

COMMAND

SIMULATION GAME★MILITARY HISTORY★STRATEGY★ANALYSIS

河越合戦

～北条氏康の賭け～

初めて当社のウォーゲームに触れる時は、
先にこのコラムをお読みください

まず、ルールを全部暗記しようとしないうちに！ルールは、可能な限り歴史上の司令官が直面したであろう軍事上の課題を再現するゲームをつくり出すために書かれたものです。ゲーム上の出来事は、軍事上の出来事を再現しています。数ターンもプレイすれば、その関連性を自然に感じられるようになり、ルールも馴染んでくることでしょう。

駒を台紙から切り離す前に、ルールを一読してください。プレイ中、必要に応じて特定のルールを探し出し、問題が生じた箇所にメモしておくといいでしょう。

ルールは、検索しやすいよう番号が振られています。最初の番号はルールの章番号で、その右には、その章内の個別のルールが10進法でナンバリングされています。例えば、2.0章は全般的にゲームの備品に関して扱い、同章内のルール2.2は駒に印刷されたデータに関する特定の説明を行う、といった具合です。

また、プレイの例や様々なルールの背景に関連する説明が書かれていることもあります。このゲームは、ウォーゲームとしては難易度の低い部類に属します。自身でプレイしてもマスターできますが、ベストな方法は経験を積んだゲーマーに助けを得ることでしょう。

特に忘れてはならないのは、ゲームをプレイする主たる目的は楽しむため、ということです。もし、ルールがよく理解できない時は、投げ出さないでください。それについて対戦相手と話をし、(たとえ後で間違いだと気づいてもいいので、)その時点でベストと思われる解釈でプレイしてください。そしてゲームの経験を積み、新たな認識に気づいたなら、そうした以前の対戦を振り返って、雄々しくもこのようなやり取りで相手に対すればいいのです。

「なあ、この前の対戦、お前に手ひどくやられた時のこと、覚えているか？　そうそう、あれ、正しい方法で攻撃していたら、あんなことは起こらなかったんだよ」

きっと、こうなります。

「本当？　よしよかった、じゃあそこへ座って。もう一回やっつけてやるから！」

索引

1.0 はじめに	2
2.0 備品	2
3.0 ゲームの手順	3
4.0 初期配置	3
5.0 手番チット	3
6.0 移動	4
7.0 スタック	4
8.0 支配地域 (ZOC)	5
9.0 戦闘	5
10.0 反北条方大将ユニット	6
11.0 未確認ユニット	6
12.0 増援	6
13.0 勝利条件	6

1.0 はじめに

『河越合戦～北条氏康の賭け～』は、後北条氏3代目当主・北条氏康が、天文15年(1546年)4月20日、古河公方・山内・扇谷両上杉8万の大軍勢に包囲された河越城を救出するために8000の精鋭部隊で夜襲をかけたいわゆる「河越夜戦」をテーマにした合戦級の2人用ゲームです。

1人が北条方を、もう1人が反北条方(古河公方・両上杉)を担当して勝敗を競います。

【更新履歴】

2012年5月21日 9.54 攻城戦の表、注釈追加。

2.0 備品

このゲームでは、以下の用具を用います。

- A1判マップ:1枚
- 厚紙製の駒:156個
- ルールブック(本書):1冊

この他にチット入れ用のカップと6面体ダイスを1個以上ご用意ください。

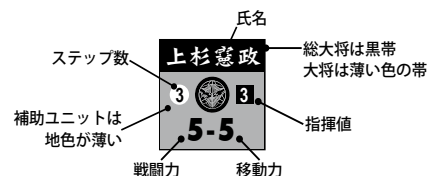
2.1 ユニット

ユニットは部隊を表し、大別して以下の種類があります。1ユニットは500～1000人に相当します。

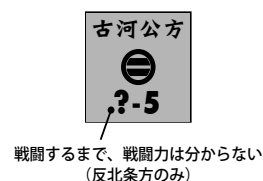
- 総大将ユニット(黒帯で氏名のあるもの)
 - 大将ユニット(薄い色の帯で氏名のあるもの)
 - 武将ユニット(帯はなく氏名があるもの)
 - 雑兵ユニット(ユニット名が〇〇勢となっているもの)
 - 補助ユニット(大将ユニットのステップ数が「1」の駒)
- ユニットには、以下の情報が印刷されています。

ユニットの例

表面



裏面



陣営

ユニットの色で陣営を表します。

北条

- 北条氏康軍……………茶色のユニット
- 川越城兵……………黄土色のユニット
- 相模勢……………小豆色のユニット

反北条

- 扇谷上杉家……………紫色のユニット
- 山内上杉家……………水色のユニット
- 古河公方……………灰色のユニット

2.2 マーカーとチット

マーカーの例

ゲーム・ターン・マーカー



得点マーカー



混乱マーカー



チットの例

手番チット
(家名)

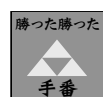


手番チット
(大将)



