

●雑兵でもわかる大大名の概要とルール

・概要

世は戦乱。あなたは一国の大名です。

国々は天下を統一しようと侵略の機を待っています。

あなたは足軽や武将、はたまた名物を使って領土を集めなければなりません。

大大名となり太平の世を築きましょう。

今まさに群雄割拠の時代が開かれる。

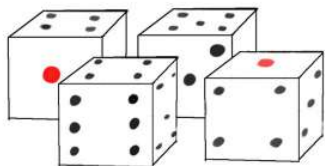
・ゲームに必要なもの



▲大大名のカード、日本ボードなど

サイト内の大大名から印刷できます。全て印刷してご利用ください。

(TCGカードの表に入れてTCGスリーブに入れてプレイすることをオススメします)



▲サイコロ4つ

各自ご用意ください。



▲武士道精神

対戦相手に敬意を。

●ゲームの準備

- ボードをプレイヤー全員が見えるようにののように並べます。
その後プレイヤーがボードを囲むように座ります。
- 経過マスに使用するサイコロを1つ用意します。
これでゲーム開始準備が整いました。
「ラウンド開始」へ移ります。

3人プレイの座り方の例



●冬はサイコロを1回振る
奇数(1, 3, 5)なら冬を行います。
偶数(2, 4, 6)なら次のラウンドへ移る。
★領地フェイズ終了時、サイコロを振った人は天候を判定する為のサイコロを1つ振ることができる。
大雨：1が出た場合、この戦の「鉄砲隊」は武力1になる。
逆風：3が出た場合、この戦の「弓足軽」は武力1となる。
強風：6が出た場合、この戦の「弓足軽」は武力5となる。

捨て札置き場



①大名カードの山札

カードを引く時などに使用します。常に1つにまとめておきます。

②捨て札置き場

カード使用後にカードを置く場所です。

③領地

この数字の付いた領地を奪い合います。勝利条件の1つです。

④領地獲得カード

領地を得た時に貰えるカード。どの領地を取得しているか確認するためのものです。

⑤季節・天候の説明

季節・天候に関する説明が書かれています。

季節・天候についてはゲーム説明で詳しく書かれています。

⑥経過マス

ゲームの制限時間を記すマスです。

ラウンドの開始時に1マス進めます

誰も勝利条件を満たさないままゲームを進めて9のマスからサイコロが外枠に外れたラウンドが最後のラウンドとなります。

経過を忘れないようにサイコロを1つ使用します。

⑦季節

1ラウンド、春、夏、秋、冬の最大4ターンを示しています。

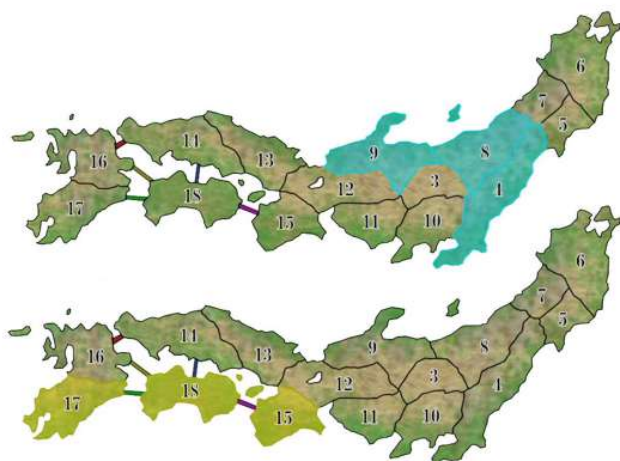
季節に描かれている周りの矢印はゲームの進行上で行う回り方を示しています。

例：春なら時計回り、夏なら反時計回りでプレイヤーはゲーム進行します。

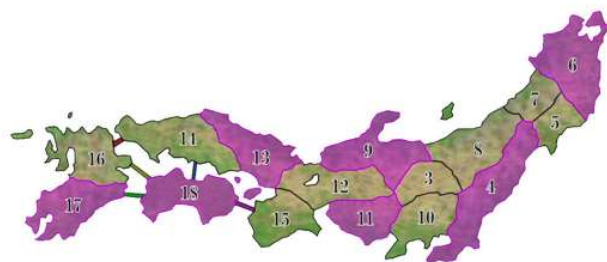
●ゲームの目的と勝敗

- ・全10ラウンドのうちに隣接した領地を3つ獲得したプレイヤーの勝利です。または上記の勝利条件の前に「天下の三肩衝」を3枚揃える事です。もし、10ラウンドのうちにプレイヤーが勝利条件を満たせなかった場合は現在、一番領地を取得しているプレイヤーの勝利となります。領地を取得することが一番勝利に近づけます。まずは最初に領地を1つ手に入れる事から始めましょう。

