

# 新しく 簡単な 戦争ゲームを作ってみた。

# 基本セット



## 1. 同封物

- ・説明書+注意（本紙・別紙）
- ・ゲームボード
- ・兵力コマ（木材）×9  
※使用数 2人=6、3人=8、4人=9、5・6人=10
- ・支配コマ（カラータイル）×4色×6  
※使用数 2・3人=6、4人=5、5・6人=4
- ・攻撃コマ（黒）×5（3・2・1・0・0）
- ・防御コマ（白）×5（2・1・1・1・1）
- ・攻撃サイコロ（黒）×1、防御サイコロ（白）×1  
※5・6人用の兵力コマや支配コマは拡張セットに同封

## 2. シナリオ

### シナリオ1：天下布武（プレイ人数2～6）

各プレイヤーは、支配地域が1か所ある状態で、ゲームを開始する。（最初はこちらで遊んでください）

### シナリオ2：下克上（プレイ人数3～6）

各プレイヤーは、支配地域がない状態で、ゲームを開始する。

※誰の支配地域でもない地域は、中立地域と呼ぶ。

## 3. ゲームの流れ

### 3-1：開始前の準備

- ・兵力コマを所定の数、ゲームボードの兵力コマ置き場に置く。
- ・自分の色を決め、支配コマを取る。  
※使用数はプレイヤー人数による
- ・プレイ順を決める。
- ・プレイ順が遅い人から、自分の支配地域を1か所決めて、支配コマを置く（シナリオ1のみ）
- ・プレイ順にゲームを開始する。

### 3-2：開始後の流れ

- ・手番のプレイヤーは、戦争を行うか行わないかを決める。

### 1) 戦争を行わない場合

・兵力コマを2個得る。そして自分の支配地域に兵力コマが置かれている場合は、一旦手元に戻し、全ての兵力コマを自分の支配地域に置き直す。自分の支配地域がない場合は、全ての兵力コマを兵力コマ置き場に戻す。

### 2) 戦争を行う場合

・戦争を行う地域に攻撃コマを裏（数字が見えないよう）にして置く。

攻撃コマが置ける場所は、自分の支配地域と隣接した1勢力の地域のみ。複数のプレイヤーの地域を同時に戦争したり、中立地域と他のプレイヤーの支配地域を同時に戦争することはできない。

攻撃コマは、上記の条件を満たせば、複数の地域に置くことが出来る。中立地域を目標にした場合も、複数の中立地域を同時に戦争できる。逆に同じ地域に攻撃コマを複数置くこともできる。



自分の支配地域がない場合は、任意（他の支配地域でも可）の1地域に全ての攻撃コマを置くだけとなる。

・戦争を受けたプレイヤー（防御側）は、戦争された地域に防御コマを裏（数字が見えないよう）にして置く。複数の地域に分散して戦争をされた場合は、防御コマも分散して置くことが出来る。

戦争目標が中立地域の場合は、次の手番のプレイヤーが防御コマを代わりに置く。

・戦争を行ったプレイヤー（攻撃側）が好きな順序で、戦争処理を行う地域の攻撃コマと防御コマを表にする。

・攻撃コマの合計数値が0の場合は、戦争は行われずに、防御側の勝利となる。

攻撃コマの合計数値が0でない場合は、戦争が行われる。その際、攻撃側と防御側はサイコロを1個ずつ振り、お互いの合計戦力値を計算する。

攻撃側の合計戦力値は、攻撃コマの合計数値+攻撃側が振ったサイコロの目。

防御側の合計戦力値は、防御コマの合計数値+支配地域に置いてある兵力コマの数+太い国境（太線）を越えている場合はプラス1+防御側が振ったサイコロの目。

合計戦力値の大きい側の勝利となる。同点の場合は、引き分けとなる。

**攻撃側： 攻撃コマ + サイコロ**

**防御側： 防御コマ + 兵力コマ + 国境 + サイコロ**

・防御側の勝利の場合は、支配コマ、兵力コマはそのままにしておく。

・攻撃側の勝利の場合は、支配コマは防御側の手元に戻し、兵力コマは兵力コマ置き場に戻す。

・引き分けの場合は、支配コマか兵力コマのいずれかを戻す。どちらを戻すかは、防御側が決定する。ただし、元々兵力コマがない場合は、自動的に支配コマを戻すことになる。

兵力コマがある状態で支配コマを戻した場合は、残った兵力コマは隣接した防御側の支配地域に移動する。この移動先は、後で戦争処理を行う地域でもよい。ただし、兵力コマの移動先が無い（隣接する支配地域が無い）場合は、兵力コマは自動的に戻されることになる。

