



「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。

歩兵・弓兵・騎兵の3種のコマで初期配置を自由に作る「布陣」からゲーム開始。相手を読んで有利な陣形で勝負に挑めるか。

戦場を往復する斥候の情報に元、現場の将軍へと指示を送る。その時間差を読みきって勝利を目指せ。

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「連携」を使いこなすのが勝利のカギ。決して分断されない陣形を意識せよ。

目次

- | | |
|---------------------|-------------------|
| p.2 内容物/概要漫画 | p. 17 発展ルール1の遊び方 |
| p.4 世界観/勝利条件 | p. 19 発展ルール2の遊び方 |
| p.5 ゲームのはじめ方 | p. 20 拡張カード効果と補足 |
| p.6 基本軍略カードとコマの動き解説 | p. 21 大会ルール/選択ルール |
| p.9 柵のルール | p. 22 上級者向け初期配置 |
| p.10 連携ルール | p. 23 デッキ構築事例 |
| p.11 実際のゲームの流れ | |
| p.14 ルールの要点と注意点早見表 | |
| p.15 基本ルールを遊ぶヒント | |
| p.16 発展ルール概要 | |

内容物



ゲームボード
1枚



説明書
1枚



B5サマリーシート
1枚



将軍決定チップ
24枚



兵站マーカー
2個/各色1個



盾コマ
10個



歩兵コマ
10個



弓兵コマ
8個



騎兵コマ
6個



柵コマ
8個/各色4



基本軍略カード
14枚/各色7枚



拡張軍略カード
12枚/各色6枚



勝利条件は
相手の「将軍」を取ることに!!

自コマを動かして相手の駒に重ねて取る!
そして相手の「将軍」の駒を取つたら勝ちだよ!

「一回45分」
くらいが目安の
考えどころが多くて
じっくり頭を使って遊べるゲームだよ!

へーっ
基本ルールは
将棋やチェスに
似てるのね

そう!!
詳しいんだね
竜美ちゃん!

でもこれから
このゲームの
面白ところなんだ!

「軍師
軍略」
には
3つの
特徴が
ある!!

軍師軍略ってどんなゲーム?

紹介する人
虎六くん

教わる人
竜美ちゃん

はあ
日々通産だわ
何か楽しいゲーム
でもないかしら

まーん
竜美ちゃん!

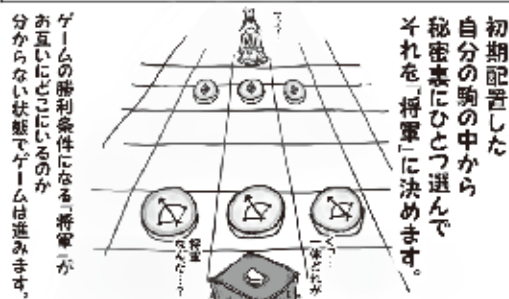
いいのがあるよ!

その名も
「軍師
軍略」!!

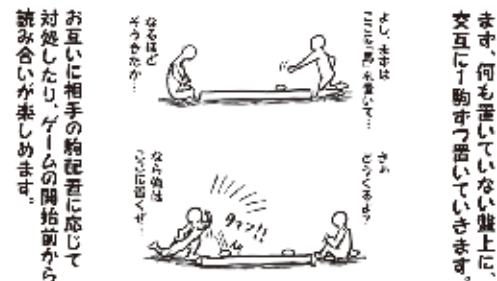
二人用
本格戦術型
ボードゲーム
だよ!!

くんし〜くんりや〜?

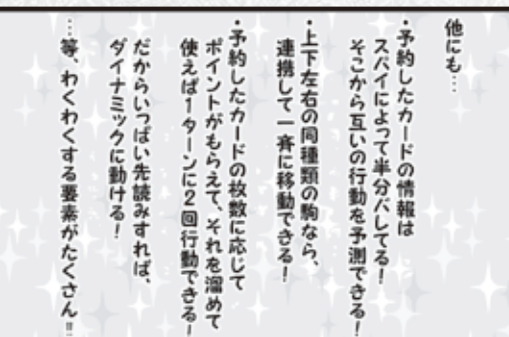
特徴②どれが「将軍」か分からない!!



特徴①駒の初期配置が自由!!



特徴③行動にはタイムラグが発生する!!



漫画作者: 馬刺し
<https://twitter.com/basashi8>

Web漫画サイト新都社にて「僕と先輩の代理魔女戦争」連載中



このゲームの世界観



軍師(ぐんし)は、軍中において、軍を指揮する君主や将軍の戦略指揮を助ける職務を務める者のことである。このような職務を務める者は東アジアにおいては古代から軍中にみられたが、ヨーロッパでは近代的な軍制において参謀制度が確立するまで制度としては存在しなかった。知将、策士などとも言われる。

軍師は、西欧の軍制度における参謀などと異なり、軍司令官的な存在とも対等、ないしやや上位の関係にあり、賓客(要人)、顧問的な立場であった。時として君主の師匠扱いもされ、君主より上位の存在の場合すらあった。

— 出典: フリー百科事典『ウィキペディア (Wikipedia)』



このゲームでは、プレイヤーは「軍師」として戦争を指揮します。

軍師(軍師=ストラテジスト、タクティシャン)は、中国や日本には古くから存在する戦争の戦略や戦術を考える役職です。しかし、西洋の世界には近代的な参謀本部が登場するまで軍師に該当する役職・役割は存在しなかったと言われてています。作者の私が調べた限り、英語版のwikipedia(<https://en.wikipedia.org/>)に「Military strategy (軍事戦略)」の項目はあっても、「Military strategist (軍師)」や「Gunshi」の項目はありません。

歴史に登場する軍師として有名なのは、「三国志」の「諸葛亮孔明」やそのライバルである「司馬懿仲達」、秦帝国を打ち倒した漢の高祖「劉邦」の右腕として活躍した「張良」などが挙げられるでしょう。また、戦国時代中期以降の日本では、竹中半兵衛、黒田官兵衛、山本勘助、嶋左近など、大河ドラマでも活躍する多くの軍師が存在しました。

軍師は戦争において王様や将軍よりも高い権限を持っていたにも関わらず、戦場の前線に立たず、戦場から遠く離れた本国から手紙による指令を送って戦うこともありました。

重火器や近代兵器を用いない戦争では人と人が目の前で直接的にぶつかるため、兵士の士気は戦況に大きな影響を与えます。役職・位の高い人物が危険な戦場の最前線で戦うことは、兵士たちに勇気を与え、高い士気を保つために重要な要素でした。

歴史上において最も成功した軍事指揮官といわれるアレキサンドロス大王は最前線で将兵と共に戦ったと言われ、軍神と恐れられた上杉謙信も、第四次川中島の合戦にて武田信玄の本陣まで自ら攻め入ったと言われてています。

だからこそ、王や将軍のように地位が高いわけではなく、戦場の前線で戦わずに指示だけを行う軍師は特殊な存在でした。三国志演義でも、劉備に三顧の礼で迎えられた諸葛亮が、義兄弟であり古参の猛将であった関羽や張飛から「力が強いわけでもない、前線にも立たない、得体のわからぬお前の指示は聞けん。認めない!」といった趣旨のことを言われるシーンがあります。

このゲームでは、プレイヤーは本国から指令を送る、前線に立たない軍師です。指令が届くまでの時間差のある戦場を読み切る楽しさ、戦場への兵の配置の仕方で有利不利が決するという布陣・采配の妙、これらの「軍師プレイ」を味わえます。

軍師は戦場には立たず。

戦争を手のひらでコントロールする軍師の世界観をぜひお楽しみください。

勝利条件・ゲーム終了条件

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、ゲームを終了します。

- 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「侵入コマ置き場」に置く。

将軍コマとは?

自分が配置した兵士コマの中から1つ選択し、将軍コマとして扱います。兵士コマに書かれたアルファベットと対応する将軍決定チップで秘密裏に記録します。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「侵入コマ置き場」に置くことができます。

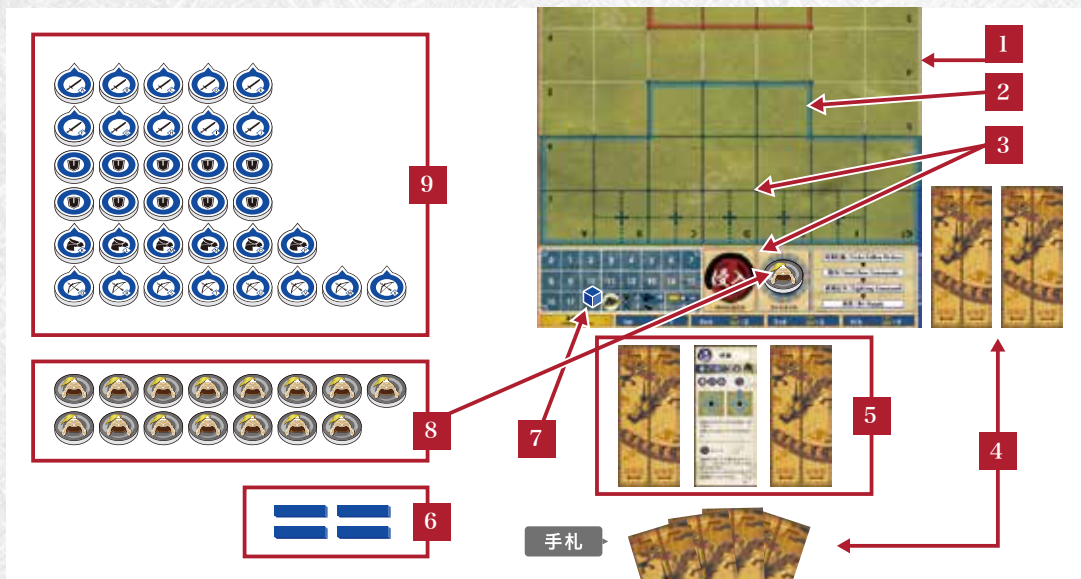
投了(敗北宣言)について

このゲームでは、ゲーム中いつでも自分の負けを宣言し、ゲームを終了することができます。

ゲームのはじめ方

下の図と解説を見て、各種用語や配置を参照しながら準備してください。

- ① 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。
- ② 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。
- ③ 各プレイヤーは自分の色の基本軍略カード7枚、柵コマ4つ、兵站マーカーを1つ受け取ってください。軍略カードと柵コマは手元に置いてください。兵站マーカーはボードの18のところに置きます。
- ④ 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。