例：下図は3つ領地が隣接しています。勝利条件を満たしました。



例：下図は領地を一番多く取得しています。10ラウンド終了後なら勝利ですが3つ領地が隣接していないので現在は勝利条件を満たしていません。



例：下図は「天下の三肩衝」を3枚揃えた時です。

戦略カードなので戦に参加して1枚ずつ使用して揃えていかななくてはなりません。揃えた時、即座に勝利となります。



●カードの説明

- ・カードは主に4種類のカードで構成されています。
「茶入の切型カード」「武将カード」「武力カード」「戦略カード」です。

【茶入の切型カード】

カードが引ける特殊なカード

【武将カード】

条件はあるが強力なカード

①カード名

②カード効果
戦の時に使用

③武力
武将カードと武力カード
が持つ。
戦での勝敗に関係する。

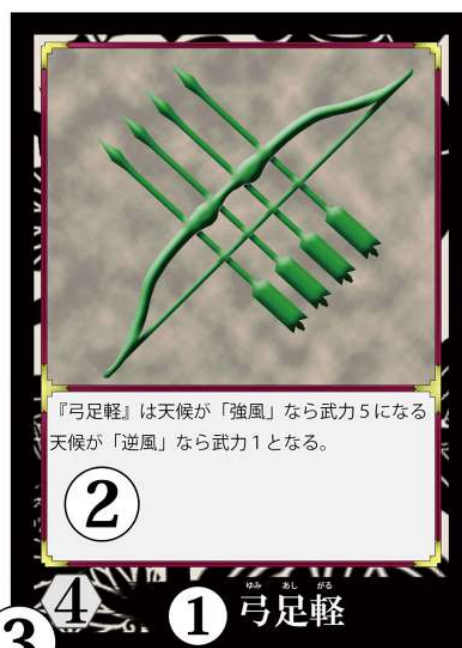


【戦略カード】

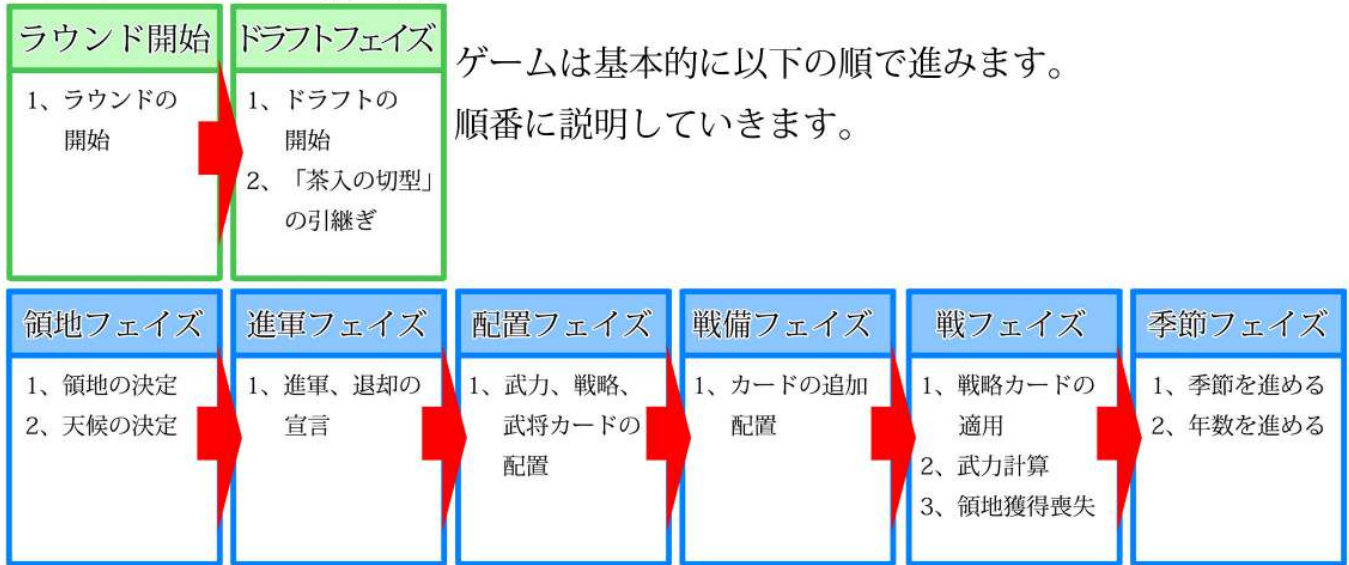
戦をサポートする特殊なカード

【武力カード】

武力を発揮する基本的なカード



●ゲームの進行



・ラウンド開始

・ラウンドの開始です。新しいラウンドが始まった事を意味します。

・ドラフトフェイズ

・全プレイヤーは5枚カードを引きます。

その後、引いたカードの中から1枚手元に置き 残りのカードを季節に応じた方向へカードを渡します(春・秋なら時計回り、夏・冬なら反時計回り)
