

100 YEARS OF  
SAMURAI HISTORY

# ROKUMON



EXIST  
GAMES

5~  
分 MINUTES

1-2  
人 PLAYERS

日本語  
ENGLISH



Designed in Japan by Charles Ward from EXIST GAMES

with art by Andres Agostini and translations by Akeno Ashida

開発者: Charles Ward アート: Andres Agostini 翻訳: 芦田朱乃

## Components

1 Rule book



セット内容

ルールブック1冊

1 Sanada Clan tile



真田大名タイル1枚

4 Sanada Warrior tokens



真田侍トークン4枚

1 Tokugawa Clan tile



徳川大名タイル1枚

5 Tokugawa Warrior tokens



徳川侍トークン5枚

7 Revenge tokens



反撃トークン7枚

7 Coin tiles



一文銭タイル7枚

## Sanada

During the Sengoku period (1467 -1615), many Japanese clans gained control of territories by force, alliances and treachery. Smaller clans were absorbed by larger ones until Japan was unified and governed by a new Shogun.

One of these small clans was the Sanada Clan, whose leaders were great warriors and strategists. The most famous and fierce of whom was Sanada Yukimura (1567-1615).

## 真田

3

戦国時代（1467～1615年）、多くの大名が武力や同盟、調略によって領土を支配しました。小大名は大大名に吸収されてゆき、最終的には天下統一により、新しい将軍が統治するようになります。

このような小大名の1つが真田家です。その当主は常に優れた戦士であり戦術家。中でも最も有名で鬼神のごときとうたわれたのが真田幸村（1567～1615年）です。



Sanada  
Nobuyuki



Sanada  
Yukimura



Sanada  
Masayuki



Sarutobi  
Sasuke\*

## Tokugawa

## 徳川

The Tokugawa Clan was founded in 1567 by Tokugawa Ieyasu (1543-1616). Although the early history of the clan remains a mystery, its members ruled Japan as Shoguns from 1603 to 1867.

徳川家は、徳川家康（1543～1616年）によって1567年に興されました。氏族のルーツには謎が残るものの、1603年から1867年まで将軍家として日本を統治しました。

Tokugawa Aoi,  
the Tokugawa crest

徳川家の家紋・旗印、  
徳川葵



Tokugawa  
Ieyasu



Hattori  
Hanzo\*



Tokugawa  
Hidetada



Honda  
Tadakatsu



Date  
Masamune

## Game Overview

The game outlines the history of the Sanada Clan in 6 acts. Each act offers a simple addition to the rules, making for an easy way to learn the game. Play all of the acts in order as your chosen clan.

During each act you will be placing and moving warriors to try to win the act.

**+1** At the end of each act, the loser must take 1 revenge token from the supply, and place it in front of them, face up showing the number. Revenge tokens may be used later in the game. See Fight on page **18**.

## How to Win the Game

At the end of Act 6, the player with the fewest revenge tokens (face up or face down) wins the game. If tied, play Act 6 again to determine the winner of the game.

## ゲームの概要

5

このゲームでは、6エピソードで真田家の歴史をたどります。エピソードごとにルールが追加され、ゲームプレイとルールを覚えやすい展開になっています。どちらかの大家を選び、すべてのエピソードを順番にプレイします。

各エピソードでは、侍トークンを置いたり移動したりして、勝利を目指します。

**+1** 各エピソードが終了したら、負けたプレイヤーは横によけてある反撃トークンを1枚とり、数字が書かれている面を上にして自分の前に並べます。反撃トークンは後で使用する場合があります（ページ**18**「攻撃」参照）。

## ゲームの勝敗

エピソード6が終わった時点で、持っている反撃トークンの数が少ないプレイヤーの勝ちとなります（トークンの表裏は関係ありません）。引き分けの場合はエピソード6をもう一度プレイして勝敗を決めます。





## How to Win an Act

There are 3 ways to win any act.

**3 IN A ROW:** You win if you control 3 or more adjacent coin tiles in a straight line (in any direction). You control a coin tile when the top warrior token on it is yours.