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。自軍の色（赤or青）で塗られています。

3 侵入マス・侵入コマ置き場

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「侵入コマ置き場」に置くことができます。

4 軍略カード/手札・山札

「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。3枚を手札として持ち、残りを山札としてボードの右手側に配置します。

5 軍略カード置き場

ゲーム中、手札から行動予約した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。

6 柵コマ

手元に4つ置きます。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 兵站ポイント(マーカー)

兵站ポイントは、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。「兵站マーカー」をボード上の0～18の数字に置くことで数値を示します。

8 将軍決定チップ

自分の将軍コマを記録するために利用します。将軍に決めた兵士コマと同じアルファベットのチップを「将軍決定チップ置き場」に置いて使います。

9 兵士コマ

歩兵・盾・弓兵・騎兵の4種類があります。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ばれます。

4種の基本軍略カードとコマの動きを覚える

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将軍コマを取り除くことを目指すゲームですが、自分の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。現場にいる兵士たち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、基本ゲームで利用する軍略カードはたったの4種類で、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)といった簡単な操作内容しかありません。

3種類の兵士コマごとに移動できる距離や使える軍略カードが異なりますが、軍略カードに表記されている内容やB5サマリーシートの表を確認することでゲーム中もそれぞれの使い方・効果を知ることが出来ます。



カードアイコン
(基本軍略カードのみ)

利用できる兵士コマの種類
・明るく表示されているもの: 利用できる
・暗く表示されているもの: 利用できない

2つの効果のうちいずれか1つのみを選択して実行するタイプのカードではこのように記載



カード名

カード効果を実行するために必要な兵站ポイント

このカード効果は連携できるかどうか

効果テキスト

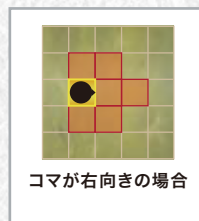
カードで操作するコマからみた効果の対象範囲
※コマは上向き

カードの識別

・基本軍略カード: 巻物なし
・拡張軍略カード: 巻物あり

共通

- 1 軍略カードの効果は、実行できる限り必ず実行する必要があります。たとえば移動カードの効果を実行する時、移動しないという選択はできません。
- 2 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「前方」とします。
向きによって軍略カードの様々な効果の範囲が変化します。





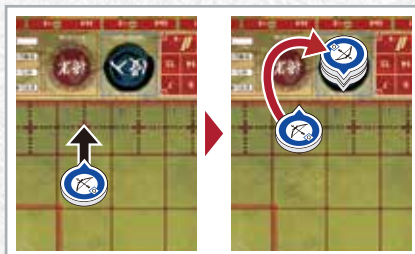
移動カード

盤面にある自分のコマをひとつ選択し、各コマの動き方に従って移動させます。
 すべてのコマは必ず移動した方向に向きを変えます。忘れがちなルールなので注意してください。
 相手のコマがあるマスに移動したとき、相手のコマを盤面から取り除きます。
 ただし相手のコマが歩兵の場合のみ特殊なルールがあるので注意してください。

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）に置いたとき、「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「侵入コマ置き場」に移動させます。相手の侵入コマ置き場にコマを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。



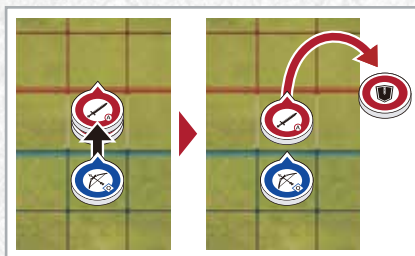
移動 / 歩兵コマ



歩兵コマは、盤面に配置するとき「盾コマ」と「歩兵コマ」を重ね、2段の状態で配置します。

盾コマを重ねている歩兵コマが、相手コマの移動や弓兵の射撃を受けた際、盾コマだけを取り除きます。歩兵コマは盤面から取り除きません。盾コマを重ねている歩兵コマに移動を行ったコマは、移動せず元の場所に留まります。ただし、騎兵の移動攻撃では、一度に盾コマ・歩兵コマの両方を取り除きます。

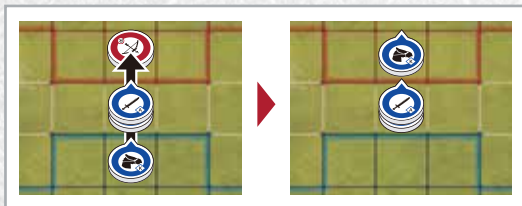
「侵入コマエリア」に侵入したときに盾コマがある場合、盾コマも1つとして数えます。つまり、盾のある歩兵コマが侵入した場合、コマが2つ侵入した計算になります。



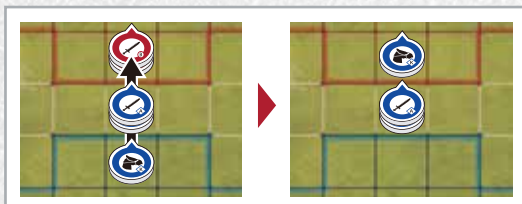
移動 / 騎兵コマ



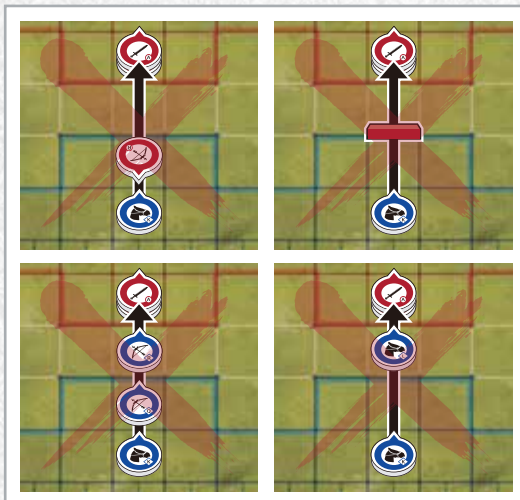
1度の移動で前方方向にどこまでも移動することができます。ただし相手のコマや相手の柵があるマスで必ず停止します。左右に1マス移動することができますが、後ろに移動することはできません。



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



騎兵コマは、歩兵コマのあるマスに移動した際、歩兵コマと盾コマの両方を取り除くことができます。



騎兵コマは、相手のコマ、相手の柵コマ、2つ以上の自分のコマ、自分の騎兵コマを通過することはできません。



向き変更/射撃カード

向き変更 または 射撃 のどちらかの行動をひとつ選択して行います。



向き変更 / すべてのコマ



自分のコマをひとつ選択し、選んだコマを90°、180°、270°、いずれかの方向に変更します。



射撃 / 弓兵コマ

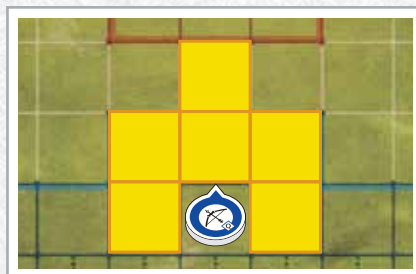



弓兵コマは、向き変更/射撃カードで「射撃」を行うことができます。

「射撃」を行うと、射撃範囲にある相手のコマをひとつ盤面から取り除きます。射撃対象が盾コマを重ねている歩兵コマである場合は、盾コマのみを取り除きます。

射撃範囲は、弓兵の前方2マス、斜め前1マス、左右1マスです。

射撃範囲は弓兵コマの向きによって変わります。



 = 射撃ができる範囲



援軍カード:兵站ポイント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対応した兵站ポイントが必要です。兵站ポイントが1以下の場合、この行動は処理せずスキップします。

兵士コマを配置したら、右記にしたがって兵站ポイントを減らしてください。



歩兵コマ…2ポイント
※盾コマと重ねて配置する



弓兵コマ…3ポイント



騎兵コマ…4ポイント



柵カード:兵站ポイント1



歩兵コマを1つ選択して実行します。弓兵コマと騎兵コマはこの行動を実行できません。

柵の配置には、次の条件を満たしている必要があります。

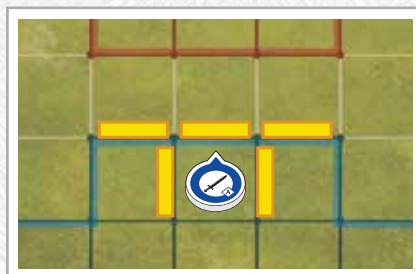
- 手持ちに柵が1つ以上ある
- 兵站ポイントが1以上ある必要がある。
- 盤面に自分の歩兵コマがある。


これらの条件を満たしていない場合、この行動はスキップします。

柵配置できる範囲は、選択した歩兵コマの前方、左右、斜め前です。

柵配置できる範囲のマスの上に、柵を1つ置き、兵站ポイントを1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。



 = 柵設置が可能な範囲

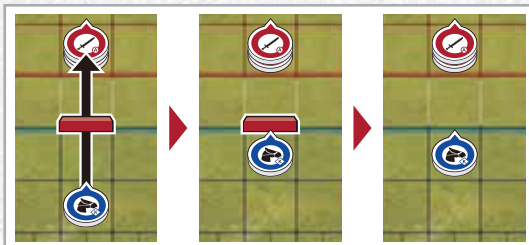


柵のルール

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。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。柵の効果は相手コマのみ影響を受けます。

移動を防ぐ

各コマは、相手の柵を通過して移動できません。騎兵コマは前方方向にいくら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。



射撃を防ぐ

弓兵コマの射撃は、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、弓兵コマの向きと柵の辺が垂直になっている場合のみ適用します。