 渡すカードが無くなるまで繰り返します。

渡すカードが無くなったら各プレイヤーは3枚カードを引きます。

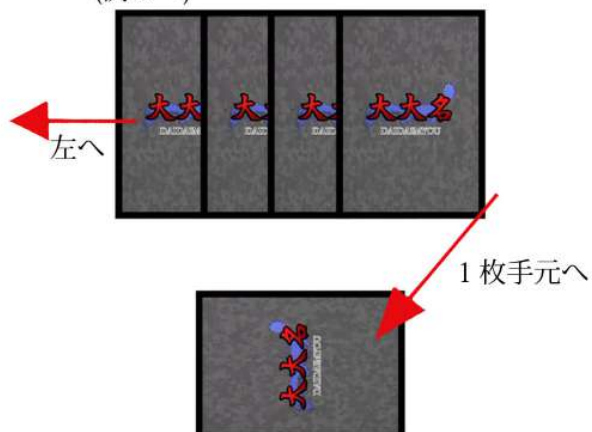
基本的にこの8枚が1ラウンドで使用する手札となります。

初回はその後「茶入の切型」カードを各プレイヤー2枚手札に加えます。

それ以降は前ラウンドに引き継ぎを宣言した「茶入の切型」を手札に加えます。

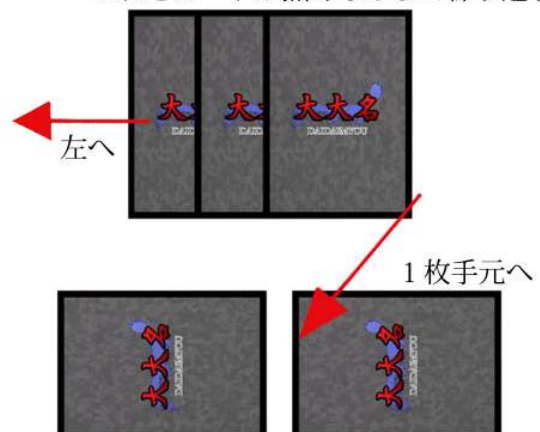
例1：手元に1枚置いて残りのカードを季節に応じた方向へ(例は「春」とします)

(例2へ)



例2：すると右からカードが渡されるので1枚手元に置いて残りを左へ渡します。

これをカードが無くなるまで繰り返す。

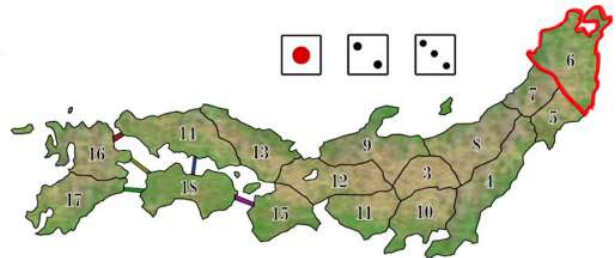


・領地フェイズ

1、領地の決定

領地フェイズに入った時、サイコロを3つ振ります。
出た目の合計値がこの季節の戦を行う領地となります。

もし右図のように1, 2, 3の出目なら
合計値 6の領地がこの季節の戦場です。



2、天候の決定

領地が決まったら天候を決めます。

サイコロを1回振り、

大雨：1ならこの戦は「鉄砲隊」は武力1になる。

逆風：3ならこの戦は「弓足軽」は武力1になる。

強風：6ならこの戦は「弓足軽」は武力5になる。

それ以外の出目なら何も起こりません。(ボードにも記載されています)