**3 IN A STACK:** You win if you have 3 of your warriors in a stack on 1 coin tile.

**SUBMISSION:** You win if your opponent cannot take any actions or surrenders.

**+1** Remember to take 1 revenge token if you lose an act.



## エピソードの勝敗

エピソードに勝利する方法は3通りあります。

**三並び：**一直線（縦・横・ななめ）に3枚以上連続で並ぶ一文銭タイルを支配すると、勝ちです。「一文銭タイルを支配する」とは、タイルの上に重なった侍トークンの一番上が自分のものであることを指します。

**三重ね：**1枚の一文銭タイルの上に自分の侍トークンが3枚重なると勝ちです。

**降伏：**相手プレイヤーがアクションを実行できない場合や負けを宣言した場合も、勝ちです。

**+1** エピソードに負けたら反撃トークンを1枚とります。



Red wins  
赤の勝ち



Black player's turn  
黒プレイヤーの番

## Setup

Start the game by choosing a clan. Beginners should play as Tokugawa since they have more warriors. Place your matching warrior tokens (face down) and clan tile (face up) in front of you. This is your supply. Set aside the 7 revenge tokens and the 7 coin tiles.

Tokugawa Warrior tokens  
徳川侍トークン



Tokugawa Clan tile  
徳川大名タイトル

Revenge tokens  
反撃トークン



Coin tiles  
一文銭タイトル

Sanada Clan tile  
真田大名タイトル



Sanada Warrior tokens  
真田侍トークン

## ゲームの準備

まず、どちらの大名になるかを選びます。初心者には、侍トークンの多い徳川をおすすめします。同じ色の侍トークン（旗印を上）と大名タイトル（旗印を上）を自分の前に並べます。これが手持ちの大名タイトルと侍トークンになります。反撃トークン7枚と一文銭タイトル7枚は横によけておきます。



## Turn Overview

The Sanada player (red) is always the starting player. Take turns until someone wins the act. On your turn, take 1 action.

The actions are **Deploy**, **Move**, **Attack**, and **Surprise**. See each act for the possible actions.

## Code of Honour

If you have fewer revenge tokens than your opponent you must always:

- 1) Allow your opponent to take back their very last **Move** action.
- 2) Announce *Tanomo!* (challenge to battle) if you are able to win on your next turn.

## ターンについて



すべてのエピソードで真田のプレイヤー（赤）が先手です。どちらかが勝つまで順番にプレイします。自分の番がきたら、アクションを1つ実行します。

アクションには、置く、移動、攻撃、奇襲があります。それぞれのエピソードで実行できるアクションを確認してください。

## 武士道

持っている反撃トークンが少ないほうのプレイヤーには、次の2つの義務があります。

- 1) 相手が直前の「置く」アクションを取り消すのを認める。
- 2) 次のターンで勝つチャンスがあるとき（王手のとき）は、「たのもう！」と宣言して対決を挑む。



## Act 1: ROKUMONSEN

The Sanada Clan is founded by Sanada Yukitaka (1512-1574) and the Rokumonsen is adopted as its wartime crest. The six (*roku*) coins (*mon*) represent the toll required to cross the Sanzu River in the afterlife. With this tribute always at hand, the Sanada warriors are never afraid to die in battle.

In 1544, Sanada joins the legendary Takeda Shingen and proves his strategy and combat skills in numerous bloody battles.

Before and after Sanada's death, his 3 sons fight under Takeda.

At the Battle of Nagashino in 1575, 2 of the 10,000 Takeda casualties are Sanada's sons. Sanada Masayuki, the third son, inherits the Sanada Clan.

## エピソード1：六文銭

真田家は真田幸隆（1512～1574年）によって興され、六文銭が旗印に用いられました。6枚の一文銭は死後に三途の川を渡るときの渡し賃を表しています。真田家の戦士は常にその覚悟を持ち、戦場でも死を恐れずに戦いました。

1544年、幸隆はかの有名な武田信玄に臣従し、数多くの激しい合戦でその智略と武勇を知らしめました。

幸隆の死と前後して、3人の息子も武田氏家臣として戦います。

1575年の長篠の戦では武田氏に1万人の戦死者が出、幸隆の2人の息子も討死しました。そこで三男の真田昌幸が家督を継ぎます。



Rokumonsen,  
the Sanada wartime crest  
真田家の旗印、六文銭



Sanada  
Masayuki

## Act 1 Setup



Shuffle the coin tiles. Place 3 of them in a row, and another 3 in a row below it. Set aside the other tile. Always place tiles face up and from left to right.

