条件>

15 ターンでゲーム終了する

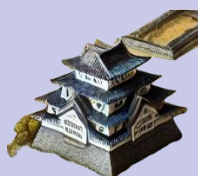
・ 15 ターン終了時はその時点のポイントで
勝敗を決める

<重要拠点の防衛と占領>

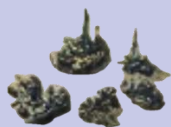
重要拠点は、5 ターン以上、重要拠点のマス内に1部隊以上、存在することで防衛および占領とみなしポイントが加算される
ただし、特定の部隊：〈織田信長〉〈今川義元〉と両軍の〈足軽〉、いずれかの部隊が重要拠点内に存在することにより防衛および占領とする

このポイントは、獲得後失われることはない

重要拠点①：清州城



重要拠点②：桶狭間の陣営



<天候のルール>

天候は、晴天・晴れ・雨・強風が存在する
毎ターンの初めにダイスをロールし、天候
カードを変更する

<ダイスの出目>	<天候>
1	快晴
2・3・4	晴れ
5	雨
6	強風

毎ターンのダイスをロールするプレイヤー
について、1ターン目は先手とし、その後
は交互にロールしていく。

・天候による特殊ルール

<快晴>

- ・織田信長・今川義元の移動力が+1
- ・両軍の弓兵の攻撃範囲が4マス以内になる

<晴れ>

効果の変動なし

<雨>

織田軍の伏兵による〈奇襲〉を行ったター
ンが雨の場合、攻撃に+1

<強風>

- ・両軍の騎馬隊の移動力が-1となる
- ・両軍の弓兵の攻撃範囲が2マス以内にな
る

4.ゲームの流れ

・初期配置

今川軍→織田軍の順番で初期配置をする
1つのマスには、敵・味方問わず、一部隊
のみの配置とする
スタックの不可とする

<今川軍の初期配置>

東側のマップ位置（K列～M列）の範囲に
配置する

<織田軍の初期配置>

マップ位置（A列～M列）の範囲に配置す
る
伏兵は場には配置せず、メモ用紙にマップ
位置を各ユニット分、記載し相手プレイヤ
ーに見せずにおく

※伏兵の配置メモの記載例

（E-5）（F-1）（K-7）..

上記のように記載をする

<順番・天候の設定>

・順番

ダイスをロールし出目の大きい軍が先手とする

出目が同じの場合はロールをしなおし、優劣が決まるまで行う

<天候>

天候をダイスによって設定

※<天候のルール>を参照

・移動フェーズ

移動は、ステータスの移動をもとにする
今川軍は、織田軍の〈伏兵〉が配置されているマスに止まった場合、〈伏兵〉は奇襲失敗となり通常の足軽部隊の扱いに変化する

また、変化後の配置場所は初期配置に隣接したマスのいずれかを選び配置する
※変化後の配置場所において、隣接したマス全てに他の部隊が配置されている場合、その〈伏兵〉は除去とする