・進軍フェイズ

1、進軍、退却の宣言

領地が決まったらその領地が欲しいか宣言を行います。

宣言の順番は季節フェイズでサイコロを振った人から順番にまわります。

春、秋は左回り。夏、冬は右回りです。

領地が欲しいなら「進軍」を宣言。欲しくない場合「退却」を宣言します。

もし「進軍」を宣言したプレイヤーが1人の場合、戦を行わず無条件で領地を得ます。2人以上なら配置フェイズに移行します。

「退却」を選んだプレイヤーはこの季節の戦に参加できませんが1枚カードを引くことができます(下図例)



・もし誰かの領地だった場合、「籠城戦」になります。

その領地所持プレイヤーは強制参加となります。

それ以外のプレイヤーは「進軍」か「退却」を同じように宣言します。

「進軍」を選んだプレイヤーがいる場合、領地所持プレイヤーはカードを3枚引いて手札に加えます。

この戦は領地所持プレイヤーと進軍を宣言したプレイヤーでやります。

その後、配置フェイズに移行します。

・配置フェイズ

1、武力、戦略、武将カードの配置

配置フェイズでは裏向きでカードを出します。必ず武力カード1枚以上出さなければいけません。戦略カードを配置する場合1枚まで出すことができます。

武将カードは武力カードと混ぜて配置します。

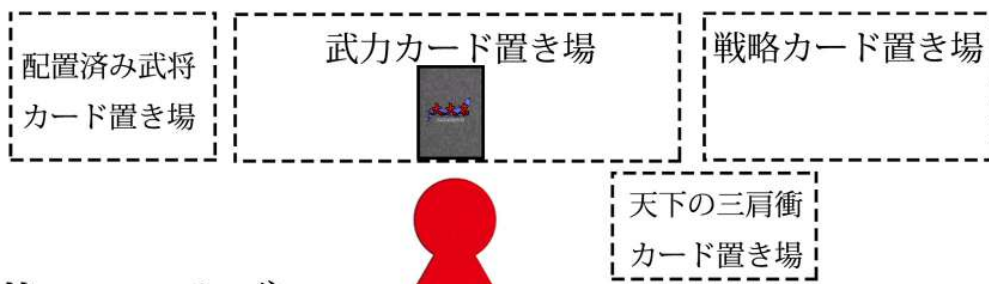
武将カードを配置する場合、自身の領地を1つ手放すことで配置できます。

(武将のコストを支払うタイミングは戦フェイズです)

