









ゲーム人数:3-4人 ゲーム時間:40-60分 年齢:12歳以上 作:月並いおり イラスト:ナリコ

目指せ、京都へ。いざ、出陣。

室町幕府の力はすでに衰え、各地では戦国 大名が台頭していました。この戦乱の世に生まれ た戦国大名があなたです。

あなたは大名として武将たちを率い、各地に勢力を拡げなくてはなりません。結果としてそれがあなたの名声をあげ、全国の覇者となることができるでしょう。

ゲームの概要

このゲームではトリックテイキングシステムを 駆使して陣取りを行うゲームです。

合戦で攻め時と引き際を見極めながらカード の効果を駆使して各地域の勢力を競います。そし て多くの名声点を挙げた大将が勝利します。

目 次		内容物		
ゲーム概要	P. 2	大名駒	8個	
内容物	P. 2	武将駒	40個	
ゲーム準備	P. 3	大名カード	6枚	
ラウンドの流れ	P. 4	合戦カード	21枚	
ゲーム終了	P. 5	勝鬨カード	3枚	
合戦カードの効果	P. 6	拡張ルールカード	18 枚	
勝鬨をあげる	P. 7	レファレンスカード	12枚	
拡張ルール	P. 7	ゲームボード	1枚	
		ルールブック	1 #	

内容物

大名駒 (1色2個)



武将駒 (1色10個)



大名カード (6 種類)





合戦カード (3色7枚ずつ)





勝鬨カード (日、米、中各1枚)





拡張ルールカード(日、米、中各6枚)



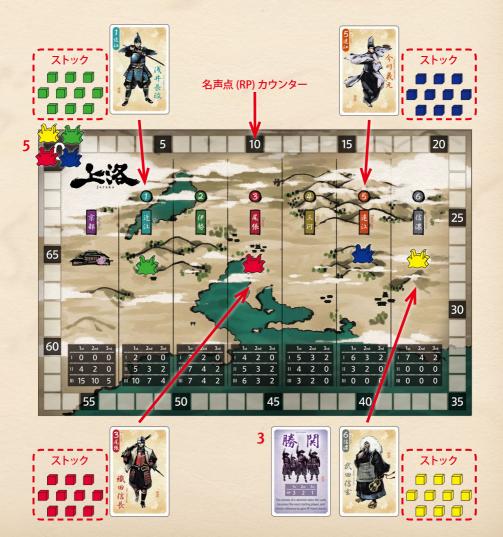
レファレンスカード (日、米、中各4枚)



ゲーム準備

- 1. 各プレイヤーは好きな色を選び、その色のレファレンスカードと、大名駒を2個ずつ、武将駒を10個ずつ手元に取ります。武将駒10個を、他のプレイヤーからも数が確認できるようにストックとして手元に置いておきます。
- 2. 大名カードは良くシャッフルして、各プレイヤー は大名カードを 1 枚ずつ引きます。そこに記さ れている地域名を確認してください。
- 3. 一番大きい数字の大名カードを引いたプレイヤーが勝鬨カードを受け取ります。

- 4. ゲームボード上のその地域に大将駒 1 個を配置します。大名カードは手元に置いておきましょう。
- 5. もう1個の大名駒はゲームボード上の名声点 0 の位置に置きます。これはプレイ中に、各プレイヤーの名声点をカウントするためのコマとなります。
- 6. 勝鬨カードを受け取ったのプレイヤーは最初 のスタートプレイヤーになります。
- 7. ゲームスタート。



ラウンドの流れ

「戦支度→合戦→勢力争い」を3回(3ラウ ンド)繰り返してゲームを進めていくこととなりま す。

戦支度に新たな合戦カードを配って、合戦で カードを出して自分の武将を命じて:勢力争いで 名声を獲得する。

戦支度

戦支度は以下の順番に進めます:

1. すべての合戦カードをよく混ぜて、各プレイヤ ーに下記の枚数のカードを配ります:

3人ゲーム:6枚

4人ゲーム:5枚

残ったカードは内容がわからない様に片付け ておきます、このラウンドには使いません。

2. 各プレイヤーは自分の合戦カードを見て、いら ないと思うカード2枚を選んでください。この 2枚のカードは裏向きにしたまま、全プレイヤ 一同時に左隣のプレイヤーに渡します。

