

# 特記事項

---

本説明書は製品に同梱される完成データではありません。

- 2020年9月29日～10月27日に行われたKickstarterプロジェクトの達成金額により、内容物が一部変更されるため。
- 上記の内容確定後に正式にデザイナーに発注し、グラフィックデザインを整えるため。

今後制作される完成データと、次の内容は変化しません。

- ルール内容やテキスト内容
- ページ数

テキスト内容は校了済みです。

仮デザインの本説明書でも、問題なくルールを読んでプレイすることが可能です。

Game Design : Satochika DAIMON

# 軍師 軍略

Gunshi: The Art of Strategy



## 「まさかお前と相見えようとは……」

同じ師の元で学んだ同門の軍師が二人。それぞれの国を背負って軍略の粋を尽くす。

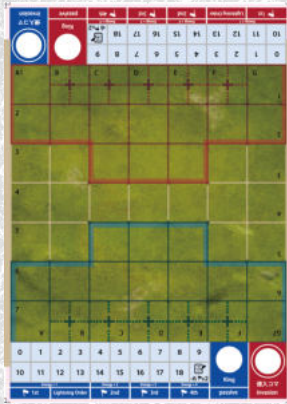
軍師は戦場に立たず。

戦場を往復する斥候の情報を元に、現場の将軍へと指示を送る。その時間差を読みきって勝利を目指せ。

歩兵・弓兵・騎兵の3種のコマで布陣するところからゲームスタート。いかにして有利な陣形で勝負に挑めるか。

上下左右の同兵種のコマが同じ行動を1手で取れる、特徴的なコマの動き「連携」を使いこなすのが勝利のカギ。決して分断されない陣形を意識せよ。

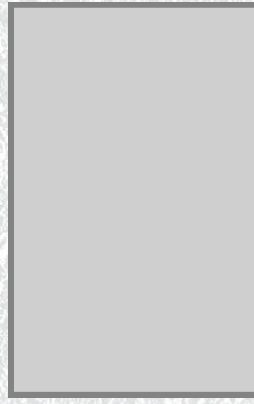
## 基本ルール用内容物



A4ボード  
1枚



基本説明書  
1枚



サマリーシート  
1枚



将軍決定チップ  
24枚



兵站マーカー  
2個 / 各色1個



歩兵コマ  
10個



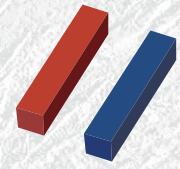
盾コマ  
10個



弓兵コマ  
8個



騎兵コマ  
6個



柵コマ  
8個 / 各色4個



軍略カード  
14枚/各色7枚



移動  
各色3枚



向き変更/射撃  
各色2枚



援軍  
各色1枚



柵配置  
各色1枚

## 拡張ルール用内容物



拡張説明書  
1枚



番号軍略カード  
1枚



リンクカード/基本  
7枚



リンクカード/拡張  
6枚

軍師（ぐんし）は、軍中において、軍を指揮する君主や将軍の戦略指揮を助ける職務を務める者のことである。このような職務を務める者は東アジアにおいては古代から軍中にみられたが、ヨーロッパでは近代的な軍制において参謀制度が確立するまで制度としては存在しなかった。知将、策士などとも言われる。

軍師は、西欧の軍制度における参謀などと異なり、軍司令官的な存在とも対等、ないしやや上位の関係にあり、賓客（要人）、顧問的な立場であった。時として君主の師匠扱いもされ、君主より上位の存在の場合すらあった。

-- 出典: フリー百科事典『ウィキペディア (Wikipedia) 』

## このゲームの世界観

このゲームでは、プレイヤーは「軍師」として戦争を指揮します。

軍師（軍師＝ストラテジスト、タクティシャン）は、中国や日本には古くから存在し、戦争の戦略や戦術を考える役職でした。しかし、西洋の世界には近代的な参謀本部が登場するまで、軍師に似た役職・役割は存在しなかったと言われています。作者の私が調べた限り、英語版のwikipedia「<https://en.wikipedia.org/>」に「Military strategy（軍事戦略）」の項目はあっても、「Military strategist（軍師）」や「Gunshi」の項目はありません。

軍師は戦争において王様や将軍よりも高い権限を持っていたにも関わらず、戦場の前線に立たず、戦場から遠く離れた本国から手紙による指令を送って戦うこともありました。

このゲームは、その本国から指示を送る軍師として、時間差のある戦場を読み切る楽しさ、戦場に布陣する段階である程度の有利不利が決するという采配の妙、これらの「軍師プレイ」を味わえます。（是の故に、勝兵は先ず勝ちて而る後に戦いを求め、敗兵は先ず戦いて而る後に勝を求む。/孫子の兵法：軍形篇）

歴史に登場する軍師として有名なのは、「三国志」（例：映画「レッドクリフ」）の「諸葛亮孔明」やそのライバルである「司馬懿仲達」、秦帝国を打ち倒した漢の高祖「劉邦」の右腕として活躍した「張良」などが挙げられるでしょう。また、戦国時代中期以降の日本では、竹中半兵衛、黒田官兵衛、山本勘助、嶋左近など、多くの軍師が存在しました。

重火器や近代兵器を用いない戦争では、兵士の士気が非常に重要だとされており、役職・位の高い人物が危険な戦場の最前線で戦うことは兵士たちに勇気を与え、高い士気を保ち、戦争の勝利に大きな影響を与えました。

歴史上において最も成功した軍事指揮官といわれるアレキサンドロス大王は最前線で将兵と共に戦ったと言われ、軍神と恐れられた上杉謙信も、第四次川中島の合戦にて武田信玄の本陣まで自ら攻め入ったと言われています。

だからこそ、王や将軍のように地位が高いわけではなく、戦場の前線で戦わずに指示だけを行う軍師は特殊な存在でした。三国志演義でも、劉備に三顧の礼で迎えられた諸葛亮は、義兄弟であり古参の猛将であった関羽や張飛から「力が強いわけでもない、前線にも立たない、得体のわからぬお前の指示は聞けん。認めない!」といった趣旨のことを言われるシーンがあります。

軍師は戦場には立たず。

戦争を手のひらでコントロールする軍師の世界観をぜひお楽しみください。

## どんなゲーム？

将棋やチェスのように、ボードに置かれている自分のコマを動かして、相手の将軍コマを取ることを目指す2人用ゲームです。ただし、次のような特徴があります。

- コマの種類は3種類のみ。シンプルである。
- コマの初期配置を自由に設定できる。相手と自分が交互に1つずつコマを置いて配置を決めるので、お互いに相手のコマの置き方・陣形にあわせて戦略を練ることができる。
- コマは自分の手番で直接動かすことができない。より以前のターンに「カード」を利用して指示した内容に従って動かす。自分のコマを想定通りのタイミングで思うように動かせるとは限らない。
- 隣接する上下左右の同種コマを一手で同時に行動させることができ、1手番に2コマ以上動かすことができる(連携システム)。たとえば、1手番で3つ横並びになっている歩兵をすべて前進させたり、複数の弓兵に射撃を行わせることができる。うまく布陣・陣形をつくり、相手の布陣・陣形を崩すかが勝利のカギである。
- 勝利条件である「将軍コマ」は、お互いがコマの初期配置をすべて終えたあとに「どのコマを将軍として扱うか」を秘密裏に決める。相手の将軍がどれかを想定して軍を進めることも重要となる。

普段から戦術シュミレーションゲームに感じていた疑問を解消する仕組みをゲームに盛り込みました。出来る限りリアリティを持たせ、「軍師気分」をより味わえる重厚な2人用ゲームです。

## 勝利条件・ゲーム終了条件

下記のどちらかの条件を満たしたプレイヤーがゲームの勝者となり、ゲームを終了します。

1. 相手の「将軍コマ」を盤面から取り除く。
2. 自分の兵士コマを3つ以上「侵入コマエリア」に置く。

### 将軍コマとは？

自分が配置した兵士コマの中から1つ選択し、将軍コマとして扱います。兵士コマに書かれたアルファベットと対応する将軍決定チップで秘密裏に記録します。あとで詳しく解説します。

