

Game Design : Satochika DAIMON

# 軍師 軍略

Strategist  
Strategy



Age 14+



2 Players



45 min

## 概要

「まさかお前と相見えようとは……」  
同じ師の元で学んだ同門の軍師が二人。それぞれの国を背負って軍略の粋を尽くす。

**軍師は戦場に立たず。**  
戦場を往復する斥候の情報を元に、現場の將軍へと指示を送る。その時間差を読みきって勝利を目指せ。

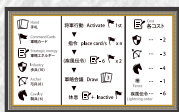
歩兵・弓兵・騎兵の3種のコマで布陣するところからゲームスタート。いかにして有利な陣形で勝負に挑めるか。

上下左右の同兵種のコマが同じ行動を1手で取れる。特徴的なコマの動き「伝令」を使いこなすのが勝利のカギ。決して分断されない陣形・連携を意識せよ。

## 製品物内容



A4ボード 1枚



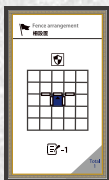
サマリーカード 2枚



柵コマ 各色4個



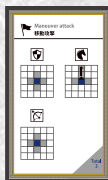
軍略エネルギーマーカー  
各色1個



軍略カード・柵配置  
各色1枚



軍略カード・援軍  
各色1枚



軍略カード・移動攻撃  
各色3枚



軍略カード・向き変更/射撃  
各色2枚



兵士コマ用シール  
各色1枚



兵士コマ 34個



Hand  
手札



Infantry  
歩兵(10)



Command Cards  
軍略カード



Archer  
弓兵(8)



Strategic energy  
軍略エネルギー



Cavalry  
騎兵(6)

アイコンの名称

## ゲームの組み立て

兵士コマ(円形20mmチップ)に、兵士コマ用シールを「両面に」貼り付けてください。どちらか片方の面に赤色、どちらか片方の面に青色のシールを貼りつけます。

シールを貼る際は、同じ兵士コマに、同じ兵種・同じ番号の色違いのシールを両面に貼り付けてください。

たとえば、赤Aの歩兵シールを貼ったコマの裏側には、青Aの歩兵シールを貼ってください。

最終的に、次の兵士コマが出来上がります。

- 歩兵コマ 10個
- 弓兵コマ 8個
- 騎兵コマ 6個
- 何も貼られていないコマ 10個

すべてのコマをゲームで使用します。

## どんなゲーム？

将棋やチェスのように、ボードに置かれている自分のコマを動かして、相手の将軍コマを取ることを目指す2人用ゲームです。ただし、次のような特徴があります。

- コマの初期配置を自由に設定できる。相手と自分が交互に1つずつコマを置いて配置を決めるので、お互いに相手のコマの置き方・布陣にあわせて戦略を練ることができる。
- コマの種類は3種類のみ。
- コマは自分の手番で直接動かすことができない。より以前のターンに「カード」を利用して指示した内容に従って動かす。自分のコマを想定通りのタイミングで思うように動かせるとは限らない。
- 隣接する上下左右の同種コマを一手で同時に行動させることができ、1手番に2コマ以上動かすことができる（伝令システム）。  
たとえば、1手番で3つ横並びになっている歩兵をすべて前進させたり、複数の弓兵に射撃を行わせることができる。うまく布陣・陣形をつくり、相手の布陣・陣形を崩すかが勝のカギである。
- 勝利条件である「将軍コマ」は、お互いがコマの初期配置をすべて終えたあとに「どのコマを将軍として扱うか」を秘密裏に決める。相手の将軍がどれかを想定して軍を進めることも重要となる。

普段から戦術シュミレーションゲームに感じていた疑問を解消する仕組みをゲームに盛り込みました。出来る限りリアリティを持たせ、「軍師気分」をより味わえる重厚な2人用ゲームです。



## ゲームの準備・内容物の名称

次の図に従って、ゲームを準備してください。



### ①ボード

戦場となるメインゲームボードです。  
7x7のマスを「盤面」と呼びます。

### ②自陣

手前2列と3列目の中央3マスが「自分の陣地」であり、「自陣」と呼びます。薄く自軍の色（赤 or 青）で塗られています。

### ③侵入マス・侵入コマエリア

自陣の一番手前中央5マス、十字が描かれたマスを「侵入マス」と呼びます。  
相手の陣地の侵入マスにコマを移動させたとき、そのコマをボードから取り除いて「侵入コマエリア」に置くことができます。