以上で戦支度は終了です。

この時の手持ちの合戦カードがプレイヤーの手 札となります。

合戦

合戦は以下の順番でプレイします:

1. スタートプレイヤーから始めて、時計回り で各プレイヤーは手札から合戦カードを 1枚出してその効果を使用します。

P.6「合戦カードの効果」を参照

- 2. 合戦カードのプレイは以下のルールに従りま す:
 - i. スタートプレイヤーは手札から任意のカー ドを出すことができます。
 - ii. 二番手以降のプレイヤーは、スタートプレ イヤーが出した色のカードを持っている場 合、その色のカードを出さなければなりませ ho
 - iii. スタートプレイヤーと同じ柄のカードがなけ れば、どのカードを出してもかまいません。

- 3. すべてのプレイヤーがカードを出した後に、以 下のルールに従ってこの合戦の勝利者を決定 します。ここではカードの柄は関係ありません。
 - i. 一番大きい数字のカードを出したプレイヤ ーが勝利します。
 - ii. ただし、「6」のカードを出したプレイヤーが いて、かつ「忍者」を出したプレイヤーがい た場合、「忍者」を出したプレイヤーが勝利 します。
 - iii. そのプレイヤーが複数いる場合は、後に出 したプレイヤーの勝利となります。
 - iv. 勝利したプレイヤーは勝鬨カードを受取っ て、勝鬨をあげます。

P.7 「勝鬨をあげる」を参照

4. すべての手札を出し終わるまで、1. に戻って上 記を繰り返します。

全プレイヤーがすべての手札を出し終えると、「勢 力争い」に移ります。

合戦勝負例:

カードプレイ順は左から右に:

例 1:一番大きい数字のカードを出したプレイヤー が勝利します







例2:一番大きい数字が複数いる場合は、 後に出したの勝利となります。







勢力争い

全プレイヤーがすべてのカードを出し終えた 後、以下の手順で名声点の計算を行います。この 計算は各地域毎に行われ、⑥信濃から京都の順 に名声点計算を行います。

各地毎に、地域内にいる大名駒は 2 ポイント /武将駒は1個 | ポイントとして、各プレイヤー の影響力ポイント数を競います。

各地域内にある点数表は、1番目/2番目/ 3番目に影響力ポイントが多いプレイヤーに与え られる名声点を示しています。同数のプレイヤー がいる時は低い方の順位の名声点を獲得するこ とになります。

このようにして勢力争いの処理を終えたら「戦 支度」に戻り、次の戦に備えます。

すべての駒はゲームボードそのまま残し、ゲームを 続けます

ゲーム終了

ゲームは3ラウンド繰り返し、終了します。

終了時に最も多くの名声点を獲得しているプレ イヤーが勝利して、全国を支配することとなります。

名声点が同点だった場合、大名カードの数字 が大きい(京都から遠かった)プレイヤーが勝利 します。

例3:6が出した場合、忍者は6に勝ちます。









例 4:6 が出してない場合、一番大きい数字が勝 利します。













第一列の点数で名声点を計算します

名声点計算例:

今はゲームの第一ラウンドに、第一列の点数で 名声点を計算します:

(6)信濃:

青のプレイヤーの影響力は2ポイント、赤と青、 黄色のプレイヤーは 1 ポイント。 青プレイヤーはこ の地域に1位の影響力持っているので7名声点 を得ます、赤と青、黄色のプレイヤーは同ポイント ですので4位となり、名声点を得ることができま the

(5) 遠江:

青と赤のプレイヤーの影響力は2ポイント、黄 色は3ポイント、緑は1ポイント。黄色のプレイ ヤーはこの地域に1位の影響力持っているので6 名声点を得ます。青と赤は同数ですので3位とな り、2名声点を得ます。緑は4位で名声点を得る ことができません。

④=河:

赤のプレイヤーの影響力は4ポイント、緑は3 ポイント、色は1ポイント。赤のプレイヤーはこの 地域に1位の影響力持っているので5名声点を 得ます。緑は2位で3名声点を得ます、黄色は3 位で2名声点を得ます。

合戦カードの効果

「合戦」で合戦カードを出した際に、カードに記された数字によって以下のような効果が発生します:

- 1~6:下記のAかBのどちらかの効果を 使用する:
 - A. 自分のストックから武将駒 0~3 個を、 出したカードの数字と同じ番号が振られ たゲームボード上の地域に置く。
 - B. 出したカードの数字分のアクションポイント (AP) を使う、余らせても良いが、使い切れなかった AP は無くなります。

