

注意！！

このゲームには敗着があります。

この紙面では、ルール説明(1.~5.)だけでは判りにくい、ルールの補足やコツについて記載しています。遊ぶ際の参考にしてください。

6. 遊び方の注意点

このゲームはサイコロを振ると言う運に左右されるゲームですが、ほとんどの場合、戦略の失敗が敗因になることがあります。

5人でゲームを行った場合、支配コマは4つしかありません。例えば緑のプレイヤーが1ターン目でブラフの成功や、ダイス運もあって中立地域を3つ支配できたとします。そうすると手持ちの支配コマはたった1つになります。次の手番に2勝して追加で2つの地域を支配出来たらそれで緑のプレイヤーの勝利でゲームはたった2ターンで終了してしまいます。この状況を他のプレイヤーが放置したなら、それが他のプレイヤーの戦略ミスとすることになります。他のプレイヤーは緑に戦争を仕掛けて1つでも支配地域を奪う必要があります。1つでも奪えれば、緑の手持ちの支配コマは2つになり、手番に3勝しないとゲーム終了にはなりません。3勝することは2勝に比べて至難ですので、この状況にしておけば、ほぼ勝たれてしまうことは無いでしょう。

この様に各プレイヤーは常に他のプレイヤーの支配コマの数をしながら、勝たせないように戦争を仕掛けていかなければなりません。

同様に、兵力コマが少なくなった場合も注意です。兵力コマ置き場の残りが2つで、次の手番のプレイヤーが多くのポイントを得ている場合は、今の手番の終了時に1つなくなり、次のプレイヤーは手番で戦争を行わないで、兵力コマを2つ取得できますので、そこで終了させポイントで勝利することが出来ます。

このような状況では、今の手番で相手のポイントを減らすか、自分のポイントを増やすか、兵力コマのあるところを攻めて勝利し、兵力コマを置き場に戻すなどでゲームを延長させることが必須となります。

このゲームは比較的簡単に勝利条件の1歩手前になりますので、常に相手の勝利条件を阻んで、勝たせないようにしていきましょう。

7. 地図の見方（日本戦国編）

地図上の各地域の隣接について補足します。例えば「東海」が隣接する地域は「関東」「甲信」「北陸」「畿内」「南畿」そして「水域東」「水域西」の7か所になります。この内、「水域東」「水域西」だけ太い国境越えになるので、防御側に+1 されません。

今度は「水域西」が隣接する地域を見てみますと「東海」「南畿」「畿内」「中国」「四国」「九州」と「水域東」の7か所になります。「水域東」と「四国」以外の地域が太い国境越えになり、防御側に+1 されます。「四国」は特殊で陸地でありながら、水域西とは細い国境の為、防御側に+1 されません。

最後の例として「九州」の隣接地域は、「水域西」「中国」の2か所になります。どちらも太い国境越えになるので、防御側に+1 されます。

このゲームではより多くの地域と隣接する地域が有利な地域となりますので、隣接地域が1箇所しかない「四国」や、2か所の「九州」は不利な地域と言えます。ここをスタート地点にしないことをお勧めします。

8. 攻守同盟の補足

以下の図では、攻守同盟を行っていない状態で、黄色のプレイヤーが緑のプレイヤーに戦争を仕掛ける場合、戦争が可能な地域は、「北陸」と「水域東」だけになります。しかも「水域東」は太い国境越えになるので防御側（緑）に+1 されています。



そこで戦争を行う前に黄色のプレイヤーが赤のプレイヤーと攻守同盟を組んだとしたら、どうなるでしょう。

ご注意) 支配コマのタイルは堅いので、攻撃コマ・防御コマと一緒に袋に入れた場合、傷をつける場合があります。

攻撃コマの白い文字は、爪など堅いものでこすると割れてはがれてしまう恐れがあります。

ゲームボードは、圧力をかけると曲がってしまい元に戻らなくなってしまう恐れがあります。

兵力コマは、檜の自然材を使用しているため、ササクレがありそれが取れてしまう恐れがあります。

赤のプレイヤーが隣接している地域にも戦争が行えるようになり、「関東」にも仕掛けられるようになります。また赤のプレイヤーが「水域西」を支配しているため、そこから仕掛けることが出来、「水域東」への戦争も、太い国境越えにならずにすみます。



このように攻守同盟を組むことで、戦争を行える地域が拡大します。しかし、逆に戦争を仕掛けられた場合に不利に働くこともあります。

例えば、黄色と赤のプレイヤーが同盟していない状態で、緑のプレイヤーが黄色のプレイヤーに戦争を行ってきた場合は、以下の状態では、「北陸」と「水域東」だけに攻撃コマを割り振ることになります。



しかし、黄色と赤のプレイヤーが攻守同盟を結んでいる場合は、緑のプレイヤーは黄色と赤のプレイヤーの両方に戦争を行うことが出来る為、黄色の「北陸」「水域東」と赤の「甲信」「東海」を対象に出来ます。

それで例えば、緑のプレイヤーが「北陸」に2つ、「水域東」に2つ、そして「東海」に1つの攻撃コマを置いてきた場合、防御コマは黄色と赤のプレイヤーで相談して配置することになります。



「東海」に置いてきた攻撃コマがブラフだと考え、赤のプレイヤーの了解があるのなら、すべての防御コマを「北陸」と「水域東」に配置しても構いませんが、例えブラフの可能性が強くても、赤のプレイヤーとしては「東海」を失うことを恐れて、多少の防御コマを配置したいところです。合計6点ある防御コマを黄色のプレイヤーと赤のプレイヤーで何点ずつ分けるかは、自由に話し合ってください。

もし、話し合いがまとまらない場合は、以下の様に処理します。

攻撃コマが2個と3個で配置された場合
3点と3点で割り振る

攻撃コマが1個と4個で配置された場合
2点と4点で割り振る

9. 想定年代

基本の地図「日本戦国編」は、戦国時代をゲームの舞台としています。

シナリオ2の下剋上の場合は1550年、シナリオ1の天下布武の場合は1560年を最初の年とし、各プレイヤーの手番が1周する毎に10年経過します。

もし、ゲームに慣れたら何年にこういった戦争が起きたかなどをメモって年表を作成するのも面白いでしょう。

制作・発行：植民地戦争+α 千夜一葉

原作：エヌ氏

連絡先：

インターネットアドレス：

http://www.ac.cyberhome.ne.jp/~usa_neko/

Eメール：chiyakazuha@mail.goo.ne.jp

※スパムメール対策をしておりますので件名に

「新簡戦」と入れて送信してください。