### 侵入コマエリアとは？

相手の陣地の侵入マスにコマを移動させたとき、そのコマをボードから取り除いて「侵入コマエリア」に置くことができます。

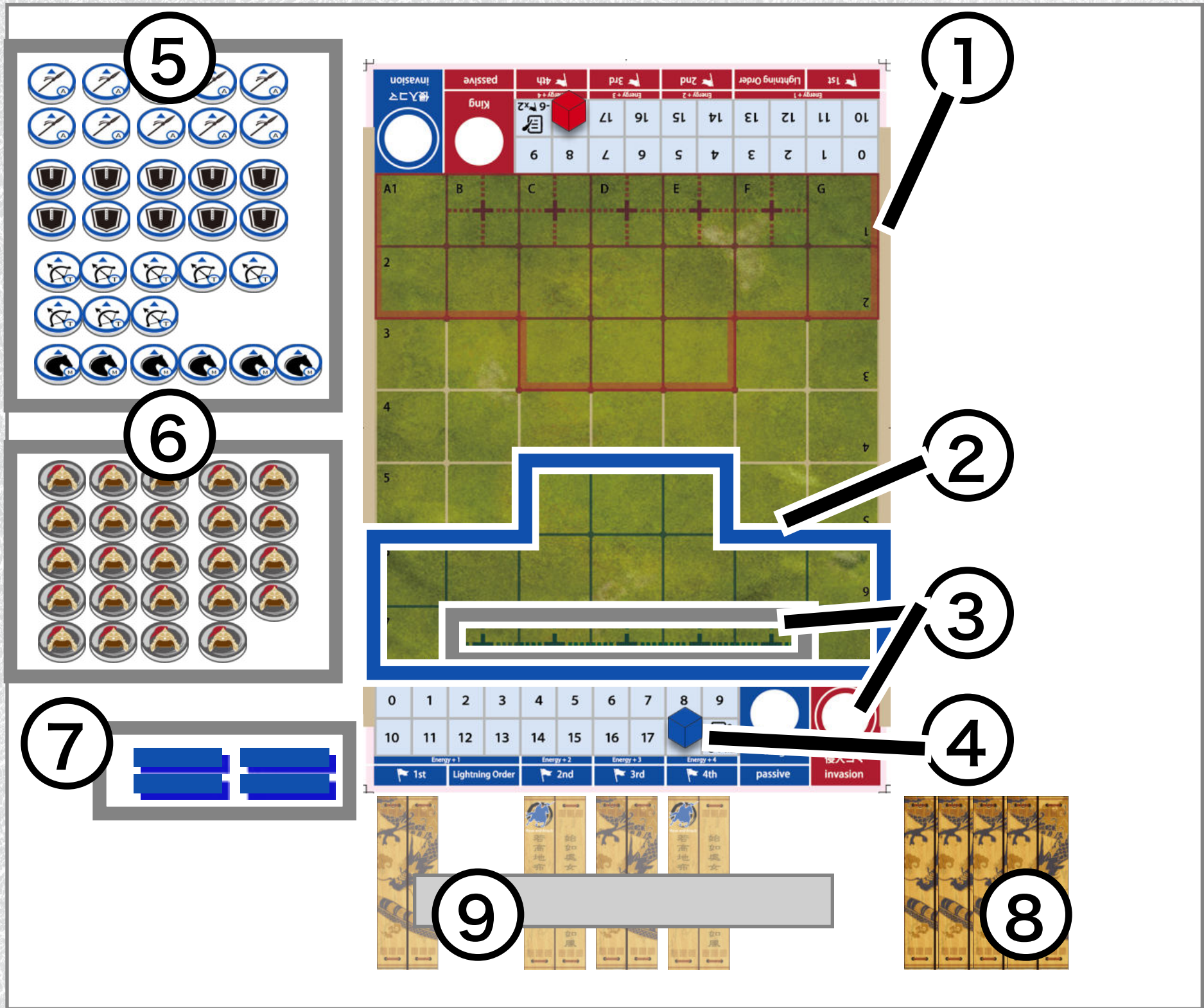
### 投了について

このゲームでは、ゲーム中いつでも自分の負けを宣言し、ゲームを終了することができます。

## ゲームのはじめ方

次の5ページ（右ページ）の図と解説を見て、各種用語や配置を参照しながら準備してください。

1. なんらかの方法で先手・後手のプレイヤーを決定してください。先手プレイヤーを赤色のコマ・カードを利用する「赤軍」、後手プレイヤーを青色のコマ・カードを利用する「青軍」と呼びます。
2. ボードを置き、向かい合って座ります。盤面の自陣の色が自分の軍の色になるようにボードを置いてください。（侵入コマエリアは相手の色になります）
3. 各プレイヤーは自分の色の軍略カード7枚、柵コマ4つ、兵站マーカ―を1つ受け取ってください。軍略カードと柵コマは手元に置いてください。兵站マーカ―はボードの18のところに置きます。
4. 34個の兵士コマを、ボードの脇のわかりやすいところに[ストック]として置いてください。
5. 基本ルール説明書と拡張ルール説明書の裏面はサマリーになっています。A4サマリーシートと共に、ゲームプレイ中に見やすい位置に置いておくと良いでしょう。



①ボード

戦場となるメインゲームボードです。7x7のマスで「盤面」と呼びます。

②自陣

手前2列と3列目の中央3マスが「自分の陣地」であり、「自陣」と呼びます。薄く自軍の色（赤or青）で塗られています。

③侵入マス・侵入コマエリア

自陣の一番手前中央5マス、十字が描かれたマスで「侵入マス」と呼びます。相手の陣地の侵入マスにコマを移動させたとき、そのコマをボードから取り除いて「侵入コマエリア」に置くことができます。

④兵站ポイント（マーカー）

兵站ポイントは、ゲームプレイ中に兵士コマを追加で配置する「援軍」や、1ターンに2度行動できる特殊行動「疾風伝令」に利用します。「兵站マーカー」をボード上の0~18の数字に置くことで数値を示します。

⑤兵士コマ

歩兵・盾・弓兵・騎兵の4種類があります。盤面に置き、動かして利用します。盤面に置かれていないコマは「ストックに置かれている兵士コマ」と呼びます。

⑥将軍決定チップ

将軍を記録するために利用します。将軍に決めた兵士コマと同じアルファベットのチップを使います。

⑦柵コマ

相手の騎兵の移動や弓兵の射撃を防ぐ「柵」として盤面に配置して利用します。

⑧軍略カード/山札

「移動カード」「向き変更/射撃カード」「柵配置カード」「援軍カード」の4種7枚のカードです。手札に3枚持ち、残りを山札としてボードの右手側に配置します。

⑨軍略カード置き場

予約した軍略カードを置く場所です。毎ターン、1stの位置にある軍略カードの効果を解決します。

## 最初に：4種の軍略カードとコマの動きを覚える

軍師軍略は、将棋やチェスのようにボードに置かれたコマを動かして相手の将軍コマを取り除くことを目指すゲームですが、好きなタイミングで直接コマを操作することはできません。

プレイヤーのあなたは「軍師」であり、戦場の前線にいません。現場にいる将軍に対して指令を送ることで戦いを進めていきます。そのため、現場にあなたの指令が届くまで時間差・タイムラグが発生しています。

