

## C&C Samurai Battles Rule

[P02]

\* 序文

コマンド&カラーサムライバトルズゲームでは、プレイヤーは中世日本の歴史の重要な合戦の追い体験が出来る。このゲームのシナリオブックに含まれている戦闘は、ゲームシステムの規模に合わせて、軍隊の歴史的な展開と特徴的な重要な地形に焦点を当てている。ゲームの規模は柔軟に運用していて、戦闘ごとに違っている。いくつかのシナリオでは、歩兵ユニットは一族全体の兵士を表す場合があり、他のシナリオでは、ユニットは数人の勇敢な戦士を表す場合がある。コマンド&カラーサムライバトルズゲームは、非常に成功したコマンド&カラーゲームシステムに基づいて、デザインされており、それほど複雑なゲームではない。コマンドカードは、移動の操作、「戦場の霧」を作り出し、プレイヤーに多くの興味深い課題と機会を提供する、また、バトルダイスは、迅速かつ効率的に戦闘を解決する。

Honor & Fortuneのゲームメカニックは、プレイヤーにバランスを維持するように指示し、間接的に軍隊の統制、名誉、戦争の運命を示している。Honor & Fortuneトークンを使用して「ドラゴンカード Dragon cards」をプレイすると、ルールが変化したり、戦闘のコースが即座に変わるような、不安定と驚きが追加される。しかし、勝利を得るために実行する必要のある戦場の戦術は、さまざまな日本のユニットタイプ、武器、戦いの地形、書かれた歴史の強さと限界に非常に適合している。

ようこそ、そしてお楽しみください。

リチャード・ボーグ

### 内容

- \* 1 コマンド&カラー サムライバトルズ ルールブック
- \* 1 コマンド&カラー サムライバトルズ シナリオブック
- \* 1 戦場ゲームボード
- \* 4 パンチボード
  - \* 45 地形タイル (両面)
  - \* 30 Honor & Fortune トークン
  - \* 18 ビクトリーバナー カウンター
- \* 60 サムライ コマンドカード
- \* 40 ドラゴンカード
- \* 12 バトルダイス (レーザー印刷)
- \* 2 ユニトリファレンスシート
- \* 5 ブロックラベルシート

\* 316 ブロック-赤いブロックは赤い軍のユニットを表し、青いブロックは青い軍のユニットを表し、特別な黒いブロックは軍司令官と馬廻衆を表す

。

\* 220 徒歩ユニット用の小型ブロック

\* 68 騎兵ユニット用の中型ブロック

\* 10 徒歩リーダー用の中型長方形ブロック

\* 8 馬上リーダー用の大型ブロック

\* 2 軍司令官用の中型長方形ブロック

\* 8 馬廻衆用の小型ブロック

ノート: 予備ブロックとして多めに入っている。

小型ブロック 16 \* 16 \* 8mm 徒歩/馬廻衆

中型ブロック 21 \* 21 \* 8mm 騎兵

中型長方形ブロック 16 \* 21 \* 8mm 徒歩リーダー/軍司令官

大型ブロック 21 \* 26 \* 8mm 馬上リーダー

徒歩歩兵ユニットブロックは、16x16x8mmサイズの小型ブロックである。

騎兵ユニットブロックは、21x21x8mmサイズの中型ブロックである。

馬上リーダー（騎兵リーダー）ブロックは、21x26x8mmサイズの大型長方形ブロックであり、26mm辺が垂直になるように置く。

徒歩リーダー（歩兵リーダー）ブロックは、16x21x8mmサイズの中型長方形ブロックであり、21mm辺が垂直になるように置く。

軍司令官は、16x21x8mmサイズの中型長方形ブロックであり、21mm辺が垂直になるように置く。

馬廻衆は、16x16x8mmサイズの小型ブロックである。

[P03]

戦場ゲームボード

戦場ゲームボード（以後、戦場と呼びます）は六角形盤面、幅12ヘクス、深さ11ヘクスである。戦場は2本の点線で3つのセクションに分かれており、各プレイヤーに左側セクション、中央セクション、右側セクションがある。点線が中心を通しているヘクスは、その側面のセクションと中央セクションの両方であると見なされる。

{プレイヤーの正面を基準にするので、相手プレイヤーの右側は自軍には左側になります}

ノート:ルールでは、左側セクション、中央セクション、右側セクションは、純粋に1つまたは複数のセクションとして示される。

## 地形タイル

これらのタイルはさまざまな地形の特徴を表しており、各シナリオの歴史的な戦場を再現するためにマップボードに配置されます。戦場の地形ルール([P24])を参照する。

## Honor & Fortune トークン

ゲームプレイにおいて、Honor & Fortune トークンは、プレイヤーの軍隊の強さと持続力の計測の値である。このトークンは、ドラゴンカードのプレイを実行する通貨としても機能する。

## ビクトリーバナーカウンター

ビクトリーバナーカウンターはプレイヤーの勝利の探求を視覚化する。敵ユニットの最後のブロック、または敵リーダーブロックが除去されると、ビクトリーバナーを1つ授かる。

ターン開始時にプレイヤーユニットが敵の本陣地形タイルを占有していると、敵の本陣地形タイルが戦場から除去する。除去された瞬間に、ビクトリーバナーを3つ授かる。  
[BGGより:ターン開始時とは、自軍のプレイヤーターンと捉えています]

[BGGより:ビクトリーバナーには、色分け以外にデザインの差異があります、現時点で詳細のルールは見つかりませんでした]

シナリオ固有の勝利目標を達成した時、ビクトリーバナーを授かる。

## コマンドカード

コマンドカードは、プレイヤーの軍隊に移動、戦闘、何か特別な行動を命令するために使用される。ユニットは、命令が与えられた場合にのみ移動、戦闘を行うことができる。コマンドカードの説明については、コマンドカードルール([P22])を参照する。

## ドラゴンカード

ドラゴンカードは、戦闘における強力、神秘、ときには説明つかない出来事を表している。ドラゴンカードは、敵軍を妨害したり、プレイヤーのユニットを強化したり、戦闘のコースを即座に変更したりする可能性がある。ドラゴンカードの詳細については、ドラゴンカードルール([P23])を参照する。

## バトルダイス

バトルダイスは、戦闘の解決やその他のゲーム機能に使用する。サムライバトルズ コアゲームには12個のカスタムダイスが入っており、各ダイス面に次の6つの画像が一つずつレーザー印刷されている。緑の丸、青の三角、赤の四角、幟旗、「侍」、刀剣。

## リファレンスシート

ユニットリファレンスシートには、ユニットとリーダーの特徴がまとめられている。

- \* ユニット（アートワーク、タイプ、記号、文字コード、ブロック個数）
- \* ヘクスの移動
- \* ヘクスの射程
- \* 遠距離戦闘ダイス
- \* 近接戦闘ダイス
- \* 近接戦闘で無視する可能性
- \* 撤退の詳細と名誉を失う事の詳細
- \* ノート

## ユニット、リーダー、ブロック

個々のユニットは、いくつかのブロックで構成されている。ヘクスの中で、グループ化されたブロックがユニットを形成する。

## [P04]

### 徒歩ユニット

歩兵ユニットブロックには2人の兵士が描かれている、そしてコアゲームでは、すべての徒歩ユニットが小型ブロック4個で構成されている。

- \* 侍歩兵槍兵 (yari)
- \* 侍歩兵弓兵 (yumi)
- \* 足軽歩兵槍兵 (yari)
- \* 足軽歩兵弓兵 (yumi)
- \* 足軽歩兵火縄銃 (teppo)
- \* 召集非正規兵 (Peasants)

### 馬上ユニット

騎兵ユニットブロックには、1人の馬上兵士が描かれている、そして中型ブロック4個で構成されている。

- \* 侍槍兵騎兵 (yari)
- \* 侍弓兵騎兵 (yumi)

### リーダー

リーダーはユニットではない。

\* 馬上リーダー（騎兵）ブロックは、1人の騎乗した武者が描かれている、大型長方形のブロックを表す。

\* 徒歩リーダー（歩兵）ブロックは、1人の武者が描かれている、中型長方形のブロックで表す。

\* 軍司令官ブロックは、1人の武者が描かれている、中型長方形の黒ブロックで表す。

\* 軍司令官の馬廻衆ブロックは、軍司令官ブロックと一緒に本陣地形タイルに配備される特別な小型の黒ブロック4個で構成されている。

## ユニットシンボル

ユニットをさらに識別するために、ユニットのブロックラベルには色付きシンボルが描かれている。ブロックラベルの色付きシンボル（緑の丸、青の三角、赤の四角、刀剣）は、ユニットのタイプに関する視覚的な手がかりを提供し、ユニットのランクと鎧を定義するのに役立つ。

\* 緑の丸 足軽歩兵弓兵、足軽歩兵火縄銃、召集非正規兵

\* 青の三角形 足軽歩兵槍兵

\* 赤の正方形 侍槍兵騎兵、侍弓兵騎兵、侍歩兵槍兵、侍歩兵弓兵

\* 刀剣 軍司令官の馬廻衆

## リーダーシンボル

リーダーブロックラベルにはリーダーシンボルがある。

\* 徒歩リーダー 白い丸

\* 馬上リーダー 白い星

\* 軍司令官 白い菱形

## ラベルシートからのステッカーを貼る

ユニットのブロックの前面と背面に適切なユニットステッカーを貼る。赤いブロックに赤い軍ユニットのラベルを、青いブロックに青い軍ユニットのラベルを貼る。ブロックを色で分けてから、ブロックをサイズで並べ替えることを推奨する。赤い軍ユニットから開始する。20個の小型の赤いブロックを出す。5枚目のシート3と4で、赤い軍の侍歩兵槍兵のステッカーを見つける。20個の小型の赤いブロックの前面と背面にステッカーを貼り付ける。終了したら、赤い軍の侍歩兵弓兵に移る。12個の小型の赤いブロックを出す。5枚目のシート3と4で、赤い軍の侍歩兵弓兵のステッカーを見つける。12個の小型の赤いブロックの前面と背面にステッカーを貼り付ける。終了したら、32個の小型のブロックを必要な、赤い軍の足軽歩兵槍兵ユニットに移る。すべての赤い軍ユニットが完成するまで、この方法を続ける。次に、青い軍ユニットと青いブロックに移る。少し時間がかかりますが、努力する価値はある！

いくつかの追加のブロックとステッカーがスペアとして提供されている。

ノート:軍司令官と馬廻衆のステッカーは、特別な黒いブロックに貼る。

[P05]

