

ウォーゲーム日本史 『新・戦国大名』FAQ

更新履歴：2011年4月2日

ルールの明確化&追加

[3.8] 隣国の状況

以下のルールを追加します。

「あるプレイヤーの駒があるエリアに進入した時、そのエリアの支配状態に関係なく、1. そのエリアに隣接する、2. 誰も支配していない、3. 中立勢力駒が置かれていないエリアがあれば、中立勢力の発生判定を行います。」

※これは以下のような事態の発生を防ぐためのルールです。

1. プレイヤーAが、兵2を、中立勢力3が存在するエリアXへ移動させた。
2. エリアXには支配マーカーが置かれない。エリアXに隣接する、誰(中立勢力を含む)も支配していないエリアYがあったとして、かつエリアX以外からエリアYに対して中立勢力の発生判定を行う条件が満たされなかったとする。
3. プレイヤーAは兵1をエリアXに残して兵1をエリアYへ移動させ、エリアYを完全支配する。

[11] 外交

以下のルールを追加します。

「直接同盟相手を攻撃するのではなくても、結果として同盟相手を攻撃する合戦を行うことはできません。」

※これは以下のような事態の発生を防ぐためのルールです。

1. プレイヤーAB間、及びAC間で同盟関係が成立している。BC間には同盟・不戦条約の関係がない。
 2. 同じエリアにABCの駒があり、BがCを攻撃した。
 3. CとAは同盟関係にあるので、B対CA同盟の合戦となる。しかしBA間には同盟関係がある。この不自然さを解消するため、このような状態ではBはCに(またはCはBに)合戦を行うことはできない。
- ※もちろんAとの同盟を破棄すれば不自然さはその時点で解消されるため、合戦を行うことができます。

提案ルール

同盟、不戦条約の締結と破棄は誰かのアクションの開始前のみ行える。しかし破棄すると天運3減少する。例外として自分の第3アクション終了時であれば、天運3の減少なしに破棄することができる(つまり、破棄しない限り同盟ないし不戦条約に反する行為は一切不可能。約束遵守。違反するアクションをしたかったら直前に天運3減少させて破棄してからアクションすること)。

また、同盟相手が支配するエリアへの許可されなかったら、天運の減少なしにその同盟を廃棄できることとする。

ルールのQ&A

[3.2] 本国の決定

Q1: 本国決定は手番順に1人が1エリアずつ決めるのですか？

A1: いいえ、1人が本国にするエリアをまとめて決めます。

Q2: 複数のプレイヤーが同じ国に「本国用完全支配マーカー」を置けますか？

A2: 完全支配マーカーは1エリアに1個しか置けないので、そのような事態は発生しません。

[3.6] エリアの支配

Q: エリアの支配判定時期は各アクションの終了時ですか？ そうだとしたら、同盟・条約破棄のタイミングとどちらが先ですか？

A: エリアの支配判定は状況が変化した瞬間に行います。同盟・条約が破棄されることで支配状況が変化することもあります。

[3.8] 隣国の状況

Q: 3.2で決めた本国にも中立勢力が発生しますか？

A: 3.8にある通り、支配マーカーが置かれているエリアには中立勢力は発生しません。

[6] 天運

【明確化】

カードなどによって、天運が20を超えることはありません。上限「20」です。

[7] カード

Q1: 捨て札となったカードの内容を確認したり、ランダムカードの山札の枚数を確認することは可能ですか？

A1: 可能です。

Q2: リプレイで「北条」が「足利義昭」を手に入れて「戦闘停止命令」を出しています。しかし、カードには「山城に自分の戦力駒があれば、(中略)禁止令を出せる。」とあり、盤上ではこの時「山城」は「三好」の完全支配です。「戦闘停止命令」は出せないのではないですか？

A2: リプレイの際のプレイ・ミスです。お詫びいたします。この場合、停止命令は出せません。カード記載の内容が正解です。

[8] 手番の競り

Q: 競りを開始したプレイヤーが競り落とすことができなかった場合、次はどのプレイヤーから開始するのでしょうか。例えば前回5位のプレイヤーから開始して競り落とせなかった場合は、誰からになりますか？