隣接した敵から離れることは可能とする
ユニットの斜めへの移動はできないものとする

・攻撃フェーズ

攻撃は、隣接または特殊能力による攻撃範囲をもとにする

移動フェーズで隣接した際に戦闘が発生する

斜めでの隣接は攻撃範囲には含まれない

攻撃はダイスによって勝敗を決める

ダイスの出目によってヒットを決める

・ヒットの判定

<近距離での戦闘>

ダイスの出目+攻撃=ヒット力

① 両軍、ダイスをロールする

② ダイスの出目と自軍の戦闘する部隊の攻撃を足したものをヒット力とする

③ このヒット力が高い部隊が攻撃を与える

もし、両軍のヒット力が同じ数値の場合は再度ダイスをロールする

※与える攻撃の数値は下記の<攻撃の仕方>を参照

<遠距離での戦闘>

弓兵等の遠距離での戦闘は、ダイスの出目が4・5・6であればヒットとする

<奇襲での戦闘>

伏兵の特殊能力<奇襲>が行えるのは、4ターン目からである

伏兵の攻撃範囲でかつ特定がされていない場合は、自ターンで伏兵攻撃の宣言をし、伏兵を場に置く

ダイスをロールし、ヒット力が8以上であれば奇襲成功となる

<攻撃の仕方>

ダイスの出目×攻撃=攻撃力

攻撃力	ダメージ
1~5	1
6~10	2
11~15	3
16~20	4
21~30	5

ヒットを受けたユニットは、防御力からダメージを引き0に達した時点で、撤退とする。

受けたダメージは、蓄積されず次ターンは、元の数値で戦闘を行う

- ・ゲーム終了

15 ターン繰り返し、勝敗を決める

※勝利条件の詳細は<勝利条件>を参照

5.地形

<マップ>

9×13の117マスのマップを使用

<地形>

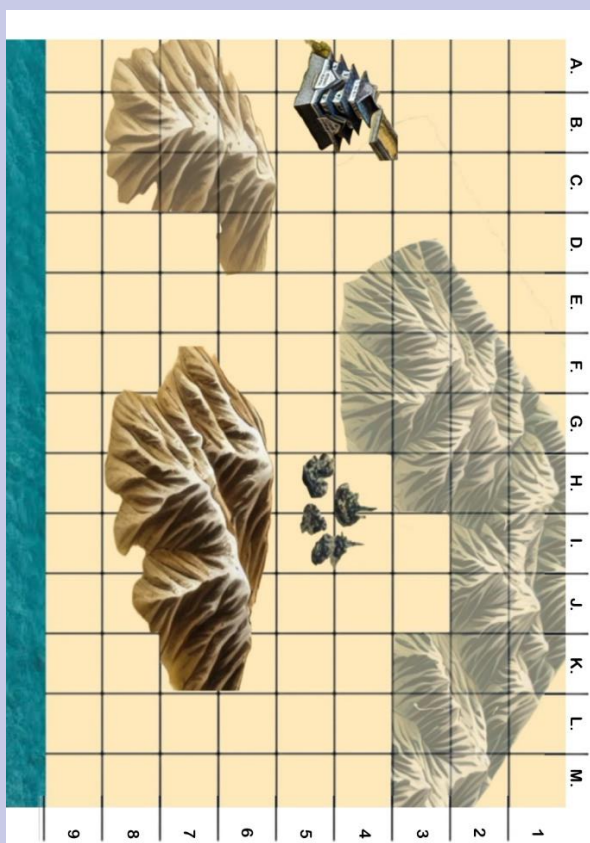
地形によって移動力が変化する

地形には平地と山間部が存在する

平地	変化なし
山間部	移動力-1

山間部については、山間部のマスに入っている間は移動力が-1となる

<マップ>



<天気カード>

- ・晴天
- ・晴れ



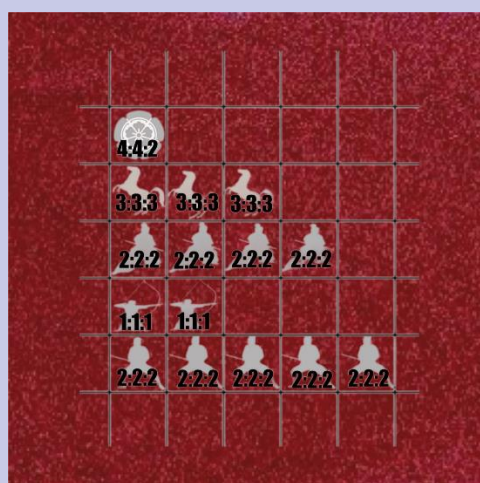
・雨



・強風



<織田軍ユニット>



<今川軍ユニット>



<クレジット>

デザイン: 藤原 憲大

監修: 岡和田 晃

テストプレイ: 東海大学文芸創作学科・ゲームデザイン論受講生

Ver1.4