### ④軍略エネルギー（マーカー）

軍略エネルギーは、ゲームプレイ中に兵士コマを追加で配置する「援軍」や、1ターンに2度行動できる特殊行動「疾風伝令」に利用します。「軍略エネルギーマーカー」をボード上の0～18の数字に置くことで数値を示します。

### ⑤兵士コマ

円形のチップです。盤面に置き、動かして利用します。盤面に置かれていないコマは「ストックに置かれている兵士コマ」と呼びます。

### ⑥柵コマ

相手の騎兵の移動や弓兵の射撃を防ぐ「柵」として盤面に配置して利用します。

### ⑦軍略カード

「移動カード」「向き変更/射撃カード」「柵配置カード」「援軍カード」の4種7枚のカードです。軍略カードは手札から直接使用せず、軍略カード置き場に配置する（行動を予約する）ことで使用します。

### ⑧軍略カード置き場

予約したコマを操作する軍略カードを置く場所です。毎ターン、1stの位置にある軍略カードの効果を解決します。

## ゲームのはじめ方

1. ボールペンなど何か書くものを1つ、小さなメモ用紙を各プレイヤーに1枚ずつご用意ください。ゲーム開始時にほんの少しだけ利用します。
2. なんらかの方法で先手・後手のプレイヤーを決定してください。先手プレイヤーを赤色のコマ・カードを利用する「赤軍」、後手プレイヤーを青色のコマ・カードを利用する「青軍」と呼びます。
3. ボードを置き、向かい合って座ります。盤面の自陣の色が自分の軍の色になるようにボードを置いてください。(侵入コマエリアは相手の色になります)
4. 各プレイヤーは自分の色の軍略カードを取り、シャッフルしてボードの外の右手側に[山札]として置いてください。
5. 各プレイヤーは自分の色の柵コマ4つ、軍略エネルギーマーカーを1つ受け取ってください。軍略エネルギーマーカーは18のところに置きます。柵コマは手元に置いてください。
6. 各プレイヤーはサマリーカードを1枚ずつ受け取ってください。ターン中の行動を簡易的に書いた、ゲームプレイを補助するものです。
7. 34個の兵士コマを、ボードの脇のわかりやすいところに[ストック]として置いてください。

## 勝利条件・ゲームの終了条件

下記のどちらかの条件を満たしたプレイヤーがゲームの勝者となります。

1. 相手の「将軍コマ」を盤面から取り除く。
2. 自分の兵士コマを3つ以上「侵入コマエリア」に置く。

どちらも、条件を満たした時点でゲームは終了となります。

### 将軍コマとは？

- 自分の配置したコマの中から1つ選択して将軍コマとして扱います。メモ用紙とペンを利用して秘密裏に決定します。あとで詳しく解説します。

### 侵入コマエリアとは？

- 相手の陣地の侵入マスにコマを移動させたとき、そのコマをボードから取り除いて「侵入コマエリア」に置くことができます。

## 最初に覚えること1: 軍略カードの予約と行動

ボードゲーム軍師軍略は、将棋やチェスのようにボードに置かれたコマを動かして相手の將軍コマを取り除くことを目指すゲームですが、好きなタイミングで直接コマを操作することはできません。

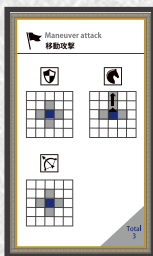
プレイヤーのあなたは「軍師」であり、戦場の前線にいません。現場にいる將軍に対して指令を送ることで戦いを進めていきます。そのため、現場にあなたの指令が届くまで時間差・タイムラグが発生しています。

具体的なゲームの流れとしては、「軍略カード」を使用して次のターン以降の行動を予約し、順番が来たカードの効果を解決してボード上のコマを行動させます。

一見難しそうですが、基本の軍略カードはたったの4種類です。移動する・向きを変える・柵を置く、援軍を呼ぶ(新しくストックからコマを配置する)です。

軍略カードのそれぞれの使い方・効果を説明します。兵士コマの動き方・特徴については軍略カードの後に説明します。

### 移動攻撃カード



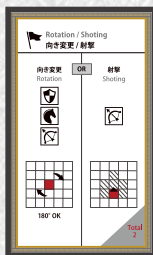
盤面にある自分のコマをひとつ選択し、各コマの動き方によって移動させます。

移動後、自分のコマを相手の陣地の侵入マス(十字が書かれたマス)に置いた場合、「侵入する」か「侵入しない」かを選べます。

「侵入する」を選んだ場合、そのコマを盤面から取り除き、相手の「侵入コマエリア」に移動させます。相手の侵入コマエリアにコマを3つ以上置いたプレイヤーはゲームの勝者となります。