	効果
2AP	自分の大名駒を、ゲームボード上の隣接す
ZAP	る地域に移動する。
	自分の武将駒1個を、ゲームボード上の
	隣接する地域に移動する。
	自分の大名駒がいる地域の敵武将駒1
	個を、そのプレイヤーのストックへ戻す。

合戦の効果例:

合戦カードは出した際に効果が発生します。



黄色のプレイヤーは忍者を出した:

彼はストックから武将駒3つを取って、1つを 京都に、2つを③尾張に置きました。



緑のプレイヤーは忍者を出した:

彼女はストックから武将駒3つを取って、京都、 ①近江と②伊勢に1つずつに置きました。



赤のプレイヤーは5を出した:

彼女は5ポイントのAPを得られました。 彼女は2AP使って自分の大名駒を隣接の地

坂久は ZAF 使って自分の人名劇を解接の地域に移動して、IAP 使って緑の武将駒をストックに戻された。そして自分の武将駒を 2 回移動した。



青のプレイヤーは2を出した:

彼は武将駒を置くことを使いました。

彼はストックから武将駒3つを取って、 ②伊勢に置きました。

そして合戦を勝負します、合戦の勝利者は赤の プレイヤー、彼女に勝鬨をあげて、大名にいる地 域の影響力は1位で3名声点を得ます。緑のプ レイヤーに2名声点を得ます。

勝鬨をあげる

勝鬨をあげたプレイヤーの大名駒がいる地域 に注目してください。

その地域内にいるプレイヤーは大名駒は <u>2 ポイント</u>/ 武将駒は 1 個 <u>| ポイント</u>として、総影響力ポイント数を競います。

勝鬨をあげたプレイヤーだけでわなく、<u>その地</u>域にいるプレイヤーを名声点を得られます。

下に書かれている点数表は、1番目/2番目/3番目にポイントが多いプレイヤーに与えられる名声点を示しています。(勝鬨カードにも書いています)

ポイント数の数え方や順位の付け方は「勢力 争い」で詳しく説明しています、そちらをご参照く ださい。

順位	番目	2番目	3 番目
RP	3	2	1



勝鬨をあげる例:

もし赤のプレイヤーを合戦の勝利者になった ら、赤の大名にいる地域の影響力は:

赤のプレイヤーは1位で3名声点を得ます。 緑のプレイヤーは2位で2名声点を得ます。 黄のプレイヤーは3位で1名声点を得ます。

拡張ルール

6枚の拡張ルールを使います(※拡張ルールはこのゲームに慣れてから採用して下さい。)

ゲームを開始する前、拡張ルールカードをランダムで2枚を引いて、表向きにしてボードの脇に置きます。そこに書かれている効果はプレイのあいだ全てのプレイヤーに適用されます。

これによって「上洛」は全く違ったゲームとなります。戦略も根本から立て直す必要に迫られるでしょう。



2015年10月8日初版発行

出版 モアイディアズ・ゲーム・デザイン 吉々庵

作 月並いおり イラスト ナリコ

ディヴェロップ AFONG, Desnet Amane

アート・ ディレクション keykid, Desnet Amane

デザインワーク ナリコ , Desnet Amane

Special thanks 岩崎、たつや、かりふらわ、ムラシタ、 (敬称略順不同) ささき、チコさん、ハニー、こぶ爺、 やましい、ふじさん、きんどー、RAK、 kgw、かーん、シンザイ、mashiro、

> チマキ、結城、ナガイ、十式、 吉々庵: 吉田 (クライムオン!) 、 よち犬 (でい懐) 、チカール (Quadra)

よち犬 (ごい牌)、チカール (Quadra)、 三浦 Beta Bear Chen Chih Fan GyAllen

Beta_Bear, Chen Chih Fan, GxAllen, 200, Chu-Lan Kao, Chen Wei-Hung, Smoox, Vincent van Doorn,

Stéphane Athimon







MADE IN TAIWAN

©2015 Iori Tsukinami www.kichikichian.com iori@kichikichian.com ©2015 Moaideas Game Design www.moaideas.net moaideas@gmail.com www.facebook.com/Moaideas PO Box 44-2214, Taipei City 10699, TAIWAN



