

れる名声点を示しています(「勢力争いI~III」のそれぞれのラウンドで、その地域で獲得できる名声点が変わることに注意してください)。

同数のプレイヤーがいる時は低い方の順位の名声点を獲得することになります。

例)「勢力争いI」の時の「三河」で赤が5ポイント、青が5ポイント、黄色が5ポイント、紫色が3ポイントとなった場合。

位	3位	1位	2位	3位	1位	2位
0	5	3	2	6	3	2
2	4	2	0	3	2	2
2	3	2	0	0	0	0

赤と青、黄色のプレイヤーは同ポイントですので(1位ではなく低い方の)3位となり、名声点を2得ることができます。紫色のプレイヤーは4位となり、名声点を得られません。

例)「勢力争いII」の時、「近江」で赤が3ポイント、青が3ポイント、黄色が2ポイント、紫色が2ポイントとなった場合。

位	3位	1位	2位	3位	1位	2位
0	2	0	0	3	2	0
0	5	3	2	7	2	0
0	5	10	7	4	7	0

赤と青のプレイヤーは同数ですので(1位ではなく低い方の)2位となり、名声点・3を得ます。黄色と紫色のプレイヤーは(3位ではなく低い方の)4位となり、名声点を得られません。

例) 4人プレイで4人とも同じポイントだった場合、全てのプレイヤーは4位として扱われ、名声点を得ることはできません。

このようにして「勢力争いI・II」の処理を終えたら「05■戦支度」に戻り、次の戦に備えます。

## 10 ■ 戦乱の世の終り

様々な勢力争いが行われた末に、やがて一人の戦国大名が天下に名を馳せ、全国の覇者となりました。戦乱の世の幕はここに下ろされたのです。

ゲームは「戦支度→合戦→勢力争い」を3ラウンド繰り返し、終了します。終了時に最も多くの名声点を獲得しているプレイヤーが勝利して、全国を支配することとなります。

名声点が同点だった場合、地域カードの数字が大きい(京都から遠かった)プレイヤーが勝利します。

## 11 ■ ゲームのアドバイス

スタートプレイヤーが出した合戦カードと同じ柄(持っているならば)出さなければいけない事に注意して下さい。

そして、故意に破る事もないと願っています。ルールを守って正しく合戦して下さい。

## 12 ■ 拡張ルール

地域カードの表側には、地域名とは上下逆向きに、様々な「効果」が記されています。

使わなかった地域カード1枚(もしくは2枚)を表向きにしてボードの脇に置きます。そこに書かれている効果はプレイのあいだ全てのプレイヤーに適用されます。これによって「上洛」は全く違ったゲームとなります。戦略も根本から立て直す必要に迫られるでしょう。※拡張ルールはこのゲームに慣れたから採用して下さい。



吉々庵  
kichikichian

つきなみ  
作: 月並いおり(吉々庵) 2015年5月5日初版発行  
お問い合わせは(メール): [iori@kichikichian.com](mailto:iori@kichikichian.com)  
最新情報については(公式サイト): <http://www.kichikichian.com>  
印刷・製本: 萬印堂 (<http://www.mnd.co.jp>)

Special thanks (敬称略 順不同) 岩崎 たつや かりふらわ ムラシタ ささき チコさん ハニー こぶ爺 やましい ふじさん きんどー RAK kgw かーん シンザイ mashiro チマキ 結城 ナガイ 十武  
吉々庵: 吉田(クライムオン!) よち犬(ごい牌) チカール(Quadra) 三浦

Copyright © 2015 Iori Tsukunami All Rights Reserved.



## 目指せ、京都へ。いざ、出陣。

このゲームではトリックテイキングシステムを駆使して陣取りを行うゲームです。合戦で攻め時と引き際を見極めながらカードの効果を駆使して各地域の勢力を競います。そして多くの名声点を挙げた大将が勝利します。

つきなみ  
作: 月並いおり

イラスト/デザインワーク: ナリコ  
説明書制作: 吉田 昌弘



## 01 ■ 内容物

- ゲームボード……………1枚
- 大将駒(人型駒)………2個×4色
- 武将駒(立方体駒)………11個×4色
- 勝利カード……………1枚
- 地域カード……………6枚  
裏面はプレイヤー用サマリー
- 合戦カード……………21枚  
以下の3つの柄があります  
○=職 / ▲=烏帽子 / ▣=陣羽織  
それぞれの柄に7枚ずつあり、0~6の数字がふられています
- 説明書(本書)……………1冊