なお、將軍コマは侵入マスに移動しても「侵入する」を選択することはできません。注意してください。

### 向き変更/射撃カード



向き変更または射撃のいずれかの行動を行えます。いずれかひとつの行動を選択してください。

#### ●向き変更

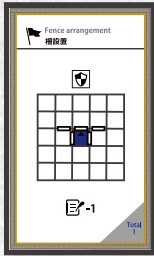
自分のコマをひとつ選択し、向きを変更できます。

90°、180°、270°、どの方向にも一度の向き変更で変更することができます。

#### ●射撃

自分の弓兵コマを1つ選択し、射撃範囲(カードに記載しています)にある相手のコマをひとつ盤面から取り除きます。射撃対象のコマが歩兵コマで土台コマがある場合は、土台コマを取り除きます(後述)。

## 柵配置カード / 軍略エネルギー 1



柵の配置には軍略エネルギーが1が必要です。

自分の歩兵コマを1つ選択します。柵配置できる範囲(カードに記載)にあるマスの上に、柵を1つ配置し、軍略エネルギーを支払います。(軍略エネルギーマーカーを1つ減らします)

相手のコマが配置されているマスの上には、柵を配置することはできません。

自分の手持ちの柵がない場合(盤面にすでに4つ置いている場合)、柵を置くことはできません。

## 援軍カード / 軍略エネルギー 2~4



ストックに置かれている任意の兵士コマ1つを、自陣の任意の位置に、任意の向きで配置します。

このカードを使用するには、配置する兵士コマごとに軍略エネルギーが必要です。兵士コマを配置したら、下記にしたがって軍略エネルギーを支払ってください。

- 歩兵コマ: 2
- 弓兵コマ: 3
- 騎兵コマ: 4



## 最初に覚えること2: 各コマの動かし方と特徴

軍師軍略は将棋やチェス風のボードゲームなので、まず最初に各コマの動き・特徴を覚える必要があります。

ただし、コマの動き方は各カードに記載されており、ゲームプレイ中にいつでも確認できます。  
コマの種類は3つだけなので覚えるのは簡単です。

### 全コマ共通の基本ルール

1. このゲームではすべてのコマに「向き」があります。「▲」マークで示している方向を「前」とします。
2. すべてのコマは移動した方向を強制的に向きます。忘れがちなルールなので注意してください。
3. 相手のコマがあるマスに移動することで相手のコマを盤面から取り除くことができます。(移動攻撃) ※ただし歩兵のみ特殊なルールがあるので注意してください。



### 歩兵コマ：軍略エネルギー 2

歩兵コマを盤面に配置する時、「何も貼られていない無地のコマ＝歩兵土台コマ」と「歩兵コマ」を重ね、2段の状態で使用します。

歩兵コマは、歩兵や弓兵の移動攻撃(自分のコマをとるため、重なるように相手のコマが移動してくること)や弓兵の射撃を受けた際、一度だけその行動に耐えることができます。その際、歩兵土台コマを取り除きます。

つまり歩兵はコマとしてのライフが2あることとなります。ただし、騎兵の移動攻撃では、一度に土台コマ・歩兵コマの両方を取り除きます。

「移動攻撃カード」で上下左右に1マス移動することができます。歩兵コマは向きに関係なくどの方向にも動けることが特徴です。

「柵配置カード」で、自分の前方、左右、斜め前に柵を1つ置くことができます。柵の配置できる範囲は「柵配置カード」に図解されています。

「侵入コマエリア」に侵入したときに土台コマがある場合、土台コマも1つとして数えます。つまり、土台のある歩兵コマが侵入した場合、コマが2つ侵入した計算になります。





### 弓兵コマ：戦略エネルギー 3

弓兵コマは「向き変更/射撃カード」を使って「射撃」を行い、遠距離攻撃を行えることが特徴です。「射撃」では、弓兵コマの射撃範囲内にある相手コマを1つ選択し、取り除くことができます。