具体的なゲームの流れとしては、「軍略カード」を使用して次のターン以降の行動を予約し、順番が来たカードの効果を解決してボード上のコマを行動させます。

一見難しそうですが、基本の軍略カードはたったの4種類で、移動する・向きを変える・柵を置く、援軍を呼ぶ（新しくストックからコマを配置する）です。

3種類の兵士コマごとに移動できる距離や使えるカードが違います。A4サマリーシートの表を確認しながら、それぞれの使い方・効果の説明を読んでください。

### 共通

このゲームではすべてのコマに「向き」があります。「▲」マークで示している方向を「前方」とします。

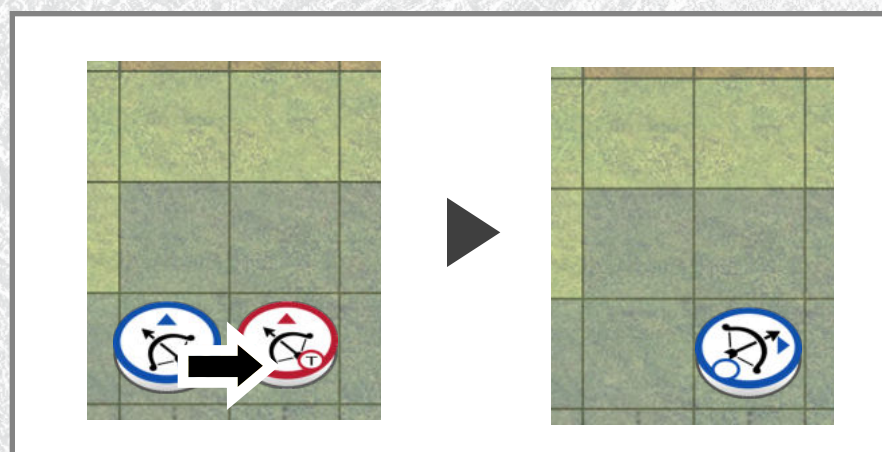
### 移動カード

盤面にある自分のコマをひとつ選択し、各コマの動き方によって移動させます。

すべてのコマは必ず移動した方向に向きを変えます。忘れがちなルールなので注意してください。

相手のコマがあるマスに移動したとき、相手のコマを盤面から取り除きます。

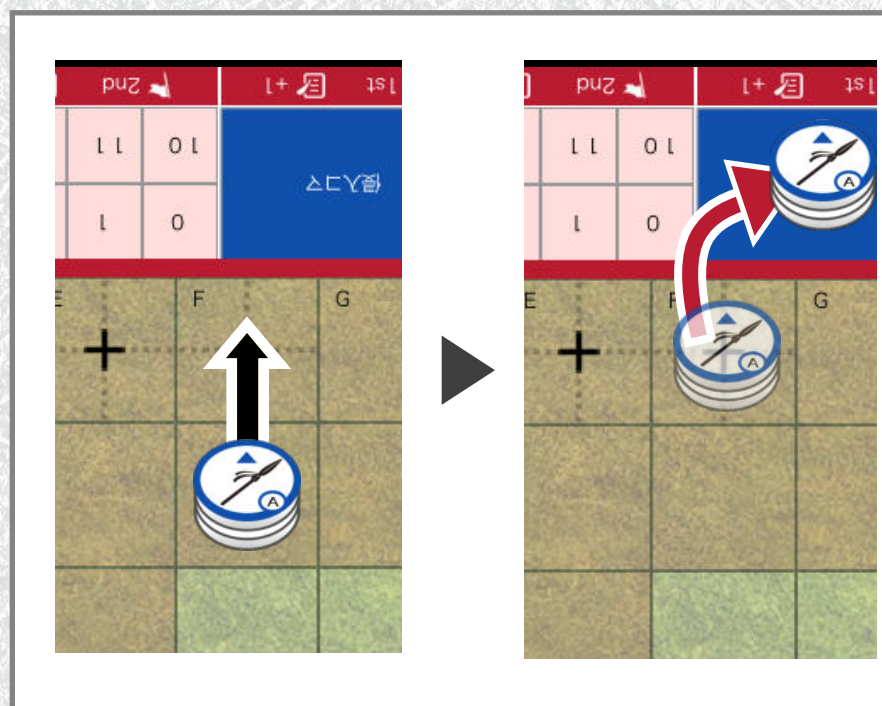
ただし相手のコマが歩兵の場合のみ特殊なルールがあるので注意してください。



移動後、自分のコマを相手の陣地の侵入マス（十字が書かれたマス）に置いたとき、「侵入する」か「侵入しない」かを選べます。

「侵入する」を選んだ場合、そのコマを盤面から取り除き、相手の「侵入コマエリア」に移動させます。相手の侵入コマエリアにコマを3つ以上置いたプレイヤーはゲームの勝者となります。

なお、将軍コマは侵入マスに移動しても「侵入する」を選択することはできません。注意してください。



## 移動/歩兵コマ

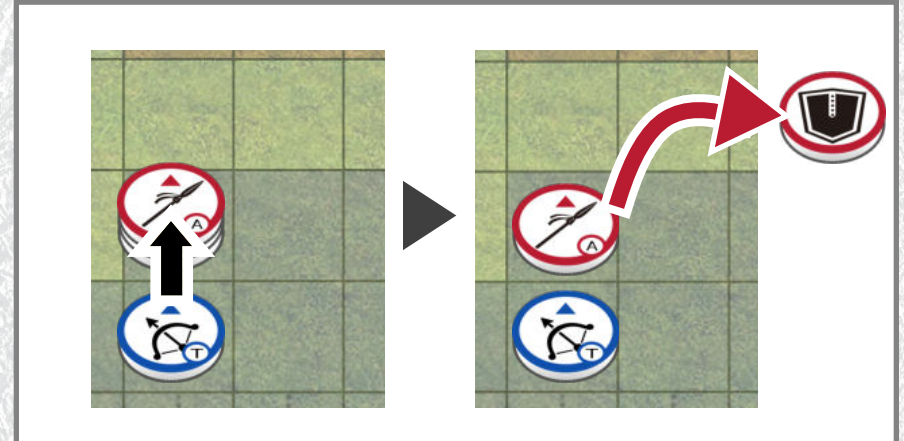


上下左右に1マス移動することができます。向きに関係なくどの方向に1マス動けます。

「侵入コマエリア」に侵入したときに盾コマがある場合、盾コマも1つとして数えます。つまり、盾のある歩兵コマが侵入した場合、コマが2つ侵入した計算になります。

歩兵コマは、盤面に配置するとき「盾コマ」と「歩兵コマ」を重ね、2段の状態ですべて配置します。

盾コマを重ねている歩兵コマが移動や弓兵の射撃を受けた際、盾コマを取り除き、歩兵コマは盤面から取り除きません。盾コマを重ねている歩兵コマに移動を行ったコマは、移動せず元の場所に留まります。ただし、騎兵の移動攻撃では、一度に盾コマ・歩兵コマの両方を取り除きます。



## 移動/弓兵コマ

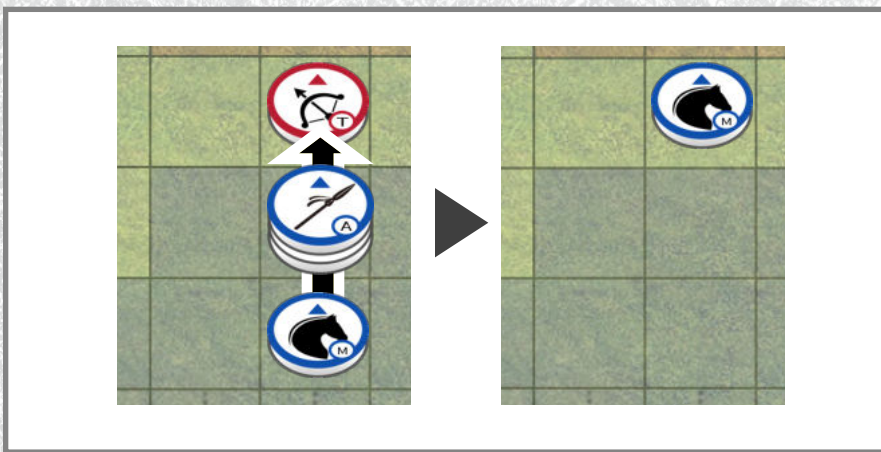


上下左右に1マス移動することができます。向きに関係なくどの方向に1マス動けます。

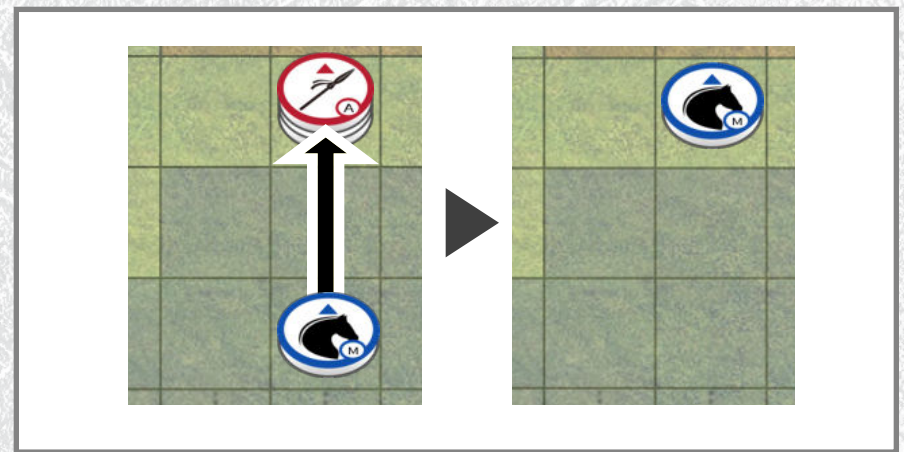
## 移動/騎兵コマ



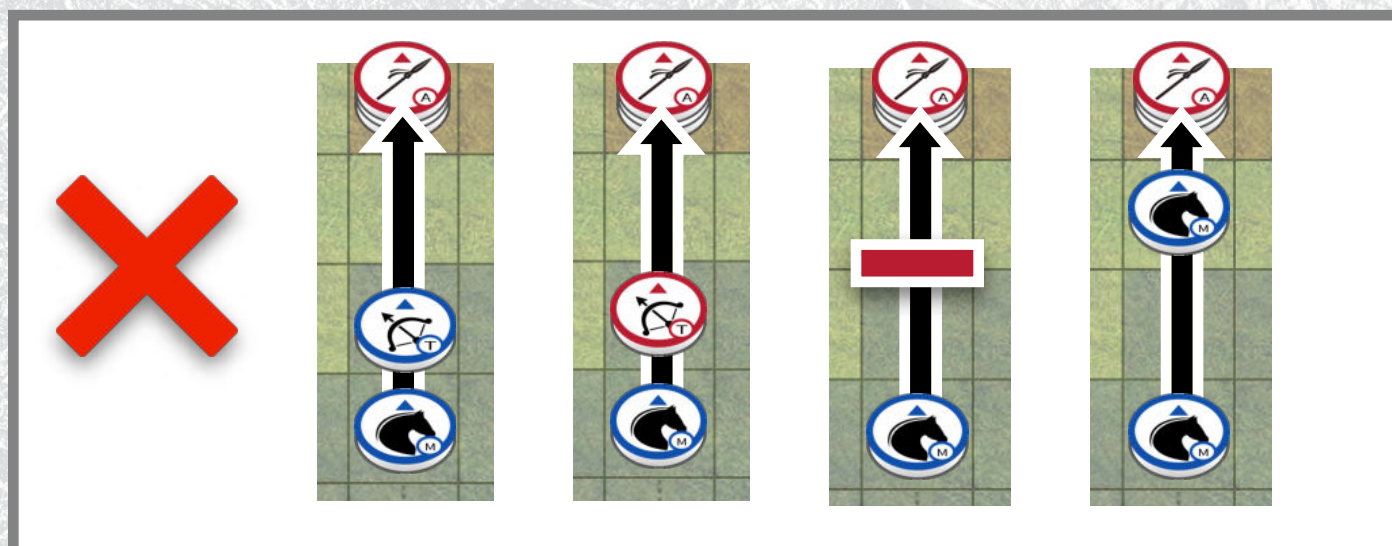
1度の移動で前方方向にどこまでも移動することができます。ただし相手のコマや相手の柵があるマスで必ず停止します。左右に1マス移動することができますが、後ろに移動することはできません。