赤いブロック 侍 軍ユニット

SSp 侍歩兵槍兵

5ユニット 20ブロック

SB 侍歩兵弓兵

3ユニット 12ブロック

SB 侍歩兵弓兵

3ユニット 12ブロック

ASp 足軽歩兵槍兵

8ユニット 32ブロック

AB 足軽歩兵弓兵

4ユニット 16ブロック

AA 足軽歩兵火縄銃

5ユニット 20ブロック

LI 召集非正規兵

3ユニット 12ブロック

SSpC 侍槍兵騎兵

4ユニット 16ブロック

SBC 侍弓兵騎兵

4ユニット 16ブロック

ster symbol 馬上リーダー

4ブロック

circle symbol 徒歩リーダー

4ブロック

diamond symbol 軍司令官

1ブロック

crossed swords 馬廻衆

1ユニット 4ブロック

青いブロック 侍 軍ユニット

SSp 侍歩兵槍兵

5ユニット 20ブロック

SB 侍歩兵弓兵

3ユニット 12ブロック

SB 侍歩兵弓兵

3ユニット 12ブロック

ASp 足軽歩兵槍兵

8ユニット 32ブロック

AB 足軽歩兵弓兵

4ユニット 16ブロック

AA 足軽歩兵火縄銃

5ユニット 20ブロック

LI 召集非正規兵

3ユニット 12ブロック

SSpC 侍槍兵騎兵

4ユニット 16ブロック

SBC 侍弓兵騎兵

4ユニット 16ブロック

ster symbol 馬上リーダー

4ブロック

circle symbol 徒歩リーダー

4ブロック

diamond symbol 軍司令官

1ブロック

crossed swords 馬廻衆

1ユニット 4ブロック

[P06]

\* 侍軍名簿

徒歩ユニット

歩兵ユニットブロックは2人の兵士を描き、ほとんどのユニットは小型ブロック4個で構成されている。

{赤い四角>青い三角>緑の丸 ランク強い順位です}

## 侍歩兵槍兵 (SSp)

4ブロック 赤い四角

移動 1ヘクスと戦闘

近接戦闘ダイス 4個

上位ランク/鎧丸ユニット 近接戦闘で青い三角ユニットから1個の刀剣シンボルを無視する、緑のから2個の刀剣シンボルを無視する。

モラル  
クス後退 1個の幟旗シンボルを無視できる。それ以上は、幟旗シンボルごとに1ヘクス、無視したり無視できない。

退却  
Honor & Fortune トークンを2枚失う。 1ヘクス後退ごとに、

## 侍歩兵弓兵 (SB)

4ブロック 射程範囲3 赤い四角

移動 1ヘクスと戦闘

近接戦闘ダイス 3個

遠距離戦闘ダイス3個 射程2. 3. ヘクス。1個 移動して射撃。

目標と隣接 射撃できない。近接戦闘となる。

上位ランク/鎧丸ユニット 近接戦闘で青い三角ユニットから1個の刀剣シンボルを無視する、緑のから2個の刀剣シンボルを無視する。

モラル  
クス後退 1個の幟旗シンボルを無視できる。それ以上は、幟旗シンボルごとに1ヘクス、無視したり無視できない。

退却  
Honor & Fortune トークンを2枚失う。 1ヘクス後退ごとに、

ノート 侍歩兵弓兵 (SB) ユニットが移動して遠距離戦闘を実行では、ダイスは減って1個になる。侍歩兵弓兵 (SB) ユニットは遠距離戦闘で Honor & Fortune トークンを得る。

## 足軽歩兵槍兵 (AS)

4ブロック 青い三角

移動 1ヘクスと戦闘 又 2ヘクス非戦闘  
近接戦闘ダイス 3個

上位ランク/鎧 近接戦闘で緑の丸ユニットから1個の刀剣シンボルを無視する。

モラル 幟旗シンボルごとに1ヘクス後退する、無視できない。

退却 1ヘクス後退ごとに、  
Honor & Fortune トークンを1枚失う。

[P07]

## 足軽歩兵弓兵 (AB)

4ブロック 射程範囲3 緑の丸

移動 2ヘクスと戦闘

近接戦闘ダイス 2個

遠距離戦闘ダイス2個 射程2. 3. ヘクス。1個 移動して射撃。

目標と隣接 射撃できない。近接戦闘となる。

上位ランク/鎧 無し。

モラル 幟旗シンボルごとに1ヘクス後退、無視できない。

退却 1ヘクス後退ごとに、  
Honor & Fortune トークンを1枚失う。

ノート 足軽歩兵弓兵 (AB) ユニットが移動して遠距離戦闘を実行では、ダイスは減って1個になる。足軽歩兵弓兵 (AB) ユニットは遠距離戦闘で Honor & Fortune トークンを得る。

## 足軽歩兵火縄銃 (AA)

4ブロック 射程範囲4 緑の丸

移動 2ヘクス 移動したら非戦闘

近接戦闘ダイス 2個

遠距離戦闘ダイス2個 射程2. 3. ヘクス。1個 射程4ヘクス。

目標と隣接 射撃できない。近接戦闘となる。

上位ランク/鎧 無し。

モラル 幟旗シンボルごとに1ヘクス後退、無視できない。

退却 1ヘクス後退ごとに、  
Honor & Fortune トークンを1枚失う。

ノート 足軽歩兵火縄銃(AA)ユニットが移動して遠距離戦闘や近接戦闘はできない。足軽歩兵火縄銃(AA)ユニットは遠距離戦闘で刀剣シンボルはヒットになる。足軽歩兵火縄銃(AA)ユニットは遠距離戦闘でトークンは受けとれない。

[P08]  
召集非正規兵(IL)

4ブロック 緑の丸

移動 2ヘクスと戦闘

近接戦闘ダイス 2個  
群衆: 2つ以上の召集非正規兵(IL)ユニットが同じ敵ユニットに隣接している状況で、召集非正規兵(IL)ユニットは合算してダイスを同時に振れる。防御ユニットの反撃はそこから1つを選ぶ。召集非正規兵(IL)ユニットは近接戦闘で「侍」シンボルが振られてもトークンは受けとれない。

上位ランク/鎧 無し。

モラル 幟旗シンボルごとに2ヘクス後退、無視できない。

退却 後退のヘクス数に関係なく、Honor & Fortune トークンを2枚失う。

## 馬上ユニット

騎兵ユニットブロックは1人の馬と兵士を描き、ほとんどのユニットは小型ブロック4個で構成されている。

### 侍槍騎兵 (SSpC)

4ブロック 赤い四角

移動 2ヘクスと戦闘

近接戦闘ダイス 4個

制高優位 近接戦闘で歩兵ユニットから1個の刀剣シンボルを無視する。  
(赤い四角、青い三角、緑の丸)

上位ランク/鎧丸ユニットと累積する) 近接戦闘で青い三角ユニットから1個の刀剣シンボルを無視する、緑のから2個の刀剣シンボルを無視する。(上記の制高優位)

モラルクス後退 1個の幟旗シンボルを無視できる。それ以上は、幟旗シンボルごとに1へする、無視したり無視できない。

退却 Honor & Fortune トークンを2枚失う。 1ヘクス後退ごとに、

ノート ユニットは受けとれない。 侍槍騎兵 (SSpC) ユニットは近接戦闘が、下位ランク (青い三角、緑の丸) に対して実行した場合は「侍」シンボルが振られてもトークン

### [P09] 侍弓兵騎兵 (SBC)

4ブロック 射程範囲3 赤い四角

移動 2ヘクスと戦闘

近接戦闘ダイス 3個

遠距離戦闘ダイス3個 射程2.3.ヘクス。1個 移動して射撃。

目標と隣接 射撃できない。近接戦闘となる。

制高優位 近接戦闘で歩兵ユニットから1個の刀剣シンボルを無視する。  
(赤い四角、青い三角、緑の丸)

上位ランク/鎧丸ユニットと累積する) 近接戦闘で青い三角ユニットから1個の刀剣シンボルを無視する、緑の  
から2個の刀剣シンボルを無視する。(上記の制高優位

モラル  
クス後退 1個の幟旗シンボルを無視できる。それ以上は、幟旗シンボルごとに1へ  
する、無視したり無視できない。

退却 Honor & Fortune トークンを2枚失う。 1ヘクス後退ごとに、

ノート 侍弓兵騎兵(SBC)ユニットが移動して遠距離戦闘の実行では、ダイスは  
減って1個になる。侍弓兵騎兵(SBC)ユニットは遠距離戦闘で  
Honor & Fortune トークンを得る。侍弓兵騎兵(SBC)ユニットは近  
接戦闘が、下位ランク(青い三角、緑の丸)ユニ ットに対して実行  
した場合は「侍」シンボルが振られてもトークンは受けとれない。

リーダー

馬上のリーダーブロックは1人の武士と馬を描き、徒歩のリーダーブロックは1人の武士を  
描いている。

リーダー 徒歩(歩兵)リーダー 馬上(騎兵)リーダー  
徒歩リーダー中型縦長ブロック 白い 丸 馬上リーダー大型ブロ  
ック 白い星

移動 徒歩リーダー2ヘクス 馬上リーダー3ヘクス

近接戦闘ダイス リーダーは戦闘しない

鼓舞 トークン 徒歩リーダーは歩兵ユニットと同じヘクスにいる場合、Honor & Fortune  
を1枚使い歩兵ユニットを鼓舞できる。その歩兵ユニ  
ットは近接戦闘でダイスを1 個加える。  
馬の上リーダーは(歩兵ユニットや騎兵ユニット)ユニットと同じヘクスに  
いる状況 と、隣接するヘクスの(歩兵ユニットや騎兵ユニット)  
ユニットを鼓舞できる。ユ ニットごとにHonor & Fortune トーク  
ンを1枚使いユニットを鼓舞できる。そのユニ ットは近接戦闘で  
ダイスを1個加える。

モラル                   リーダーが統率するユニットは1個の幟旗シンボルを無視できる。

退却                   単独リーダーは1から3ヘクス退却する、戦場から出ることはできない。  
単独リー                   ダーは退却でHonor & Fortuneトークンを3枚失う。リ  
ーダーが統率するユニット                   の退却は、1ヘクス後退ご  
とに、1枚加算してHonor & Fortuneトークンを失う。  
切腹：単独リーダーは、退却の代わりに切腹を選ぶことができる。

## [P10] 軍司令官と馬廻衆

軍司令官と馬廻衆は特別なタイプのユニットである。この特別なユニットは、軍司令官のブロック、4つの馬廻衆ブロック、本陣地形タイルで構成されている。軍司令官と馬廻衆のステッカーは、黒いブロックに貼る。

## 軍司令官と馬廻衆

大型ブロック    白い菱形    馬廻衆    小型ブロック4個    刀剣

移動                   命令で軍司令官と馬廻衆は、本陣地形タイルから動けない。命令できる  
のは、                   近接戦闘だけである。  
さらに、1つ以上の馬廻衆ブロックが本陣地形タイルに残                   っている  
限り、軍司令官も馬廻衆も後退はできない。

戦闘                   馬廻衆が命令や反撃の時、馬廻衆ブロックごとに1個として、近接戦闘  
のバトルダイ                   スの個数を計算する。

刀剣シン                   す。

- \* ランクと制高の優位は、馬廻衆の近接戦闘では適用しない。
- \* 馬廻衆は、近接戦闘で追加の結果を得るために、バトルダイスで出た  
ポル分の個数のバトルダイスを1回だけ、再度振りま

- {再度振るルールの詳細は記載が見つかりません}
- \* 馬廻衆は、近接戦闘で刀剣シンボルだけがヒットとなる。
- \* 馬廻衆は、遠距離戦闘の目標にはならない。