上洛とは、江戸時代以前の日本において京都に入ることを意味する言葉である。狭義では、室町時代末期(戦国時代)に京都にいる足利将軍を保護することを意味する。足利将軍は形式的には全国の支配者であり、その保護者となる事は政治的影響力を高める事となった。

— Wikipedia より

各プレイヤーは戦国大名の大将となり、名声をあげて全国の覇者を目指します。



## 02 ■ ゲームの概要と準備

室町幕府の力はすでに衰え、各地では戦国大名が台頭していました。この戦乱の世に生まれた戦国大名の大将があなたです。あなたは大将として武将たちを率い、各地に勢力を伸ばさなくてはなりません。結果としてそれがあなたの名声をあげ、全国の覇者となることができるでしょう。

各プレイヤーは好きな色を選び、その色の大将駒を2個ずつ、武将駒を11個ずつ手元に取ります。地域カードは良くシャッフルして裏向きにしておきます。

## 03 ■ ゲームの流れ

以下の流れでゲームを進行します。



「戦支度→合戦→勢力争い」を3回(3ラウンド)繰り返してゲームを進めていくこととなります。特に「勢力争い」はゲームを進めていくたびに状況が変化しますので、最初の「勢力争いI」を「勢力争いII」、2回目を「勢力争いIII」と表記します。

## 04 ■ 出陣

各プレイヤーは地域カードを1枚ずつ引きます。そこに記されている地域名を確認してください。ゲームボード上のその地域に大将駒1個を配置します。地域カードは手元に置いておきましょう。地域カードの裏側は、プレイ中に参照できるプレイヤー用のサマリーとなっています。

※ 地域カードの表側に地域名と上下逆向きに書かれている文章はP.4「12 ■ 拡張ルール」で効果を発揮する特殊な説明文章です。通常のルールではこの文章に意味はありません。

もう1個の大將駒はゲームボード上の名声点0の位置に置きます。これはプレイ中に、各プレイヤーの名声点をカウントするためのコマとなります。

武將駒10個を、他のプレイヤーからも数が確認できるようにストックとして手元に置いておきます。あなたはゲーム中に、この武將駒たちを各地に配置することで、全国各地に影響力を及ぼすのです。

残りの1個の武將駒は自分の地域カードの上に置いて、プレイヤーの色を示す駒として使用します。

一番大きい数字の地域カードを引いたプレイヤーが勝鬨カードを受け取って最初のスタートプレイヤーになります。

## 05 ■ 戦支度

この乱世にはあなた以外にも同じように上洛を目論んでいる大将がいることでしょう。来たるべき戦に備えてできる準備はしておくべきです。

すべての合戦カードをよく混ぜて、各プレイヤーに下記の枚数のカードを配ります。

3人	6枚	4人	5枚
----	----	----	----

残ったカードは内容がわからない様に片付けておきます。

各プレイヤーは自分の合戦カードを見て、いらぬと思うカード2枚を選んでください。この2枚のカードは裏向きにしたまま、全プレイヤー同時に左隣のプレイヤーに渡します。以上で戦支度は終了です。この時の手持ちの合戦カードがプレイヤーの手札となります。

## 06 ■ 合戦

戦は皆れ。上洛という夢のために、目前の敵と争う次第と相成ります。以下の順番でプレイします。

1 スタートプレイヤーから始めて、時計回りでゲームを進めます。

2 以下のルールに従って、各プレイヤーは手札から合戦カードを1枚出すことができます。

① スタートプレイヤーは手札から任意のカードを出すことができます。

② 二番手以降のプレイヤーは、スタートプレイヤーが出した柄のカードを持っている場合、その柄のカードを出さなければなりません。

③ スタートプレイヤーと同じ柄のカードがなければ、どのカードを出してもかまいません。

④ その合戦カードの効果を使用します(P.3「07 ■ 合戦カードの効果」を参照)。この合戦カードの効果により、大将駒がゲームボード各地を移動したり、武將駒をゲームボード各地に布陣させたりすることができます。