### エピソード1の準備

一文銭タイルをシャッフルします。3枚ずつ横2列に並べます。残りのタイルは横によけておきます。一文銭タイルは常に表向き（点が描かれている面）に、左から右へと並べます。





## Act 1 Actions

Deploy or Move

### Deploy

Place any 1 warrior token from your supply onto any empty coin tile, face down. You may not deploy a warrior on a tile that already has 1 or more warriors. The warrior token values are not used until Act 3.

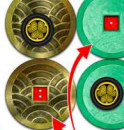
### Move

Move any 1 of your previously placed warrior tokens from a coin tile to any different coloured coin tile, any distance away. You may not move a warrior that is covered by another warrior.

If there are warriors on the coin you are moving to, cover them with the warrior you are moving.

However, you may not move to and cover a stack of 2 warriors unless both warriors in the stack are yours. All of the warriors in a stack of 3 must be of the same colour.

- If your move reveals your opponent's 3 in a row, you lose.



## エピソード1のアクション

置く、移動



## 置く

手持ちの侍トークンを1枚とり、上に何も載っていない一文銭タイルの上に、旗印を上にして置きます。侍トークンが1枚以上載っているタイルの上には置けません。侍トークンの数字は、エピソード3まで使用しません。

## 移動

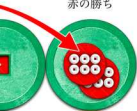
一文銭タイル上に置かれている自分の侍トークンの1枚を、いま置かれているタイルと異なる色のタイルに移動します。タイルは隣同士でも離れていてもかまいません。他のトークンが上に載っている場合は移動できません。

移動先のタイルにすでに侍トークンが載っている場合は、移動するトークンを一番上に重ねます。

しかし、移動先のタイルにすでに2枚の侍トークンが重なっている場合は、それが両方とも自分のものでないと、移動して重ねることができません。「三重ね」を達成できるのは、すべて同じ色のトークンのときのみです。

- 自分が移動することで相手プレイヤーが「三並び」になると、相手の勝ちです。

Red wins  
赤の勝ち



Black wins  
黒の勝ち



74

## Act 2: UEDA CASTLE

In 1582, the Oda-Tokugawa alliance defeats Takeda. Sanada Masayuki surrenders to Oda Nobunaga, but in a twist of fate, Oda dies at the hand of his own men. Sanada returns to Ueda and establishes alliances with several opposing clans in quick succession. Finally, Sanada joins Tokugawa, his old enemy, and together they build Ueda Castle in 1583. This alliance is short-lived.



### Act 2 Setup

Take all 7 coin tiles and shuffle them. Place 3 of them in a row, and another 4 in a row below it, forming a brick pattern.

### Act 2 Actions

Deploy or Move



Sarutobi  
Sasuke®

## エピソード2：上田城

15



1582年、織田・徳川連合軍により武田氏が滅ぼされ、真田昌幸は織田信長に従属します。しかし、運命のいたずらにより、信長は家臣の裏切りによって命を落としました。昌幸は上田にとって返し、敵対する他の大名家と相次いで同盟を結びます。そしてついに宿敵・徳川家の軍門に下り、1583年には両家の手で上田城が築城されました。しかし、この同盟は短命に終わりました。

### エピソード2の準備

7枚すべての一文銭タイルをシャッフルします。3枚と4枚の横2列に並べ、上下の列を半分ずらして石垣のようにします。



エピソード2のアクション  
置く、移動



### Act 3: 1<sup>st</sup> SIEGE of UEDA

Sanada Masayuki betrays Tokugawa. Tokugawa is furious and attacks Ueda Castle in the First Siege of Ueda in 1584.

Sanada's 2,000 men reduce Tokugawa's 7,845 men by 1,300, with only few casualties of their own.

Among the victors was Sanada's son, Sanada Yukimura, who gained valuable knowledge about siege defence and Tokugawa's strategy.