ックで2個                     
れた場合、ビクトリー                     
す}

- \* 軍司令官は、馬廻衆が1個以上の除去された場合、リーダー死傷チェ  
ックのバトルダイスで振る。軍司令官がヒットして除去さ  
された場合、ビクトリーバナーを1枚を授かる。  
{リーダーの遠距離戦闘での死傷チェックルールが運用されると思いま

形タイ

- \* 軍司令官が除去された場合、残りの馬廻衆ブロックは降伏し、本陣地  
形タイルから除去される。

い。

- \* 馬廻衆は、除去や降伏しても、ビクトリーバナーの増加には関係な

鼓舞 軍司令官はHonor & Fortuneトークンを1枚使い、馬廻衆を鼓舞して、馬  
廻衆は近接 戦闘でダイスを1個加える。軍司令官は隣接するヘク  
スの(歩兵ユニットや騎兵ユ ニット)ユニットを鼓舞できる。ユ  
ニットごとにHonor & Fortuneトークンを1枚使 いユニットを鼓舞  
できる。そのユニットは近接戦闘でダイスを1個加える。

モラル 馬廻衆は、全ての幟旗シンボルを必ず無視する。ドラゴンカードのプレ  
イであつ ても必ず無視する。

退却 軍司令官は、全ての馬廻衆ブロックが除去された場合、(リーダー死傷  
チェック の後)退却か切腹の選択をする。

退却: 軍司令官は、Honor & Fortuneトークンを3枚失い、1から3ヘクス  
を退却す る。本陣地形タイルから退却した後、以降は軍司令官  
はルールにおいて徒歩リ ーダーとする。

切腹: 軍司令官は、退却する代わりに切腹を選択できる。

## 敵の本陣地形タイル

プレイヤーのユニットがターン開始時点で、敵の本陣地形タイルのヘクスを占有していた  
場合、敵本陣地形タイルを戦場から除去する。シナリオの特別なルールまたは勝利条件で  
明記されている場合を除き、本陣地形タイルを除去した場合、ビクトリーバナーを3枚の  
授かる。さらに、本陣地形タイルを除去した場合、相手プレイヤーのコマンドカードがラ  
ンダムに1枚選び捨てる。

{手札の容量が1枚減ることになります}

{本陣地形タイルを除去した場合、ビクトリーバナー6枚を授かると思われます}

{ターン開始時とは、自軍が手番プレイヤーの時を指します}

[P11]

### \* ゲームの目的

ゲームの目的は、選択した戦闘シナリオの勝利条件に応じて、設定された数のビクトリー  
バナーを先に到達する。

ビクトリーバナーは、敵の軍司令官、リーダー、敵ユニットを除去するたびに授かりま  
す。リーダーブロックが除去されたら、ビクトリーバナーを1つ授かる。ユニットの最後  
のブロックが除去されたら、ビクトリーバナーを1つ授かる。一部のシナリオでは、特定  
の地形ヘクスを確保することや、戦場の目標を確保することで、追加のビクトリーバナー  
を授かる。勝利は、設定された数のビクトリーバナーに到達した瞬間に決定する。

{馬廻衆の除去は例外になります}

### \* ゲームの準備

1. シナリオブックから戦闘を選択する。

初めてのプレイヤーは、シナリオの“ファーストサムライスカーミッシュ”をプレイするべきでしょう。なぜなら、“ファーストサムライ スカーミッシュ”のシナリオは、コマンド&カラーゲームシステムのルールを使用して、プレイヤーに侍の中世の戦争の基本を紹介するように明確な意図で設計された非歴史的なシナリオである。

2. シナリオでは、どちらの軍が戦場の上部または下部になるかを指定する。プレイヤーは、指揮する軍に最も近い側に座る必要がある。

3. シナリオのバトルマップに示されているように、地形タイルのヘクスを戦場に配置する。

4. ユニットブロックとリーダーを戦場に配置する。さまざまなユニットの位置とリーダーをシナリオのバトルマップに合わせる。

5. コマンドカードデッキを丁寧にシャッフルし、シナリオのバトルノートに指示されているコマンドカードの枚数を両プレイヤーに配る。コマンドカードを相手プレイヤーからは秘密にする。コマンドカードの残りのデッキを、プレイヤーが簡単に手の届くボード横に裏向きに置く。

6. ドラゴンカードデッキを丁寧にシャッフルし、シナリオのバトルノートに示されているドラゴンカードの枚数を両プレイヤー配る。ドラゴンカードを相手プレイヤーからは秘密にする。ドラゴンカードの残りのデッキを、プレイヤーが簡単に手の届くボード横に裏向きに置く。

7. ボードの横にHonor & Fortuneトークンの共通プールを準備する。プレイヤーは、シナリオのバトルノートに示されている枚数を、共通プールからHonor & Fortuneトークンから取り、自分の前のエリアにある自分のHonor & Fortuneトークン備蓄プールに置く。

8. ボードの横にビクトリーバナーカウンターを置く。

9. バトルダイスを両プレイヤーの手の届くところに置く。

10. シナリオに適用される特別ルールと勝利条件を再確認する。

11. シナリオのバトルノートに示されたとおり、最初のプレイヤーからプレイを開始する。

\* ゲームターン（プレイシーケンス）

シナリオのバトルノートには、どちらプレイヤーが最初にプレイするか記載されている。アクティブな（攻撃している）プレイヤーは、自分のターンに、コマンドカードの記載された効果で、支配下にある軍に移動と戦闘を命じる。アクティブなプレイヤーの対戦相手は、そのターンの間は防御プレイヤーと見なされる。シナリオの勝利条件に示されているビクトリーバナーの数にどちらかのプレイヤーが到達するまで、プレイヤーは交互にターンを実行する。

## プレイヤーのターン

以下の手順に従う事。次のフェーズに進む前に、そのフェーズを完了しなければならない。

フェーズ1. コマンドカードをプレイする。

フェーズ2. ユニットとリーダーを指名する。

フェーズ3. 移動する。

フェーズ4. 戦闘する。

フェーズ5. ターン終了。

ノート：ドラゴンカードのプレイのタイミングは様々である。各カードに、どのタイミングでプレイするかについての指示がある。

### \* フェーズ1

コマンドカードをプレイする。

ターン開始時に、プレイヤーは自分の手札からコマンドカードを1枚プレイしなければならない。カード面を上にして置き、声を出して読む。コマンドカードは、プレイヤーのリーダーとユニットに対して、移動、戦闘、または何か特別なことを命令するために使用される。プレイされるコマンドカードは、戦場のどのセクションで命令が発行されるか、そしていくつのユニットを命令できるかを指示している。セクション区分の点線が真ん中を通っているヘックスは、常に対応する側面セクションと中央セクションの両方に同時に属していると思なされる。ユニットとリーダーは、命令が出された場合にのみ移動や戦闘を行うことができる。

コマンドカードには、セクションコマンドカードとタクティクコマンドカードの2種類がある。

\*セクションコマンドカード（左、中央、右）は、カードの下半分にある戦場のセクションを象徴的な表示で識別できる。セクションコマンドカードは、矢印とカード上の番号で強調表示されたセクションまたはセクションの組み合わせで、設定された数のユニットやリーダーを命令するために使用する。

\*タクティクコマンドカードは、カードにプレイによって命令できるユニットの数と種類の明確な説明をされており、命令されたユニットが基本ルールで通常許可されていない方法で移動や戦闘をできるようにする場合がある。一部のタクティクコマンドカードは、同じランクのユニット、つまり同じシンボルを共通するユニット、または同じタイプのユニット、つまり歩兵や騎兵に命令するために使用される。タクティクコマンドカードにユニットの場所が明確に指定されていない場合、戦場全体から任意のセクションのユニットを命令に使用できる。タクティクコマンドカードには、カードの左下隅に黒い六角と刀剣シンボルがある。

[P12]

プレイヤーがプレイしたコマンドカードでユニットを命令できない状況にある場合、ゲームターンのフェーズ2から4を無視して、直接ドロフェーズに進む。

## \* フェーズ2

### ユニットとリーダーへの命令

コマンドカードを表向きにしてプレイする、適格なユニットやリーダーの中で、どれが命令を受けるかを発表する。

\* 同じヘクスにグループ化されたブロックで、一つのユニットを形成する。

\* ターンでは、命令されたユニットやリーダーのみが移動、戦闘、特別な行動をとることができる。

\* 各ゲームターン中に、個々のユニットやリーダーに1つの命令のみを与えることができる。

\* 点線が真ん中を通っているヘクスにあるユニットと単独リーダーは、どちらのセクションからでも命令できる。

\* コマンドカードのセクションコマンドカードで、指定の戦場セクションで、プレイヤーが現在その戦場セクションで管理しているユニットやリーダーよりも多く、命令を出すことができる場合、それらの超過している命令は消失する。

\* コマンドカードのタクティクコマンドカードで、プレイヤーが現在支配しているユニットやリーダーよりも多く、命令を出すことができる場合、それらの超過している命令は消失する。

リーダーブロックはユニットではありません。しかし、単独でヘクスにいて命令された場合、リーダーは徒歩タイプや馬上タイプのユニットのルールに従う。歩兵のリーダー（徒歩リーダー）は歩兵ユニットの一般規則に従い、騎兵のリーダー（馬上リーダー）は騎兵ユニットの一般規則に従う。歩兵のリーダーブロックは歩兵ユニットのリーダーとしての

み機能し、騎兵のリーダーブロックは歩兵または騎兵ユニットを指揮することができる。

味方ユニットと同じヘクスにいるリーダーブロックは、ユニットを「統率している」と見なされるリーダーは同行するユニットと同じように振る舞い、同じルールと制限に従う。リーダーと彼が「統率している」ユニットは、1つの命令で1つのユニットとして一緒に命令できる。

\* リーダーは、ユニットからの分割の命令がない限り、自分が統率しているユニットに留まらなければならない。

\* リーダーは、1つの命令で、自分が統率しているユニットから分離を命令することができる。リーダーが命令を受けてユニットから分離した場合、そのユニット自身は命令されていない。

\* 2つ命令で、リーダーに自分が統率しているユニットから分離を命令して、ユニットに別の命令をすることもできる。

\* リーダーが命令され、リーダーが移動して、なんらかのユニットに「統率している」状態にした場合、リーダーが参加したユニットは命令されません。

\* リーダーは1回のターンで、ユニットに参加し、参加したばかりのユニットと一緒に再び移動できません。  
{ユニットに別の命令があってもできなくなります}

セクションコマンドカードと“将軍”コマンドカードには、カードの右上隅に兜のシンボルが描いてあり、リーダーがユニットを統率している場合、別々に命令して、「統率している」ユニットを分離できることをプレイヤーに思い出させる。コマンドカードに兜のシンボルがない場合、そのカードでは、リーダーが「統率している」ユニットから分離する命令に使用することはできない。  
{“将軍”コマンドカードはカードの種類の一枚です}

## プレイヤーの命令

プレイヤーの命令は、シナリオのバトルノートに記載されているように、プレイヤーが保持できるコマンドカードの枚数と同じである。命令するユニットの数が固定数ではなく、コマンドカードに「これを含むコマンドカードごとに」と記載されている場合、プレイヤーが命令できるユニットやリーダーの数は、現在プレイ中のコマンドカードを含む、プレイヤーが所持しているコマンドカードの枚数と同等である。