A: 次のプレイヤーからになります。よって例の場合、4位のプレイヤーに移ります。

[9] アクション

Q1: 「矢銭の徴収」「兵の徴募」「築城」の各アクションは、あるプレイヤーの手番中において、同一エリアにつき1回のみという制限を守りさえすれば、複数のエリアで「矢銭の徴収」「兵の徴募」「築城」を実施可能であるということでしょうか？

A1: その通りです。

Q2: あるラウンドにおいて、先の手番プレイヤーが「矢銭の徴収」「兵の徴募」「築城」のいずれかを行ったエリアを、その後の手番で他のプレイヤーが支配したとします。後手番のプレイヤーは、そのエリアで再び「矢銭の徴収」「兵の徴募」「築城」などの「1ラウンド中に1エリアで1回のみ」のアクションを実施することは可能ですか？

A2: 可能です。

Q3: アクションを「パス」することは可能ですか？

A3: 可能です。

Q4:「常備軍」で得られる追加のアクションは、好きなタイミングで使用できるのですか、それとも第4アクションとして行えるのですか？

A4:好きなタイミングで使用できます。よって、同盟・条約を第3アクション終了時に破棄した後、常備軍による合戦／中立勢力への攻撃アクションを行えます。

Q5:「時は今」を使用して他人のラウンド時に行動する場合、「1ラウンドに1回」という制限のある行動を自由に実行していいのでしょうか？

また、最終合戦アクション時に使用された場合でも、通常のアクションを行えるのですか？

A5:どちらも可能です。

[9.1] カードの取得

Q1:取得枚数の条件となる、カードの「種類」の定義は何ですか。

A1:基本的には同一のカードを指します(武将と軍師は「武将」「軍師」というカテゴリでそれぞれ同一と見なします)。よって、武将／軍師／鉄砲隊／金山の開発／治山治水／特産品の育成／築城術の進歩、以上の7種類を指します。

Q2:無名武将5人を抱えている大名が、新たに、有名武将を登用することは、可能ですか？

A2:9.1.3に従い、無名武将を有名武将として登用することはできますが、有名武将を6人目の武将として登用することはできません。無名武将と有名武将駒を重ねることで1人の有名武将を表すわけです。

Q3:「一向一揆」で、他のプレイヤーが既に置いたエリアに置くことは可能ですか。それとも常時1エリアには1個しか置けないということでしょうか。

A3:常時1エリアに1個しか置けません。

Q4:「伊達氏の台頭」には「毛利」「一向一揆」のような制限がないので、3戦力がある状態の時にさらに3戦力増加させて6戦力にできますか。

A4:いいえ。伊達氏は1駒しかないため、3戦力が上限となります。

Q5:「常備軍」によるアクションは「時は今」を使って割り込んでアクションした直後にもできますか。

A5:はい、可能です。

[9.4] 移動

Q1:移動アクションを選択し、兵の移動を行わずに大名・武将の再配置を行う時、どのエリアにいる大名・武将の再配置が可能になるのでしょうか？

A1:9.4.1に従ってエリアを一つ選び、そのエリア内の大名・武将を再配置します。

Q2:移動を開始するエリアには兵1を残す必要がありますが、自分が支配していないエリアにも兵1を残す必要はありますか。

A2:自分が支配していないエリアから移動する時は、兵を残しておく必要はありません。

Q3:どれだけのエリアを移動しても、兵5につき銭1で良いのですか？

A3:はい、その通りです。

[9.7] 朝廷への献金

Q1:「1ラウンドに1回のみ実施可能」とは、同一ラウンド内で他のプレイヤーが「朝廷への献金」アクションを行ったら、その後の手番プレイ

ヤーはこのアクションを実施できないということでしょうか？

A1:いいえ。「1ラウンドの自手番中に1回のみ」ということです。

Q2:朝廷への献金が行われた場合、その銭は山城を支配しているプレイヤーのものになりますか、それとも全くの無関係なのでしょう？

A2:朝廷への献金に使われた銭は、山城を支配しているプレイヤーのものにはなりません。無関係です。当然、山城を支配しているプレイヤーが朝廷へ献金した場合も、銭はただ消費されるだけで、誰かがその銭を得るわけではありません。