騎兵コマは移動する際、自分の歩兵コマまたは自分の弓兵コマを1つまで通過して移動することができます。



騎兵コマは、歩兵コマのあるマスに移動した際、歩兵コマと盾コマの両方を取り除くことができます。



騎兵コマは、相手のコマ、相手の柵コマ、2つ以上の自分のコマ、自分の騎兵コマを通過することはできません。



向き変更 アイコン 射撃 アイコン

## 向き変更/射撃カード

向き変更 または 射撃 のどちらかの行動をひとつ選択して行います。

向き変更/すべてのコマ   

自分のコマをひとつ選択し、選んだコマを90°、180°、270°、いずれかの方向に変更します。


射撃/弓兵コマ 

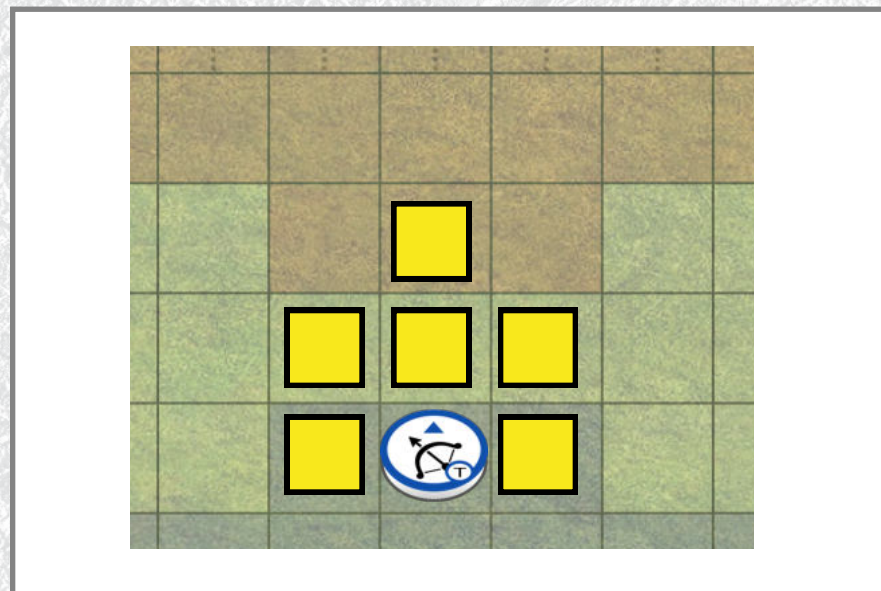
弓兵コマは、向き変更/射撃カードで「射撃」を行うことができます。

「射撃」を行うと、射撃範囲にある相手のコマをひとつ盤面から取り除きます。射撃対象が盾コマを重ねている歩兵コマである場合は、盾コマを取り除きます。

射撃範囲は、弓兵の前方2マス、斜め前1マス、左右1マスです。

射撃範囲は弓兵コマの向きによって異なります。

 = 射撃が出来る範囲



援軍 アイコン 援軍カード：兵站ポイント2～4

ストックに置かれている任意の兵士コマ1つを、自陣の任意の位置に、任意の向きで配置します。

このカードを使用するには、配置する兵士コマごとに対応した兵站ポイントが必要です。兵站ポイントが1以下の場合、この行動はスキップします。

兵士コマを配置したら、右記にしたがって兵站ポイントを減らしてください。



歩兵コマ … 2ポイント  
※盾コマと重ねて配置する



弓兵コマ … 3ポイント



騎兵コマ … 4ポイント



## 柵カード：兵站ポイント1




手持ちの柵を盤面に配置します。歩兵コマをひとつ選択して実行します。弓兵コマと騎兵コマは実行できません。

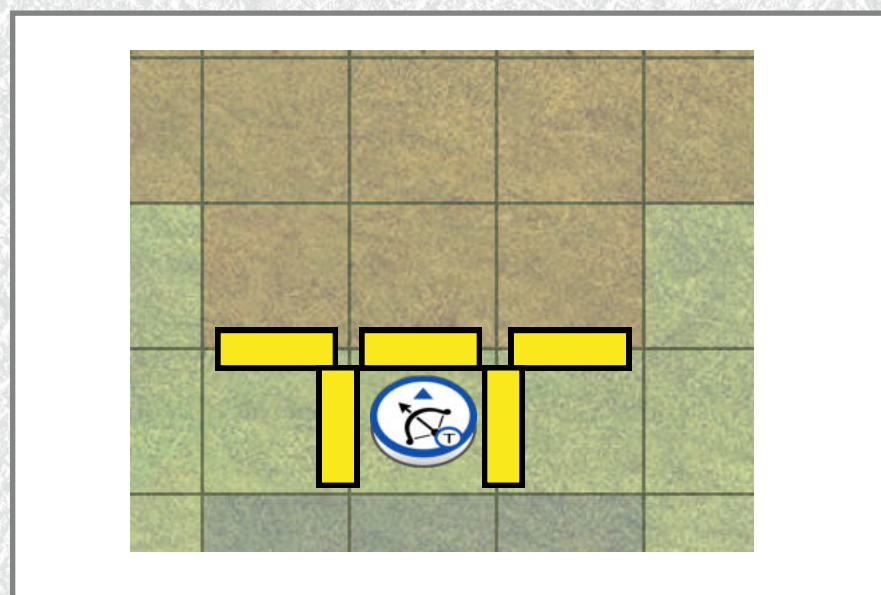
柵の配置には、手持ちに柵が1つ以上あり、兵站ポイントが1以上ある必要があります。条件を満たしていない場合、この行動はスキップします。(つまり、盤面にすでに4つ自分の柵を置いている場合は柵を置くことはできません。)