※土台がある歩兵コマを射撃した場合は、土台コマを取り除きます。

弓兵コマの射撃範囲はコマの向きによって異なります。「向き変更/射撃カード」に図解されている射撃範囲は、弓兵が前方を向いているときの範囲です。

弓兵の射撃範囲は以下のとおりです。

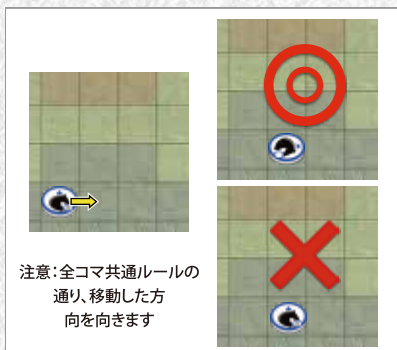
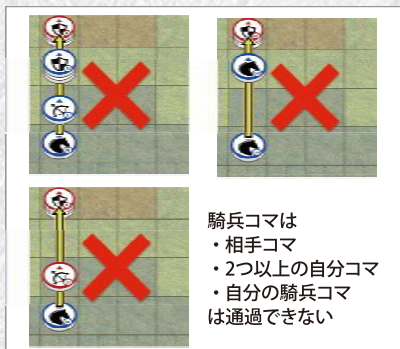
- 前方2マス
- 斜め前1マス
- 左右1マス

### 騎兵コマ：戦略エネルギー 4

騎兵コマは、1度の移動で前方方向のみどこまでも移動することができます。ただし相手のコマ、柵があるマスで必ず停止します。

騎兵コマは移動する際、自分の歩兵コマまたは弓兵コマを1つまで通過して移動することができます。

「全コマ共通の基本ルール」で説明したように、各コマは移動した方向を強制的に向きます。騎兵コマは左右に1マスだけ移動することができますが、右に移動した場合、右方向を向くことに注意してください。向きを固定したままスライドするように移動することはできません。



騎兵コマは、歩兵コマのあるマスに移動した際、1度の移動攻撃で歩兵コマ・土台コマの両方を取り除き、倒すことができます。



## 柵：軍略エネルギー 1

柵は、盤面の各マス「辺」に配置して利用します。

柵はゲーム開始時に自分の陣地内の任意の場所に置くか、ゲームプレイ中に歩兵コマが「柵配置カード」を使うことで歩兵コマの周辺に配置できます。

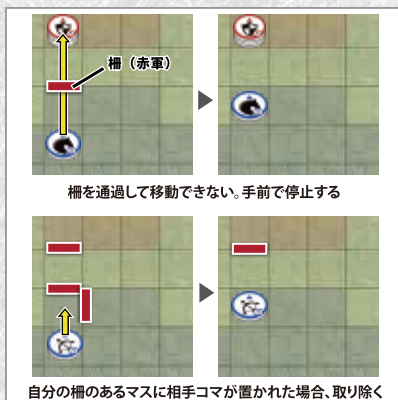
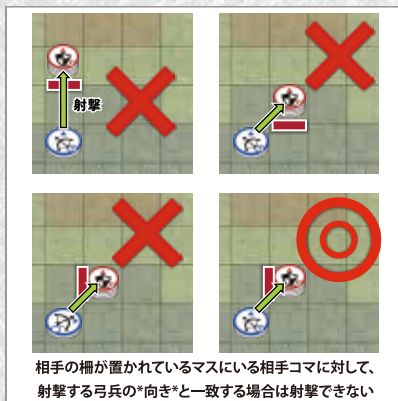
柵は相手の騎兵コマの移動を制限し、相手の弓兵コマの射撃を防ぐことができます。うまく使うことで相手の行動を制限できます。

柵には3のルールがあります。

1. 各コマは、相手の柵を通過して移動できません。騎兵は前方方向にいくらかでも移動できますが、柵の手前で必ず止まります。自分の柵は通過できます。
2. 各コマが相手の柵に隣接したとき（柵が辺に置かれているマスの上に配置された場合）、その柵を取り除きます。
3. 弓兵の射撃は、相手の柵のあるマスに配置されている相手コマを攻撃することができません。これは、弓兵の向きと柵の辺の方角が一致している場合のみ適用します。

※どのような場合も、自分のコマが、自分の柵によって何かしらの制限を受けることはありません。

※取り除いた柵は、持ち主の手元に戻します。ゲーム中に再利用が可能です。



## 重要ルール:「伝令」システム

軍師軍略では、自分の手番に1つのコマを選択して各コマを移動したり、向きを変えたり、射撃しますが、その際、選択したコマの上下左右にある「同種のコマ」に、同じ行動を同時に行わせることができます。