反北条方のみ使用

手番チット
(勝った勝った)



北条方のみ使用

クレジット

ゲーム・デザイン: 吉川龍虎

テスト・プレイ: 浅野信二、浦西伸彦、大久保城治、尾崎由洋、栗山 功、小池 健、小池倫太郎、鹿内 靖、篠原 剛、平野 茂、藤城隆志

マップ・グラフィック: 板倉宗春

2.3 マップ

河越城を中心とした地域が描かれています。全体はヘクスと呼ばれる六角形のマスで覆われており、ユニットの位置や移動の基準になります。1ヘクスの幅は約300mです。また、マップには戦闘結果表、ゲーム・ターン記録表、地形効果表が印刷されています。

3.0 ゲームの手順

3.1 ゲーム・ターン

本ゲームは6ターンで終了し、勝敗を判定します。1ターンは実際の約1時間に相当します。6ターン終了までに条件が揃えばサドネスで勝敗が着く場合があります。

3.2 ゲーム・シーケンス

1. チット投入フェイズ
2. チット引きフェイズ
3. 手番プレイヤー移動フェイズ
4. 手番プレイヤー戦闘フェイズ
5. 手番プレイヤー混乱回復フェイズ

1) チット投入フェイズ (5.0 章参照)

北条方は2枚、反北条方は3枚の手番チットを1つのカップに入れます。

2) チット引きフェイズ (5.0 章参照)

カップからランダムにチットを1枚引いて、手番プレイヤーを決めます。第1ターンの1回目のチット引きは北条方プレイヤーが、2回目以降は、直前のチット引きで手番プレイヤーにならなかったプレイヤーが引きます。

引かれたチットを受け持っているプレイヤーが手番プレイヤーとなって、以下3～5の手番を行います。

3) 手番プレイヤー移動フェイズ (6.0 章参照)

手番プレイヤーは、引かれたチットの内容に従って自軍ユニットを移動させます。例えば「反北条方家名／手番」チットが引かれたら、その家に属する全ての大将、雑兵ユニットが移動できます。「反北条方家名／手番・大将」チットなら、その家に属する大将一人と、その大将の指揮範囲内にいる同じ家に属する雑兵ユニットが移動できます。

例：「山内上杉家／手番」チットが引かれたら、全ての水色のユニットが移動できます。「山内上杉家／手番・大将」チットが引かれたら、反北条方プレイヤーは水色の大将ユニット1個を選び、そのユニットと、その大将ユニットの指揮範囲内にいる水色の武将／雑兵ユニットが移動できます。

「北条／手番」「勝った勝った／手番」チットが引かれたら、全ての北条方ユニットが移動可能です。

北条方のみ、移動の際に「突撃」(6.3 参照)を行えます。

4) 手番プレイヤー戦闘フェイズ (9.0 章参照)

手番プレイヤーは、原則として直前の移動フェイズに移動可能だった自軍ユニットを用いて、隣接する敵軍ユニットを攻撃できます。

5) 手番プレイヤー混乱回復フェイズ (6.42 参照)

反北条方が手番プレイヤーの時、原則として直前の移動フェイズに移動可能だった全ての自軍混乱ユニットから混乱マーカーを取り除きます。

カップから全てのチットが引かれるまで、2～5 (北条方は2～4) の手順を繰り返します。

4.0 初期配置

4.1 北条方 河越城内の配置

河越城兵6ユニットは、河越城内に配置します。河越城の全てのヘクスがユニットかそのZOC (8.0 章参照) によって占められるように配置してください。

4.2 反北条方配置

マップ上の「河越城包囲エリア」内に以下の条件で全てのユニットを配置します。河越城包囲エリアは、「足利」「扇谷」「山内」と書かれた三色の点線で囲まれた領域を指します。

4.21 各家 (足利、山内、扇谷) ごとに対応する家名のエリアに配置します。「足利」には古河公方家のユニットを配置します。

4.22 各家の武将／雑兵ユニットは、所属する家のいずれかの大将ユニットの指揮範囲内に収まるように配置します。

4.23 武将／雑兵ユニットは、両軍プレイヤー共に戦力を見ないようにして未確認面で配置します。

4.24 各家名エリアで河越城包囲エリアに接している全てのヘクスは、反北条方ユニットを置くか、そのZOC が及ぶようにしなければなりません。

4.3 北条方、北条氏康軍の配置

第1ターンに最初の「北条方 (「勝った勝った」を含む) / 手番」チットが引かれたら、北条方プレイヤーは12個ある北条氏康軍ユニット (茶色) を、スタック制限 (7.0 章参照) の範囲内で、直ちに登場エリア内に配置します。その後、既にマップ上にいる北条方ユニットと同様、移動 (突撃) や戦闘を行えます。

4.4 北条方、相模勢の配置

第4ターンに最初の「北条方 (「勝った勝った」を含む) / 手番」チットが引かれたら、北条方プレイヤーは4個ある相模勢ユニット (小豆色) を、スタック制限 (7.0 章参照) の範囲内で、直ちに登場エリア内に配置します。その後、既にマップ上にいる北条方ユニットと同様、移動 (突撃) や戦闘を行えます。