すでに武将カードを配置している場合、新たに出す武将と入れ替えても構いません。

その場合は領地のコストは支払わなくても構いません。

最低でも武力カード1枚を置いたら戦備フェイズに移行します。



・戦備フェイズ

1、カードの追加配置

全プレイヤーは配置したカード枚数を確認できます。

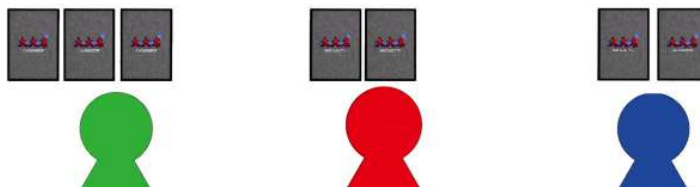
自身は相手プレイヤーのカード枚数に応じて配置カードを増やすことができます。

ただし一度配置したカードは手札に戻すことはできません。

全員、準備ができれば戦フェイズに移行します。

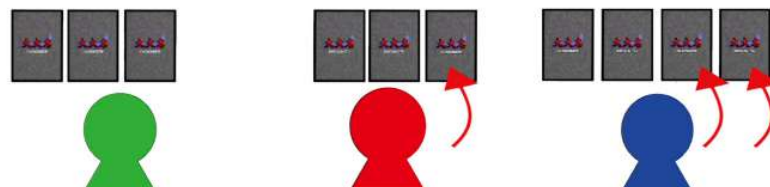
例1：緑プレイヤーが多めにカードを配置しています。

赤と青プレイヤーは不利だと思いました。



例2：そこで赤と青プレイヤーはカードを追加で配置しました。

カードの配置はまだ追加で行えますが全プレイヤー追加の配置はないと宣言したので戦フェイズに移ります。



・戦フェイズ

1、戦略カードの適用

配置した裏側のカードを表にしますが順番があります。

領地フェイズと同じようにカード公開の順番は季節フェイズでサイコロを振った人から順番にまわります。春、秋は左回り。夏、冬は右回りです。

まずは戦略カードの公開を行います。

順番になったプレイヤーは戦略カードを公開して効果を発動させます。

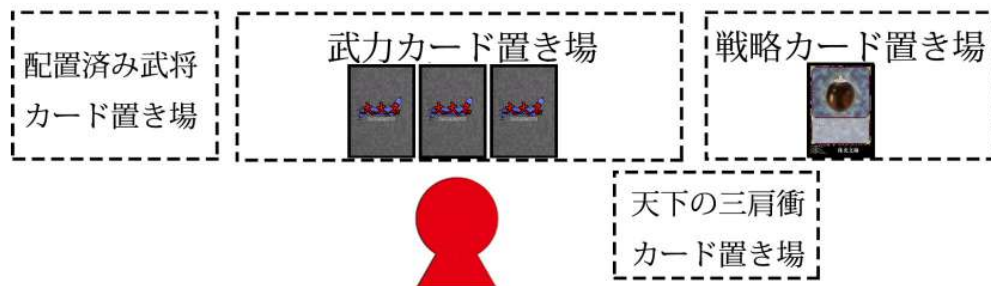
次は武力カードを公開します。

公開されたカードに効果がある場合は使用します。

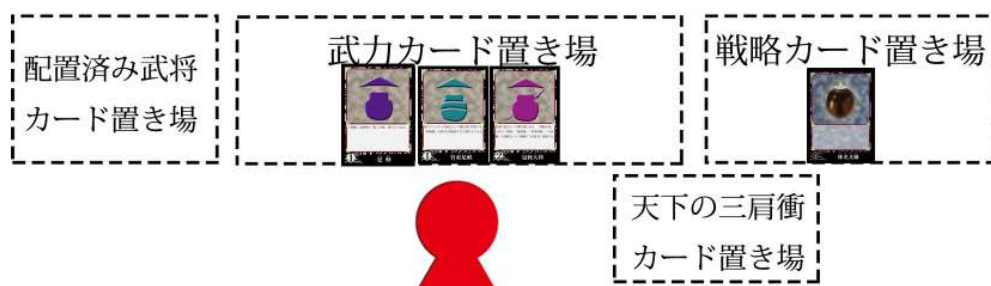
もし武将カードが公開された時、コストを支払い配置します。

コストがない場合、その武将カードは捨て札に置かれます。

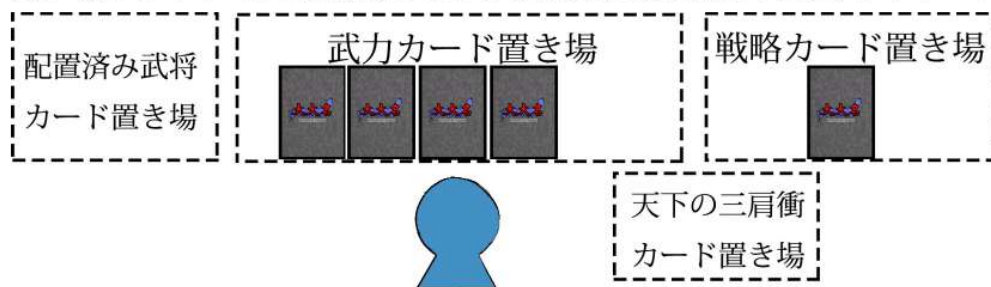
例1：公開する順番となったので上記の通り戦略カードから公開します。



例2：次は武力カードを公開します。複数枚ある場合、すべて公開します。



例3：赤プレイヤーは公開が終わったので季節に応じた順番で次のプレイヤーの番になります。



2、武力計算

全員の公開後、カード効果や天候での武力増減を適用します。

武力の増減は基本的に弱体化する効果を優先的にします。

弱体化も優先的に低い方で計算してください。









その後、武力を計算し合計値を出します。

3、領地の獲得と喪失

合計値の一番高いプレイヤーが領地を得ます。

もし武力の合計値が同じの場合、引き分けとなり領土の獲得は行われません。

例

		3	+		4	=	7	領地獲得
		3	+		1	=	4	
		3				=	3	

・「籠城戦」の場合

「籠城戦」で「進軍」プレイヤーが複数いる状態で領地所持側が敗北した時に「進軍」プレイヤー側が同じ武力だった場合、そのプレイヤー同士で新たに戦を行います。(配置フェイズに移行し勝利したプレイヤーが領地を得る)