下記のコマンドカードは、命令するユニットやリーダーの数がプレイヤーの命令と等しい場合。

\* 前進。左、中央、右のセクション。

\* 部隊クラス（赤い四角、青い三角、緑の丸）

\* ”将軍”コマンドカード。

シナリオのプレイ中にコマンドカードの枚数が変わると、プレイヤーのコマンドは、カードがプレイされた瞬間に、保有できる新しいカードの枚数まで増減する。

\* フェーズ3

## 移動

移動は、手番プレイヤーの選択の順序に、一度に1つの命令したユニットやリーダー中で順番に宣言し実行される。プレイヤーは、別のユニットやリーダーの移動を開始する前に、1つのユニットやリーダーの移動を完了する必要がある。

## ユニットの移動

\* ユニットは1ターンに1度しか移動できない。

\* 命令したユニットは移動する必要はない。

\* 命令したユニットは、どの方向にも移動できる。

\* ユニットは、戦場のあるセクションから別のセクションに移動できる。

\* ユニットは、シナリオのバトルノートで明確に許可されている場合にのみ、戦場のベースラインヘクスから退出できる。

\* 2つのユニットが同じヘクスを共存することはできない。

\* ユニットを移動中に、味方ユニットがいるヘクス、または敵ユニットとリーダーがいるヘクスを、通り抜けまたは、そのヘクス内に移動することはできない。  
[退却移動と違っている部分です]

\* ユニットは、ユニットの中から個々のブロックを分割することはできない。ユニット内のブロックは一緒の存在であり、常にグループとして移動する必要がある。

\* ユニットは、死傷者によってブロックが減少しても、他のユニットと合流することはできない。

## [P13]

\* 地形タイルによっては移動に影響を与えるものがある、ユニットが最大限の距離を移動できなかつたり、戦闘ができないことがある。

\* 歩兵ユニットは、ユニットにまだリーダーに統率されていない状況なら、友軍の単独リーダー（徒歩リーダーまたは馬上リーダー）のいるヘクスに移動できる。単独リーダーのヘクスに移動すると、歩兵ユニットはそのヘクスで停止してリーダーに統率される必要がある。

ある。

\* 騎兵ユニットは、ユニットにまだリーダーに統率されていない状況なら、友軍の単独の馬上リーダーのいるヘクスに移動できる。単独の馬上リーダーのヘクスに移動すると、騎兵ユニットはそのヘクスで停止して馬上リーダーに統率される必要がある。

\* 騎兵ユニットは、友軍の単独の歩兵リーダーがいるヘクスに移動することはできない。  
[ユニットにまだリーダーに統率されていない状況でもと思われます]

\* 命令されたユニットが、移動してリーダーと同じヘクスに入った場合は停止しなければならない、リーダーは統率する、そのリーダーも命令の指定されておりかつ移動前の状況でも、ユニットは再び移動することはできない。

ユニットが退却するときの移動は、命令の移動とはわずかに異なる。退却ルール([P19]/5行目)を参照する。

#### 歩兵ユニットの移動

\* 侍歩兵槍兵は1ヘクス移動して戦闘を行うことができる。

\* 侍歩兵弓兵は1ヘクス移動して戦闘を行うことができる。

\* 足軽歩兵槍兵は、1ヘクス移動して戦闘を行うことができる、または、2ヘクス移動したら戦闘できない。

\* 足軽歩兵弓兵は、最大2ヘクス移動して戦闘を行うことができる。

\* 足軽歩兵火縄銃は最大2ヘクス移動できる。しかし、ユニットが移動した場合、戦闘しないかもしれない。  
[移動すると射撃戦闘はできない、接近戦闘はできるようです、明確なルールが知りたいです]

\* 召集非正規兵は、最大2ヘクス移動して戦闘を行うことができる。

#### 騎兵ユニットの移動

\* 侍槍兵騎兵は最大2ヘクス移動して戦闘を行うことができる。

\* 侍弓兵騎兵は最大2ヘクス移動して戦闘を行うことができる。

#### リーダーの移動

リーダーは同じヘクスの統率している味方ユニットが命令を受けてユニットが移動する場合、リーダーがそのユニットから分割する命令も受けない限り、そのユニットと一緒に移動しなければならない。

\* リーダーと彼が統率しているユニットは、1回の命令で一緒に命令される。

\* 命令された徒歩リーダー（歩兵）は、ユニットを統率していない場合、単独で最大2ヘクス移動できる。

\* 命令された馬上リーダー（騎兵）は、ユニットを統率していない場合、単独で最大3ヘクス移動できる。

リーダーは、単独で移動する場合、ゲーム内の同じタイプユニットと同じ移動ルールと地形制限の対象となる。

\* リーダーは1ターンに1度しか移動できない。

\* 命令されたリーダーは移動する必要はない。

\* 命令されたリーダーは、どの方向にも移動できる。

\* リーダーは、戦場のあるセクションから別のセクションに移動できる。

\* 地形タイルによっては移動に影響を与えるものがある、リーダーが最大限の距離を移動できないことがある。

\* リーダーは、ユニットから分離の命令で、リーダーの移動タイプに従って移動することができる。

\* リーダーは、味方ユニットが既に占有しているヘクスに移動で通過することができる。

\* リーダーは、他のリーダーが統率する友軍ユニットや単独友軍リーダーが占有するヘクスをに一移動でヘクスを通過することができるが、そのヘクスで移動を終了できない。

\* 徒歩リーダーは、友軍歩兵ユニットのいるヘクスに移動し、そのヘクスで停止してユニットを統率することができる。

[P14]

\* 徒歩リーダーは、友軍騎兵ユニットのいるヘクスに移動で、そのヘクスで停止できない、騎兵ユニットを統率することもできない。

\* 馬上リーダーは、友軍ユニット(歩兵と騎兵)のいるヘクスに移動し、そのヘクスで停止してユニットを統率することができる。

\* 命令されたリーダーが、移動して味方ユニットと同じヘクスに入って移動を終了してユニットを統率する、そのユニットも命令の指定されており、かつ移動前の状況でも、リーダーは再び移動することはできない。  
[わかりやすい説明が思いつきません]

\* リーダーは、敵ユニットまたは敵リーダーが占有するヘクスで停止したり、そのヘクスを通過することはできない。

\* 移動の終了で、1つのヘクスを占有できるリーダーは1人だけである。

\* リーダーは、戦場の縁に接しているハーフヘクスのいずれにも移動することはできない。  
{“戦場の縁”とは、バトルマップの両端を指しています}  
{普通にユニットもできないのですが、強調して記載されています、多分単独リーダーが戦場から退出できる為と想像しています}

リーダーが退却するときの移動は、命令の移動とはわずかに異なる。退却ルール([P19]/5行目)を参照する。

## リーダーが戦場を退出

リーダーの通常の移動の命令の一部として、所属していない単独のリーダーは、十分な移動コストがあれば、ベースラインヘクスから退出できる。戦場から退出するベースラインヘクスへの移動は、1ヘクス分の移動と見なされる。リーダーを戦場から退出させる命令は、対戦相手がビクトリーバナーを授ける機会を防ぐが、リーダーがベースラインヘクスから退出すると、3つのHonor and Fortuneトークンが失われる。戦場を退出したリーダーは、対戦相手にビクトリーバナーを与えないが、シナリオの残りの間、リーダーを戦闘から除外する。退出したリーダーは以後のターンに戦場に戻ることはできない。

## \* フェーズ4

### 戦闘

戦闘は、手番プレイヤーが選択した1ユニットずつ順番にバトルダイスをチェックして、戦闘結果を解決する。次のユニットの戦闘を開始する前に、1つのユニットの戦闘を、ユニットの指名から結果の解決まで完全に終了する。

\* 命令されたユニットは、1つ以上の敵ユニットに隣接している場合でも、戦闘する必要はない。  
[戦闘するしないは自由です]

\* ユニットの通常、1ターンに1回しか戦闘できない。ただし、状況によっては追加の戦闘がある。具体的には、ユニットは近接戦闘が成功した後に土地の確保をした場合、ボーナス近接戦闘を行う場合がある。次のユニットの戦闘を開始する前に、この前進とボーナス

の戦闘は完全に終了する。

{補足。近接戦闘で防御ユニットを退却させた場合、そのヘクスに戦闘後前進が可能で  
す。そのまま自軍ユニットを前進させてヘクスの土地の確保をした場合、追加でボーナス  
近接戦闘を実行するかの決定できます}

\* ユニットは、バトルダイスの結果を複数の敵ユニットに振り分けることはできない。  
すべてのバトルダイスは、戦闘の対象となるユニットに適用される。

\* ユニットが既に被った死傷者の数{失ったブロック数}は、ユニットが戦闘で振るバトル  
ダイスの数に影響しない。ブロックが1個しかないユニットは、ブロックが4個のユニット  
と同じ戦闘力を保持している。

\* 命令されたユニットは、遠距離戦闘と接近戦闘の両方が可能であっても、命令するとき  
に1種類の戦闘にしか実行できない。  
{隣接した状況では基本は遠距離戦闘はできません、ドラゴンカードにはあるのか不明で  
す}

命令されたユニットが戦う順序は、純粹にブロック所有のプレイヤーの裁量により決ま  
る。プレイヤーは、遠距離戦闘と接近戦闘をユニット毎に自由に切り替えることができ  
る。

[P15]

#### 遠距離戦闘 (射撃)

弓と火縄銃という発射武器で装備したユニットのみが、遠距離戦闘に従事できる。発射武  
具(射撃)で装備したユニットが 1 ヘクス以上離れた敵のユニットとの戦闘の場合、その  
敵のユニット「目標ユニット」に対する遠距離戦闘という。  
{隣接した敵は対象外です}

\* 遠距離戦闘では、目標ユニットが攻撃するユニットの射程の範囲と視線の見通しの両方  
のルール内でなければならない。

\* 隣接する敵ユニットに対して遠距離戦闘をすることはできない。

\* 敵ユニットに隣接する発射武器を装備したユニットは、より遠い別の敵ユニットを「目  
標ユニット」にして遠距離戦闘をすることはできない。もし、そのユニットが戦闘を選択  
した場合、隣接する敵ユニットと接近戦闘をしなければならない。

\* 遠距離戦闘の「目標ユニット」の対象となった敵ユニットは、反撃はできない。

{馬廻衆は遠距離戦闘の目標にはならない}

図表

赤い四角 侍歩兵弓兵 (SB) 1 : 近接戦闘 2 : 3Dice 3 : 3Dice

SBユニットには3ヘクスの射程の範囲がある。射程の範囲は、2または3ヘクスで-3個のバトルダイスを振る。SBユニットが移動して遠距離戦闘を行うと、振るバトルダイスの数は減少して1個になる。SBユニットは遠距離戦闘でHonor & Fortuneトークンを得る。