### エピソード3： 第一次上田合戦

真田昌幸は徳川を裏切ります。徳川は激怒し、1584年に上田城を攻めます（第一次上田合戦）。

真田軍は約2,000の兵力で徳川軍7,845人を迎え撃ち、自軍はほぼ無傷のまま敵兵1,300人を死傷させました。

この戦で功名を立てたうちの1人が、昌幸の息子・真田幸村です。幸村はこのときに籠城戦と徳川の戦術について貴重な学びを得ました。







Tokugawa  
Ieyasu

## Act 3 Setup

17

Follow the same setup as in Act 2.

### エピソード3の準備

エピソード2と同じようにタイルなどを並べます。



## Act 3 Actions

Deploy, Move, or Fight

### Fight

Reveal and compare 2 warrior tokens in a stack on any 1 coin tile. One of the warriors must be yours.

Return the lowest value warrior to its owner's supply, face down. It can be deployed again later. The other warrior remains on the coin tile.

Before revealing the warrior tokens, players may, in any order, use any of their face-up revenge tokens. When both players are ready, reveal both warrior tokens. Each revenge token used during this action adds 1 to the value of their warrior, and then remains face down in front of its owner until the end of the game. If both warriors are tied, return each of them to their owner's supply.

- **Exception:** When comparing the red 6 and the black 1 marked with a star, the 6 always loses.

You may look at any of your own warrior's values at any time.



## エピソード3のアクション

置く、移動、攻撃

## 攻撃

いずれかの一文銭タイルに載っている2枚の侍トークンを裏返して、書いてある数字（強さ）を比べます。侍トークンのうち1枚は自分のものである必要があります。

数字が小さい（弱い）ほうの侍トークンを、旗印を上にして持ち主の手に戻します。このトークンは後でまた置くことができます。数字が大きい（強い）ほうの侍トークンは一文銭タイルの上に残ります。

侍トークンを裏返す前に、各プレイヤーは、自分が持っている表向き（数字が上）の反撃トークンを何枚でも使用できます（0枚も可、順番は関係なし）。このアクションで使用した反撃トークン1枚ごとに、侍トークンの強さを1ずつ増やします。使用した反撃トークンは裏返して持ち主の前に並べておきます。侍トークンが引き分けのときはそれぞれを持ち主の手に戻します。

- 例外：「赤の6」対「星つきの黒の1」の場合は、かならず赤の6が負けます。

自分の侍トークンの数字（強さ）はいつでも見てかまいません。

## Act 4: 2<sup>nd</sup> SIEGE of UEDA

Around 1600, Sanada Masayuki and Yukimura join the Western Army. But Nobuyuki (Yukimura's brother), possibly as a way to preserve the Sanada name, joins the opposing Eastern Army.

These huge East and West armies meet at the Battle of Sekigahara.

Tokugawa Hidetada (East) leads 38,000 men, including Sanada Nobuyuki, to Sekigahara. Passing Ueda Castle en route, they are ordered to reduce Ueda Castle.

To their surprise, Sanada's 2,500 men inflict severe casualties and delay them long enough that the siege is called off. Tokugawa arrives too late to make a meaningful contribution to the Battle of Sekigahara.

## エピソード4： 第二次上田合戦

1600年ごろ、真田昌幸と幸村は関ヶ原西軍に加わります。一方、幸村の兄・信幸(信之)は敵の東軍にくみします。東西どちらが勝っても真田家が残るようにするためだったと言われています。

東西の大軍勢は関ヶ原の合戦で相まみえました。

徳川秀忠(東軍)は、真田信幸を含む3万8000の軍を率いて関ヶ原へと向かいます。道中、秀忠軍には上田城を攻略せよとの命が下っていました。

ところが驚くべきことに、真田軍はわずか2500の兵力で秀忠軍に深手を負わせ、長く足止めをかけました。その結果、秀忠軍は関ヶ原到着が遅れ、合戦で功績を上げることができませんでした。





Sanada  
Nobuyuki

## Act 4 Setup

21

Follow the same setup as in Act 2.

### エピソード4の準備

エピソード2と同じようにタイルなどを並べます。



## Act 4 Actions

Deploy, Move, Fight, or Surprise

### Surprise

Once per act, reposition any 1 coin tile to an empty part of the board so that it touches at least 2 tiles and adheres to the brick pattern. This coin tile may not be moved on the following turn. Any warriors on the coin tile the moved remain on that coin tile.