5.0 手番チット

5.1 総則

5.11 北条方には2種3枚、反北条方には6種6枚の手番チットがあり、毎ターンのチット投入フェイズで、各軍プレイヤーは以下の制限に従って、北条方は2枚、反北条方は3枚を選んで同じ1つのカップに入れます。どの手順チットを選んでカップに入れるかは、敵軍プレイヤーに明かす必要はありません。

5.12 北条方手順チット 北条方プレイヤーは、

- 1) 「北条方／手番」チット2枚、または
- 2) 「北条方／手番」「勝った勝った／手番」チット1枚ずつ

のいずれかを選んでカップに入れます。

5.13 反北条方手順チット 反北条方プレイヤーは、

- 1) 「反北条方家名／手番」チット3枚、または
- 2) 任意の「反北条方家名／手番」チット2枚と「反北条方家名／大将・手番」チット1枚

のいずれかを選んでカップに入れます。

5.14 手番プレイヤー 引かれた手番チットを受け持つプレイヤーが手番プレイヤーとなり、手番チットの内容に従って自軍ユニットの移動、戦闘、混乱回復 (反北条方のみ) を行います。

5.2 「北条方／手番」チットが引かれた場合

北条方の全ユニット（茶色、黄土色、小豆色）が続く移動フェイズ、戦闘フェイズを行います。

5.3 「勝った勝った／手番」チットが引かれた場合

5.31 本チットはゲーム中1回のみ投入できます。「北条方／手番」チット同様、全ての北条方ユニットが移動フェイズ、戦闘フェイズを実行できますが、以下の特別ルールが追加されます。

5.32 北条綱成と福島弁千代は移動力が2倍になります。

5.33 北条綱成と福島弁千代ユニットが城門ヘクスから城外へ突撃または攻撃する時、あるいは河越城内以外で突撃及び攻撃する時、戦闘力がそれぞれ2倍になります。

5.4 「反北条方家名／手番」チットが引かれた場合

指示された家（古河公方、山内上杉、扇谷上杉）に属する全てのユニットが続く移動フェイズ、戦闘フェイズ、混乱回復フェイズを実行できます（ただし指揮範囲（10.2 参照）や混乱（6.4 参照）によって、ユニットの行動が制限されることに注意）。

5.5 「反北条方家名／大将・手番」チットが引かれた場合

5.51 反北条方プレイヤーはチットに指示された家に属する大将ユニット1個を選びます。その大将ユニットがこの手番中に「活性化」します。

5.52 移動フェイズ開始時に、活性化した大将ユニットの指揮範囲内にいる同じ家に属する武将／雑兵ユニットのみ移動可能です。

5.53 戦闘フェイズ開始時に、活性化した大将ユニットの指揮範囲内にいる同じ家に属する武将／雑兵ユニットのみ戦闘可能です。活性化した大将ユニットが移動フェイズに移動した結果、移動フェイズと戦闘フェイズで行動できるユニットが異なることもあります。

5.54 混乱回復フェイズ開始時に、活性化した大将ユニットの指揮範囲内にいる同じ家に属する武将／雑兵ユニットは混乱状態から回復します。

5.55 混乱している大将ユニットを活性化させることもできますが、その場合は移動フェイズ、戦闘フェイズは行われません。活性化した大将ユニットから混乱マーカーを取り除けるだけです。

5.56 「反北条方／大将・手番」チットが引かれた時点でその家に属する全ての大将ユニットが除去されていた時は、そのチットは無効になります。次の手番チットをカップから引いてください。

6.0 移動

6.1 総則

6.11 手番プレイヤーは自軍移動フェイズに自軍ユニットを移動させることができます。どのユニットを移動させることができるのかは5.0章を参照してください。移動可能な全てのユニットを動かす必要はなく、一部だけを動かしても、あるいは全く動かさなくても構いません。

6.12 ユニットの印刷されている移動力は、1回の移動フェイズ中にそのユニットが消費できる移動ポイントの上限です。移動はユニットごと、今いるヘクスから隣のヘクスへと動かしします。新しいヘクスに入るたびにそのヘクスの地形に応じた移動ポイントを消費します。必要な移動ポイントを消費できない時、ユニットはそのようなヘクスに進入できません。これにより指揮範囲（10.2 参照）から外れたため、移動力が減少したユニットが特定の地形に進入できないこともあり得ます。

6.13 未使用の移動ポイントを他のユニットに譲ったり、別のターンに持ち越したりすることはできません。

6.14 移動は1ユニットごと、または1スタック（7.0章参照）ごとに行います。あるユニット、スタックの移動を完了してから、次のユニット、スタックの移動を行います。スタックとして移動させるためには、移動フェイズ開始時からスタックしていなければなりません。あるユニットの移動の途中で別のユニットとスタックしたとしても、そこから一緒に移動することはできません。