## 図表

緑の丸 足軽歩兵弓兵 (AB) 1 : 近接戦闘 2 : 2Dice 3 : 2Dice

ABユニットには3ヘクスのレンジがある。射程の範囲は、2または3ヘクスで-2個のバトルダイスサイコロを振る。ABユニットが移動して遠距離戦闘を行うと、振るバトルダイスの数は減少して1個になる。ABユニットは遠距離戦闘でHonor & Fortuneトークンを得る。

## 図表

緑の丸 足軽歩兵火縄銃 (AA) 1 : 近接戦闘 2 : 2Dice 3 : 2Dice 4 : 1Dice

AAユニットには4ヘクスの射程がある。通常のユニットシンボルのヒットに加えて、AAユニットは戦闘で刀剣シンボルのヒットを適用する。射程の範囲は、2または3ヘクスで、2個のバトルダイスを振る。4ヘクスで、1個のバトルダイスを振る。AAユニットが移動すると、遠距離戦闘を実行できない場合がある。AAユニットは遠距離戦闘でトークンを貰えない。

## 図表

赤い四角 侍弓兵騎兵 (SBC) 1 : 近接戦闘 2 : 3Dice 3 : 3Dice

SBCユニットには3ヘクスの射程がある。射程の範囲は、2または3ヘクスで-3個のバトルダイスを振る。SBユニットが移動して遠距離戦闘を行うと、振るバトルダイスの数は減少して1個になる。SBCユニットは遠距離戦闘でHonor & Fortuneトークンを得る。

ノート：目標ユニットに隣接している場合、遠距離戦闘は許可されない（これは接近戦闘となる）

## 遠距離戦闘手順

1. 射撃ユニットを宣言
2. 射程の範囲を確認
3. 視線の見通しを確認
4. 地形によるバトルダイスの上限の決定
5. タクティクコマンドカードとドラゴンカードによるバトルダイスの調整の決定
6. 戦闘の判定（バトルダイスを振る）
7. 結果の反映

## 8. 退却の適用

### 1. 射撃ユニットを宣言

どの命令されたユニットが射撃し、そして目標の敵ユニットを宣言する。遠距離戦闘で実行する資格のある命令されたユニットのバトルダイスの基本個数を宣言する。

### 2. 射程の範囲を確認

敵の目標ユニットが射程の範囲内にあることを確認する。射程の範囲は、射撃ユニットと敵の目標ユニットの間の距離であり、ヘクスで測定する。射程の範囲のヘクスで数える方は、射撃ユニットのヘクスは含まないで、目標ユニットのヘクスは数えなければならない。

{現状は距離でバトルダイスの減少があるのは火縄銃だけです}

### 3. 視線の見通しを確認

敵の目標ユニットが視線の見通し内にあることを確認する。射撃ユニットは、目標ユニットにする敵ユニットを「見る」ことができなければならない。これは「視線」を呼ばれて知られている。

仮想の線を、射撃ユニットがいるヘクスの中心から、目標ユニットがいるヘクスの中心に、引かれたことを想像する。視線は、射撃ユニットのヘクスと目標ヘクスの間にあるヘクス（またはヘクスの一部）に障害物が含まれている場合にブロックされる。障害物とは、敵味方に関係なくユニットとリーダー、一部の地形、戦場の縁に接しているハーフヘクスが対象である。

仮想の線がヘクス枠に沿って見通していて、ヘクス枠に障害物が1つ以上ある場合、仮想の線の両側に障害物がある場合を除き、視線はブロックされない。  
目標ユニットのいるヘクスの地形は視線をブロックしない。

{AA火縄銃の4ヘクスでの視線で発生し易いルールです。解釈はC&Cシリーズの砲火に連なります。具体例として、戦場セクション点線を仮想の線にします。射撃ヘクスから4ヘクスの視線の見通しの確認です。

a見通し可能. 隣接ヘクス右側に味方ユニット:3ヘクス目右側に障害物地形:4ヘクス目に敵目標ユニット。

b見通せ無い. 隣接ヘクス右側に味方ユニット:隣接ヘクス左側に味方ユニット:4ヘクス目に敵目標ユニット。

c見通せ無い. 隣接ヘクス右側に味方ユニット:3ヘクス目左側に敵ユニット:4ヘクス目に敵目標ユニット。

d見通せ無い. 3ヘクス目右側に障害物地形:3ヘクス目左側に敵ユニット:4ヘクス目に敵目標ユニット。

ヘクス枠を仮想の線に沿っていて、障害物が1つだけなら視線の見通し可能です}

### 4. 地形タイルによるバトルダイスの上限の決定

目標ユニットがいるヘクスの地形によっては、射撃ユニットの遠距離戦闘においてバトルダイスの個数に影響を与える可能性がある。（通常は減らす。）地形に合わせて振るバトルダイスの数を調整する。戦場の地形ルール([P24])を参照する。

{サムライバトルでは、地形はバトルダイスの上限という考え方になります}

## 5. タクティクコマンドカードとドラゴンカードによるバトルダイスの調整の決定

地形効果が適用された後に、ユニットの特殊能力、コマンドカードのよる修正、ドラゴンカードによる修正を根拠に、バトルダイスの個数を調整する。

## 6. 戦闘の判定

調整された個数のバトルダイスを振り、結果の決定する。

## 7. 結果の反映

射撃ユニットの判定は、バトルダイスのシンボルと目標ユニットのシンボルが一致する毎に1ヒットを獲得する。

[P16]

\*バトルダイスが緑色の丸は、緑色の丸の記号が描かれたユニットで1ヒットを獲得する。

\*バトルダイスが青い三角形は、青い三角形のシンボルが描かれたユニットで1ヒットを獲得する。

\*バトルダイスが赤い四角は、赤い四角のシンボルが描かれたユニットで1ヒットを獲得する。

\*火縄銃ユニット(AA)は、遠距離戦闘でバトルダイスが刀剣のシンボル毎に1ヒットを獲得する。

\*弓兵ユニット(AB:SB:SBC)は、遠距離戦闘でバトルダイスが刀剣シンボルでも、ヒットではない。

\*遠距離戦闘で旗シンボルを振ってもヒットではない、ただし、目標ユニットが退却する可能性がある。退却ルール([P19]/5行目)を参照する。

\*弓兵ユニット(AB:SB:SBC)は、遠距離戦闘でバトルダイスが「侍」シンボルごとに1つのHonor & Fortuneトークンを得る。

\*火縄銃ユニット(AA)は、遠距離戦闘でバトルダイスが「侍」シンボルでも、トークンを貰えない。

### 遠距離戦闘ヒットの効果

獲得されたヒットごとに、目標ユニットから1ブロックを減少する。  
敵ユニットの最後のブロックが除去されたら、ビクトリーバナーを授かる。

もし、敵ユニットのブロック残数よりも多くのヒットが獲得された場合、残念ながら、これらの超過のヒットは効果がない。

## リーダーへのヒット

遠距離戦闘で、リーダーが統率する敵ユニットに対してヒットを獲得した場合、統率しているリーダーは、リーダー死傷チェックを行う必要がある。リーダー死傷チェックルール([P18]/16行目)を参照する。

## 8. 退却の適用

すべてのヒットが解決された後に、死傷者が減少され{目標ユニットのブロック}、リーダー死傷チェックが行われ、退却が解決される、退却ルール([P19]/5行目)を参照する。

## 近接戦闘

隣接するヘクスで敵ユニットと戦っているユニットは、敵ユニットと近接戦闘していると言う。敵ユニットに隣接するユニットは、戦闘を選択した場合、隣接する敵ユニットとの近接戦闘をする必要がある。隣接する敵ユニット、またはその射程の範囲の別の敵ユニットに対して遠距離戦闘を実行することはできない。

{戦闘のする、しないは、プレイヤーが自由に決定します}

## 近接戦闘手順

1. 近接戦闘ユニットを宣言
2. 地形ヘクスによるバトルダイスの上限の決定
3. リーダーの鼓舞、タクティクコマンドカードとドラゴンカードによるバトルダイスの調整の決定
4. 戦闘の判定（バトルダイスを振る）
5. 近接戦闘結果の反映
6. 退却の適用
7. 可能な土地の確保とボーナス近接戦闘
8. 反撃 状況によっては、近接戦闘を受けた敵防御ユニットが反撃する可能性がある。反撃が発生した場合、敵防御ユニットは近接戦闘してヒットを適用と攻撃ユニットの退却に可能性までを解決する。

## 1. 近接戦闘ユニットを宣言

近接戦闘をする命令された攻撃ユニットと敵ユニットを宣言する。

\* 近接戦闘を行うには、攻撃ユニットは敵ユニットに隣接するヘクスにいる必要がある。

\* 近接戦闘はどの方向にも行うことができる。

\* 近接戦闘は、攻撃プレイヤーの選択順に、一度に1ユニットずつ宣言され、解決する。

\* プレイヤーは、次の戦闘を開始する前に、地面の確保、ボーナス近接戦闘、敵防御ユニットの反撃を含めた、一通りの近接戦闘を宣言して解決まで完結する必要がある。

\* 近接戦闘は、適正な1つの命令された攻撃ユニットと1つの隣接する敵防御ユニットにおいて実行される。他の隣接する味方ユニットと敵ユニットのいくつ有っても気にしない。

\* 複数の命令されたユニットが同じ敵防御ユニットに隣接している場合、命令されたユニットの近接戦闘は個別に解決する。

\* 例外、召集非正規兵 ユニット。召集非正規兵 群衆ルール([P16]/下部)を参照する。

命令された攻撃ユニットの近接戦闘で振るバトルダイスの基礎の個数を確認する。

\* 侍槍兵騎兵は、その位置に留まっている、1または2ヘクス移動する、4個のバトルダイスで隣接する敵ユニットと近接戦闘を行う。

\* 侍弓兵騎兵は、その位置に留まっている、1または2ヘクス移動する、3個のバトルダイスで隣接する敵ユニットと近接戦闘を行う。

\* 侍歩兵槍兵は、その位置に留まっている、1ヘクス移動する、4個のバトルダイスで隣接する敵ユニットと近接戦闘を行う。

\* 侍歩兵弓兵は、その位置に留まっている、1ヘクス移動する、3個のバトルダイスで隣接する敵ユニットと近接戦闘を行う。

\* 足軽歩兵槍兵は、その位置に留まっている、1ヘクス移動する、3個のバトルダイスで隣接する敵ユニットと近接戦闘を行う。  
足軽歩兵槍兵は2ヘクス移動すると、戦闘はできない。

\* 足軽歩兵弓兵は、その位置に留まっている、1または2ヘクス移動する、2個のバトルダイスで隣接する敵ユニットと近接戦闘を行う。

\* 足軽歩兵火縄銃は、その位置に留まっている、2個のバトルダイスで隣接する敵ユニットと近接戦闘を行う。  
足軽歩兵火縄銃は移動すると、戦闘はできない可能性がある。

\* 召集非正規兵は、その位置に留まっている、1または2ヘクス移動する、2個のバトルダイスで隣接する敵ユニットと近接戦闘を行う。

召集非正規兵 群衆ルール

複数の命令された召集非正規兵ユニットが同じ敵防御ユニットに隣接している状況で、全ての召集非正規兵ユニットが近接戦闘で同じ敵防御ユニットを攻撃する場合、群衆近接戦闘と呼ばれ、攻撃を合算できる。すべての召集非正規兵ユニットのバトルダイスを同時に振ることができる。