柵配置できる範囲にある盤面のマスの辺に、柵を1つ配置し、兵站ポイントを1減らします。

選択した歩兵コマの前方、左右、斜め前に柵を1つ置くことができます。

相手のコマが配置されているマスの辺には、柵を配置することはできません。

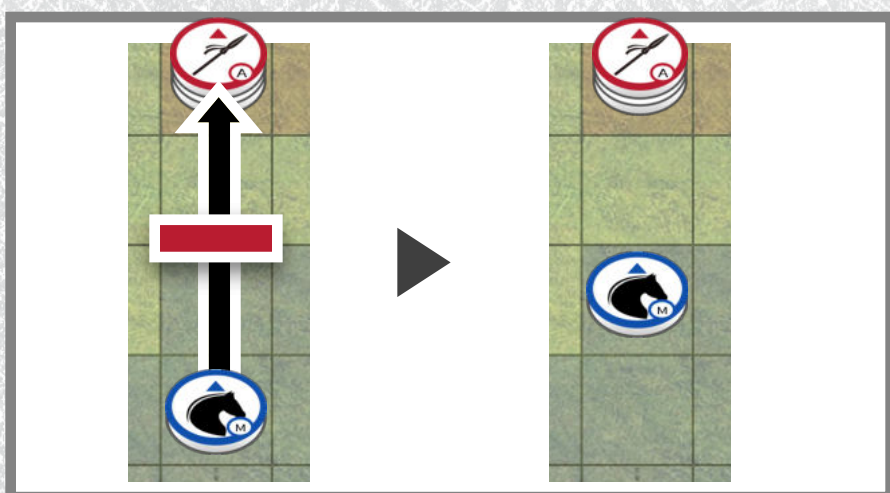
 = 柵設置が可能な範囲



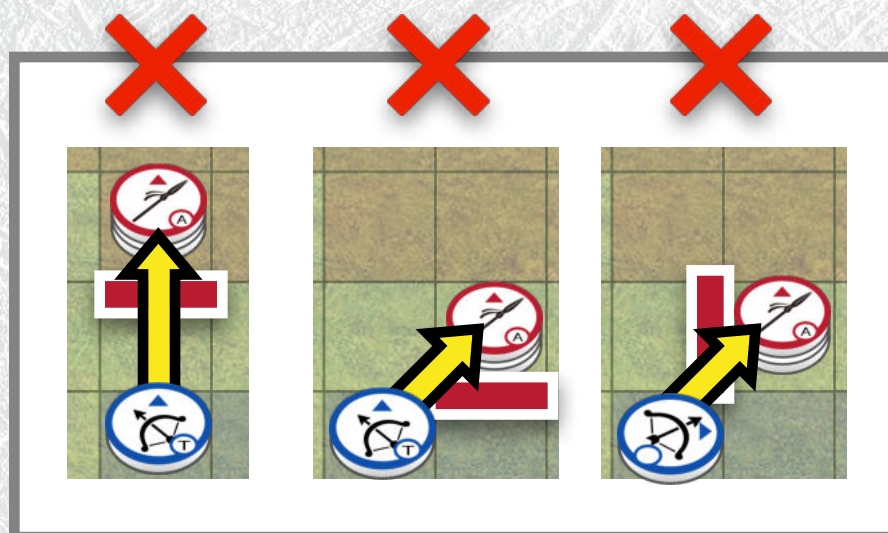
## 柵のルール

柵は相手の騎兵コマの移動を制限し、相手の弓兵コマの射撃を防ぐことができます。うまく使うことで相手の行動を制限できます。

どのような場合も、自分のコマが、自分の柵によって何かしらの制限を受けることはありません。柵の効果は相手コマのみ影響を受けます。



各コマは、相手の柵を通過して移動できません。騎兵コマは前方方向にいくらかでも移動できますが、柵の手前で必ず止まります。自分の柵は通過できます。

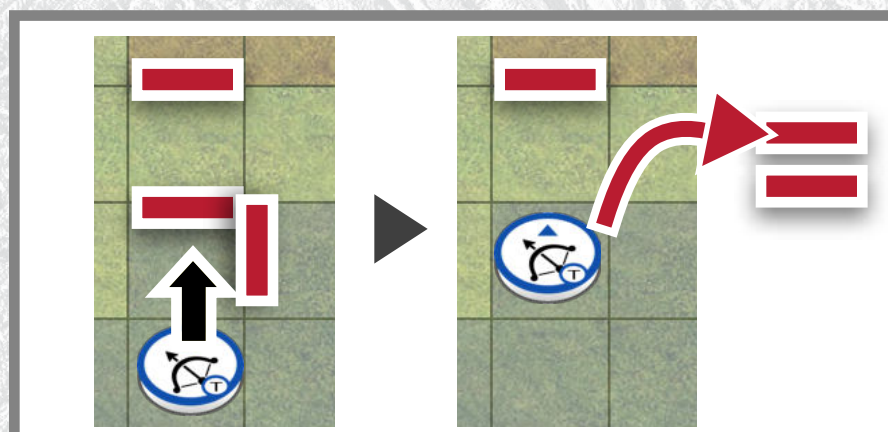


弓兵コマの射撃は、相手の柵のあるマスに配置されている相手コマを攻撃することができません。これは、弓兵コマの向きと柵の辺が垂直になっている場合のみ適用します。

## 柵の破壊

各コマが相手の柵に隣接したとき (柵が辺に置かれているマスの上に配置された場合)、その柵を取り除きます。

取り除いた柵は、持ち主の手元に戻ります。ゲーム中に再利用が可能です。



## コマの特徴や注意点まとめ

### 移動と向き

すべてのコマは必ず移動した方向を向きます。各コマは向きによって移動/射撃/柵設置の範囲が違います。

### 移動と侵入

相手の侵入マスに移動したとき、侵入するかしないかは任意で選べます。3コマ以上侵入させると勝利です。盾コマも1コマとして数えます。将軍コマは侵入できません。

### 柵コマ：兵站ポイント1

ゲーム中、歩兵コマが柵設置カードを使うことで盤面マスの辺に配置できます。柵は騎兵コマの移動や弓兵コマの射撃を防ぎます。自分のコマは自分の柵の影響を受けません。相手の柵があるマスに移動したとき、そのマスの辺にあるすべての柵を取り除きます。

### 歩兵コマ：兵站ポイント2

盾コマと重ねて利用します。相手から移動や射撃を受けた際、盾コマを取り除き、相手の攻撃から1度耐えることができます。柵設置カードが使えます。

### 弓兵コマ：兵站ポイント3

「向き変更/射撃カード」で遠距離攻撃の「射撃」を行えます。

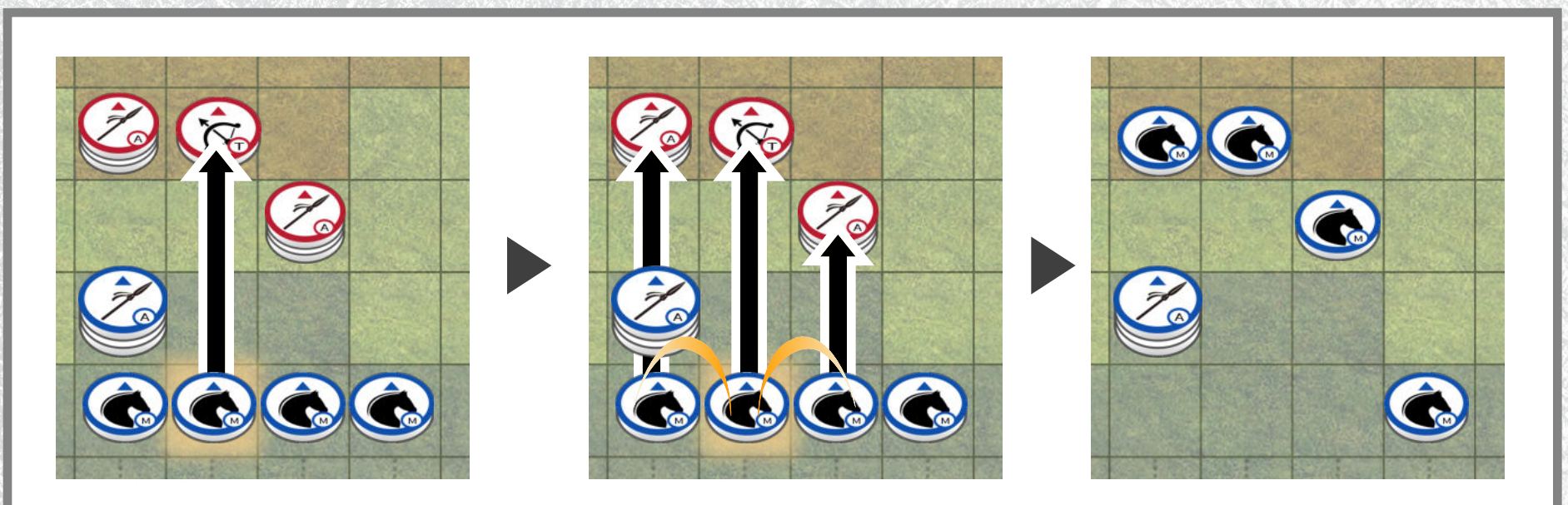
### 騎兵コマ：兵站ポイント4

前方にどこまでも移動でき、盾コマを重ねている歩兵コマも一度に取り除くことができます。

自分の歩兵コマ・弓兵コマをひとつ通過することができます。後方には移動できません。

## 重要ルール：「連携」システム

軍師軍略では、軍略カードを利用して自分の手番に1つのコマを選択し、移動したり、向きを変えたり、射撃したりしますが、その際、選択したコマの上下左右にある「同種のコマ」に、同じ行動を同時に行わせることができます。これを「連携」と呼びます。



- 上下左右の連携するコマについて、連携するかどうかはコマごとに選択できます。
- 各カードの効果範囲は、各コマの向きに依存します。
- 連携ルールが適用されるのは、最初に選択したコマの上下左右のマスに隣接しているコマのみです。
- 射撃カードや柵配置カードでも連携ルールは適用されます。

詳しくは本説明書裏面(16p)の「サマリー：連携システム表」をご確認ください。

## ゲームの流れ/概要

ボードゲーム軍師軍略は、主に3つのフェーズに分かれます。

### Phase1. 布陣フェーズ

お互いに交互にコマを配置し、陣営・初期配置をつくります。



### Phase2. 将軍コマ・カード順序決定フェーズ

配置したコマから将軍コマを秘密裏に決定し、手札とデッキのカード順序を決定します。



### Phase3. 戦争フェーズ

軍略カードを使用してコマを操作し、勝利条件（相手の将軍コマを取り除く、または侵入エリアにコマを3つ配置する）を目指します。

※戦闘フェーズの流れは拡張ルールブック裏面のサマリーに記載しています

## Phase1：布陣フェーズ

各プレイヤーはボードにある軍略エネルギーマーカーを「18」の位置に置きます。

盤面で自分の色で薄く塗られている範囲が「自陣」です。手前2列すべてと手前3列目の中央3マスです。

各プレイヤーはストックにある3種類の兵士コマまたは手持ちの柵コマのいずれか1つを選択し、自陣に配置します。先手から交互に1つずつ配置を行います。布陣フェーズでは、柵コマは自陣マスの任意の辺に置くことができます。

コマを配置する時、各コマに対応する兵站ポイントを減らしてください。

歩兵コマ：2 弓兵コマ：3 騎兵コマ：4 柵：1

たとえば、兵站ポイントが18あるとき、歩兵コマを配置したら兵站ポイントを2支払い、兵站マーカーを18から16の位置に移動します。

双方のプレイヤーの兵站ポイントが0になるか、兵站ポイントが足りずに、どの兵士コマも柵コマも置くことができなくなったとき、布陣フェーズを終了します。手持ちの兵站ポイントは使い切れる限り必ず使い切ってください。

### 布陣フェーズの注意点・よくある間違い

- ・ 布陣フェーズの間、柵コマは自陣のどの位置にでも置くことができます。ゲーム中（バトルフェーズ）に柵を置くときは、柵配置カードを利用して歩兵を選択し、効果範囲に置く必要があります。
- ・ コマを配置するとき、向きは任意です。横向きでも後ろ向きでも配置できます。ただし1度置いたコマの場所・向きを変更することはできません。
- ・ このゲームには「連携」システムがあります。できるだけ同種のコマを隣接するように配置することがコツです。