・戦争の結果、防御側の支配コマが戻されときは、攻撃側の支配コマを、戦争を行った地域に置く。この際、手元に支配コマが残っていない場合（置く支配コマが無い場合）は、攻撃側のプレイヤーの勝利でゲーム終了となる。

※4人で遊んでいる場合は、支配コマは5つなので6つ目の地域を支配出来たら終了

・戦争処理後、まだ処理を行っていない地域があれば、残りの地域の戦争処理を攻撃側が決めた順番に行う。

・全ての戦争処理が終了したら、兵力コマを1個得る。そして自分の支配地域に兵力コマが置かれている場合は、一旦手元に戻し、全ての兵力コマを自分の支配地域に置き直す。自分の支配地域がない場合は、全ての兵力コマを兵力コマ置き場に戻す。

※自分の支配地域がない場合は、兵力コマを引けない

#### 4. 攻守同盟

・各プレイヤーは、いずれかのプレイヤーが手番を行う前であれば、好きな相手と攻守同盟を組むことができる。

・複数のプレイヤーと同時に同盟を結んでも構わない。

・攻守同盟を組んだ場合は、お互いの支配コマを1個交換し、攻守同盟の目印とする。交換した支配コマは使えない。

攻守同盟に支配コマを使用するため、勝利条件の「支配コマが足りなくなった場合」を満たしやすくなる。

・攻守同盟を組んだプレイヤーの支配地域は、1つのプレイヤーの支配地域として扱う。

戦争時に自分の支配地域と隣接していない地域でも、攻守同盟を組んだプレイヤーと隣接した地域には攻めることができ、

逆に攻守同盟を組んでいる複数プレイヤーの地域を同時に戦争できる。（8. 攻守同盟の補足を参照）

・攻守同盟を組んでいる複数プレイヤーが同時に戦争を仕掛けられた場合は、複数プレイヤーで相談の上、防御コマを分けて使用する。

・戦争の結果が引き分けの場合は、支配コマか兵力コマのいずれかを戻すが、その際に支配コマを戻した場合、残った兵力コマは攻守同盟の支配地域にも移動できる。

・全ての戦争処理が終了した際などに、兵力コマを置き直す時、攻守同盟相手の兵力コマは動かさない。逆に手元に戻した兵力コマを攻守同盟相手の支配地域に置く事はできる。

・攻守同盟で得た相手国の支配コマは、ゲーム終了時の支配地域ポイントの計算時に、**相手国の支配コマ1個につき1ポイント得られる**（5. ゲーム終了と勝利条件を参照）。

・攻守同盟相手を戦争目標にした時は、攻守同盟は解消される。また、攻守同盟の相手が支配地域を全て失った際は、その相手との攻守同盟は解消される。攻守同盟が解消された際は、お互いの支配コマを元のプレイヤーに返す。

・お互いのプレイヤーが攻守同盟を解消したいと同意しても、上記以外の方法では、攻守同盟の解消はできない。

#### 5. ゲーム終了と勝利条件

・いずれかのプレイヤーの支配コマが**足りなくなった場合は**、そのプレイヤーの勝利でゲーム終了となる。

※4人で遊んでいる場合は、支配コマは5つなので6つ目の地域を支配出来たら終了

・兵力コマが**足りなくなった場合は**、その時点でゲーム終了となり、勝敗の計算を行う。

※4人で遊んでいる場合は、兵力コマが9個なのでいずれかのプレイヤーが10個目の兵力コマを得たら終了

勝敗は、支配地域ポイント（地域名の下に書いてある数値）と**攻守同盟数**の合計で決定する。合計ポイントの一番大きいプレイヤーの勝利となる。

支配地域ポイントと攻守同盟数の合計が一番大きいプレイヤーが複数いた場合は、兵力コマの合計で勝敗を決定する。この場合、引くことが出来なかった兵力コマは計算しない。

兵力コマの合計も同じだった場合は、支配地域や兵力コマの数に関わらず、3ポイントの地域を支配しているプレイヤーの勝利となる。（誰も支配していないなら、勝者なし）

制作・発行：植民地戦争+α 原作：エヌ氏

[http://www.ac.cyberhome.ne.jp/~usa\\_neko/1800\\_v2/sheet13.htm](http://www.ac.cyberhome.ne.jp/~usa_neko/1800_v2/sheet13.htm)