## 2. 地形によるバトルダイスの上限の決定

目標ユニットがいるヘクスの地形タイルによっては、攻撃ユニットの近接戦闘においてバトルダイスの数に影響を与える可能性がある。(通常は減らす。)地形に合わせて振るバトルダイスの個数を調整する。戦場の地形ルール([P24])を参照する。

[P17]

## 3. リーダーの鼓舞、タクティクコマンドカードとドラゴンカードによるバトルダイスの調整の決定

地形効果を適用した後、攻撃ユニットの特殊能力、コマンドカードによる修正、ドラゴンカードによる修正、リーダーの鼓舞による修正でバトルダイスの個数を調整する。  
[地形効果の上限を基礎のバトルダイスの個数として、それにカード効果等の加算します、実際に振るバトルダイスの個数は地形効果の上限を超えます]

### リーダーの鼓舞による近接戦闘

リーダーは、ヘクスに単独でいる場合、戦闘はできない。リーダーがユニットを率いている場合、リーダーは、退却や特別な行動を含め、同行しているユニットの戦闘ルールに従う。

リーダーは戦闘はできないが、攻撃ユニットを鼓舞することで、ユニットの近接戦闘に影響を与えることができる。プレイヤーは、Honor & Fortuneトークンを1枚使い、リーダーの率いるユニットを鼓舞する。リーダーの鼓舞された攻撃ユニットは、近接戦闘のバトルダイスを1個を追加する。使用されたHonor & Fortuneトークンは、共通プールに戻す。

歩兵リーダー(徒歩リーダー)は、徒歩リーダーの鼓舞するユニットと同じヘクスにいる必要がある。

騎兵リーダー(馬上リーダー)は、馬上リーダーのヘクスにいるユニットを鼓舞をすることができ、馬上リーダーはさらに隣接するヘクスにいる味方攻撃ユニットを鼓舞させることもできる。馬上リーダーに鼓舞されたユニットごとに、Honor & Fortuneトークンを1枚ずつ使う。

\* 近接戦闘で1つの攻撃ユニットに鼓舞によって最大1枚のHonor & Fortuneトークンを使うことができる、攻撃ユニットに鼓舞をしたときに増加できるバトルダイスは最大1個だけである。

\* ユニットの、近接戦闘で攻撃している時や、ユニットが反撃をする時にリーダーの鼓舞を受けることができる。

\* 騎兵リーダーは、命令された隣接するユニットを鼓舞する必要はない。

\* プレイヤーのユニットがリーダーの鼓舞によって近接戦闘のバトルダイスを1個加えた振った場合は、バトルダイスで振られた「侍」シンボルの個数より1つ少ないHonor & Fortuneトークンを得る。

#### 4. 戦闘の判定

調整された個数のバトルダイスを振り、結果の決定する。

#### 5. 近接戦闘結果の反映

近接戦闘では、攻撃ユニットは、敵防御ユニットに描かれたシンボルと一致するバトルダイスを振るたびに1ヒットを獲得する。

\*バトルダイスが緑の丸シンボルは、緑の丸シンボルが描かれたユニットで1ヒットを獲得する。

\*バトルダイスが青い三角シンボルは、青い三角シンボルが描かれたユニットで1ヒットを獲得する。

\*バトルダイスが赤い四角シンボルは、赤い四角シンボルが描かれたユニットで1ヒットを獲得する。

\*バトルダイスが刀剣シンボルでは、通常は接近戦闘で1ヒットを獲得する。  
次の例外を除いて。

\*騎兵ユニットは、その制高優位のため、歩兵ユニットから近接戦闘で攻撃されたときに、バトルダイスで振られた刀剣シンボルは、1つを無視する。

\*赤い四角シンボルが描かれたユニットは、上位ランクのため、青い三角シンボルが描かれたユニットから近接戦闘で攻撃されたときに、バトルダイスで振られた刀剣シンボルは、1つを無視する。

\*赤い四角シンボルが描かれたユニットは、上位ランクため、緑の丸シンボルが描かれたユニットから近接戦闘で攻撃されたときに、バトルダイスで振られた刀剣シンボルは、2つを無視する。

\*青い三角シンボルが描かれたユニットは、上位ランクため、緑の丸シンボルが描かれたユニットから近接戦闘で攻撃されたときに、バトルダイスで振られた刀剣シンボルは、1つを無視する。

ノート：上位ランクの優位性と制高の優位性は、累積する。遠距離では優位性は無視され、近接戦闘だけが適用される。

\*近接戦闘でバトルダイスが幟旗シンボルの時、ヒットは発生しないが、敵防御ユニットが退却する可能性がある。退却ルール([P19]/5行目)を参照する。

#### 近接戦闘ヒットの効果

獲得したヒットごとに、敵防御ユニットから1ブロックを減少させる。敵防御ユニットの

最後のブロックが除去されたら、ビクトリーバナーを授かる。（軍司令官の馬廻衆のブロックには適用しない。）  
もし、敵ユニットのブロック残数よりも多くのヒットが獲得された場合、残念ながら、これらの超過のヒットは効果がない。

## リーダーに対するヒット

敵リーダーが統率する敵防御ユニットが近接戦闘でヒットした場合、統率する敵リーダーは、リーダー死傷チェックを行う必要がある。リーダー死傷チェックルール([P18])を参照する。

## Honor & Fortune

近接戦闘で振られた「侍」シンボルごとに、Honor & Fortuneトークン1枚を得る。  
以下の例外を除いて。

\* プレイヤーのユニットがリーダーの鼓舞によって近接戦闘のバトルダイスを1個加えた振った場合は、バトルダイスの出た「侍」シンボルの個数より1つ少ないHonor & Fortuneトークンを得る。

\* 侍騎兵ユニットは上位ランクのため、下位ランクのユニット（青い三角、緑の丸）に近接戦闘を実行した場合、バトルダイスを振って「侍」シンボルが出ても、トークンを貰えない。

\* 召集非正規兵の敵防御ユニットを攻撃するとき、バトルダイスを振って「侍」シンボルが出ても、トークンを貰えない。

## 6. 退却の適用

ヒットが解決し、ブロックの死傷者を減少させ、リーダー死傷チェックが行われた後、退却の適用を行う。退却ルール([P19]/5行目)を参照する。

## 7. 地面の確保とボーナス近接戦闘

特別なアクションのルール([P21]/16行目)を参照する。

## 8. 反撃

近接戦闘で、防御ユニットが1ブロック以上が生き残り、防御ユニットが元のヘクスから退却しない場合、近接戦闘中において、防御ユニットは攻撃ユニットに対して反撃することができる。

反撃の手順は、攻撃の近接戦闘と同じルールに従う。反撃は、防御ユニットが、地形効果を適用した後、ドラゴンカードによる修正、リーダーの鼓舞による修正とでバトルダイスの個数を調整する。防御ユニットの反撃の解決、ヒットが適用、そして攻撃ユニットの後退の可能性を決定する。

[P18]

\* 防御ユニットが、元のヘクスから退却することを余儀なくされた場合、防御ユニットが退却移動で、今回の接近戦闘の攻撃ユニットと隣接しているヘクスに退却したとしても、反撃はできない。

\* 防御ユニットは、退却の経路が占有されており、ユニットが退却できないため、必要な退却を実行できない状況でも、反撃することができる。防御ユニットは、退却移動を完了できなかったために減少の手続きをした後、防御ユニットが1ブロック以上が生き残った場合、反撃できる。退却ルール([P19]/5行目)を参照する。

\* 防御ユニットの反撃の後には、それ以上の反撃は発生しない。非手番プレイヤーの防御ユニットが反撃した直後で、その接近戦闘は完了する。

\* 反撃している防御ユニットは、土地の確保やボーナス接近戦闘を獲得できない場合がある。

\* 遠距離戦闘の目標ユニットは、反撃する資格がない。接近戦闘に攻撃を受けた防御ユニットのみが反撃ができる。

### リーダー死傷チェック

リーダーが戦闘に関与するときはいつでも、リーダーが犠牲者になる可能性がある。死傷チェックが必要な場合、対戦相手があなたのリーダーがヒットされて戦場から除去されるか、生き残るかを決定するためにダイスを振る。リーダーが統率しているユニットが遠距離戦闘または接近戦闘で1ブロック以上を失った場合、リーダーもヒットする可能性があり、リーダー死傷チェックをリーダーに対して行う必要がある。

ノート1：リーダーの統率するユニットが退却移動を完了できなく1ブロック以上を失った場合や、ドラゴンカードが原因の場合や、不名誉ダイスロールの場合の、これらの状況ではリーダー死傷者チェックは発生しない。リーダーの死傷チェックは、リーダーがユニットと一緒にいて、ユニットが戦闘で1ブロック以上を失った場合にのみ行われる。

ノート2：軍司令官の4個の馬廻衆ブロックが除去され、軍司令官がリーダーの死傷チェックを生き延びた場合、軍司令官はあらゆる点で徒士リーダーの扱いで退却する。

### 遠距離戦闘においてリーダーの死傷チェック手順

リーダーがユニットと一緒にいて、ユニットが遠距離戦闘で1ブロック以上を減少したが、目標ユニットが除去されなかった場合、リーダー死傷チェックで2個ダイスを振る。リーダーにヒット与えて除去するには、2個の刀剣シンボルを振る必要がある。2個の刀剣シンボルを振られると、所有プレイヤーはリーダーブロックを戦場から除去し、相手プレイヤーはビクトリーバナーを授かる。2個の刀剣シンボルが振られない場合、リーダーは負傷チェックを生き残り、ユニットに残る。

リーダーがユニットと一緒にいて、ユニットが遠距離戦闘で全てのブロックが除去された場合、すなわち単独リーダーが残った場合は、リーダー死傷チェックで1個ダイスを振る。リーダーにヒット与えて除去するには、1個の刀剣シンボルを振る必要がある。

刀剣シンボルを振ると、所有プレイヤーはリーダーブロックを戦場から除去し、相手プレイヤーはビクトリーバナーを授かる。負傷チェックがヒットされない場合、単独リーダーは1、2、3ヘクス後退するか、切腹を行う必要がある。

ノート：軍司令官の馬廻衆ブロックは、遠距離戦闘の目標ユニットの対象にならない。

#### 近接戦闘においてリーダーの死傷チェック手順

リーダーがユニットと一緒にいて、ユニットが近接戦闘で1ブロック以上を減少したが、目標ユニットが除去されなかった場合、リーダー死傷チェックで1個ダイスで振る。リーダーにヒット与えて除去するには、1個の刀剣シンボルを振る必要がある。刀剣シンボルを振ると、所有プレイヤーはリーダーブロックを戦場から除去し、相手プレイヤーはビクトリーバナーを授かる。刀剣シンボルが振られない場合、リーダーは負傷チェックを生き残り、ユニットに残る。

#### 重要な注意点：

単独リーダーの負傷チェックで、ダイスが2つではなく、1個だけ振るのは、  
C&C Ancients、  
C&C Napoleonic、  
C&C Medieval