## Phase2：将軍コマ・カード順序決定フェーズ

布陣フェーズの終了後、各プレイヤーは自分の配置したコマの中から将軍コマを秘密裏に選択します。

盾コマを除く24個の兵士コマには、一意のアルファベットが記載されています。

各プレイヤーは自陣にあるコマにかかっているアルファベットと同じアルファベットが記載されているすべての将軍決定チップを受けとり、手元に裏向きにおきます。その中から将軍コマとして扱いたい自陣にあるコマと同じ将軍チップを選び、裏向きのままボードの将軍決定チップ置き場に配置します。選ばなかったチップは裏向きのままボードの脇に置いておきます。

このゲームは、相手の将軍コマを盤面から取り除いたプレイヤーの勝利となります。

ゲーム中、将軍コマが盤面から取り除かれた場合、負けを宣言して将軍決定チップを公開し、ゲームを終了してください。

次に、手札とデッキの順序を決定します。

各プレイヤーは、それぞれが持つ7枚の軍略カードから任意の3枚を選び、最初の手札として扱います。

その後、残った4枚のカードを任意の順番に並び替え、山札としてボードの右手側に配置します。このゲームでは、ゲーム中にいつでも山札の内容を確認することができます。どのカードをどのような順番で置いたのか、覚える必要はありません。

## Phase3：戦争フェーズ

戦争フェーズは、拡張ルールブック裏面のサマリーを参照しながらプレイすることをオススメします。

自分の手番が来たら、次の順序でゲームを行います。

### 1. 軍事行動

ボードの1stに配置された、予約した軍略カードを実行する



### 2. 指令

手札から軍略カードを予約する



### 3. 疾風伝令 (任意)

兵站ポイントを6支払い、次のターンに2回行動する



### 4. 休息

手札を3枚まで補充する / 兵站ポイントを得る



相手の手番へ

## 1. [軍事行動] 場の軍略カードをプレイする

※戦争フェーズ開始直後の最初のターンでは、予約されているカードが無い場合、この行動は飛ばします。

軍略カード置き場の一番左側（1st）の位置にある軍略カードをプレイします。各カードの効果を処理してください。プレイしたカードは、自分のデッキの一番最後に裏向きで置いてください。

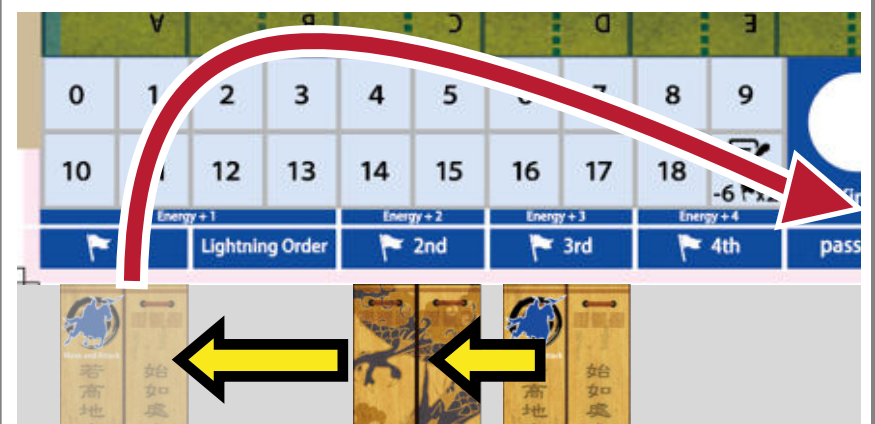
「疾風伝令」により1stの隣の「Lightning Order」の位置にも軍略カードがある場合、1stのカードを実行したあと、Lightning Orderの位置にあるカードの効果も処理し、その後デッキの一番最後に裏向きで置いてください。

軍略カードのプレイ後、2nd以降の軍略カードを左にスライドして詰めてください。※2ndのカードを1stの位置に、3rdのカードを2ndの位置に、というように移動させます。

1.[軍事行動]では、カードの効果は出来る限り必ず実行してください。たとえば、移動カードを使う場合、必ずどれかのコマを移動させてください。手持ちの柵コマが0の場合の柵設置カードや、軍略エネルギーが1以下のときの援軍カードは、効果を処理できないため実行しなくても構いません。



2. 実行したカードは山札の一番下へ移動します



3. 2nd以降のカードを左へスライドします

## 2. [指令] 軍略カードを予約する

手札から1枚以上の好きな枚数の軍略カードを、好きな順序で軍略カード置き場に配置します。

このとき、軍略カードは軍略カード置き場で「裏面」→「表面」の順になるように置きます。

ゲーム開始時、一番最初のカードは「裏面」からはじめます。その後、表→裏→表…と順で置きます。

相手の手番をまたいでもこの順序を守ります。たとえば、前の手番で最後に置いたカードが表向きであれば、次のカードは裏向きで置きます。

自分の手番では、必ず1枚は軍略カードを置かなければなりません。

カード置き場における軍略カードは「4枚まで」です（これは疾風伝令で置かれたカードも枚数に数えます）。それ以上のカードを置くことはできません。



[note] なぜカードは裏、表、裏の順に置くのか？

戦争で非常に重要になるのが情報です。古代～現在に至るまで、敵軍の情報を得るためにありとあらゆる手段でスパイを送り込んで情報を得ていました。このゲームでも同様で、敵国に入っているスパイの情報で相手の行動の半分を知ることができています。知ることの出来る相手の行動からうまく自分の戦術を構築しましょう。

### 3. [疾風伝令] 兵站ポイントを6支払い、次ターンに2回行動する

「疾風伝令」は、自分の手番で行うかどうかは任意です。手持ちの兵站ポイントを「6」減らすことで実行できます。

「疾風伝令」は、軍略カード置き場の2ndに予約している軍略カードを、「Lightning Order」の位置に移動させることができます。

「Lightning Order」の位置にあるカードは、「1. [軍事行動]軍略カードをプレイする」のとき、1stのカードのあとに連続してプレイすることができます。

つまり、「疾風伝令」を行うと次のターンに2回行動する手番が発生します。

このゲームで勝敗を決するために非常に重要な要素です。うまく利用しましょう。



### 4. [休息]手札を3枚まで補充する/兵站ポイントを得る

軍略カード置き場に予約している軍略カードの列を参照し、兵站ポイントを増やしてください。

そして、手札が3枚になるまで山札の一番上からカードを引いてください。

たとえば、3ndの位置まで軍略カードを置いている場合は、兵站ポイントを「3」得ます。



### 5. 相手の手番へ

手番を相手に移します。いずれかのプレイヤーが勝利条件を満たすまで繰り返します。

## ルールの要点や注意点まとめ

布陣

布陣フェーズでは、可能な限り兵站ポイントが0になるまで実行してください。手持ちの柵コマが0で兵站ポイントが1の場合のみ、兵站ポイントを1残して布陣フェーズを終了します。

布陣 援軍

布陣フェーズや援軍カードでコマを配置する時、コマの向きは自由に選択できます。

布陣 柵

ゲーム開始時の布陣フェーズでは、自陣のどこにでも柵をおけます。ゲーム中（戦争フェイズ）では、歩兵が柵設置カードを使うことで、効果範囲内に置くことができます。

予約

軍略カード置き場における軍略カードは「4枚まで」です（これは疾風伝令で置かれたカードも枚数に数えます）。それ以上のカードを置くことはできません。

予約

軍略カード置き場に裏向きで置かれている自分の軍略カードは、いつでも中身を見て確認することが出来ます。

カード共通

[1.軍事行動]では、カードの効果は出来る限り必ず実行してください。たとえば、移動カードの場合、必ずどれかのコマを移動させてください。手持ちの柵コマが0の場合の柵設置カードや、軍略エネルギーが1以下のときの援軍カードは、効果処理できないため実行しなくても構いません。※やむを得ず「向き変更/射撃カード」を実行する場合、向きの影響を受けづらい歩兵コマを選択して向きを変更することをオススメします。

移動

コマを移動させたとき、すべてのコマは必ず移動した方向を向きます。

移動 侵入

相手の侵入マスに移動したときに、侵入する（侵入コマエリアに移動する）か、侵入しないでその場に留まるかは任意で選択できます。

移動 侵入

将軍コマは侵入マスに入っても「侵入コマエリア」に移動することはできません。

移動 侵入

3マス横並びに置いている騎兵コマを移動カード+連携システムで一斉に移動させ、すべてのコマを侵入マスに移動させた場合、すべてのコマを侵入コマエリアに移動させて勝利することは、可能です。

援軍

援軍カードでストックから自陣に配置できるコマは1つだけです。たとえば兵站ポイントが8あったとしても、1度の援軍カードの効果で騎兵コマ（コスト4）を2つ置くことはできません。

柵

いかなる場合も、自分のコマが自分の柵の影響を受けることはありません。

柵

柵はすでに相手コマが置かれているマスの辺には置けません。

連携

連携ルールが適用されるのは、最初に選択したコマの上下左右のマスに隣接しているコマのみです。

連携

連携システムは移動だけでなく、射撃や柵配置カードでも発生します。ただし、柵配置カードで連携する場合は、柵1つの配置につき、兵站ポイントを1減らしてください。

その他

このゲームでは、いかなる場合も軍略カード置き場に予約したカードの順序が変わることはありません。

その他

このゲームでは、1.軍事行動で利用したカードは山札の一番最後に移動するという処理を繰り返し、山札をシャッフルすることはありません。よって、いかなる場合も山札の順序が変わることはなく、決まったタイミングで手札にカードが補充されます。

その他

ゲーム中、いつでも自分の山札の中身を見て確認することができます。ただし、順序は変更できません。

軍師軍略 (グンシグンリャク) / 2人用 / 対象年齢14歳以上 / プレイ時間 30 ~ 60分

ゲームデザイン/プロデューサー: 大門 聖史 (Satochika DAIMON) | イラスト・グラフィックデザイン: Cossack

販売元: 株式会社BigGate 〒541-0057 大阪府大阪市中央区北久宝寺町1-5-6-717

製造元:

制作サークル: GRANDOOR GAMES (グランドアゲームズ) / お問い合わせ先 E-mail: info@grandoor-games.com

制作協力クレジット: APPLIさん,たいちろうくん,常勝鹿男,みこていー

GRANDOOR  
POWER BY BIGGATE INC. GAMES

IUUQT HSBCHBNPST DPN yyyyy Y ^ #JH (BLWD  
https://grandoor-games.com © 2019 Big Gate inc.