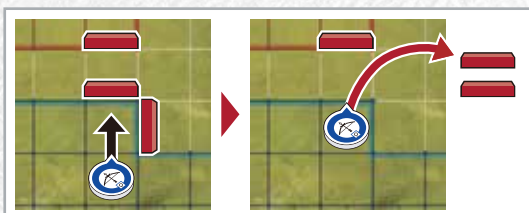
※弓兵コマの向きに注意

柵の破壊

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)、そのマスにある柵を取り除きます。

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。

「援軍」によってコマを置いたマスに相手プレイヤーの柵がある場合、同様に柵を取り除きます。



コマの特徴や注意点まとめ

●強制行動

軍略カードの効果は実行出来る限り、必ず実行します。たとえば移動カード使用時にどのコマも移動をしないという選択はできません。

●移動と向き

すべてのコマは必ず移動した方向を向きます。各コマは向きによって移動/射撃/柵設置の範囲が違います。

●移動と侵入

相手の侵入マスに移動したとき、侵入するかしないかは任意で選べます。3コマ以上侵入させると勝利です。盾コマも1コマとして数えます。将軍コマは侵入できません。

●柵コマ:兵站ポイント1

ゲーム中、歩兵コマが柵設置カードを使うことで盤面マスの辺に配置できます。柵は騎兵コマの移動や弓兵コマの射撃を防ぎます。自分のコマは自分の柵の影響を受けません。相手の柵があるマスに移動したとき、そのマスの辺にあるすべての柵を取り除きます。

●歩兵コマ:兵站ポイント2

盾コマと重ねて利用します。相手から移動や射撃を受けた際、盾コマを取り除き、相手の攻撃から1度耐えることができます。柵設置カードが使えます。

●弓兵コマ:兵站ポイント3

「向き変更/射撃カード」で遠距離攻撃の「射撃」を行えます。

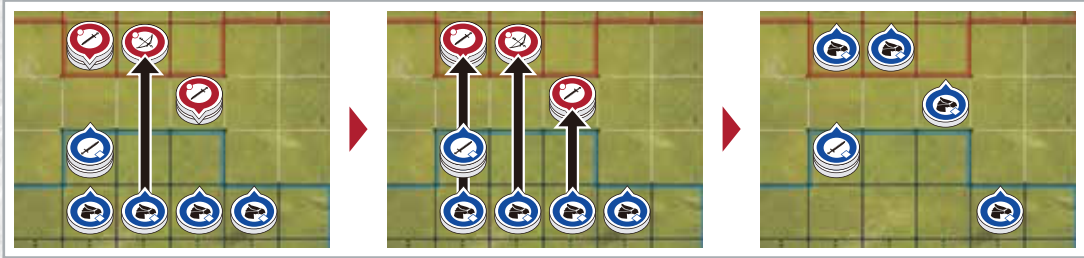
●騎兵コマ:兵站ポイント4

前方にどこまでも移動でき、盾コマを重ねている歩兵コマも一度に取り除くことができます。自分の歩兵コマ・弓兵コマをひとつ通過することができます。後方には移動できません。



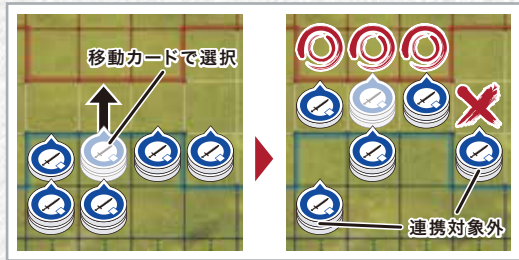
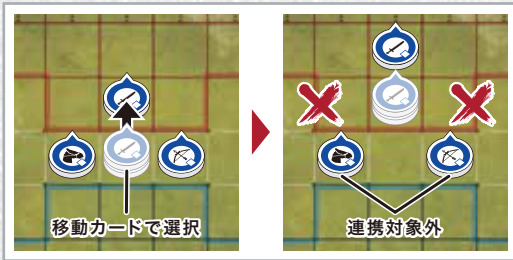
重要ルール:「連携」システム

軍師軍略では、軍略カードを利用して自分の手番に1つのコマを選択し、移動したり、向きを変えたり、射撃したりしますが、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「連携」と呼びます。



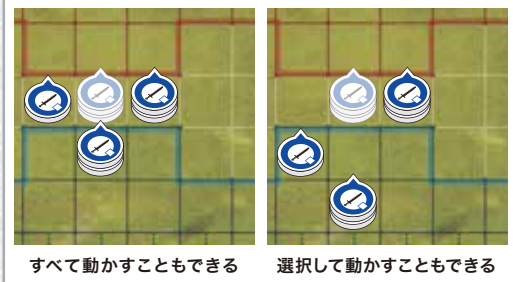
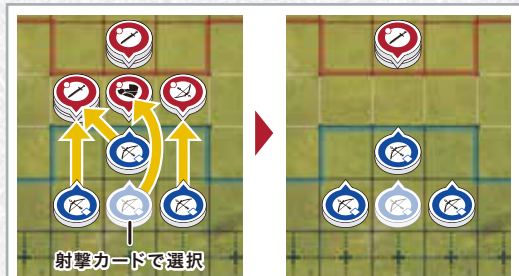
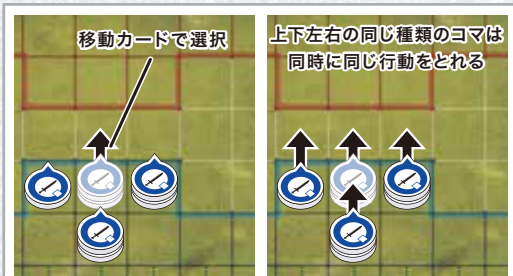
1 連携は同じ種類のコマのみ可能です。たとえば移動を行うときに、歩兵と騎兵で連携はできません。盾のある歩兵と盾のない歩兵で連携することはできます。

2 連携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1マスに隣接しているコマのみです。

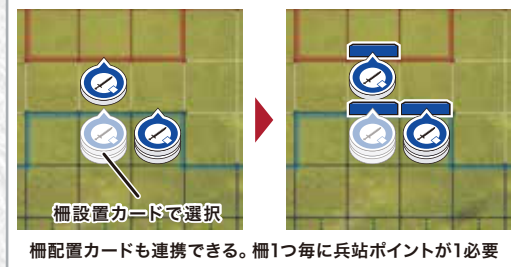


3 上下左右の連携できるコマについて、連携するかどうかはコマごとに選択できます。

4 移動カードだけでなく、射撃カードや柵配置カードでも連携ルールは適用されます。



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



柵配置カードも連携できる。柵1つ毎に兵站ポイントが1必要

各軍略カードの連携の仕様については、B5サマリーシートをあわせてご確認ください。

ゲームの流れ/概要

軍師軍略は、主に3つのフェーズに分かれて進行します。

Phase1. 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。

Phase2. 将軍コマ・カード順序決定フェーズ

配置したコマから将軍コマを秘密裏に決定し、手札と山札のカード順序を決定します。

Phase3. 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(相手の将軍コマを取り除く、または侵入エリアにコマを3つ配置する)を目指します。

はじめての方へ: スターターガイドを利用しよう

自軍のコマの初期配置を作る布陣フェーズは、ここまでに記載した軍略カードの使い方、コマの特徴、連携システムを理解することで相手の戦略を読む楽しさを感じられるフェーズです。もし、このゲームをはじめてプレイする際にルールが難しいと少しでも感じた場合は、プレイしながらゲームを理解できるスターターガイドの配置をご利用ください。スターターガイドはB5サマリーシートの裏に記載しています。

Phase1: 布陣フェーズ

各プレイヤーはボードにある兵站マーカーを「18」の位置に置きます。

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手持ちの柵コマのいずれか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。布陣フェーズでは、柵コマは自陣マスの任意の辺に置くことができます。

コマを配置する時、各コマに対応する兵站ポイントを減らしてください。

歩兵コマ:2 弓兵コマ:3 騎兵コマ:4 柵:1

たとえば、兵站ポイントが18あるときに歩兵コマを配置した場合、兵站ポイントを2支払い、兵站マーカーを18から16の位置に移動します。

双方のプレイヤーの兵站ポイントが0になるか、兵站ポイントが足りずに、どの兵士コマも柵コマも置くことができなくなったとき、布陣フェーズを終了します。手持ちの兵站ポイントは使い切れる限り必ず使い切ってください。

片方のプレイヤーの兵站ポイントが先になくなった場合、兵站ポイントが残っているプレイヤーが連続でコマの配置を行い、兵站ポイントを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、柵コマは自陣のどの位置にでも置くことができます。ゲーム中(戦争フェーズ)に柵を置くときは、柵配置カードを利用して歩兵を選択し、効果範囲に置く必要があります。
- 布陣フェーズでコマを配置するとき、向きは任意です。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・向きを変更することはできません。
- このゲームには「連携」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。

Phase2: 将軍コマ・カード順序決定フェーズ

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。

盾コマを除く24個の兵士コマには、一意のアルファベットが記載されています。

各プレイヤーは自陣にあるコマにかかっているアルファベットと同じアルファベットが記載されているすべての将軍決定チップを受けとり、手元に裏向きに置きます。その中から将軍コマとして扱いたい自陣にあるコマと同じ将軍決定チップを選び、裏向きのままボードの将軍決定チップ置き場に配置します。選ばなかったチップは裏向きのままボードの脇に置か、箱にしまっておきます。

このゲームは、「Phase3: 戦争フェーズ」で相手の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。将軍コマが盤面から取り除かれた場合、負けを宣言して将軍決定チップを公開し、ゲームを終了してください。

Phase2: 将軍コマ・カード順序決定フェーズ

将軍コマを決定したあと、手札とデッキの順序を決定します。

各プレイヤーは、それぞれが持つ7枚の軍略カードから任意の3枚を選び、最初の手札として扱います。

その後、残った4枚のカードを任意の順番に並び替え、山札としてボードの右手側に配置します。

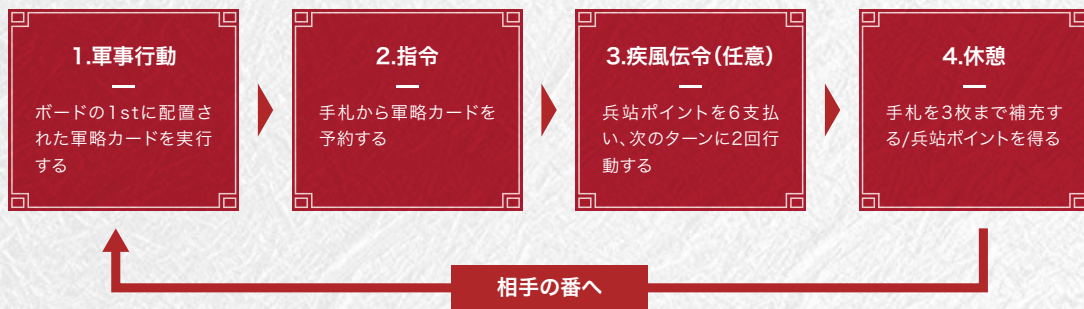


このゲームでは、ゲーム中にいつでも山札の内容を確認することができます。どのカードをどのような順番で置いたのか、覚える必要はありません。



Phase3: 戦争フェーズ

自分の手番が来たら、次の順序でゲームを行います。



戦争フェーズの流れは、本説明書の裏表紙やボードの右下の図にも記載しています。参照しながらプレイすることをオススメします。



1 [軍事行動] 軍略カードの効果を処理する

軍略カード置き場の一番左側(1st)の位置にある軍略カードを実行し、効果を処理してください。実行した軍略カードは、自分の山札の一番最後に裏向きで置いてください。

「3. 疾風伝令」により、1stよりもさらに左の位置である「疾風伝令」の位置にも軍略カードがある場合、「疾風伝令」→「1st」の順で軍略カードを手番内に連続で実行します。(実行した順に、山札の一番最後に裏向きで置いてください。)