6.15 戦闘結果による後退や前進は移動とは見なしません。

6.16 北条方は手順チットが2個あるため、1ターンに2回の移動フェイズを持ちます。反北条方は「反北条方家名／手番」チットと「反北条方家名／大将・手番」チットの両方をカップに入れた時、3つある家の1つの一部のユニットだけが2回の移動フェイズを持ちます。またその場合、1つの家が移動フェイズを持たないケースもあり得ます。

6.2 移動における禁止事項

6.21 敵軍ユニットと同じヘクスに自軍ユニットを進入させることはできません。

6.22 自軍ユニットが敵軍 ZOC に入ったら直ちに移動を終了します（例外：6.3 参照）。また、移動開始時に敵軍 ZOC にいるユニットは移動できません。ただし北条方は突撃可能で、突撃に成功して敵軍ユニットがいたヘクスに進入できれば、以後は移動中に突撃を行ったのと同様に移動や再度の突撃を行えます。

6.3 突撃

移動フェイズ中に、北条方ユニットのみ「突撃」を行うことができます。これは移動中に行われる戦闘の一種です。

突撃は通常の戦闘（9.0章参照）同様に解決しますが、以下の点異なります。

- 1) 移動はユニットまたはスタック1個ずつ行います。そのため1回の突撃に参加できるのはユニットまたはスタック1個だけです。同時に複数のヘクスから突撃することはできません。
- 2) 河越しに突撃できません（小川越しは可能）。沼地に対しては街道沿いにしか突撃できません。

6.31 移動中、敵軍ユニットに隣接した北条方ユニットは突撃を行います。移動開始時から敵軍ユニットに隣接している場合も突撃可能です。スタックで突撃を行うためには移動フェイズ開始時からスタックしており、スタックのまま一緒に移動しなければなりません。

6.32 突撃の条件 突撃は、敵軍ユニットがいる隣接ヘクス1つを選んで行います。複数ある場合はどのヘクスに突撃するのか、手番プレイヤーが決めます。「突撃目標ヘクスへ移動するための移動ポイント+3」を消費して突撃を行います。必要な移動ポイントが残っていない時は突撃は行えません。

6.33 突撃の結果、目標ヘクスにいた敵軍ユニットが壊滅または退却していなくなれば突撃は成功したものとします。突撃した北条方ユニットを目標ヘクスへ移動させなければなりません（この時、移動ポイントは消費しません）。

6.34 移動と突撃の継続 突撃後に進入したヘクスが敵軍 ZOC でない場合は、残っている移動ポイントを使って移動を継続できます。また、必要な移動ポイントが残っていれば続けて突撃できます。

突撃の結果、後退した反北条方ユニットは「混乱」（6.4 参照）します。

6.32 突撃の失敗 突撃した結果、目標ヘクスから敵ユニットを追い出せなかった場合（ステップロスで戦闘結果を賭した場合など）、突撃は失敗となり、目標ヘクスに進入できません。

また、戦闘結果で攻撃側に損害が出た時、「乱戦」の結果が出た時も突撃は失敗で、それ以上の移動はできません。たとえ防御側ユニットを壊滅させたとしても、目標ヘクスへは移動できません。突撃を受けたユニットは、突撃側が壊滅したり退却したりしても前進できません。

6.4 混乱

突撃によって後退した反北条方ユニット、及び連鎖後退（9.64 参照）した反北条方ユニットは混乱します。北条方ユニットは混乱しません（北条方は連鎖後退できませんし、突撃を受けることはありません）。また戦闘による後退では混乱しません。混乱状態を表すために、混乱したユニットには混乱マーカーを載せます。

6.41 混乱による罰則

- 1) 移動、攻撃できません（攻撃されたら防御は可能）。
- 2) ZOC がなくなります。
- 3) 混乱している大将ユニットは、指揮範囲がなくなります。

6.42 混乱の回復

手番プレイヤー回復フェイズに、混乱していない活性化中の大将ユニットの指揮範囲内にある、混乱している全ての武将／雑兵ユニットは混乱から回復します。「反北条方家名／手番」チップが引かれた時は、指示された家に属する全ての大将ユニットが活性化します。ユニットから混乱マーカーを取り除きます。その後、大将ユニットが自動的に回復します。つまり回復したばかりの大将ユニットは、同じ回復フェイズ中に武将／雑兵ユニットを回復させられないわけです。

6.43 混乱しているユニットが再び混乱しても、追加のペナルティはありません（例外：9.7 参照）。

7.0 スタック

ヘクスにユニットを重ねて置くことをスタックと言います。北条方はユニット 2 個までスタック可能です。所属する家が異なっても構いません。反北条方はスタックできません。

スタックの制限はゲーム中、常に適用されます。例えば既に反北条方ユニットが存在するヘクスを、別の反北条方ユニットが通過して移動することはできません。

8.0 支配地域(ZOC)