Each player may only surprise once per act. Flip your clan tile face down to show you have taken this action. Reset your clan tile at the end of the act.



## エピソード4のアクション

置く、移動、攻撃、奇襲

## 奇襲

エピソードごとに1回、一文銭タイルをどれでも1枚、ボード上の空いているスペースに移動できます。条件は、2枚以上の他のタイルと接することと、石垣のような並べ方を維持することです。このタイルを次のターンで再度移動してはいけません。移動するタイルの上に侍トークンがある場合は、タイルと一緒に移動させます。

各プレイヤーは、エピソードごとに1回だけ奇襲を行えます。奇襲を行ったら大名タイルを裏返して、奇襲を使用済みであることを示します。エピソード終了時に大名タイルを元に戻します。

Red wins  
赤の勝ち

## Act 5: WINTER in OSAKA

Father and son Sanada are exiled after Sekigahara. Nobuyuki, on the winning side, looks out for them.

After his father's death, Sanada Yukimura escapes and joins Toyotomi Hideyori in 1614.

Sanada's siege defence knowledge and 7,000 men help him build an impenetrable fort south of Osaka Castle called Sanada Maru.

Sanada and his men launch a number of intimidating attacks against the siege lines, breaking through several times.

## エピソード5： 大坂冬の陣

昌幸・幸村親子は関ヶ原の敗軍の将として配流になります。勝利した東軍の信幸が2人の面倒を見ることになりました。

昌幸の死後、幸村は1614年に配流地を脱出し、豊臣秀頼にくみします。

幸村は、籠城戦の知識と7000人の兵力を用いて、大坂城の南側に「真田丸」という堅固な出城を築きました。

幸村とその兵は大坂城包囲網に対して何度も攻撃を加え、数回にわたり撃破しています。



Hattori  
Hanzo\*



## Act 5 Setup

Shuffle all of the coin tiles, then draw 1 and reveal the number of dots on it. Then, follow the same setup as in Act 2. Finally, flip over the coin tile drawn earlier.

This face-down coin tile represents Sanada Maru. It adds a 3rd colour to the game. As such, you can Move a warrior token from it to any other tile, and vice-versa.



### Act 5 Actions

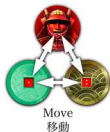
Deploy, Move, Fight, or Surprise

## エピソード5の準備

25

すべての一文銭タイルをシャッフルし、1枚選んで、描かれている点の数を明らかにします。次に、エピソード2と同じようにタイルなどを並べます。最後に、先ほど選んだ一文銭タイルを裏返します。

この裏返しの一文銭タイルは「真田丸」を表し、ゲームに第3の色が加わります。よって、この一文銭タイルから他の一文銭タイルに（またはその逆に）侍トークンを移動することができます。



### エピソード5のアクション

置く、移動、攻撃、奇襲



## Act 6: SUMMER in OSAKA

After days of bombardment, Toyotomi agrees to a peace treaty, but this fails to keep the opposing sides from fighting. In 1615, the 155,000-strong Eastern Army defeats the Western Army and Osaka Castle burns.

A soldier under the command of Date Masamune, the One-Eyed Dragon of Oshu, kills Yukimura as he sits exhausted, takes off his helmet, and accepts his fate as the Last Sengoku Hero.

This ends the Toyotomi regime and marks the beginning of the new shogunate.

## エピソード6： 大坂夏の陣

度重なる砲撃により、豊臣方も和議に応じましたが、休戦は長く続きません。1615年、兵力15万5000をほこる徳川方が豊臣方を破り、大坂城は焼け落ちました。

幸村の首を取ったのは、奥州の独眼竜・伊達政宗配下の兵でした。そのとき幸村は、力尽き、兜を脱いで、最後の戦国武将としての運命を潔く受け入れたといいます。

これにより豊臣の世が終わり、将軍による新たな統治体制が幕を開けます。



Date Masamune  
One-Eyed Dragon of Oshu

## Act 6 Setup

Follow the same setup as in Act 5. Then, flip over all of the warrior tokens. These remain face up during this act.