軍略カードの効果を処理した後、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。

※戦争フェーズ開始直後の最初のターンでは、配置されているカードが無いため、この[1. 軍事行動]は飛ばします。



1.[軍事行動]では、カードの効果は出来る限り必ず実行してください。たとえば、移動カードを使う場合、必ずどれかのコマを移動させてください。手持ちの柵コマが0の場合の柵設置カードや、軍略エネルギーが1以下のときの援軍カードは、効果を処理できないため実行しなくても構いません。



2 [指令] 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、軍略カードは軍略カード置き場で「裏面」→「表面」の順になるように置きます。

ゲーム開始時、一番最初のカードは「裏面」から始めます。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。



裏→表の順番で置きます。手番をまたいでも同様です。



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。カード置き場における軍略カードは「4枚まで」です(これは「3.疾風伝令」によってボードの疾風伝令の位置に置か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。



NOTE なぜカードは裏、表、裏の順に置くのか？

戦争で非常に重要になるのが情報です。古代～現在に至るまで、敵軍の情報を得るためにありとあらゆる手段でスパイを送り込んで情報を得ていました。このゲームでも同様で、敵国に入っているスパイの情報で相手の行動の半分を知ることができます。知ることの出来る相手の行動からうまく自分の戦術を構築しましょう。

3 [疾風伝令] 兵站ポイントを6支払い、次ターンに2回行動

「疾風伝令」は、自分の手番で行うかどうかは任意です。手持ちの兵站ポイントを「6」減らすことで実行できます。

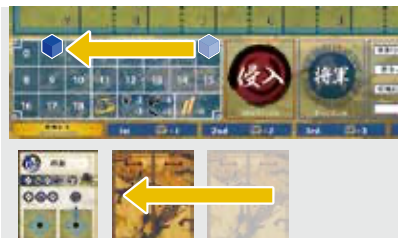
「疾風伝令」は、軍略カード置き場の1stに予約しているカードを「疾風伝令」の位置へ移動させ、2nd以降に予約している軍略カードの順序をすべて1つ繰り上げます。

「疾風伝令」の位置にあるカードは、「1. [軍事行動]軍略カードをプレイする」のとき1stのカードの前に実行します。その後、すぐに1stの位置のカードを実行します。

つまり、「疾風伝令」を行うと次のターンに2回連続で行動します。

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。

兵站ポイントを「6」減らします。



すべての予約しているカードを左にスライドさせて繰り上げます。

4 [休息]手札を3枚まで補充する/兵站ポイントを得る

軍略カード置き場に予約している軍略カードの列を参照し、兵站ポイントを増やしてください。たとえば、3rdの位置まで軍略カードを置いている場合は、兵站ポイントを「3」得ます。

そして、手札が3枚になるまで山札の一番上からカードを引いてください。



3rdまでカードがあるので、兵站ポイントを3追加する

5 相手の手番へ

手番を相手に移します。いずれかのプレイヤーが勝利条件を満たすまで繰り返します。

ルールの要点や注意点まとめ

布陣

布陣フェーズでは、可能な限り兵站ポイントが0になるまで実行してください。手持ちの柵コマが0で兵站ポイントが1の場合のみ、兵站ポイントを1残して布陣フェーズを終了します。

布陣

柵

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。ゲーム中(戦争フェイズ)では、歩兵が柵設置カードを使うことで、効果範囲内に置くことができます。

布陣

援軍

布陣フェーズや援軍カードでコマを配置する時、コマの向きは自由に選択できます。

布陣

援軍

共通で利用している各コマの総数は有限です。たとえば、騎兵コマは6つしかありません。ストックに無く枯渇したコマは布陣や援軍で置くことはできません。

コマ共通

ゲーム中に盤面から取り除かれた兵士コマ、柵コマは、すべて再利用することができます。兵士コマは共有のストックに移動させ、柵コマは持ち主の手元に移動させます。

指令

軍略カード置き場における軍略カードは「4枚まで」です(これは疾風伝令で置か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。

指令

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、いつでも中身を見て確認することができます。

カード共通

[1.軍事行動]では、カードの効果は出来る限り必ず実行してください。たとえば、移動カードの場合、必ずどれかのコマを移動させてください。手持ちの柵コマが0の場合の柵設置カードや、軍略エネルギーが1以下のときの援軍カードは、効果を処理できないため実行しなくても構いません。※やむを得ず「向き変更/射撃カード」を実行する場合、向きの影響を受けづらい歩兵コマを選択して向きを変更することをオススメします。

移動

コマを移動させたとき、すべてのコマは必ず移動した方向を向きます。

移動

侵入

相手の侵入マスに移動したときに、侵入する(侵入コマエリアに移動する)か、侵入しないでその場に留まるかは任意で選択できます。

移動

侵入

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。

移動

侵入

3マス横並びに置いている騎兵コマを移動カード+連携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、すべてのコマを侵入コマエリアに移動させて勝利することは、可能です。

援軍

援軍カードでストックから自陣に配置できるコマは1つだけです。たとえば兵站ポイントが8あったとしても、1度の援軍カードの効果で騎兵コマ(コスト4)を2つ置くことはできません。

柵

いかなる場合も、自分のコマが自分の柵の影響を受けることはありません。

柵

「援軍」によってコマを置いたマスに相手プレイヤーの柵がある場合、その柵は取り除きます。

柵

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。

連携

連携ルールが適用されるのは、最初を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。

連携

連携システムは移動だけでなく、射撃や柵配置カードでも発生します。ただし、柵配置カードで連携する場合は、柵1つの配置につき、兵站ポイントを1減らしてください。

その他

このゲームでは、いかなる場合も軍略カード置き場に予約したカードの順序が変わることはありません。

その他

このゲームでは、1.軍事行動で利用したカードは山札の一番最後に移動するという処理を繰り返し、山札をシャッフルすることはありません。よって、いかなる場合も山札の順序が変わることはなく、決まったタイミングで手札にカードが補充されます。

その他

ゲーム中、いつでも自分の山札の中身を見て確認することができます。ただし、順序は変更できません。

ゲームのヒント

ゲームの喜びには「攻略を発見する喜び」があると思います。しかし、発見に至らず、面白さに辿り着くまでにゲームを辞めてしまうこともまた事実。このページでは、軍師軍略の勝ちパターンや定石、そのヒントについて書きます。

もしご自身でゲームの攻略法を見つける喜びを感じたい方は、ゲームを何度か遊んだあとにこの章を読んでください。

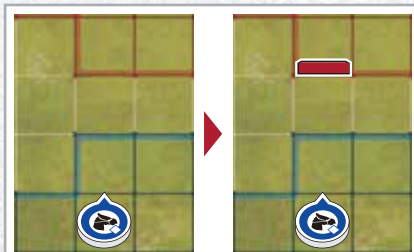
ただし、一緒に遊ぶプレイヤーには「読まないこと」を強要しないでください。ゲームの遊び方は、人それぞれです。

1. 布陣では相手を待つ

布陣は「後に置く」ほうが有利です。たとえば、まっすぐどこまでも進める騎兵は強力ですが、置いた直後に相手に柵を置かれると、とたんに無力になります。

柵は1ポイントで置くことができ、手番を相手にまわすことも出来ます。将来的に騎兵を置かれると困る列に柵を置き、手番を相手にうつすことで、兵站ポイントを温存しながら相手の出方を見ることが出来ます。

戦争フェーズでは先攻の赤が有利ですが、後攻の青は相手の配置に対応した布陣ができる利点があります。うまく利用しましょう。

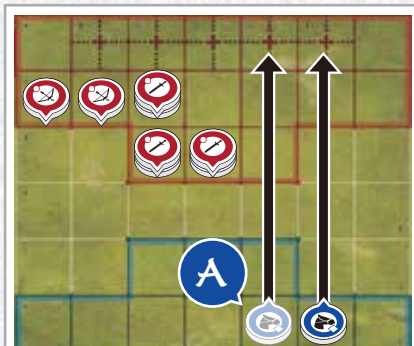


早めに騎兵を置くと柵で簡単に対応される

2. とにかく連携する

軍師軍略には異動カードが3枚しかなく、騎兵の直進を除けばどれも1マスしか動かせません。7x7マスの盤面は狭いですが、コマはあまり動かせません。連携による移動は手番複数回の価値を持つ行動となることもあるため、とにかく連携を意識して布陣や援軍を行いましょう。

逆に、相手の連携を潰せるのであれば、その価値は大きいです。3コマつながっている中央のコマをとり、相手が連携できないようにしましょう。そのためであれば、騎兵を犠牲にすることも選択肢に入ります。



青はAの位置に援軍で騎兵をおけば、連携による移動で2コマを一気に侵入させることができる。

3. 騎兵で切り崩す

このゲームで最強のコマは、間違いなく騎兵です。騎兵の使い方が勝敗を分けます。柵に阻まれることはありますが、基本的に騎兵を使えば相手のコマをひとつ倒せます。それがもし将軍であれば、どんなに劣勢でも勝利となります。相手のコマがない列であれば、侵入することもできます。