8.1 総則

混乱していないユニットの周囲 6 ヘクスを支配地域（ZOC）と呼びます。敵ユニットの ZOC に進入したユニットは、直ちに移動を終了しなければなりません。また、移動開始時に敵 ZOC にいるユニットは移動できません（例外：6.3 参照）。

8.2 ZOC が及ばないヘクス

- 1) 伊佐沼越し（ヘクス 1008/1009 など）には ZOC は及びません
- 2) 河越城外から城内には ZOC は及びません。
- 3) 二の郭と三の郭から、実城へは及びません
- 4) 二の郭から三の郭、三の郭から二の郭へは及びません。
実城から二、三の郭へは ZOC が及びます。

8.3 ZOC の無効化

連絡線（13.1 参照）、包囲（13.2 参照）判定時、反北条方ユニッ

トの ZOC にいる北条方ユニットは、その ZOC を無効にします。指揮範囲（10.2 参照）判定時、北条方ユニットの ZOC にいる反北条方ユニットは、その ZOC を無効にして指揮を通すことができます。ただしユニットの存在は指揮範囲、連絡線、包囲に関しての ZOC を無効にするだけです。また、ZOC が他の ZOC を無効にすることはありません。

9.0 戦闘

9.1 総則

9.11 手番プレイヤーは戦闘フェイズに、戦闘可能な自軍ユニットを用いて隣接する敵軍ユニットを攻撃できます。混乱している反北条方ユニットは攻撃できません。また引かれた手番チップによって攻撃できるユニットが制限されます（5.0 章参照）。

9.12 戦況に関係なく、手番プレイヤーを「攻撃側」、非手番プレイヤーを「防御側」と呼びます。

9.13 戦闘は任意です。自軍ユニットに隣接する全ての敵軍ユニットを攻撃する必要はありません。また敵軍ユニットに隣接しているからと言って、自軍ユニットが攻撃する義務もありません。

9.14 1 回の戦闘フェイズ中に、攻撃側の攻撃可能な各ユニットは 1 回だけ戦闘を行えます。また防御側の各ユニットは 1 回だけ攻撃を受けます。同じ攻撃側ユニットが 2 回以上の攻撃を行ったり、同じ防御側ユニットに対して 2 回以上攻撃したりすることはできません。しかし移動フェイズ中に突撃を行った攻撃側ユニットが戦闘フェイズ中に攻撃したり、突撃を受けた防御側ユニットが攻撃を受けたりすることは構いません。

9.15 攻撃側ユニットがいる 1 つのヘクスから、防御側ユニットがいる複数のヘクスに対して同時に攻撃することはできません。攻撃側ユニットがいる複数のヘクスが防御側ユニットがいるヘクスに隣接しているのであれば、複数ヘクスにいる攻撃側ユニットが協同で 1 つのヘクスにいる防御側ユニットを攻撃可能です。

9.16 反北条方がスタックしている北条方ユニットを攻撃する時、必ず一まとめに攻撃しなければなりません。スタックしている北条方ユニットは、同じ戦闘に参加しても、あるいは別々の戦闘に参加しても構いません。1 個は攻撃を行い、別の 1 個は攻撃しなくても構いません。**例外：**スタックで移動中に突撃を行う時は、必ず同じヘクスに対して 2 個ともが攻撃しなければなりません。

9.17 戦闘は一つの組み合わせずつ解決していきます。攻撃側は戦闘フェイズ開始時に、事前に全ての組み合わせを公表する必要はありません。攻撃側任意の順番で一つずつ戦闘を解決します。

9.2 手順

戦闘は個々の組み合わせごと、以下の手順で解決します。

- 1) 攻撃側は自軍のどのユニットでどの敵軍ユニットを攻撃するかを宣言します。
- 2) 戦闘に参加する攻撃側ユニットの戦闘力合計と防御側ユニットの戦闘力合計を比較し、「攻撃力：防御力」の形で戦闘比にします。
- 3) 戦闘比は、どちらかが「1」となるような単純な整数比にして、防御側が有利になるように端数は切り捨てます（初期戦闘比）。
- 4) 戦闘比を戦闘結果表のコラムに当てはめます。地形効果を適用して、参照するコラムを修正（コラム・シフト）します（最終戦闘比）。
- 5) サイコロを振り、必要なサイの目修正を行います。
- 6) コラムとサイの目が交差する箇所の戦闘結果を適用します。

9.3 複数ユニットの戦闘

スタックしている攻撃側ユニットは、それぞれ異なる防御側ユニットがいるヘクスを攻撃できます。

スタックしている防御側ユニットは、必ず一まとめにして攻撃しなければなりません。

9.4 戦闘への地形効果

防御側ユニットのいる地形によって、戦闘結果表で使用するコラムを移動（コラム・シフト）、または出目を修正します。

- 全ての攻撃側ユニットが河を挟んでいる……… 左1シフト
- 全ての攻撃側ユニットが小川を挟んでいる……… サイの目+1
- 防御側ユニットが沼地にいる……… 左1シフト
- 防御側ユニットが雑木林にいる……… サイの目+1
- 攻城戦（9.54 参照）……… 左1シフト
- 攻撃側ユニットが実城にいて、防御側ユニットが二の郭、または三の郭にいる……… 右1シフト