⑤ 次の手番プレイヤーの番になります。

3 すべてのプレイヤーがカードを出した後に、以下のルールに従ってこの合戦の勝利者を決定します。ここではカードの柄は関係ありません。

① 一番大きい数字のカードを出したプレイヤーが勝利します。そのプレイヤーが複数いる場合は、後に出したプレイヤーの勝利となります。



プレイヤー達は左から順番に合戦カードを出しました。2番目と4番目のプレイヤーが6のカードを出していますが、

4番目のプレイヤーの方が後に出したので4番目のプレイヤーが勝利します。

② ただし、6のカードを出したプレイヤーがいて、かつ0を出したプレイヤーがいた場合、0を出したプレイヤーが複数いる場合は後に出したプレイヤーの勝利となります。



2番目のプレイヤーが0のカードを出しているのに、6のカードを出してもこの合戦で勝利はできないのですが、4番目のプレイヤーは陣羽織柄のカードは6しか持っていないでした。2番目のプレイヤーに勝利が転がり込んできた形となります。

③ 勝利したプレイヤーは勝鬨カードを受け取って、勝鬨をあげます(「08 ■ 勝鬨をあげる」を参照)。さらにその余勢を駆って、次のスタートプレイヤーとなります。

4 合戦はなおも続きます。すべての手札を出し終わるまで、1に戻って上記を繰り返します。

全プレイヤーがすべての手札を出し終わると、ゲームの流れは「09 ■ 勢力争いI~III」に移りますが、合戦中の特殊処理である「合戦カードの効果」と「勝鬨をあげる」について先に詳細を説明します。

## 07 ■ 合戦カードの効果

大将は自らの手札を駆使し、軍勢を操り、戦場での勝利を目指します。

06 ■ 合戦で合戦カードを出した際に、カードに記された数字によって以下のような効果が発生します。

0: 自分のストックから武將駒0~3個を、ゲームボード上の任意の地域に置く。複数の武將駒を置く場合、それぞれ別々の地域に置く事も可能です。

1~6: 下記のAかBのどちらかの効果を使用する。

A: 自分のストックから武將駒0~3個を、出したカードの数字と同じ番号が振られたゲームボード上の地域に置く。

B: 出したカードの数字分のアクションポイント(AP)を使い切る(余らせる事はできません)。

2AP	自分の大将駒を、ゲームボード上の隣接する地域に移動する。
1AP	自分の武將駒1個を、ゲームボード上の隣接する地域に移動する。
1AP	自分の大将駒がいる地域の敵武將駒1個を、その色のプレイヤーのストックへ戻す。

## 08 ■ 勝鬨をあげる

戦に勝利した者のみが、誇らしげにそして高らかに勝鬨をあげることができるのです。

※ 勝鬨とは、戦などに勝ちを収めたときに挙げる鬨の声  
例) 大将が「えい、えい、えい」と呼び、軍勢が「おう」と応じる。

— Wikipedia より

勝鬨をあげたプレイヤーの大將駒が

いる地域に注目してください。その地域内にいる大将駒は2ポイント/武將駒は1個1ポイントとして、総ポイント数を競います。「勝鬨カード」に書かれている点数表は、1番目/2番目/3番目にポイントが多いプレイヤーに与えられる名声点を示しています。



ポイント数の数え方や順位の付け方は「09 ■ 勢力争いI~III」で詳しく説明しています。そちらをご参照ください。

## 09 ■ 勢力争いI~III

戦に勝利した大将は名声を博し、敗北した大将は名声に傷がつくこととなります。その結果各地で激しい勢力争いが繰り広げられ、乱世は続いていくこととなります。

全プレイヤーがすべてのカードを出し終えた後、以下の手順で名声点の計算を行います。

この計算は各地域毎に行われ、ゲームボード右側より

- ⑤ 遠江→④ 三河→③ 尾張→② 伊勢→① 近江→(上洛) 京都

の順に名声点計算を行います。各地毎に、地域内にいる大将駒は2ポイント/武將駒は1個1ポイントとして、各プレイヤーのポイント数を競います。

ゲームボード上の各地域内にある点数表は、1番目/2番目/3番目にポイントが多いプレイヤーに与えら