これを「伝令」と呼びます。

上下左右の伝令するコマについて、伝令するかどうかはコマごとに選択できます。



伝令ルールが適用されるのは、最初に選択したコマの上下左右のマスの隣接しているコマのみです。



伝令ルールが適用されるのは、選択したコマの上下左右のみ



伝令ルールが適用されるのは、同じ種類のコマのみ

伝令ルールを適用させたとすべてのコマは同じ行動をとる必要があります。それぞれのコマごとに別方向に移動させたり、向きを変えたりすることは出来ません。



コマは同じ方向に移動する。それぞれのコマで指定できない。



向き変更カードの場合でも同様に、伝令するコマは同じ方向を向く

射撃カードや柵配置カードでも伝令ルールは適用されます。射撃カードの場合、同時に行動する上下左右の弓兵コマの射撃対象とする相手コマは、コマごとにそれぞれ選ぶことができます。



射撃では、弓兵コマごとに射撃する相手コマを選択できる



柵配置カードも伝令できる。柵1つごとに軍略エネルギーが1必要。

騎兵コマの場合、移動距離はコマごとに任意で選べます。



騎兵コマの場合、移動距離はコマ毎に選べる

## 簡単なゲームの流れ

ボードゲーム軍師軍略は、主に3つのフェーズに分かれます。

### 1. 布陣フェーズ

お互いに交互にコマを配置し、陣営・初期配置をつくります。

### 2. 將軍コマ決定フェーズ

各プレイヤーは、配置したコマから將軍コマを秘密裏に決定します。

### 3. 戦争フェーズ

軍略カードを使用してコマを操作し、勝利条件(相手の將軍コマを取り除く、もしくは侵入エリアへの3つのコマの侵入)を目指します。

自分の手番では、予約した軍略カードによる自軍コマの操作(將軍行動)と軍略カードの予約(指令)を各1度ずつ行います。(戦闘フェーズの流れはサマリーに記載しています)

それぞれ、次の項目から詳しく解説します。

## 布陣フェーズ

まず初めに、布陣フェーズを行います。

各プレイヤーはボードにある軍略エネルギーマーカーを「18」の位置に置いてください。

盤面で自分の色で薄く塗られている範囲が「自陣」です。手前2列すべてと手前3列目の中央3マスです。

各プレイヤーはストックにある3種類の兵士コマまたは柵のいずれか1つを選択し、自陣に配置します。先手から交互に1つずつ配置を行います。

各コマを配置する時、各コマに対応する軍略エネルギーをコストとして支払ってください。

- 歩兵コマ:2
- 弓兵コマ:3
- 騎兵コマ:4
- 柵:1

たとえば、軍略エネルギーが18あるとき、歩兵コマを配置したらコストを2支払い、軍略エネルギーマーカーを16の位置に移動します。

双方のプレイヤーの軍略エネルギーが0になるか、軍略エネルギーが足りずに、どの兵士コマも柵も置くことができなくなったら布陣フェーズは終了です。**軍略エネルギーは使い切れる限り必ず使い切ってください。**

### 布陣フェーズの注意点・よくある間違い

布陣フェーズの間だけ、柵コマは自陣のどの位置にでも置くことができます。柵を置く時、歩兵の周囲である必要はありません。

コマを配置するとき、向きは前方である必要はありません。横向きでも後ろ向きでも配置できます。ただし1度置いたコマの場所・向きを移動することはできません。

このゲームには「伝令」システムがあります。できるだけ同種のコマを隣接するように配置することがコツです。

## 将軍コマ決定フェーズ

布陣フェーズの終了後、各プレイヤーは自分の配置したコマの中から将軍コマを秘密裏に選択します。

自陣にあるコマから1つ選び、メモ用紙とボールペン等を使用してその兵士コマのアルファベットを記載します。メモ用紙は相手プレイヤーに分からないように伏せておいてください。