9.41 初期戦闘比が1：3以下または10：1以上の時、そこを起点にコラム・シフトを行って最終戦闘比を定めます。

9.42 地形効果の累積 地形効果は累積します。例えば河越しに沼地を攻撃する時は左に2コラム・シフトします。河越しに雑木林を攻撃する時は、左に1コラム・シフトした上で戦闘結果判定のサイの目に1を加えます。**例外**：攻撃側の一部が河越し、残りの全てが小川越しに攻撃する時は、河の地形効果は無視して小川の地形効果を適用します。

9.43 サイの目修正 コラム・シフト同様、サイの目修正も累積します。修正後のサイの目が6を超える時は「6」とします。

9.5 戦闘結果

最終戦闘比が決まったら、サイコロを振って結果を判定します。戦闘結果は直ちに適用します。「A」は攻撃側に対する、「D」は防御側に対する損害で、数字は処理しなければならない損害数です。後退（9.6 参照）またはステップ・ロス（9.52 参照）のどちらかで損害を処理します。両者を組み合わせることはできません。

9.51 戦闘結果の説明

- 数字＝後退またはステップ・ロス** 例えば「A1／D1」の場合、「攻撃側1損害／防御側1損害」となります。防御側、攻撃側の順で後退かステップ・ロスのどちらかで損害数を消化します。

●**乱戦＝双方1ステップ・ロスの損害** 攻撃側、防御側はそれぞれ1ステップを失います。乱戦では後退することはできず、またたとえ敵軍ユニットがステップ・ロスで全滅しても、戦闘後前進を行えません。

●**E＝壊滅** この損害を受けた側は戦闘に参加した全てのユニットを除去します。

9.52 ステップ・ロス 「ステップ」とは、ユニットが除去されるまでの損害許容度を表します。反北条方の大将ユニットと北条方の全てのユニットは3ステップを持ちます。それ以外のユニットは1ステップを持ちます。

1ステップ・ユニットが1ステップを失うと部隊は壊滅したことになり、ユニットをマップから取り除きます。

3ステップ・ユニットが1ステップを失うとユニットを裏返して2ステップ面を向けます。さらに1ステップを失うと、ユニットを補助ユニットに置き換えます。最後の1ステップを失うと部隊は壊滅したことになり、ユニットをマップから取り除きます。

9.53 複数の自軍ユニットが戦闘に参加している時、どのユニットのステップを取り除くかは、損害を受けたプレイヤーが決めます。

9.54 攻城戦 河越城をめぐる戦闘では、下表の効果が適用されます。ここで言う「郭」とは、「二の郭」「三の郭」「実城」を構成するそれぞれのヘクス群を指します。

9.6 後退

9.61 後退は損害を処理する手段の一つであり、後退しない時はステップ・ロスを選びます。戦闘に参加した全てのユニットは損害数と同数のヘクス、後退しなければなりません。

9.62 自軍ユニットの後退は敵軍プレイヤーによって実施されます。

9.63 後退は、戦闘を行った敵軍ユニットのいる（いた）ヘクスから必ず遠ざかるように行います。該当するヘクスが複数ある時は、以下の優先順位から選びます。敵軍ユニットがいるヘクスには退却できません。

9.64 後退ヘクスの優先順位

- 1) 敵軍 ZOC でないヘクス
- 2) 自軍ユニットが存在していないヘクス
- 3) スタック制限を超えないヘクス

後退できるヘクスがない時はステップ・ロスを選択します。

9.65 反北条方は、後退可能なヘクスがない場合、後退するユニッ

	攻撃側ユニットの1個以上が 防御側と同じ郭内にある場合	攻撃側の全てのユニットが防御側ユニットと異なる郭にいる場合		
		攻撃側ユニットの1個以上が 河越城内にいる場合	攻撃側の全てのユニットが 河越城外にいる場合	同左。ただし攻撃側ユニットの1 個以上が城門越しに接する場合
地形効果	なし	1. 戦闘比左1シフト 2. 戦闘結果「A1/D1」は「A1」、「A1/D2」は「A1/D1」に変更（「A1/DE」はそのまま） 3. 反北条方が攻撃側の時、損害数はステップ・ロスで処理しなければならない（北条方は後退可） 4. 攻撃側ユニット全てが実城にいて、二の郭または三の郭にいる防御側を攻撃する時は右1シフト		
戦闘後前進	ルール通り	城内から城外に対する攻撃で城門越しに行われる時はルール通り。それ以外は1ヘクスのみ 城外にいるユニットが防御側の時は戦闘に勝利しても戦闘後前進で城内に進入できない		
ZOC	同一郭内＝有効 二の郭と三の郭間＝無効 二の郭／三の郭から実城に対して＝無効 実城から二の郭／三の郭に対して＝有効	河越城内から河越城外に対して＝有効 河越城外から河越城内に対して＝無効		
突撃	可能	異なる郭間は突撃不可	城外から城内へは突撃不可 (城門越しでも)	城門越しのみ城内から城外へ 突撃可能
後退	同じ郭内への後退＝ルール通り 異なる郭への後退、城内から城外へ（あるいはその逆）の後退＝1ヘクスのみ（「D2」を退却で処理する場合も1ヘクスの後退で済む。 同じ郭内から異なる郭内への後退が2ヘクス目の後退になる時は、その2ヘクス目の後退は実行される）			