[10.0] 戦闘

Q:自分の兵と、同盟や不戦条約を結んでいない他プレイヤーの兵や中立勢力が同一エリア上に存在するエリアが複数ある時、それらに対して1回の合戦アクションですべて攻撃することは可能でしょうか？

A:できません。1アクションで合戦を行えるのは1エリアにて1回のみです。

[10.4] 戦闘判定

Q:大名以外に武将がいて、大名に軍師がついている時、その軍師の戦闘修正は適用されますか？

A:適用されません。ルールにある通り、そのエリアに武将がない時に限り、大名についた軍師の修正を使用できます。

[10.5] 損害の適用

Q:城に損害を適用できるのは、城の効果が使用できる条件が満たされた後ですか？

A:いいえ、いつでも城に対して損害を適用できます。

[10.6] 武将の寝返り判定

Q:既に5名の武将をかかえている大名が、合戦で寝返った武将を手に入れた場合、どうすればいいのですか？

A:抱えている武将を直ちに場に出して寝返った武将を受け入れるか、寝返った武将を場に出します。

[10.8] 孤立

Q:「次の自分のラウンド終了時まで支配を回復しなければ」というのは、該当する時が来るまでのどこかの段階で一時的にでも回復すればいいのか、それとも該当する時が来たその瞬間に支配している必要があるのか、どちらでしょうか？

A:次の自分のラウンドの終了時点です。

[11] 外交交渉

Q1:交渉によって銭を他プレイヤーに与えたり、あるいは受け取ることは可能ですか？

A1:できません。

Q2:「他人との同盟締結」をお互いの条約破棄条件に含められるのでしょうか？

A2:11.1で条件にあげられていない以上、そのような付帯条件は条約締結の条件に含めることはできず、よって破棄の条件にもなりません。

Q3:「同盟国の支配エリアは相手が許可すれば、移動に関して自国の支配エリアと見なせます。」とありますが、ここでいう「移動に関して」とは道路の利用に関しても含むのでしょうか？

A3:道路移動も含まれます。

Q4: 特別ラウンドに、天運を消費することなく同盟を解消したい場合、自身の第3アクション終了時と自身の最終合戦アクション終了時のいずれのタイミングで同盟解消すればいいのでしょうか？

A4: 第3アクション終了時(最終合戦ラウンドの前)です。

Q5: 交渉の時期と制限で「同盟、不戦条約の締結と破棄は、誰かのアクション終了時のみ行えます。(中略) 違反行為をしたら(後略)」とありますが「違反行為」とは具体的にはどういったものを指すのでしょうか。

A5: 「違反行為」とは、ウォーゲームにおける「スタック制限違反」のようなもので、プレイヤーが意図せず違反してしまい、それを他のプレイヤーに指摘されるような状態を指します。

[11.2] 同盟と不戦条約

Q: 同盟相手が支配するエリアを通過する時、自分の兵駒を1ずつ置いていく必要がありますか？(ルール9.4による)

A: ルールにある通り、同盟相手が支配するエリアを自分が支配しているのと同様に見なせるため、そのような必要はありません。

[12.2] 維持費

Q: 維持費の支払いは義務ですか？ 意図的に支払わないことは可能ですか？

A: 12.2にあるように、維持費を支払わなかった場合はカードは場に戻ります。これにはプレイヤーの意思で払わなかった場合も含まれます。

[13] 特別ラウンド

Q: カード「常備軍」は特別ラウンドには、「特別ラウンド全体」に1回しか使用できないのですか？

A: その通りです。最終合戦アクションでは使用できません。

[14.2] 本国の決定

Q: このルールを使用すると、尾張・三河を本国とするプレイヤーの国力は、13となるのでしょうか？

A: いいえ。通常なら本国の国力合計は11が上限です。ただし、本国に選んだエリアの中で、本願寺が含まれているエリア1つにつき、選択できる国力合計の上限が1増えます。尾張と三河を本国に選択した場合、三河に本願寺があるため上限が1増えるので、国力合計が12になっても何ら問題ないという意味です。

[14.3] 築城費用

Q: 例えば、美濃に1レベルの城を築城するには、銭8が必要で、兵8から使用できると解釈していいのでしょうか？

A: その通りです。