ゲーム中、このコマ(将軍コマ)が盤面から取り除かれた場合、必ず宣言してください。ゲームを終了し、将軍コマを盤面から取り除いたプレイヤーの勝利となります。

## 戦闘フェーズ

戦闘フェーズは、サマリーカードを参照しながらプレイすることをオススメします。

各プレイヤーは7枚の軍略カードをシャッフルし、裏向きに重ねて右手側に置き、山札としてください。

各プレイヤーはデッキから3枚の軍略カードを引き、手札とします。

自分の手番が来たら、次の順序でゲームを行います。

Hand 手札	将軍行動 Activate 1st 指令 place card/s 1 x n (疾風伝令) 6 x 2	Cost 各コスト
Command Cards 軍略カード	軍略会議 Draw 3	… -2
Strategic energy 軍略エネルギー	休息 Inactive	… -3
Infantry 歩兵 (10)		… -4
Archer 弓兵 (8)		… -1
Cavalry 騎兵 (6)		… -6
		Lightning order

サマリーカード

## 戦闘フェーズの流れ

### 1. [将軍行動]

予約した軍略カードをプレイする

### 2. [指令]

軍略カードを予約する

### 3. [疾風伝令(任意)]

軍略エネルギーを6支払い、場の軍略カードを1組重ねる

### 4. [軍略会議]

手札を3枚まで補充する

### 5. [休息]

軍略エネルギーを追加する

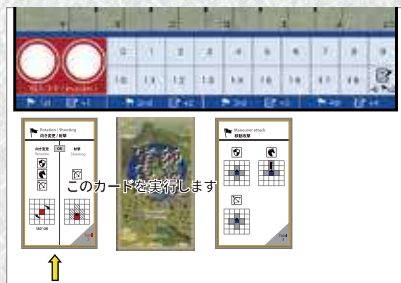
### 6. 相手の手番へ

## 1. [将軍行動] 場の軍略カードをプレイする

※戦闘フェーズ開始直後の最初のターンでは、この行動は飛ばします

一番左側(1st)の位置にある軍略カードをプレイします。各カードの効果を処理してください。

「疾風伝令」により1stの位置にある軍略カードが2枚重なっている場合、上から順に(予約した順に)プレイしてください。



プレイしたカードは、自分のデッキの一番下に裏向きで置いてください。

1stの軍略カードのプレイ後、2nd以降の軍略カードを左にスライドして詰めてください。

※2ndのカードを1stの位置に、3rdのカードを2ndの位置に、というように移動させます。

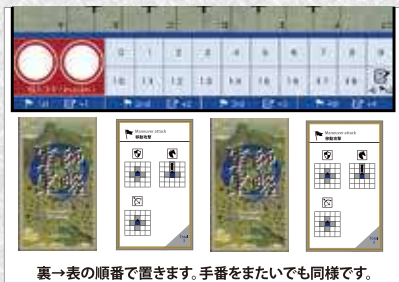


## 2. [司令] 軍略カードを予約する

手札から1枚以上の好きな枚数の軍略カードを、好きな順序で軍略カード置き場に配置します。

このとき、軍略カードは「裏面」→「表面」の順で交互に置きます。相手の国のスパイが入り込んでいるため、情報が半分漏洩している、という世界観です。

最初は「裏面」からはじめます。その後、表→裏→表…と順で置きます。



相手の手番をまたいでもこの順序を守ります。たとえば、前の手番で最後に置いたカードが表向きであれば、次のカードは裏向きで置きます。

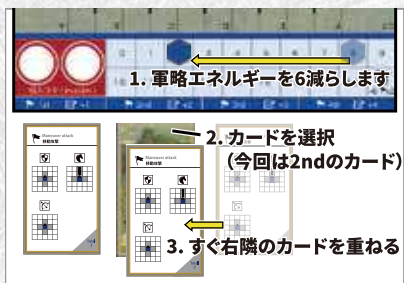
自分の手番では、必ず1枚は軍略カードを置かなければなりません。

場における軍略カードは「4枚まで」です(これは疾風伝令で重ねられたカードも枚数に数えます)。それ以上のカードを置くことはできません。

### 3. [疾風伝令(任意)] 軍略エネルギーを6支払い、場の軍略カードを1組重ねる

「疾風伝令」は、自分の手番で行うかどうかは任意です。軍略エネルギーを「6」支払うことで実行できます。

「疾風伝令」は、軍略カード置き場に予約している軍略カードをひとつ選択し、その1つ右隣の軍略カードを重ねるように置くことを言います。



自分の手番で2枚重ねられた軍略カードが1stの位置にあるとき、「1. [將軍行動]軍略カードをプレイする」では下から順に(先に置いたカードから順に)、2枚の軍略カードを一度にプレイします。