トに他の自軍ユニットが隣接していれば、その隣接しているユニットを押しのけて（ずらして）後退することができます。これを「連鎖後退（9.7 参照）」と呼びます。

9.7 連鎖後退

9.71 反北方ユニットは、他の自軍ユニットが存在するヘクスに後退できます。1つ目の後退ヘクスが敵軍 ZOC であっても、自軍ユニットが存在すれば連鎖後退が可能です。

9.72 直接戦闘を行って後退するユニット（連鎖元ユニット）が進入したヘクスにいた自軍ユニット（被連鎖ユニット）は、敵軍 ZOC 以外のヘクスに後退しなければいけません。たとえその敵軍 ZOC に自軍ユニットがいても進入できません。その場合は連鎖後退できず最初に連鎖元となったユニットがステップ・ロスで損害を処理することになります。

9.73 連鎖後退できるのは1ヘクスだけです。被連鎖ユニットに2ヘクス以上の連鎖後退を強いる場合は、連鎖元ユニットはステップ・ロスで損害を処理しなければなりません。

9.74 被連鎖ユニットが新たな連鎖元となり、別のユニットを被連鎖ユニットとみなして、さらに連鎖後退させることもできます。ただし盤外に出たり、敵軍 ZOC に入るような後退はできません。

9.75 連鎖元ユニット及び被連鎖ユニットは混乱します。

9.76 直接戦闘を行った連鎖元ユニットが既に混乱していた場合、連鎖後退を実施した後、さらに1ステップを失います。

9.77 連鎖後退も敵軍プレイヤーによって実施されます。その際、被連鎖ユニットが最少になるように行います。最少になるパターンが複数ある場合は、いずれかを選んで連鎖後退させます。

9.77 同一の戦闘に参加しているユニットのいるヘクスに進入する連鎖後退はできません。

9.78 北方ユニットは連鎖後退できません。後退できない時は必ずステップ・ロスで損害を出します。

9.8 戦闘後前進

9.81 戦闘結果を適用した後、戦闘開始時に存在したヘクスに残った側は攻撃側、防御側を問わず、敵軍が後退または除去されていなかったヘクスに前進できます。また複数ヘクス後退している場合は、その後退路に沿ってさらに前進できます（途中停止可）。この前進では、敵軍 ZOC を無視できます。

9.82 戦闘結果が E（全てのユニットを除去）の場合は、まず敵のいたヘクスに進入し、さらに敵軍 ZOC を無視して自由に1ヘクス前進できます。E 以外の戦闘結果で敵軍ユニットが除去された場合、残った側は除去されたユニットがいたヘクスにのみ戦闘後前進可能です。

9.83 河越城外のユニットは、防御側の場合に限り、戦闘後前進で河越城内に進入できません。

9.84 突撃を行った攻撃側が壊滅したり後退したりしても、防御側は戦闘後前進できません。

10.0 反北方大将ユニット

10.1 総則

反北方は約8万もの大軍を動員していましたが、当時の動員力を大きく上回っていたため、かなり質の悪い雑兵が多数いたと思われます。それらの統率を取る為には武将の伝令が確実に届く必要がありました。それを表現しているのが指揮範囲のルールです。

10.2 指揮値

反北方各家の大将ユニットに印刷されている■で囲まれた数値が指揮値であり、どれだけの範囲（ヘクス数）のユニットを統率できるかを表しています（指揮範囲）。指揮範囲は移動のような地形の影響はなく、単にヘクス数で数えます。敵軍ユニットがいるヘクス、敵軍 ZOC を通すことはできません。ただし、敵軍 ZOC であっても自軍ユニット（家が違ってても）がいるヘクスは通せます。

10.3 指揮範囲外の罰則

「反北方家名／手番」チップが引かれた時はその家に属する全てのユニットが移動できます。ただし、各武将／雑兵ユニットの移動開始時、同じ家に属する大将ユニットの指揮範囲内にいなければ、半分の移動力（端数切り上げ）で移動しなければなりません。また攻撃側、防御側を問わず、戦闘解決時に、同じ家に属する大将ユニットの指揮範囲内にいない武将／雑兵ユニットは戦闘力が半減します（端数切り上げ）。

