

郵便はがき



新撰組 池田屋騒動

(駒の凡例)



戦闘力 技能 身分

(ゲームの概要)

文久3年に新撰組と浪士が衝突した『池田屋騒動』をモチーフにしたゲーム。ウォーゲーム日本史第1号『新撰組始末記』の駒を流用できる。

(駒の能力)

戦闘力(武力)、身分、技能を使用する。

(勝利条件)

以下の方法で獲得できる点数を比較して、高い方が勝利。同点なら浪士側勝利。

浪士側: 逃走した浪士の身分数+討ち取った新撰組駒の身分数

新撰組: 討ち取った浪士の駒数

(セットアップ)

浪士側: 通り側の部屋に7駒。残りを廊下と裏庭側の部屋に配置

新撰組: 土間に全て配置

先に浪士側が配置。駒は1マスに3駒まで置くことができる。駒を重ねておくことを「スタック」と呼ぶ。

(手順)

以下の手順を全て行くと1ターンが終了し、新しいターンに入る。

- ①行動フェイズ: 両プレイヤーが交互に1ユニット/スタックを移動・戦闘させる(新撰組が先攻)。行動した駒は横向きにしてそのことを明示。両プレイヤーが続けてパスするか、全ての駒が行動済みになると終了。
- ②回復フェイズ: 行動済のユニットを行動可能に戻す。

マップから浪士側のユニット全てが除去または脱出してしまうまで、ターンを繰り返す。

(移動)

移動する新撰組駒は5移動力使える。浪士側駒の移動力は無制限。

隣接マスへ駒を動かすのに1移動力、階段を使う場合は2移動力を消費する。矢印が引かれているマスは1階部分を表し、1移動の消費で矢印の先まで移動できる。

敵陣営の駒の隣のマスに入ったら、移動は必ず中止(斜めは隣り合わせではない)。1階部分の矢印の先同士は隣り合わせとして考えるので土間マスと中庭マスは隣り合

せである。

マップには1階と2階がある。土間のマスは1階であり、2階の部屋とは隣接していないものとする。階段の上(赤い●があるマス)と階段下(○があるマス)は隣接しているが、互いに移動を妨害しない(戦闘は可能)。

(戦闘)

敵陣営の駒と隣り合わせになった時、必ず戦闘が発生する。敵陣営の駒に隣接するユニット/スタックを行動させる場合、移動することはできず、戦闘を解決するだけである。

お互い駒の数のサイコロを振り(最大3個)、一番高い出目に自陣営の駒の中で一番高い「戦闘力」の数字を加え、両陣営の数値を比較する。数字の高い側が勝利陣営で、負けた側は差分の駒が除去される。

負けた側で駒が残った場合、必ず1マス退却しなければならない。この際、敵の駒の隣へは移動できない。退却ができない場合は全て斬られたことになる。

戦闘後、相手陣営の駒がマスから無くなった時、そのマスへ必ず戦闘に参加した勝利者側の駒全てが入らなければならない。

「剣」の技能がある駒は戦闘の際サイコロを1個追加して振れる(最大4個になる)。

横越しの戦闘は防衛側がサイコロを1個余分に振れる(最大4個。「剣」があれば5個)。ただし、相手側に「刀」「槍」の技能がある場合、その効果は打ち消される。

(脱出)

2ターン以降、浪士側は2階から1階へ飛び降りることができる。浪士側プレイヤーは自分の番に脱出可能マス(欄干のあるマス)にいるユニット1個を選び、移動・戦闘の代わりに「脱出」させる。サイコロ1個を振る。もし1の目が出ると、飛び降りた1階で新撰組の隊士に捕縛されたことになる(除去)。裏庭、通り側へ脱出した駒は逃走したもとして取り除く(得点)。1階に飛び降りた駒はそこで行動終了。1階からは移動によって表から逃走できる。

「経」の能力を持つ浪士は脱出の際サイコロの目に+1の修正が加えられる。

新撰組の駒に隣接されている駒も脱出を計ることができ。ただし、判定のサイコロの目に-1の修正が付く。

マップ外に新撰組駒1個出すことで、「脱出」の判定を-1できる。マップ外に出た新撰組隊士の駒は二度とゲームに登場しない。

(沖田の劣疾)

沖田総司は行動する際サイコロを振り、4~6のいずれの目が出なければ行動できない。1~3の目だと、その場で行動済みにする。沖田を含むスタックを行動させていた時は、沖田以外の駒は移動・戦闘を行える。

(その他)

以下のアドレスに追加ルールが記載されている。