籠城戦で選ばれた領地を武将カードのコストとして支払うことはできません。

領地所持側が武将カードを配置して敗北した場合、所持している武将カードは捨て札となります。領地所持側が勝利の場合、防衛成功となり領地はそのままです。

例：進軍側が勝利した場合



戦が終了したら配置した武力カード、戦略カード、茶入の切型カードを全て捨て札にします。

武将カードは籠城戦で敗北しない限り配置済み武将カード置き場に引き続き残ります。

強力な効果を持つので1枚までしか配置することができません。

・ 季節フェイズ

1、 季節を進める

季節を1つ進めます。「春」「夏」「秋」なら「領地フェイズ」へ移行します。

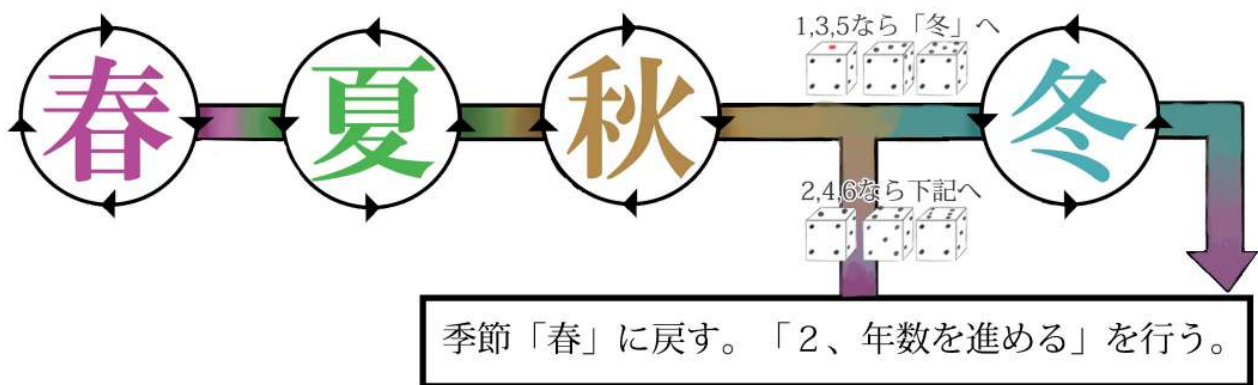
もし「秋」終了時に「季節を進める」を行う場合、サイコロを1回振ります。

これは「冬」を行うか行わないかの判定となります(ボードにも記載)

出目が奇数なら「冬」になり「領地フェイズ」へ移行します。

偶数なら「2、年数を進める」に移行します。

「冬」終了時は強制的に「2、年数を進める」に移行します。



2、 年数を進める

経過マスを進ませます。

もし経過マスの9マス目から進みサイコロが経過マス枠から外れた場合、このラウンドが最終ラウンドとなります。

その後、手札は全て捨て札にして「ラウンド開始」へ移行します。

この時「茶入の切型」を持っているプレイヤーは公開することで次のラウンドに「茶入の切型」を引き継ぐ事ができます。

・ Q& A

Q、Aさんが先に「騎馬隊の武力を0にする」戦略カードを使用しました。

次にBさんが「騎馬隊の武力を6にする」カードを使用しました。

その場合、騎馬隊の武力はどうなりますか？

A、0になります。

このゲームは弱体化する効果を優先的にします。

弱体化も優先的に低い方で計算してください。

Q、「騎馬隊の武力を6にする。鉄砲隊としても扱う」カードを使用しました。

天候が大雨(鉄砲隊の武力が1になる)の場合、どうなりますか？

A、武力1になります。弱体化を優先してください。

Q、配置フェイズ、戦備フェイズに「茶入の切型」カードのみ使用可能ですか？

A、可能です。その場合、1枚以上武力カード置き場に配置してください。

Q、武将を配置していない場合、武将カードの使用にコストが領地を1つ支払わなければなりません。

戦略カード「領地をなくす」効果で領地0になった時、戦フェイズで公開された武将カードはどうなりますか？(領地が無いのでコストが支払えない)

A、コストを支払えない為、その武将カードは捨て札に置かれます。

Q、山札にカードが無くなったら？

A、捨て札のカードを全てシャッフルし新たに山札を作ります。

ドラフトフェイズでは山札が残っていても捨て札と山札のカードを合わせてシャッフルしドラフトフェイズを行います。

Q、戦に勝てず領地を取得できません。

A、戦に参加する相手の手札をよく確認しましょう。

自分と比べて手札の枚数の差は？天候に有利なカードは？など考えてみましょう。

戦備フェイズで置くカードを出し切らずに次の季節に残しておくのも手です。

特に季節「冬」の一点狙いもカード枚数の有利が付きやすいのでおすすめです。