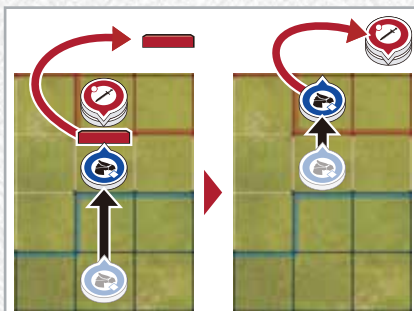
騎兵が1列を移動できて攻撃できる体制をつくるのが重要です。それは「もし援軍で置いたらどうなるか」といった未来も含みます。騎兵は味方の歩兵または弓兵を1つ飛び越せるので、飛び越せる配置にしておくことも重要です。

4. 疾風伝令で強力な2回行動を使う

ゲームの勝利にはほぼ100%疾風伝令が必要になります。使い方ですが、出来るだけ次のコンボを狙うといいでしょう。

- 1 移動→移動：2回連続で移動します。騎兵を2連続で移動させれば、柵でも止めることはできません。
- 2 援軍→移動：援軍で騎兵を呼び、そのまま直進移動させます。相手の柵がない列に置くことができれば、コマを倒すか侵入するか確実に成功できます。もし負けそうになっても、このコンボで将軍を一本釣りすれば逆転勝利できます。

このゲームでは、カードの順序が変わることはありません。うまく計画して数手先にカード順が上記になるように操作しましょう。



騎兵の2回連続移動なら柵の向こうも1度に倒せる

5. 相手の行動できないタイミングを狙う

このゲームは移動カードが3枚しかありません。必ず移動されないタイミングがあります。疾風伝令で紹介した「移動+移動」の連続行動は強力ですが、移動カードを多く使ってしまう、しばらく行動しづらいというデメリットもあります。移動+移動の連続行動をうまく戦力を残しながら受け切ることができれば、逆にチャンスを作ることでもできるでしょう。

軍略カードは使った順番通りに山札へと送られます。4種類7枚のカードをすべて記憶することは難しいですが、最低限「移動」だけでもいつ利用されたか覚えておくことで、タイミングを一致させて相手の陣地の奥深くに攻め込むこともできます。



移動が2枚見えるからあと1枚しか移動はない。もし前ターンに相手が移動を使っていたら裏面カードに移動はない。

軍師軍略 発展ルール

STORY -天下は一人の天下に非ず、天下の天下なり。-

『六韜』（りくとう）と呼ばれる兵法書がある。中国の代表的な兵法書で、「武経七書^{*1}」のひとつとして数えられている。

六韜は全編を通して周の文王または武王が自分の軍師である太公望呂尚へと教えを請う、という形式で展開されている。太公望呂尚はおそらく史上最初の「軍師」であり、小説「封神演義」の主人公としても描かれた人物である。兵法書『三略』（さんりやく）も同じく太公望呂尚の教えを著したものとされており、これらは「六韜三略」と併称される。

六韜の韜（とう）とは、袋のこと。「文韜」「武韜」「龍韜」「虎韜」「豹韜」「犬韜」の6つに分かれ、その中でも軍略や兵法について書かれた虎韜は「虎の巻」と呼ばれ、日本でも馴染みある慣用句となっている。

この六韜という軍略書は、三国志の蜀皇帝である劉備や江戸幕府を開いた徳川家康の愛読書であった。また、源義経が弁慶に出会う前の17歳のころに書き写して読んだという伝説や、大化の改新の際に中臣鎌足が暗唱するほど読み込んだという伝説がある。

兵法・軍略を学ぶ者にとって、六韜は必読書であった。

*1: 武経七書とは『孫子』『呉子』『尉繚子』『六韜』『三略』『司馬法』『李衛公問对』のこと。兵法書の代表的な古典。

ゲームデザイナーの余談

軍師軍略のシステムは六韜の教えである「軍中の事は君命を聞かず、皆将より出づ」（意味：戦場のことは現場の責任者に全権を委任して、現場の判断に任せよ）に反するよなあって思ったりする。ちなみに孫子にも同様の教えがあります。

Overview

発展ルール「六韜」は、基本軍略（「移動」「向き変更/射撃」「柵設置」「援軍」）以外の6種類の拡張軍略カードを使う遊び方です。射程範囲の長い射撃、相手の裏向きカードの確認、相手コマの強制移動など、強力な効果を持った軍略が収録されています。

このルールブックでは、拡張軍略を利用した2つの遊び方のルールを提案しています。

- 1 「軍師の閃き」：コマを侵入させたととき、ボーナスとして手札の基本軍略と拡張軍略を交換できるルール
- 2 「デッキ構築」：基本軍略と拡張軍略を自由に使って、ゲーム中に使う7枚の軍略カードの内訳を変更・構築できるルール

どちらのルールでも2020年10月に実施されたKickstarter支援者限定で配布されたプロモーションカード「三略」を混ぜて遊ぶことができます。

拡張ルール1：軍略の閃き

このルールでは、各プレイヤーはゲーム中に初めて「侵入」を成功させたとき、手札にある軍略カード1枚と準備された拡張軍略カードを入れ替えることができます。

ゲームの準備

拡張ルール1の遊び方は3つの方法から選択することができます。それぞれ違ったゲーム感になります。はじめて遊ぶ際は、選択ルール1がオススメです。



ルール1

「Phase1. 布陣フェーズ」より前に、各プレイヤーは自分の色の拡張軍略カードからそれぞれランダムに3枚を選んでボードの横に裏向きで並べて置きます。どのカードが選ばれたのか、各プレイヤーは見てはいけません。



どの拡張軍略カードが選ばれているかわからないため運の要素が強まりますが、そのとき欲しい軍略カードを引き当てたときの喜びと展開のダイナミックさがゲームを盛り上げます。布陣の際に侵入することを戦略に組み込むか組み込まないかの判断、ゲーム中にチャンスがあるとき侵入するかどうかの判断が求められます。派手なゲームが好きな方へ。



ルール2

「Phase1. 布陣フェーズ」より前に、各プレイヤーは自分の色の拡張軍略カードからそれぞれ任意に3枚を選んでボードの横に裏向きで並べて置きます。相手プレイヤーがどの拡張軍略カードを選んだのか見てはいませんが、自分の拡張軍略カードはゲーム中に確認してもかまいません。



布陣の前から拡張軍略カードを選択できるため、基本ルールよりもさらに戦略性と読み合いの要素が強まります。布陣の兵士コマの配置の仕方を選んだ拡張軍略カードを匂わせるような行動もできるため、心理戦も重要です。相手の侵入を防ぐか防がないか、自分は侵入を戦略に組み込むかどうか、戦略とゲーム展開のバリエーションが大幅に増えます。



ルール3

「Phase1. 布陣フェーズ」より後に、各プレイヤーは自分の色の拡張軍略カードからそれぞれ任意に2枚を選び、同時に公開します。もし同名のカードが選ばれた場合、そのカードは箱に戻します。残った拡張軍略カードと同名の拡張軍略カードを赤・青ともにボードの横に表向きで並べて置きます。つまり、両プレイヤーはお互いのいずれかが選び、かつ重複しなかった拡張軍略カードをゲーム中に利用できます。



布陣の後に拡張軍略カードを任意に選ぶのですが、相手の布陣をみて使っけそうな拡張軍略カードを見抜くことができれば、選択するカードに入れることでバッティングさせ、相手の戦略を事前に潰せる可能性があります。しかし、相手がその裏をかいてあえて選ばないことで採用させることもできます。戦場に立つ前の戦略と心理戦の要素が非常に強く、より古典的な戦争の実践に近い世界観を感じられます。しかし、戦争フェーズが始まる前に有利不利が出やすく、特に人によって好みがかれやすい選択ルールです。



遊び方

遊び方は基本ルールと同様です。ただし、以下のルールが追加されます。

ゲーム中に初めてコマを侵入させたとき、そのプレイヤーはゲーム中に1度だけ「2. 指令」の前に次の処理を行います。

- 1 ゲームの準備で用意した自分の拡張軍略カードの内容をすべて確認します。その中から任意の拡張軍略カードを1枚選び、手札に加えます。
- 2 手札にある軍略カードを1枚選び、ゲームから取り除きます。箱に戻すかボードの脇に置いてください。

NOTE

これらの処理は「1. 軍事行動」をすべて終えたあと「2. 指令」の前に行います。

例1：侵入可能なコマが複数ある場合はすべての侵入するorしないの選択を終えたあとに行います。

例2：疾風伝令等で複数枚の軍略カードを実行する場合はそれらすべての処理を終えたあとに行います。

NOTE

手札から破棄する軍略カードと手札に加える拡張軍略カードのいずれについても、相手プレイヤーに内容を公開する必要はありません。

拡張ルール2：デッキ構築

このルールでは基本軍略カードと拡張軍略カードを組み合わせ、ゲーム中に使う7枚の軍略カードの内訳を自由に変更して遊びます。ただし、基本的に各プレイヤーは同じ7枚の軍略カードを利用します。

ゲームの準備

「Phase1. 布陣フェーズ」を行う前に次の準備を追加で行います。

- 1 すべての基本軍略カードと拡張軍略カードを場に並べます。
- 2 それぞれのプレイヤーは、基本軍略カード「移動」を1枚受け取ります。
- 3 先行プレイヤーから順に、基本軍略カードまたは拡張軍略カードの中から1枚ずつ任意の軍略カードを選択します。お互いが3枚ずつ、合計6枚が選ばれるまで繰り返します。2で受け取った軍略カード「移動」と選択した軍略カード6枚をこのゲームで利用する軍略カードとします。

選択ルール1

「2」の作業を行わず、1枚目に「移動」を選ばなくても構いません。その場合、「3」のカード選択は後攻プレイヤーから行います。つまり、軍略カード7枚の内訳は先行プレイヤーが3枚、後攻プレイヤーが4枚選びます。

選択ルール2

7枚の軍略カード選びについて、「3」の作業を行わず、お互いのプレイヤーで相談して自由に選んでも構いません。

選択ルール3

7枚の軍略カード選びについて、お互いのプレイヤーがそれぞれ秘密裏に7枚の軍略カードを選んでプレイします。このルールの場合、お互いの7枚の軍略カードの内訳は異なったものになります。※この選択ルールはゲームバランスが著しく崩れる可能性があります。