SPECIAL THANKS

Tianran Linさん, Maisyさん, Mandyさん, Katsuyoshi Ise, 野中くん, Masao Fukaseさん, 光崎, 松尾さん, かずおさん, Coppeさん, スークさん, ネギさん, たっはらーさん, まちるださん, 42GAMES, 樋口くん, 井筒ちゃん, よしぼん, パリイ先生, ボドっていいとも! 翔さん, Barry Kendallさん, Kickstarter, and you.



🔍 軍師軍略 検索

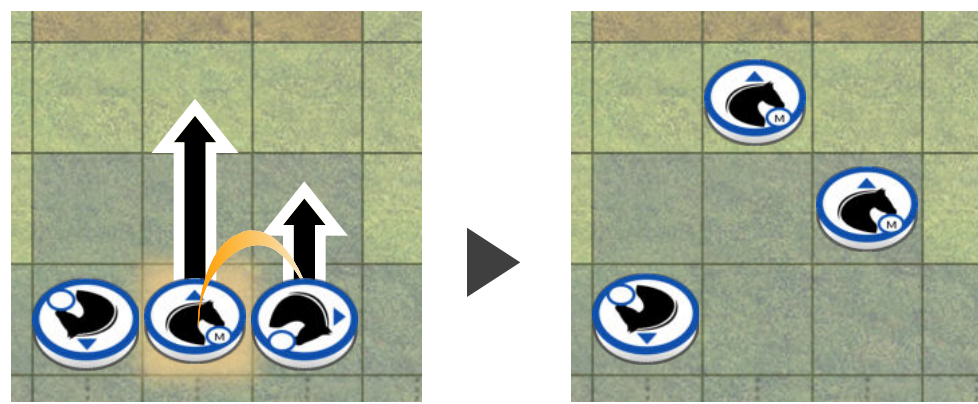
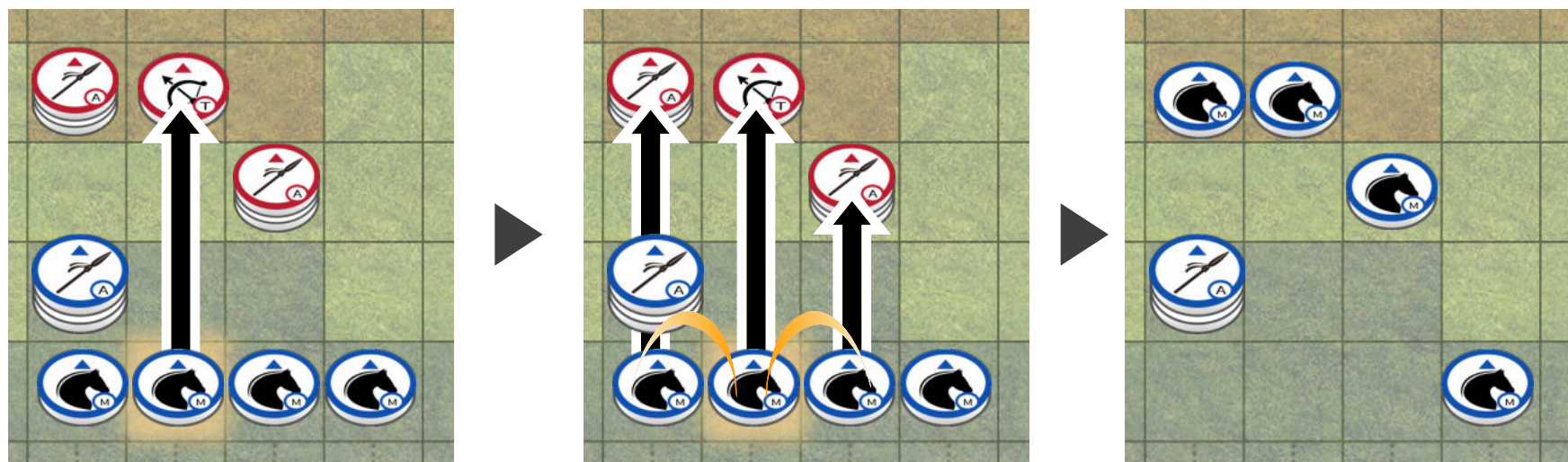


## 連携システム早見表

- 軍略カードの効果为解决するとき、選択したコマの上下左右にある「同種のコマ」は、同じ行動を実行できる
- 連携システムを利用して行動するかどうかは任意で選べる。一部のコマだけ連携することもできる
- 連携システムを利用するコマは、向きが違っていてもよい。ただし、実行する行動は各コマの向きに依存する

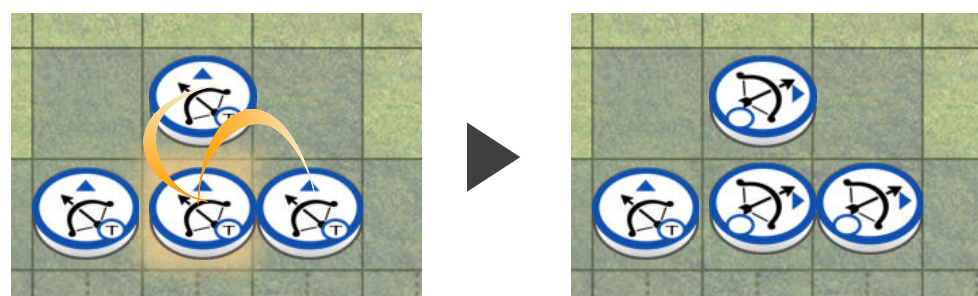
### 移動 アイコン

- 連携するコマは同じ方向にのみ移動することができる。
- 連携するコマが別の向きを向いていてもよいが、移動範囲は各コマの向きに従う
- 前を向いている騎兵が前方への移動する場合、移動距離は任意で選べる。