つまり、「疾風伝令」を行うと将来的に2回行動する手番が発生します。

このゲームで勝敗を決するために非常に重要な要素です。うまく利用しましょう。

### 4. [軍略会議] 手札を3枚まで補充する

手札が3枚になるまで、デッキの一番上からカードを引いてください。

### 5. [休息] 軍略エネルギーを追加する

軍略カード置き場に予約している軍略カードの枚数分、軍略エネルギーを増やしてください。

ただし、疾風伝令によって重ねたカードは枚数としてカウントしません。

たとえば、3ndの位置まで軍略カードがある場合は、軍略エネルギーを「3」追加します。



### 6. 相手の手番へ

手番を相手へ移します。

## よくある質問・注意点

### 🐎 注意点

- ・ゲーム開始時の布陣フェーズでは、自陣のどこにでも柵をおけます。
- ・柵はすでに相手コマが置かれているマスの辺には置けません
- ・布陣フェーズや援軍カードで新しくストックからコマを配置する時、コマの向きは自由に選択できます。
- ・将軍コマは侵入マスに入っても「侵入コマエリア」に移動することはできません。
- ・軍略カードによる行動はすべて、実行できる限り必ず実行してください。  
たとえば、援軍カードをプレイした時、必ずなんらかのコマを自陣に配置して軍略エネルギーコストを支払う必要があります。

### 🐎 よくある質問

#### Q.軍略カード置き場に裏向きで置かれている自分の軍略カードは見えますか？

A.いつでも見ても中身を確認することが出来ます。

#### Q.疾風伝令により、カードを3枚以上重ねられますか？

A.できません。また、自分の軍略カード置き場で重ねられるカードは1組までです。

#### Q.布陣フェーズで軍略エネルギーをあえて余らせてゲームを開始することはできますか？

A.できません。18の軍略エネルギーを可能な限り使い切ってください。例えば、残りエネルギーが1のとき、手元に柵があるならば柵を置いて使い切ってください。

#### Q.たとえば3マス横並びに置いている騎兵コマを移動カード+伝令システムで一斉に移動させ、すべてのコマを侵入マスに移動させた場合、一度にすべてのコマを侵入コマエリアに置いて勝利することは出来ますか？

A.可能です。

#### Q.[将軍行動]で軍略カードをプレイするとき、カードの効果を実行しないで見送ることはできますか？

A.できません。プレイされた軍略カードの指示は、可能な限り必ず実行してください。たとえば、柵配置カードをプレイした場合は必ず柵を置いてください。

ただし、歩兵コマが盤面に無かったり、すでにボード上に4つの柵を置いていて柵のストックがない場合は実行しなくても構いません。また、向き変更/射撃カードをプレイした場合、いずれかを必ず実行してください。歩兵コマは向きの影響を受けづらいため、歩兵コマの向きを変更してやり過ごすことがオススメです。

#### Q.伝令システムは柵配置カードでも発生しますか？

A.発生します。伝令システムは、移動・向き変更・射撃・柵配置と、コマの行動に関わるすべてのカードで作用します。ただし、柵配置カードで伝令する場合は、柵1つの配置につき、軍略エネルギーを1支払ってください。

軍師軍略 (グングンリヤク) - Strategist Strategy - / 2人用 / 対象年齢14歳以上 / プレイ時間 30 ~ 60分

ゲームデザイン: 大門 聖史 (Satochika DAEMON) | イラスト・グラフィックデザイン: Cossack

説明書デザイン協力: Masao Fukase | プロデューサー: 大門 聖史 (Satochika DAEMON) | 制作サークル: GRANDDOOR GAMES (グランドアゲームズ)

販売元: 株式会社BigGate 〒541-0057 大阪府大阪市中央区北久宝寺町1-5-6-717 E-mail: info@granddoor-games.com

**GRANDDOOR**  
POWERED BY BIG GATE, INC.  
https://granddoor-games.com

© 2019 Big Gate Inc.

#### SPECIAL THANKS

APPLIさん、たいちろうくん、Masao Fukaseさん、Tianran Linさん、光崎、松尾さん、かずおさん、Coppéさん、スークさん、ネギさん、たっはらーさん、まちなださん、42GAMES、樋口くん、井筒ちゃん、よしぼん、パリィ先生、and you.



🔍 軍師軍略 検索