10.4 指揮範囲に対する混乱の影響

混乱している大将は指揮範囲を失うため、武将／雑兵ユニットを移動させたり攻撃させたり、あるいは混乱から回復させることができません。

11.0 未確認ユニット

11.1 反北方ユニット

反北方ユニットは、大将ユニットを除いて全て未確認状態（裏面）で配置されます。両軍プレイヤーとも戦闘になるまで、正確な戦闘力が分からないわけです。

11.2 未確認ユニット

未確認ユニットは戦闘に参加（攻撃、防御どちら側でも）するまでは戦闘力が明らかになりません。戦闘解決時にユニットをひっくり返して戦闘力を明らかにします。一度表になったユニットを再び裏返すことはできません。

12.0 増援

本ゲームでの増援は北方の相模勢ユニット4個のみです。第4ターンに最初の北方手番チップが引かれたら、登場ヘクスにスタック制限を守って配置し、その手番から移動、戦闘が可能です。「増援登場可能範囲」と記されたヘクス上であれば、離して配置しても、密集させても構いません。

13.0 勝利条件

第6ターン終了時に、勝利得点（VP）を計算し、その得点差で勝敗を判定します。

13.1 北条方の得点

- 反北条方ユニットがいるヘクス、または自軍ユニットがいない敵軍 ZOC を通らずに河越城から北条方登場エリアまでの街道（連絡線）がつながっている…………… 15VP
 - 雑兵ユニットの除去 1 個につき…………… 0VP
 - 武将ユニットの除去 1 個につき…………… 1VP
 - 大将ユニットの除去 1 個につき…………… 3VP
 - 総大将ユニットの除去 1 個につき…………… 5VP
- ※第6ターン終了時に混乱している反北条方ユニットは除去とみなし得点の対象となります。
- ※大将ユニットは3ステップをロスさせてはじめて得点できます。

13.2 反北条方の得点

- 河越城の包囲を維持している…………… 15VP
- ※包囲とは、河越城の周囲全てを自軍ユニットかその ZOC で隙間なく埋めている状態（8.3 参照）。
- 北条方ユニットの損害…………… 1 ステップにつき 2VP
 - 多目元忠の除去 * …………… 8VP
 - 福島弁千代の除去 * …………… 8VP
 - 北条綱成の除去 * …………… 10VP
 - 第6ターン終了時に河越城に侵入している…………… 10VP
- * ステップロスだけなら各2点。

13.3 北条方サドンデス勝利

総大将「足利晴氏」「上杉憲政」「上杉朝定」を全て除去したら、その時点で北条方の大勝利でゲームは終了します。

13.4 反北条方サドンデス勝利

以下いずれかの条件を満たせばその時点で反北条方大勝利でゲームは終了します。

- 1) ターン終了時に、河越城の全てのヘクスを占領（反北条方ユニットがいるか、最後に通った）している。
- 2) 北条氏康を除去した。

13.5 勝利レベル

北条方と、反北条方の得点を比べて、勝敗を判定します。

北条方	+40 点以上……………	北条方大勝利
北条方	+20 点～ 39 点 ……………	北条方勝利
北条方	+0 ～ +19 点 ……………	北条方辛勝
反北条方	+1 ～ +19 点 ……………	反北条方辛勝
反北条方	+20 点～ 39 点 ……………	反北条方勝利
反北条方	+40 点以上……………	反北条方大勝利

13.51 得点を表示するために、得点マーカーがあります。使用方法は特に定めていませんので、自由に使って下さい。

13.6 河越合戦の結果、その後

北条方大勝利：史実通り北条氏の関東における絶対的優勢が確立し関東管領、古河公方の権威は地に墜ちた。越後の“長尾景虎”が管領職を継いで“上杉謙信”となり北条氏と激しく対立するのは、また別の物語である。

北条方勝利：北条氏康は河越城を孤立から救い、北武蔵を勢力圏に入れた。北条氏は関東における最大の勢力となる。ただ古河公方、両上杉氏、里見氏等の反北条勢力も連合すれば侮れない。各個撃破には時間がかかりそうである。

北条方辛勝：河越城は守り切ったものの、そのまま北関東での勢力は拮抗している。今川氏、里見氏の情勢も油断できない。北条氏は関東における有力な勢力のひとつに留まっている。関東の混乱はまだまだ続きそうだ。

反北条方辛勝：河越城は落城したが反北条方も甚大な被害を被った。お互い大規模な攻勢は当分無理な状況であるが、北条氏の膨張を数年遅らせたにすぎない。

反北条方勝利：河越城を奪還した関東管領家の威信は維持され、かろうじて関東の有力勢力の地位に留まった。まだまだ戦国の世が続く関東であった。

反北条方大勝利：河越城は落城し、多くの士卒を失った北条氏は急速に力を弱めていった。古河公方は両上杉の支援で鎌倉に帰還し、北条氏康は腹にイチモツを持ちながら公方に帰順を申し入れ、“鎌倉公方”足利晴氏は“義兄”氏康を許した。鎌倉公方による関東支配体制が復活したが虎視眈々と下克上を狙う北条氏康であった。