などの他のC&Cゲームのリーダー死傷チェックルールからの逸脱になる。日本のリーダーたちは伝統的に正面から戦い、その為より高い死傷率に苦しんだ。

{C&Cゲームでは、リーダー死傷チェックはダイス2個が両方とも刀剣シンボルの出目で除去されます。サムライバトルでは、一般の死傷チェックがダイス1個で判定して、本陣地形タイルの軍司令官の死傷チェックはダイス2個で判定します}

リーダーがユニットと一緒にいて、ユニットが近接戦闘で全てのブロックが除去された場合、すなわち単独リーダーが残った状況、リーダー死傷チェックで1個ダイスで振る。リーダーにヒット与えて除去するには、1個の刀剣シンボルを振る必要がある。刀剣シンボルを振ると、所有プレイヤーはリーダーブロックを戦場から除去し、相手プレイヤーはビクトリーバナーを授かる。負傷チェックがヒットされない場合、単独リーダーは1、2、3ヘクス後退するか、切腹を行う必要がある。

\* ユニットの全てのブロックが除去された戦闘のバトルダイスの中で、幟旗シンボルのバトルダイスが振られても、単独リーダーには影響しない。負傷チェックの後に、単独リーダーは1、2、3ヘクス後退するか、切腹を行う必要がある。

\* 単独リーダーが少なくとも1ヘクス後退できない場合、リーダーは切腹を行わなければならない。

\* 単独リーダーが、味方のベースラインヘクスにいて退却しなければならない場合、リーダーは切腹をしなければならない。

\* リーダーが退却、除去、切腹した後、近接戦闘でリーダーを攻撃したユニットは、空いたヘクスに進んで土地を確保できる。

## ヘックスの単独リーダーとの戦闘

敵のリーダーがヘックスに単独でいて、遠距離戦闘や近接戦闘で攻撃される場合、攻撃ユニットは、単独リーダーに対して振るバトルダイスの個数を決定する。1個以上の刀剣シンボルのバトルダイスが振られた場合、リーダーにヒットして除去される。通常は、弓兵の遠距離戦闘ではリーダーに対してヒットを与えませんが、ヘックスにいる単独リーダーを遠距離戦闘すると、刀剣シンボルのバトルダイスが振られた場合、単独リーダーにヒットを与えられる。

{ルール巻末の図表からの情報です}

ヘックスにいる単独リーダーの死傷チェックは必要ない。所有プレイヤーは単独リーダーブロックを戦場から除去し、相手プレイヤーはビクトリーバナーを授かる。

\* 戦闘のバトルダイスの中で、幟旗シンボルのバトルダイスが振られても、単独リーダーには影響しない。負傷チェックの後に、単独リーダーは1、2、3ヘックス後退するか、切腹を行う必要がある。

\* 単独リーダーが少なくとも1ヘックス後退できない場合、リーダーは切腹を行わなければならない。

[P19]

\* 単独リーダーが、味方のベースラインヘックスにいて退却しなければならない場合、リーダーは切腹をしなければならない。

\* リーダーが退却、除去、切腹した後、近接戦闘でリーダーを攻撃したユニットは、空いたヘックスに進んで土地を確保できる。

## 退却

遠距離戦闘や近接戦闘では、すべてのヒットが適用され、死傷者が減少され、リーダーの死傷チェックが行われた後、退却が解決される。

バトルダイスの幟旗シンボルが振られた防御ユニットは、ユニット特性で幟旗シンボルの退却を無視できない場合、防御ユニットが戦場の自分の側に向かって1回の退却移動をする必要がある。2個の幟旗シンボルが振られた防御ユニットが、ユニット特性で幟旗シンボルの退却を無視できない場合、防御ユニットが戦場の自分の側に向かって2回の退却移動をする必要がある。

侍と足軽と騎兵ユニットは、ユニット特性で幟旗シンボルの退却を無視できない場合、幟旗シンボルが振られるたびに1ヘックス後退する。一方、召集非正規兵ユニットは、ユニット特性で幟旗シンボルの退却を無視できない場合、幟旗シンボルが振られるたびに2ヘックス後退しなければならない。

{退却によるHonor & Fortuneトークンを2枚失うとは、処理が微妙に違うので間違えないように注意が必要です}

防御ユニットのプレイヤーが、以下のルールを使用して、ユニットがどのヘックスに退却するかを決定する。

\* ユニッツは、攻撃の方向に関係なく、常にプレイヤーの自軍ベースラインに向かって後退する必要がある。戦場の左右端を除いて、戦場のプレイヤーのベースラインに後退するとき、通常2つのヘックスから選択する。退却ユニットのプレイヤーは、これら2つのヘックスのいずれかを選択できるが、そのヘックスが占有できない状況や、通行できない場合は、もう一方を選択する必要がある。

\* ユニットが横に後退することはない。

\* ユニットは、味方が敵かに関係なく、別のユニットが占有するヘクスに後退したり、ヘクスを通過することはできない。

\* ユニットは、敵の単独リーダーを含むヘクスに後退したり、ヘクスを通過することはできない。

\* ユニットの退却移動に地形は影響を与えないため、退却するユニットは以下の、たとえば、森林の地形や、渡河可能な川などの地形を退却できる。ただし、通行不可能な地形は、退却移動で後退できない。

\* 歩兵ユニットは、友軍の単独徒歩リーダーや単独馬上リーダーが占有するヘクスに退却できる。単独リーダーのヘクスに退却するとき、歩兵ユニットは、退却を停止して単独リーダーに統率される必要がある。歩兵ユニットは、それ以上の後退を無視する。

\* 騎兵ユニットは、友軍の単独馬上リーダーが占有するヘクスに退却できる。単独リーダーのヘクスに退却するとき、騎兵ユニットは、退却を停止して単独リーダーに統率される必要がある。騎兵ユニットは、それ以上の後退を無視する。

\* ユニットの退却の経路が、他のユニットや、リーダーに、占有されていたり、通行不可能な地形によって、退却できない場合、ユニットに1ヒットが課される。完了できない移動退却ヘクスごとに1ブロックが減少される。

\* ユニットが自軍のベースラインのヘクスいるために退却できない場合、ユニットで1ヒットが課され、完了できない移動の退却ヘクスごとに1ブロックが減少される。

\* ユニットがブロックの減少を被ることなく、自軍のベースラインに向かって規則通りに退却できる場合、プレイヤーはブロックの減少が発生する退却の経路ではなく、この退却の経路を選ぶ必要がある。

\* ユニットが退却するときは常に、支配しているプレイヤーはHonor & Fortuneトークンを失う。退却と名誉を失う事のルール([P20]/40行目)を参照する。

## リーダーの退却

ユニットを統率するリーダーは、ユニットの退却移動の全体を通してユニットと一緒にいる必要がある。ユニットを統率していないリーダー（単独リーダー）は、攻撃を受けてリーダー死傷チェックを生き残った後、退却しなければならない。退却するリーダーは、以下の例外を除いて、ユニットと同じ退却ルールと地形制限の対象となる。

\* リーダーの退却移動は、退却するプレイヤーの選択により、自軍のバトルラインに向かって1、2、3ヘクス退却する。退却するプレイヤーは、リーダーが退却移動するヘクスの数と、リーダーが退却の経路を決定する。

\* リーダーは、味方ユニットや、リーダーが統率している味方ユニットや、別の味方単独

リーダーが占有するヘクスを通過して退却できる。単独リーダーがそのヘクスを通過して退却しても、味方ユニットや、リーダーが率いる味方ユニットや、別の味方単独リーダーは影響を受けない。

\* 退却するリーダーは、敵ユニットや、敵リーダーが占有するヘクスを通過して退却できない。

\* リーダーは、別の味方リーダーや、通行不可能な地形や、敵ユニットや、敵リーダーが占有するヘクスで退却移動を完了できない。

\* 徒歩リーダーは、リーダーに統率されていない友軍歩兵ユニットがいるヘクスに退却して、そのヘクスに止まって歩兵ユニットを統率できる。

\* 徒歩リーダーは、友軍の騎兵ユニットが占有するヘクスで退却移動を完了できない。

\* 騎兵リーダーは、リーダーを持たない友軍歩兵ユニットや、友軍騎兵ユニットが占有するヘクスに退却し、ヘクスに止まってユニットを統率できる。

\* リーダーが少なくとも1ヘクス、後退移動できない場合、リーダーは切腹する必要がある。

\* リーダーは自軍ベースラインヘクスから退却移動することはできない。リーダーは、自軍ベースラインのヘクスで退却移動を完了ができる。

\* 単独リーダーが自軍ベースラインヘクスで攻撃を受けた場合、リーダーの死傷チェックを生き延びた後、切腹する必要がある。

## リーダーの切腹

後退する代わりに、プレイヤーは、リーダーが確実な退却の経路を持っていたとしても、単独リーダーに切腹（名誉ある自殺）を選ぶことができる。

リーダーが切腹を行うと、所有プレイヤーは戦場からリーダーブロックを除去し、5枚の Honor & Fortune トークンを得る、ただし、プレイヤーは、手札からコマンドカードを1枚失う必要がある。失うコマンドカードは対戦相手がランダムに選ぶ。選んだコマンドカードは破棄される。

### [P20]

このカードを失う状況とは、リーダーが切腹したプレイヤーの持てるコマンドが1つ減ることを示す。{プレイヤーの手札枚数が作戦の柔軟性を示唆しています、このルールの適用範囲が追加説明が必要だと思います} 切腹したリーダーは、相手プレイヤーはビクトリーバナーを貰えない。しかし、相手プレイヤーはドラゴンカードを1枚引き、自分のドラゴンカードの手札に加える。

## 士気の支え

状況によっては、防御ユニットがバトルダイスで振られた1個以上の幟旗シンボルを無視することができる。防御ユニットは、攻撃されるたびに1個以上の幟旗シンボルを無視することができる。ルール正しい範囲の場合、幟旗シンボルの結果を無視するかは、純粋にプレイヤーが選択できる。2個の幟旗シンボルの結果を無視できる場合、所有プレイヤーは1個を無視して、1個を受け入れる選択ができる。無視できる幟旗シンボルの許容を超えて振られたバトルダイスの幟旗シンボルは、自動的に後退を適用となり、実行される必要がある。

重要な注意：防御ユニットは、戦闘のバトルダイスの中で最大2個の幟旗シンボルしか無視できない。

防御ユニットは1個の幟旗シンボルを以下の状況で無視することができる：

\* 2個の味方ユニットによってサポートされている場合。  
サポートユニットとは、防御ユニットに隣接する任意の2ヘクスに置かれている味方ユニットや、味方リーダーである。プレイヤーは、防御ユニットに対して行われた各攻撃をサポートユニットがいるかどうか判断する必要がある。