遊び方

遊び方は基本ルールと同様です。軍略カードの効果は各効果を参照してください。

各効果の処理方法や例外については、次の「拡張カード効果と補足」を参照してください。

拡張カード効果と補足

共通補足：このゲームでは「1. 軍事行動」で可能な限りカードの効果の処理する必要がありますが、兵站ポイントが不足していることで効果を処理できない場合は処理をとばします。たとえば、持っている兵站ポイントが3である場合、「援軍経路」は実行できません。この場合、処理をスキップして兵站ポイントは3のままとなります。

六輪1：高速移動

連携：✕ 消費兵站ポイント：-2

- カード記載テキスト 自分のコマをひとつ選択し、そのコマが「移動」と「向き変更」を好きな順序で行う。「移動」「向き変更」は、基本軍略カードの「移動」「向き変更」と同様に処理する。
- 補足解説 このカードでの「移動」の際に「侵入」することが可能です。

六輪2：兵站強化

連携：✕ 消費兵站ポイント：0

- カード記載テキスト 自分の兵站ポイントを2増やす。

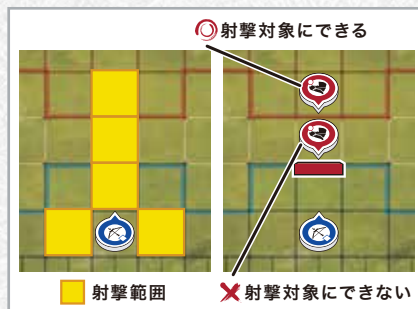
六輪3：いずれかを選択

向き変更 [連携: ○ 消費兵站ポイント: 0]

- カード記載テキスト コマの向きを好きな方向に変更する。180°変更することも出来る。

強弩攻撃 [連携: ○ 消費兵站ポイント: 0]

- カード記載テキスト 図の範囲にある相手の兵士コマを1つ取り除く。
- 補足解説
 - ・向き変更または射撃を行います。射撃の範囲が基本軍略の「射撃」と異なります。弓兵の向きに従い、横1マス・前3マスが射撃範囲になります。斜め前が範囲外になっていることに注意してください。
 - ・射線上のマスに柵がある場合でも、柵の無いマスに滞在している敵兵士コマを攻撃することが出来ます。具体的には右図を参照してください。



六輪4：援軍経路

連携: ✕ 消費兵站ポイント: 0

- カード記載テキスト ボード上の自分の歩兵コマまたは弓兵コマをひとつ選択する。そのコマの上下左右にあるいずれか1マスにストックから好きなコマをひとつ選んで置く。置いたコマに対応する兵站ポイントを減らす。(歩兵4, 弓兵5, 騎兵6)
- 補足解説
 - ・援軍範囲の元になるコマとして騎兵は選択できない点に注意してください。新しくストックからボードに置くコマとして騎兵を選択することはできません。
 - ・通常軍略の「援軍」と違った指定範囲で援軍を行う軍略です。自陣には置けません。
 - ・もし手持ちの兵站ポイントが3である場合、兵士コマを置くポイントが足りないためカードの効果処理せずとします。
 - ・自分の歩兵や弓兵に隣接している場所であれば敵陣でもコマを置くことが可能です。
 - ・この効果で敵陣の侵入エリア(「+」マークのあるマス)にコマを置くことはできません。「侵入」は出来ません。「侵入」は侵入エリアにコマを「移動」させたときに選択できる処理だからです。
 - ・すでに自分のコマや相手のコマがある場所には置けません。
 - ・コマを置いたマスに相手プレイヤーの柵がある場合、その柵は取り除きます。

六輪5：軽装歩兵

連携: ○ 消費兵站ポイント: 0

- カード記載テキスト 図の範囲に移動を行う。移動する歩兵が盾コマを重ねている場合、その歩兵は移動前に盾コマを取り除かなければならない。
- 補足解説
 - ・盾のない歩兵が「移動」を行う軍略ですが、通常の「移動」と異なり上下左右1マスに加えて前方2マスにも移動することができます。また、この軍略で移動したときに「侵入」することが可能です。
 - ・盾コマのある歩兵と盾コマのない歩兵を連携させて移動させることが可能です。移動させるすべての歩兵コマから盾コマを取り除き、盾コマのない状態にしてください。
 - ・相手プレイヤーの柵があるマスは通過できません。前2マスに移動する際、柵のあるマスでは必ず止まってください。
 - ・前方2マスに移動する際、歩兵・弓兵・騎兵、すべての種類の兵士コマを通過することができます。

六輪6：いずれかを選択

伝令偵察 [連携: ✕ 消費兵站ポイント: -2]

- カード記載テキスト 相手の軍略カード置き場にある軍略カード1枚の表面を見る。

将軍偵察 [連携: ✕ 消費兵站ポイント: -5]

- カード記載テキスト ボード上の相手のコマを一つ選ぶ。相手プレイヤーはそのコマが将軍かどうかを「はい」または「いいえ」で答える
- 補足解説
 - ・このゲームでは「1.軍事行動」で可能な限り軍略の効果処理する必要があります。もし相手の軍略カード置き場に裏向きの軍略カードがない場合でも、次のいずれかの処理を必ず実行してください。
 - 1.兵站ポイントを2減らし、「伝令偵察」を実行します。「表向きのカードの表面を見る」という処理になります。
 - 2.兵站ポイントを5減らし、「将軍偵察」を実行します。
 - ・将軍偵察で「はい」の回答をもらい相手の将軍を知ることが出来た場合、相手プレイヤーに将軍決定チップを裏向きから表向きにするように指示し、将軍決定チップを表向きにしたままゲームを続行することができます。

三略1：連射

連携：✖ 消費兵站ポイント：0

●カード記載テキスト 図の範囲にある相手の兵士コマを2つ取り除く。

●補足解説

- ・弓兵コマを1つ選択し、基本軍略の「射撃」を二度連続で行います。射撃範囲は基本軍略の「射撃」と同様です。
- ・二度行う「射撃」において、それぞれ別の敵コマを対象として選ぶことができます。

三略2：位置入替

連携：✖ 消費兵站ポイント：-2

●カード記載テキスト ボード上の自分のコマをひとつ選択する。そのコマの上下左右1マスに置かれている自分のコマを1つ選び、位置を入れ替える。それぞれのコマの向きは変更しない。

●補足解説

- ・隣接しあっている自分のコマの位置を入れ替えることが出来る軍略です。コマの向きは変更しません。また、「移動」系の軍略ではないため、この軍略で侵入エリアにコマが配置されても「侵入」は実行できません。
- ・このゲームでは「1.軍事行動」で可能な限りカードの効果を処理する必要があります。兵站ポイントが2以上あり、位置を入れ替えることのできるコマが存在する場合は、必ず位置を入れ替えてください。
- ・もし隣接しあっている自分のコマがなく、位置を入れ替えることができるコマが無い場合は効果を処理しません。その際、このカードを実行する際に消費する兵站ポイント「2」は減らしません。

三略3：連環の計

連携：✖ 消費兵站ポイント：-2

●カード記載テキスト このカードをボードの脇の見やすい場所に表向きで置く。| 自分のこのカードが表向きでボードの脇に置かれていて、相手プレイヤーが何らかの軍略カードでコマを1マスだけ移動させるとき、上下左右に隣接する同じ色の兵士コマをすべて同じ方向に1マス移動させる。その後、このカードを持ち主の山札の下に移動させる

●補足解説

- ・相手コマが移動するとき、強制的に連携システムのように移動させる軍略です。ただし、「連環の計」の効果はコマの種類に関係なく作用します。たとえば相手が歩兵コマを動かすとき、隣接している弓兵コマや騎兵コマも同じ方向に1マス移動させなければなりません。各コマの移動先に自分のコマがあって移動できないときは移動しません。
- ・「何らかの軍略カードでコマを1マスだけ移動させる場合」とは、「移動」「高速移動」「軽装歩兵」などの軍略による移動を指します。「1マスだけ移動させる場合」であるため、騎兵が前方に2マス以上移動するときや「軽装歩兵」の軍略で歩兵が前方に2マス移動するときを除きます。また、「位置入替」は含みません。相手がこれらの1マスではない移動方法を選択した場合は、「連環の計」の効果は処理せず、そのままボードの脇に置いたままになり、以後の「移動」関連のアクション時に効果を処理します。
- ・ボードの脇に置いたこのカードは、軍略カード置き場の上限枚数である「4枚」に含みません。よって、「2.指令」で軍略カード置き場に4枚のカードを配置した場合、「4.休息」の際にカードを3枚まで補充できず手札が2枚になることがあります。

カード効果の処理方法についてのお問い合わせ

補足解説の項目を確認してもカード効果の処理方法を判断できない場合、「軍師軍略」の公式サイトをご確認ください。

公式サイトではゲーム発売後にお問い合わせいただいた問題についてのQ&Aを掲載しております。

軍師軍略公式サイト

<https://grandoor-games.com/products/strategist-strategy/>

もしゲームプレイ中に公式サイトの情報を確認しても問題が解決せずプレイヤー双方の言い分が妥当である場合、兵站ポイントの多いプレイヤーの意見を採用して解決してください。兵站ポイントが同数である場合は、ジャンケンなどの適切な方法で意見を採用するプレイヤーを決定してください。

また、お手数でなければメールにてお問い合わせいただければ幸いです。

ご返信させていただくとともに、公式サイトでQ&Aへと掲載させていただきます。



軍師軍略公式サイト

資料集

もっと軍師軍略を楽しむために

公式大会ルールで遊ぶ

こちらの内容は変更される可能性があります。最新情報は公式サイトにてご確認ください。

ルール1：基本戦

軍師軍略の基本ルールを参照してください。ただし、持ち時間制が追加されます。

待ち時間

- ・1プレイヤーあたりの待ち時間を20分とします。対局時計(チェスクロック)等を利用して管理してください。
- ・待ち時間が0秒になったプレイヤーはその時点で敗北となります。将棋における秒読みルールなどはありません。