### エピソード6の準備

エピソード5と同じようにタイルなどを並べます。次に、すべての侍トークンを裏返して数字が上になるようにします。このエピソードでは、侍トークンをこの向きで使用します。

### Act 6 Actions

Deploy, Move, Fight, or Surprise

### How to Win the Game

At the end of Act 6, the player with the fewest revenge tokens (face up or face down) wins the game. If tied, play Act 6 again to determine the winner of the game.

27



### エピソード6のアクション

置く、移動、攻撃、奇襲

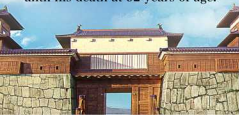
### ゲームの勝敗

エピソード6が終わった時点で、持っている反撃トークンの数が少ないプレイヤーの勝ちとなります（トークンの表裏は関係ありません）。引き分けの場合はエピソード6をもう一度プレイして勝敗を決めます。



## Epilogue: RETURN to UEDA

Following the establishment of the Tokugawa shogunate, restrictive rules limit warlords to just 1 castle each. Culture and trade flourish. Peace is on its way. Sanada Nobuyuki (now Nobuyoshi) is made lord of the Ueda Domain, and then in 1622 lord of the Matsushiro Domain. He holds this position until his death at 92 years of age.



## Solitaire Rules

ROKUMON can be played solitaire against an artificial opponent called Taroma (from "Taro" and "Automaton"). The rules are mostly the same. Only the differences are explained.

You, the player, must choose to play as Tokugawa (easy), Sanada (medium), or as Tokugawa with only 4 pieces (difficult). Taroma will play as the other clan.

As your chosen clan, you must win 3 consecutive battles to win the solitaire game. Battles are won the same way any Act is won. **6**

At the beginning of each battle, shuffle all of the coin tiles and place them at random, face up, forming a hexagon with 1 tile in the middle. Feel free to try different tile layouts after you win the solitaire game.

# Solitaire Actions

Deploy or Move

## Taroma's Turn

On each of Taroma's turns, go through the list of actions below, from **1** to **10**, and choose the first possible action. As you go through the list follow these 2 golden rules:

① Always block the greatest number of possible player wins.

② If in doubt, base your choice on the coin tile with the fewest pips.

**1. CONQUER:** Deploy or Move one of Taroma's warriors to create 3 in a row or 3 in a stack, and win.

**2. COVER:** Move 1 of Taroma's lone warriors and cover 1 of the player's lone warriors.

**3. BLOCK:** Deploy 1 of Taroma's warriors to block a player win.

**4. MATCH:** Deploy 1 of Taroma's warriors on a coin tile that matches most of the player's lone warrior's coin tile colour. In other words, if the player has more lone warriors on gold or green coins, deploy 1 of Taroma's warriors on that colour tile.

**5. BOLSTER:** Move 1 of Taroma's lone warriors to cover another of Taroma's lone warriors.

**6. MANEUVER:** Move 1 of Taroma's warriors in a stack to cover one of the player's lone warriors, or 1 of Taroma's lone warriors.

**7. DEPLOY:** Deploy 1 of Taroma's warriors.

**8. MOVE:** Move one of Taroma's lone warriors.

**9. RETREAT:** Move 1 of Taroma's warriors in a stack.

**10. SURRENDER:** Taroma admits defeat. The player wins this battle.



## エピローグ

## 上田への帰還:

徳川幕府の創設後、法令により、大名が持てる城は一国一城に限られました。文化や商業が花開きます。平和の世の幕開けです。真田信幸（改名して信之）は上田藩主に任ぜられ、1622年からは松代藩主も兼任します。その後はこの地で過ごし、92歳で亡くなります。



## ソロプレイルール

ROKUMONは、「タロマ」（意味は「太郎+オートマタ」）という仮想敵を相手に1人でプレイすることもできます。ルールは2人用とほぼ同じです。違う点を説明します。

プレイヤーは、自分がプレイする大名を決めます。難易度は、初級＝徳川、中級＝真田、上級＝侍トークンを4枚に減らした徳川です。タロマはもう一方の大名としてプレイします。