### 向き変更 アイコン

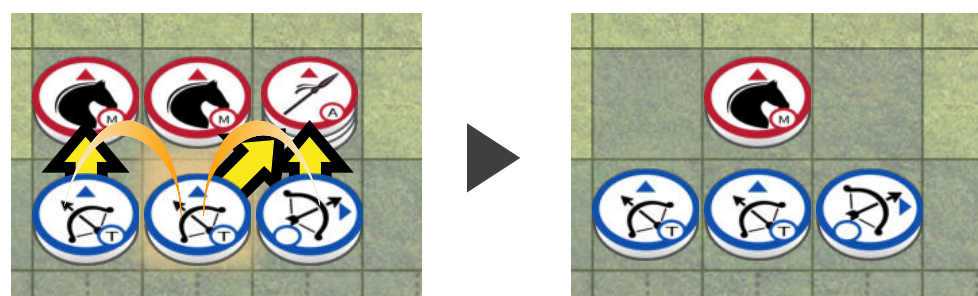
連携するコマは同じ方向を向く



### 射撃 アイコン

連携するコマはそれぞれ別の対象を射撃できる

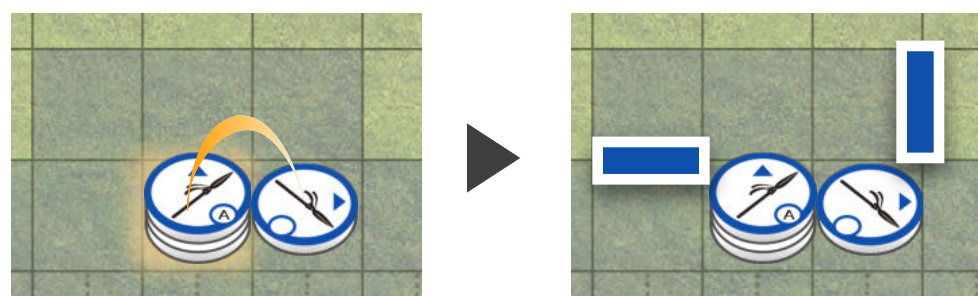
射撃範囲は各コマの向きに従う



### 柵 アイコン

柵の設置範囲は、各歩兵の向きに依存する

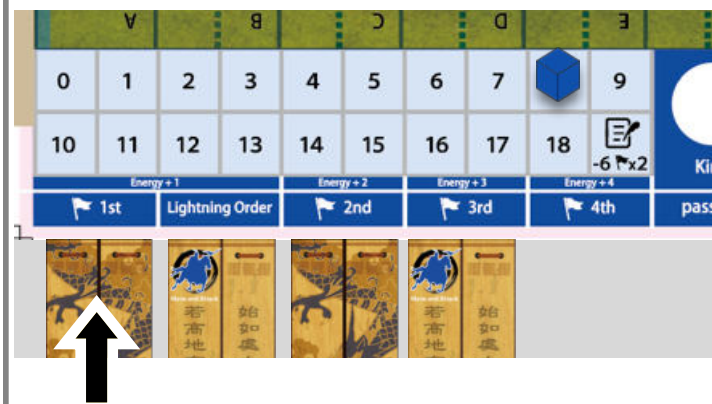
柵を設置した数x1だけ兵站ポイントを減らす



相手のターン

## 1. 軍事行動

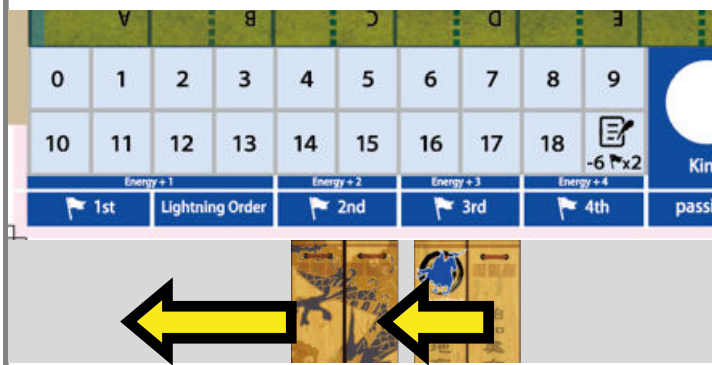
1stの位置にあるカードを実行する  
実行したカードを山札の一番下へ移動する



Lightning Orderの位置にもカードがある場合、1stのあとに続けて実行する

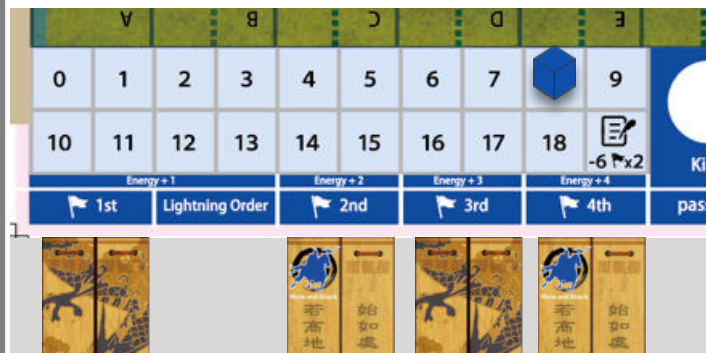
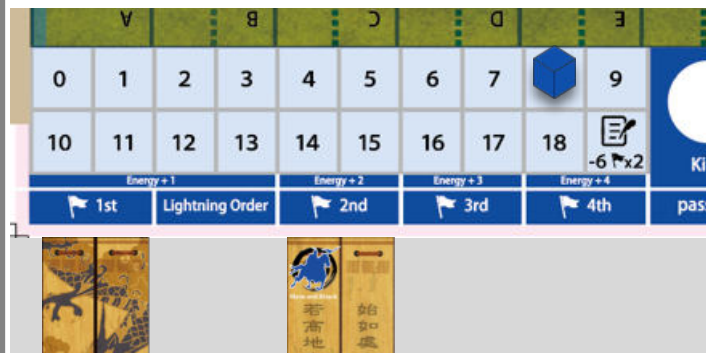


2nd以降にカードがある場合、左へスライドして寄せてつめる



## 2. 指令

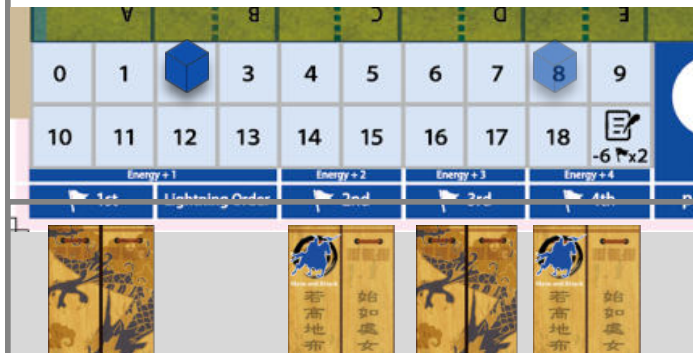
1枚以上のカードを手札から軍略カード置き場に置く。必ず裏・表・裏の順になるように置く



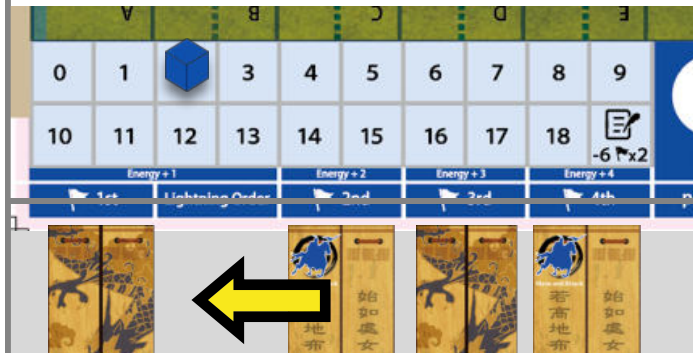
※必ず1枚は置かなければならない。  
※置けるカードは最大4枚まで

## 3. 疾風伝令(任意)

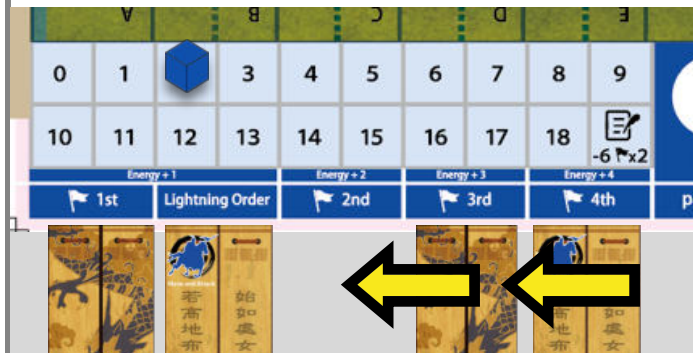
兵站ポイントを6減らす



2ndのカードをLightning Orderの位置に動かす

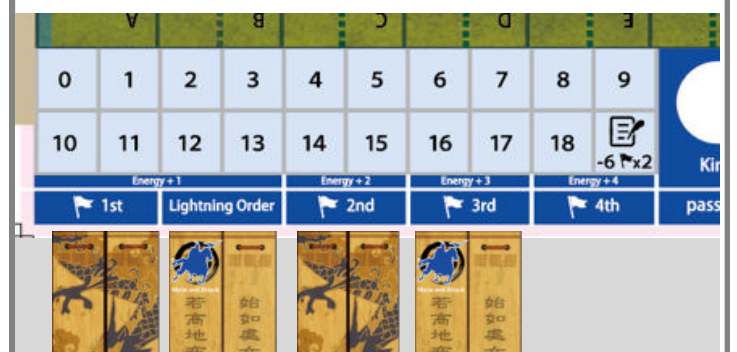
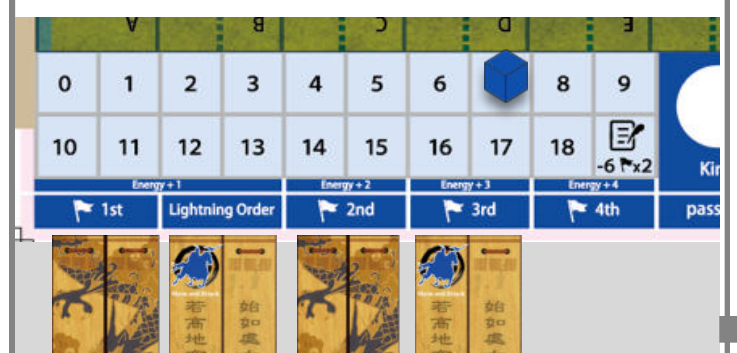
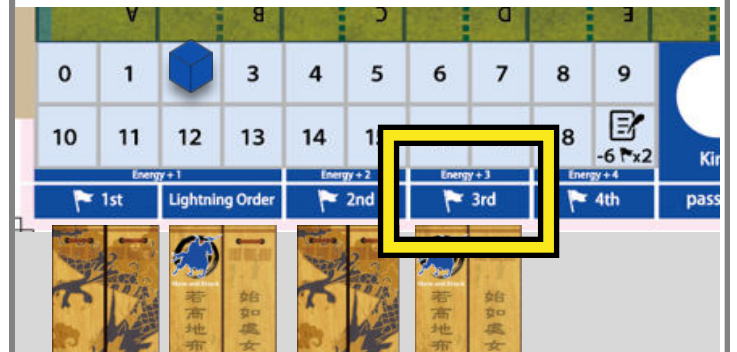


3rd以降のカードがある場合、カードをスライドして寄せる



## 4. 休息

予約しているカードの枚数に応じて軍略エネルギーを得る



手札が3枚になるまで山札からカードを引いて補充する