待ち時間の計測方法や手番交代のタイミングについて

- ・時間の計測はゲームの準備を完了させ、布陣フェイズで先行：赤プレイヤーが1コマ目を配置し、青プレイヤーの手番に移ったときから時間計測を開始します。
- ・「Phase1. 布陣フェイズ」では、手番プレイヤーがコマを置き、次のプレイヤーに手番を交代するたびに対局時計を押して計測します。
- ・布陣フェイズで両方のプレイヤーがコマを置き終えたあと、先行：赤プレイヤーの時間が進むように対局時計を動かします。時計が動いている状態で、「Phase2：将軍コマ・カード順序決定フェーズ」に移行します。
- ・「Phase2：将軍コマ・カード順序決定フェーズ」では、先行：赤プレイヤーから先に将軍・手札・山札の内容をすべて決定して配置します。先行：赤プレイヤーの各配置が完了したら、後攻：青プレイヤーの時計が計測されるように手番を移します。後攻：青プレイヤーは将軍・手札・山札の内容を決定します。
- ・後攻：青プレイヤーの各配置が完了したら、対局時計を押し、赤プレイヤーの時計が計測されるように手番を移します。「Phase3：戦争フェーズ」を開始し、赤プレイヤーからゲームを行います。
- ・手番の「4. 休息」において、兵站ポイントを増やして手札を3枚まで補充したときに対局時計を押して手番を交代します。
- ・もし兵站ポイントを増やさずに対局時計を押して手番を交代した場合は、兵站ポイントを得ることは出来ません。
- ・もし手札を3枚まで補充せずに対局時計を押して手番を交代した場合は、手札が3枚になるまで山札から補充してください。

ルール2：拡張戦

拡張ルール1：軍略の閃きを参照してください。また、「ルール1：基本戦」と同じ持ち時間制ルールを追加してください。そして、以下のルールを採用してください。

- ・ゲームの準備では、17ページのルール2：「Phase1. 布陣フェーズ」より前に、各プレイヤーは自分の色の拡張軍略カードからそれぞれ任意に3枚を選んでボードの横に裏向きで並べて置きます。相手プレイヤーがどの拡張軍略カードを選んだのか見てはいけませんが、自分の拡張軍略カードはゲーム中に確認してもかまいません。」を採用してください。
- ・拡張軍略カードを選択している時間は対局時計を動かしません。それ以外の時間計測のルールは「ルール1：基本戦」と同じです。

ルール3：デッキ構築戦

拡張ルール2：デッキ構築を参照してください。また、「ルール1：基本戦」と同じ持ち時間制ルールを追加してください。ただし、以下のルールを採用してください。

- ・拡張ルール2のゲームの準備では18ページの基本ルールを採用してください。いずれの選択ルールも採用しません。
- ・拡張軍略カードを選択している時間は対局時計を動かしません。それ以外の時間計測のルールは「ルール1：基本戦」と同じです。

上級者向け初期配置で遊ぶ

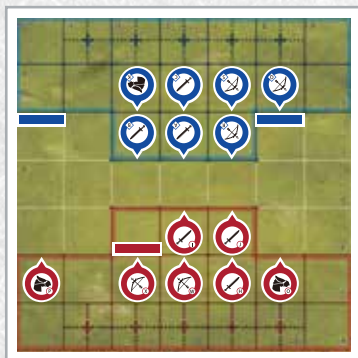
制作チームが手応え抜群の初期配置セットを作りました。ゲームに慣れてきた方は、一度この配置と手札で遊んでみてください。

- ・基本ルールで遊ぶことを想定しています。
- ・赤プレイヤーが先攻です。
- ・将軍は各プレイヤーが任意に決定してください。
- ・初期手札と山札のカード順が指定されています。カードの順序について、お互い知っているものとします。

※初期配置において、兵士コマは同種であれば別のアルファベットのものでも構いません。

※18以上の兵站ポイントを利用している配置もありますが、仕様です。

パターン1



先行/赤

初期手札: 移, 移, 向
山札(順): 援, 柵, 移, 向



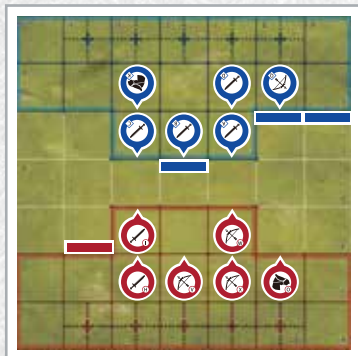
後行/青

初期手札: 移, 向, 柵
山札(順): 移, 向, 移, 援

攻略のヒント

最初の3枚の配置での読み合いが楽しい配置を作りました。赤は隔離された左翼の騎兵をどう使うかが重要ですし、青は3つ連携した弓兵をいつ前線にあげるかが重要になるでしょう。疾風伝令を使って強引に切り崩してもその兵を即座に刈り取れる配置になっているため、甘い先読みでは勝利につながりません。使ったカードがいつ手元に戻ってきて再利用して実行できるか、その何手も先にある計画ある行動が重要です。

パターン2



先行/赤

初期手札: 移, 移, 向
山札(順): 援, 柵, 移, 向



後行/青

初期手札: 移, 向, 柵
山札(順): 移, 向, 移, 援

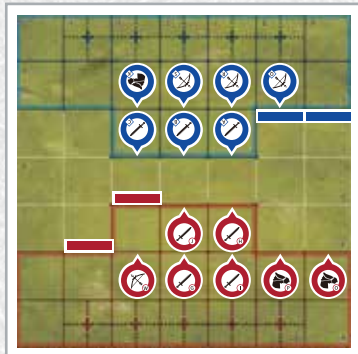
攻略のヒント

お互いの初期手札内容にしっかり注目してください。先攻: 赤は弓兵を、後攻: 青は騎兵を上手く使えるかがポイントになります。

赤軍は弓兵が連携を上手く使うことはもちろん重要ですが、相手の柵をどう破るかという戦略が勝利のポイントです。青軍は援軍が山札の一番下に埋まっていますが、初期配置の騎兵の左右が空いているので連携突撃が可能です。

お互いに攻撃が当たる配置にはなっているため、タイミングが重要です。そのタイミングを作り出すため、指令でカードを予約するときに表になって公開されてしまう情報をうまく使しましょう。

パターン3



先行/赤

初期手札: 移, 移, 向
山札(順): 援, 柵, 移, 向



後行/青

初期手札: 移, 向, 柵
山札(順): 移, 向, 移, 援

攻略のヒント

見た目はまさに攻めvs守りといった布陣ですが、両軍とも大事なのは「適切な犠牲の出し方」にあります。18コストを越えた配置で通常よりも多い戦力となっている点を活かしてください。

初期配置で作られた攻め筋はお互いにキッチリ潰し合っていますが、疾風伝令を使うことで戦陣の一部分に穴をあけることが出来るようになっています。

援軍を攻めるために使うか守りの強化に使うかは状況次第ですが、戦いの主導権を握るのは動きの起点を作り出したプレイヤーでしょう。

デッキ構築事例

制作チームが拡張ルール2:デッキ構築の例を作成しました。もしよろしければこちらでも遊んでみてください。

デッキ1:怒涛の攻撃



- 基本1:移動
- 基本1:移動
- 基本2:射撃/向き
- 拡張1:高速移動
- 拡張2:兵站強化
- 拡張3:強弩攻撃/向き
- 拡張4:援軍経路

とにかく攻撃、攻撃、攻撃。ド派手な戦になります。高速移動や援軍経路で多くの兵站を消費しますが、兵站強化で補っています。ゲーム中に柵が置けないので布陣が重要です。多くの移動と援軍経路を利用すれば侵入勝利も狙えます。

デッキ2:射撃戦



- 基本1:移動
- 基本2:射撃/向き
- 基本2:射撃/向き
- 基本3:柵
- 拡張1:高速移動
- 拡張3:強弩攻撃/向き
- 拡張4:援軍経路

射撃カードが3枚入っています。しかし、柵の存在が大きく、遠距離戦にはなりません。柵を崩すために騎兵を犠牲にする覚悟も必要です。援軍経路と疾風伝令を使って前線に突然弓兵を出してそのまま射撃をする戦術が奇襲として有効です。

デッキ3:兵站崩壊



- 基本1:移動
- 基本3:柵
- 拡張1:高速移動
- 拡張3:強弩攻撃/向き
- 拡張4:援軍経路
- 拡張5:軽装歩兵
- 拡張6:偵察

兵站を消費してしまう軍略ばかりを入れています。それぞれの軍略は強力ですが、思うように動くことは意外に難しいでしょう。しっかりと兵站を管理しながら、ここ一番のタイミングで攻められる決断力が問われます。

デッキ4:奇策



- 基本1:移動
- 基本1:移動
- 拡張4:援軍経路
- 拡張5:軽装歩兵
- 三略1:連射
- 三略2:位置入替
- 三略3:連環の計

※プロモーションカードの三略を利用しています。

軽装歩兵、援軍経路、位置入替え、連環の計など、一風変わったアクションをするカードを多く採用しています。何手も先を読んで相手を翻弄したプレイヤーが勝利を掴むでしょう。

軍師軍略 (グンシグンリヤク)

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/プロデューサー: 大門 聖史 (Satochika DAIMON)

イラスト/グラフィックデザイン: Cossack

英語版翻訳: Maisy Hatchard

説明書デザイン: Katsuyoshi ise

説明書漫画: 馬刺し

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

お問い合わせ先 E-mail: info@granddoor-games.com

制作協力クレジット

Takahiro Nitta, APPLI, たいちろう, Takashi Alexander MIKOSHIBA

SPECIAL THANKS

Tianran Linさん, Mandyさん, 野中くん, かずおさん, Coppeさん, Alexeja, 光崎、松尾さん, Lauraさん, Little Works 山崎さん, Yuichiro Miyagawaさん, スークさん, ネギさん, たっはらーさん, まちるださん, 42GAMES, Masao Fukaseさん, 樋口くん, 井筒ちゃん, よしぼん, パリイ先生, 住田さん, みたにさん, ボドっていいとも! 翔さん, 横井ゆきなさん, ボードゲームカフェJOGOさん, Nguyen Phi Baoさん, ホアさん, さだまつさん, バナナムーンの皆様, Red i Gamesの皆様, かくれがゲームカフェゆこるの皆様, 広島ボードゲームカフェcoastさん, rintaさん, あきやま まことさん, FUTARIASOBIさん, あっきいらびとさん, Vloggerわたなべさん, いカラジの皆様, 田邊安彦さん, 萩乃朋嘩さん, clevertrickさん, HiikMANさん, Stella Jahjaさん (Meeple University), Barry Kendallさん, Nate Owensさん (There Will Be Games), Bower's Game Corner, Stephさん (Minimum Player Count), Rodolpheさん (Jeux & Japon), ShelfClutterさん, Pancakeさん, Randさん, Kickstarter Japan, All BGG friends, All Kickstarter supporters, and you.