バトルに3連勝すると、ソロプレイに勝利します。バトルの勝敗はエピソードと同じ方法で決まります。**6**

各バトルの最初に、すべての一文銭タイルをシャッフルし、一文銭が描かれている面を上にしてランダムに並べます。6枚で六角形をつくり、1枚は中心におきます。ソロプレイに勝利したら、他の並べ方も試してみてください。

## ソロプレイのアクション

置く、移動

### タロマのターン

タロマのターンでは、以下のアクション一覧を1から10まで順に見ていき、実行できる最初のアクションを選びます。一覧からアクションを選ぶ際の原則は次の2つです。

- ①プレイヤーの勝利をできるだけ妨害します。
  - ②迷ったら、点の数が最も少ない一文銭タイルに基づいて選びます。
- 1.征服：**タロマの侍トークン1枚を置くか移動して、三並びか三重ねをつくり、バトルに勝ちます。
  - 2.重ねる：**タロマの単独の（一文銭タイル上に1枚だけ載っている）侍トークン1枚を移動させ、プレイヤーの単独の侍トークンに重ねます。
  - 3.妨害：**プレイヤーが勝利しそうなきは、タロマの侍トークン1枚を置いて、これを妨害します。

**4.対抗：**プレイヤーの侍トークンが単独で載っている一文銭タイルと同じ色のタイルに、タロマの侍トークン1枚を置きます。つまり、プレイヤーの単独トークンが金の一文銭タイルに多い場合はタロマも金に、緑のタイルに多い場合はタロマも緑に置きます。

**5.強化：**タロマの単独の侍トークン1枚を移動させ、タロマの別の単独の侍トークンに重ねます。

**6.機動：**重なっているタロマの侍トークン1山を移動させ、プレイヤーの単独の侍トークンかタロマの単独の侍トークンに重ねます。

**7.置く：**タロマの侍トークン1枚を置きます。

**8.移動：**タロマの単独の侍トークン1枚を移動させます。

**9.退却：**重なっているタロマの侍トークン1山を移動させます。

**10.降伏：**タロマが負けを認め、プレイヤーがバトルに勝利します。



Components, Sanada . . . . .	<b>2</b>	コンポーネント、真田
Tokugawa, Overview, How to Win . . . . .	<b>4</b>	徳川、概要、勝敗

**3 WAYS TO WIN** Simple, not easy. **3通りの勝ち方** シンプルだけど難しい。

**3 in a Row / 3 in a Stack / Submit . . . . .** **6** 三並び / 三重ね / 降伏

Setup, Turn Overview, Code of Honour . . . . . **8** 準備、ターン、武士道

**6 ACTS** 6 games to master. **6つのエピソード** 6種類の遊び方。

1. Rokumonsen. 6 tiles. **Deploy. Move.** . . . . . **10** 六文銭：6枚のタイルを使用。置く。移動。

2. Ueda Castle: 7 tiles. . . . . **14** 上田城：7枚のタイルを使用。

3. 1st Siege of Ueda: **Fight.** . . . . . **16** 第一次上田合戦：攻撃。

4. 2nd Siege of Ueda: **Surprise.** . . . . . **20** 第二次上田合戦：奇襲。

5. Winter in Osaka: 1 coin face down. . . . . **24** 大坂冬の陣：タイル1枚を裏返す。

6. Summer in Osaka. Face up warriors. . . . . **26** 大坂夏の陣：侍トークンの数字をオープン。

Epilogue. Return to Ueda: Solitaire. . . . . **28** エピローグ - 上田への帰還：ソロプレイ。

**4 ACTIONS** Take 1 per turn. **4種類のアクション** ターンごとに1つ。

1- **Deploy:** On empty tiles only. . . . . **12** 置く：何も載っていないタイルにのみ。

1- **Move:** To a different colour tile. Cover. . . . . **12** 移動：異なる色のタイルに。重ねる。

3- **Fight:** High stays. Low is returned. . . . . **18** 攻撃：数字の大きいほうは残し、小さいほうは戻す。

Use Revenge tokens. ★1 beats the 6. 反撃トークンを使用。★1は6に勝てる。

4- **Surprise:** Move any tile. Once. . . . . **22** 奇襲：タイルを移動させます。1回のみ。

**Solitaire** Play against Taroma. . . . . **28 / 30** ソロプレイ 「タロマ」とプレイする。