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



GAMES
© 2019 Big Gate inc.

戦争フェーズサマリー

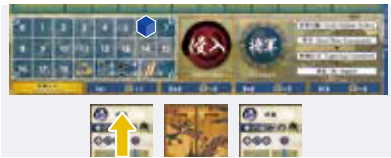
相手の手番

1. 軍事行動

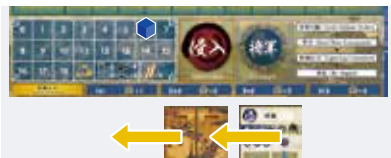
疾風伝令の位置にカードがある場合、実行する。実行したカードを山札の一番下へ移動する。



1stの位置にあるカードを実行する。

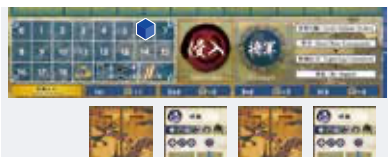
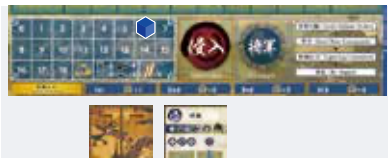


2nd以降にカードがある場合、左へスライドして寄せてつめる。



2. 指令

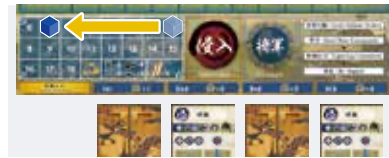
1枚以上のカードを手札から軍略カード置き場に置く。必ず裏・表・裏の順になるように置く。



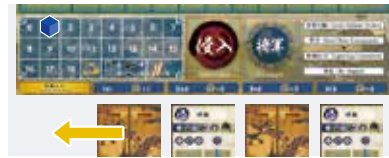
※必ず1枚は置かなければならない。
※場に置けるカードは最大4枚まで。

3. 疾風伝令 (任意)

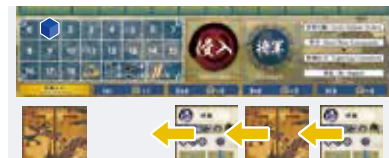
兵站ポイントを6減らす。



1stのカードを疾風伝令の位置に動かす。

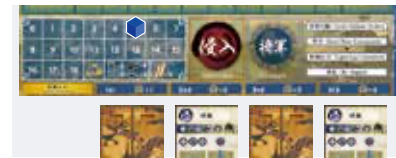
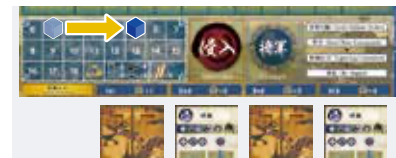


2nd以降のカードがある場合、カードをスライドして寄せる。



4. 休息

予約しているカードの枚数に応じて兵站ポイントを得る。



手札が3枚になるまで山札からカードを引いて補充する。

コマの動き方早見表

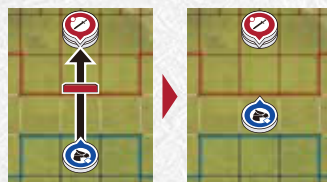
| | 歩兵 | 弓兵 | 騎兵 |
|--|--|----|---|
| | | | |
| | 盾コマを重ねている歩兵に対して移動した場合、盾コマだけを取り除き、移動したコマはその場にとどまります | | 歩兵または弓兵を1つ飛び越せます。盾を持つ歩兵を1度の移動で取り除けます。 次の動きはできません ・2つ以上のコマは飛び越せない ・敵の駒や騎兵は飛び越せない |
| | | | |
| | | | |

柵のルール

1 敵の柵のあるマスに移動したとき、そのマスにあるすべての柵を取り除きます。



2 騎兵は柵の手前で必ず移動を停止します。



3 弓兵は相手の柵の配置と同じ方向を向いている場合、相手を撃つことができません。

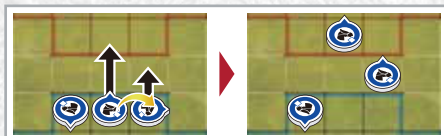
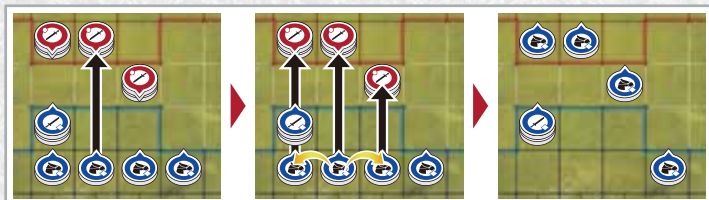


連携システム早見表

- 軍略カードの効果を決済するとき、選択したコマの上下左右にある「同種のコマ」は、同じ行動を実行できる
- 連携システムを利用して行動するかどうかは任意で選べる。一部のコマだけ連携することもできる
- 連携システムを利用するコマは、向きが違っていてもよい。ただし、実行する行動は各コマの向きに依存する

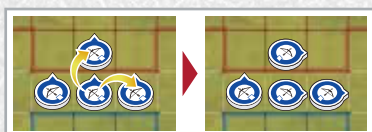
移動

- 連携するコマは同じ方向にのみ移動することができる。
- 連携するコマが別の向きを向いていてもよいが、移動範囲は各コマの向きに従う
- 前を向いている騎兵が前方への移動する場合、移動距離は任意で選べる。



向き変更

連携するコマは同じ方向を向く



射撃

連携するコマはそれぞれ別の対象を射撃できる
射撃範囲は各コマの向きに従う



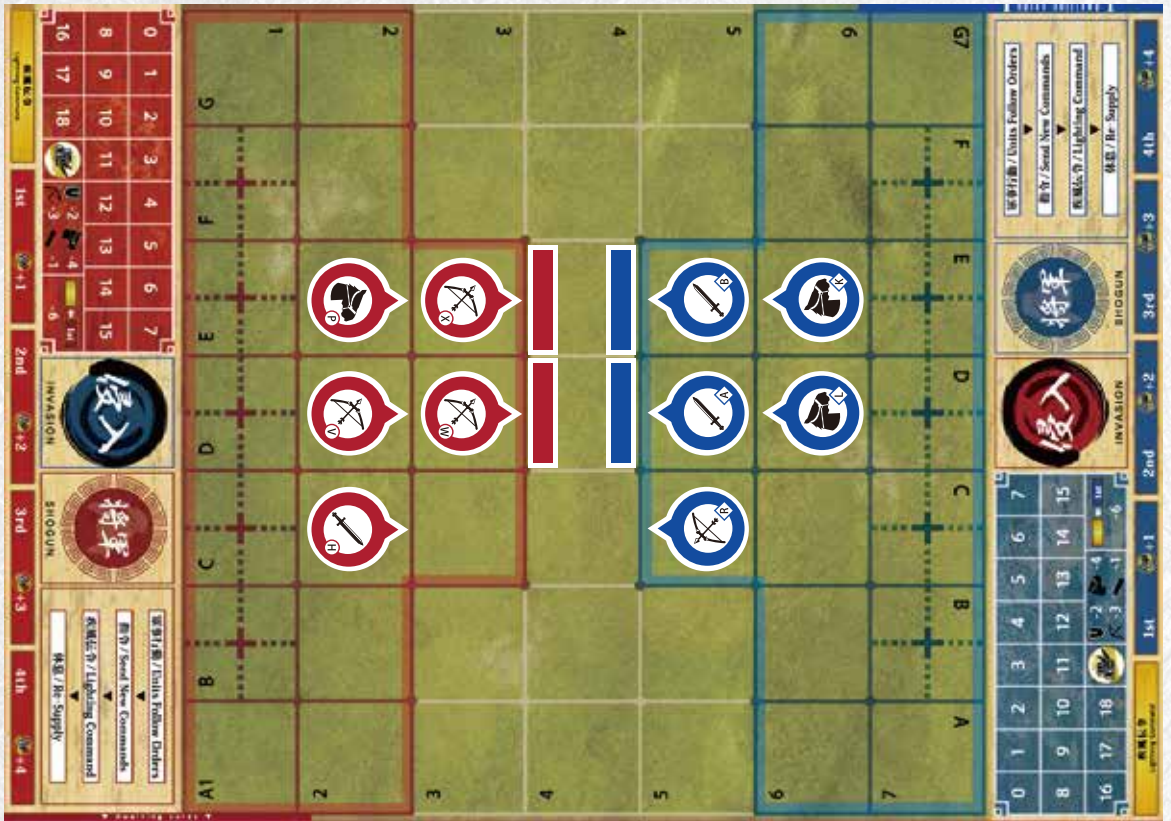
柵設置

柵の設置範囲は、各歩兵ごとに選ぶ。
柵を設置した数x1だけ兵站ポイントを減らす。



スターターガイド

説明書を読んでゲームのルールが少しむずかしいな、と感じた方はこちらの初心者用の初期配置と手札で遊んでみてください。ゲームの基本的なコツや流れを理解しやすい配置になっています。手札や山札の順は決まっていますが、将軍は各プレイヤーが任意に決定してください。



手札

- 基本1:移動
- 基本2:射撃/向き
- 基本3:柵配置



手札

- 基本1:移動
- 基本2:射撃/向き
- 基本4:援軍



山札(番号順)

- 1 基本1:移動
- 2 基本2:射撃/向き
- 3 基本1:移動
- 4 基本4:援軍



山札(番号順)

- 1 基本1:移動
- 2 基本2:射撃/向き
- 3 基本1:移動
- 4 基本3:柵配置



プレイのコツ

連携システムを使うことで、3つの弓兵コマが一斉に射撃を行うことも出来ます。疾風伝令を利用して移動→射撃と連続行動すれば、速くの敵を攻撃することもできます。自分から前進して射撃するか、相手を待ち受けるかは相手の予約しているカードから情報を得て判断しよう。

プレイのコツ

騎兵は自分の歩兵または弓兵をひとつ飛び越えます。ただし、柵に止められてしまうので注意しましょう。相手の柵はその柵があるマスにコマを移動すれば壊せます。盾を持つ歩兵を使って相手の柵をうまく壊したあと、騎兵を連携させて一気に突撃させることを狙おう！