\* サポートユニットは相互的である。隣接し合うヘクスの3個のユニットは互いにサポートユニットになる。

\* 単独リーダーは、隣接するサポートユニットがいるヘクスとして、サポートユニットと同じを役割を提供できる。

\* 赤い四角シンボルが描かれたユニットは、1個の幟旗シンボルを無視できる。

\* 特定のドラゴンカードの効果により、防御ユニットは1個以上の幟旗シンボルを無視できる場合がある。

\* リーダーに統率された防御ユニットは、1個の幟旗シンボルを無視することができる。

ノート：ユニットが退却する必要があるかどうかを判断する前に、リーダー死傷チェックが行われる。したがって、リーダーがリーダー死傷チェックによって除去された場合、ユニットはリーダーに統率されていないことになるため、防御ユニットは幟旗シンボルを無視できない場合がある。

## 退却と名誉を失う事

ユニットやリーダーが退却しなければならないときはいつでも、所有プレイヤーは退却によってHonor & Fortuneトークンを失う。

緑の丸シンボルの描かれたユニットは、退却するヘクスごとに1枚のHonor & Fortuneトークンを失う。

ノート：召集非正規兵（LI）の退却は罰則は異なる。（下記を参照）

青い三角シンボルの描かれたユニットは、退却するヘクスごとに1枚のHonor & Fortuneトークンを失う。

赤い四角シンボルの描かれたユニットは、退却するヘクスごとに2枚のHonor & Fortuneトークンを失う。

\* 徴兵/農民など非正規な歩兵-召集非正規兵ユニットは、退却するヘクスの数に関係なく、2枚のHonor & Fortuneトークンを失う。  
{召集非正規兵のルールに1個の幟旗シンボルごと2ヘクス退却すると記載あります、例えば3個の幟旗シンボルでは、6ヘクス退却してHonor & Fortuneトークンは2枚失います}

\* リーダーが統率しているユニットが退却する場合は、リーダーの退却によるHonor & Fortuneトークンを失う事とは別に、ユニットの退却でヘクスごとに対して、追加でHonor & Fortuneトークンを1枚に失う。

例えば、リーダーが統率する青い三角シンボルの描かれたユニットが退却する、リーダーが統率するユニットが退却するごとに、Honor & Fortuneトークンを2枚失う。（ユニットで1トークン、ユニットを統率するリーダーで1トークン）。

\* 単独リーダーが1、2、3ヘクスの選択して退却するとき、3枚のHonor & Fortuneトークンを失う必要がある。単独リーダーは退却するヘクスごとにHonor & Fortuneトークンを失うことはない。

{単独リーダーは、1ヘクス後退でも、3ヘクス後退を選んでも、Honor & Fortuneトークンを一律に3枚失います}

\* 単独リーダーは、退却する代わりに切腹を行うことができる。

\* 防御ユニットが退却できず、ブロックが除去された場合、元のヘクスから退却移動をしなかったと捉えて、Honor & Fortuneトークンを失う事はない。

## 不名誉

プレイヤーがユニットの退却や、ドラゴンカードのアクションによる名誉を失う事を扱うのに十分なだけのHonor & Fortuneトークンがプレイヤーの備蓄にない場合、そのプレイヤーは備蓄にあるHonor & Fortuneトークンを全て失い、さらに不名誉ダイスロールを行わなければならない。

不名誉ダイスロールは、4個のダイスを振りる。さらに、備蓄から払えなかったHonor & Fortuneトークンごとに1個のダイスを追加する。

例：プレイヤーの手元の備蓄プールにはHonor & Fortuneトークンが1枚ある。赤い四角シンボルの侍ユニットは1ヘクス後退する状況になった。プレイヤーはHonor & Fortuneトークンを2枚失う必要がある。したがって不名誉ダイスロールは、基本4個と追加1個の合計5個ダイスを振ることになる。

細かく言うと、プレイヤーがHonor & Fortuneトークンを手元の備蓄プールにトークンを1

枚しか持っていない、侍ユニットの退却のために2枚のHonor & Fortuneトークンを失う事となる、差引きで1個はダイスを追加する。

## ユニットの退却と不名誉

ユニットが後退移動を完了した後、プレイヤーは不名誉ダイスロールを振る。

\* 不名誉ダイスロールで振られたシンボルと、退却したユニットに描かれたシンボルと一致する場合、退却したユニットの1ブロックを減少する。ユニットの最後のブロックが除去されると、相手プレイヤーはビクトリーバナーを授かる。

\* 不名誉ダイスロールで振られた各シンボルと、退却するユニットに描かれたシンボルと不一致の場合、最も近い自軍ユニットで、一致するシンボルが描かれたユニットが1ブロックの減少がする。

{ルールを読む限り、不名誉ダイスロール出たシンボルの個数分、周囲の友軍のブロックが減少するようです}

退却したユニットが退却を完了したヘクスから、同じ距離に2個以上ユニットがある場合、どのユニットのブロックを減少するか所有プレイヤーが選択する。ユニットの最後のブロックが除去された場合、相手プレイヤーはビクトリーバナーを授かる。

\* 不名誉ダイスロールを振るときに出た刀剣、幟旗、「侍」シンボルは効果はない。

ノート1：リーダーが統率するユニットが不名誉ダイスロールでブロックを減少した場合は、リーダー死傷チェックはない。

ノート2：リーダーが統率するユニットが不名誉ダイスロールで除去された場合、リーダー死傷チェックはない。リーダーはヘクスに残り、なぜ部隊は戦意を喪失して戦場から去ったのか考える。

## 単独リーダーの退却と不名誉

単独リーダーが退却移動を完了した後、プレイヤーは不名誉ダイスロールを振る。

\* 不名誉ダイスロールで出た1個以上の刀剣シンボルでリーダーは除去され、相手プレイヤーはビクトリーバナーを授かる。

[P21]

\* 各シンボルがロールされると、最も近い自軍ユニットで、一致するシンボルが描かれたユニットが1ブロックの減少をする。退却ユニットが退却を完了したヘクスから、同じ距離に2個以上のユニットがある場合、どのユニットのブロックが減少するか所有プレイヤーが選択する。ユニットの最後のブロックが除去された場合、相手プレイヤーはビクトリーバナーを授かる。

\* 刀剣シンボルだけが、単独リーダーにヒットに有効です、不名誉ダイスロールを振る中

に幟旗シンボルや、「侍」シンボルが振られても効果はない。

### ドラゴンカードによる不名誉ダイスロール

プレイヤーは相手プレイヤーがプレイしたドラゴンカードからの名誉を失う指示を通りのHonor & Fortuneトークンを備蓄がない場合、不名誉ダイスロールを振る。振られたダイスの各シンボルは、一致した自軍のシンボルが描かれたユニットから1ブロックを減少させる、それは所有プレイヤーが選択する。ドラゴンカードの指示の、不名誉ダイスロールにおいて振られた刀剣、幟旗、「侍」シンボルは効果はない。

### 特別なアクション

#### 土地の確保

プレイヤーの命令された攻撃ユニットが近接戦闘で、敵防御ユニットを除去するか、占有ヘクスから退却させると、攻撃ユニットが近接戦闘を成功したとなる。攻撃ユニットは、その空いたヘクスに移動の負担無しで前進(移動)するという選択ができる。これを、土地の確保と言う。

近接戦闘が成功した時、土地の確保することは必須でない。ただし、攻撃ユニットが土地の確保をしない場合、勝利した攻撃ユニットが、既に他の敵ユニットに隣接していても、ボーナス近接戦闘の実行機会を失う。

次の状況では、ユニットは土地の確保はできない。

\* 反撃している防御ユニットは土地の確保する資格がない。

\* プレイヤーがコマンドカード「ファーストストライク 先制攻撃」をプレイした場合、防御ユニットは土地の確保する資格がない。

#### ボーナス近接戦闘

近接戦闘が成功した後、騎兵ユニットや、リーダーが統率する歩兵ユニットは、ボーナスとして2回目の近接戦闘で実行する資格がある。このボーナス近接戦闘は実行の選択は自由である、土地の確保で前進した場合でも、攻撃ユニットはボーナス近接戦闘をする必要はない。

\* ボーナス近接戦闘は、近接戦闘と同じように計算および実行される。近接戦闘ルール([P16])を参照する。

\* 攻撃ユニットが、移動ルールで進入したターンの戦闘を禁止を規定する地形ヘクスに土地の確保で前進した場合、ボーナス近接戦闘を実行できない。

\* 土地の確保してボーナス近接戦闘をする攻撃ユニットは、隣接するヘクスの内、どの敵ユニットと戦うか選択できる。たった今ヘクスから後退したばかりの敵ユニットと戦う必要はない。

\* 攻撃ユニットがボーナス近接戦闘でも成功すると、空いたヘクスに土地の確保の前進できる、しかし、このターンに再びボーナス近接戦闘することはできない。

\* フェーズ5

ターン完了

手番プレイヤーは、すべてのユニットの移動と戦闘が解決された後、プレイした表向き置いたコマンドカードを捨て、コマンドカードデッキからの1枚新しいコマンドカードを手札に加える。

次に手番プレイヤーは、ドラゴンカードを1枚引くか、Honor & Fortuneトークンを2枚得るかの選択する。

\* 手番プレイヤーは、そのターン中にドラゴンカードがプレイされたかどうかに関係なく、ターン完了の時、常にドラゴンカードを1枚引くか、Honor & Fortuneトークンを2枚得るかを選択できる。

\* さらに加えて、手番プレイヤーが自分のターン中にドラゴンカードをプレイしなかった場合、ドラゴンカードを1枚手札から捨てることができる、手札を捨てた場合 Honor & Fortuneトークンを1枚得る。

\* 手番プレイヤーはゲームターン完了の時に、ドラゴンカードを1枚しか引いたり捨てたりすることはできない。  
{今一つ明確に訳せませんが、ターン完了の上記と下記の内容から、引くの1枚捨てるの1枚と言うのが正しいと思います}

\* プレイヤーのターン完了の時に引いたドラゴンカードを、引いたターンに捨てることはできない。

{後方にプレイ手順の詳細に書かれています}

コマンドカードデッキや、ドラゴンカードデッキのカードがなくなった場合、捨てられたカードをシャッフルして新しいドロワーデッキを作る。手番プレイヤーのコマンドカードが補充される。ドラゴンカードまたはHonor & Fortuneトークンが補充されると、手番プレイヤーのターンは完了する。

ノート：攻撃プレイヤーのターン中にドラゴンカードをプレイした防御プレイヤーは、使用したドラゴンカードやHonor & Fortuneトークンをすぐに補充できない。  
ドラゴンカードやHonor & Fortuneトークンの補充は、手番プレイヤーのターン完了の時のみ行われる。  
{コマンドカード“ファーストストライク先制攻撃”には相手ターンにコマンドカードの補充ができると、カードに記載されています}

\* HONOR & FORTUNE

軍司令官は、常に戦闘中の侍集団の混乱に、ある程度の秩序をもたらさなければなりません

ん。ある程度の統制と規律を維持した侍集団が、その日を勝ち取った軍隊である可能性が高い。回りくどい方法であるHonor & Fortuneルールは、軍の規律、戦争の名誉と運命を、測定するのに役立つ。

プレイヤーは、ドラゴンカードや、近接戦闘のリーダー鼓舞で、Honor & Fortuneトークンを使用して軍の運命に影響を与えることと、同時に士気が低下して部隊が退却しなければならなくなったときに、隊列が混乱しないように十分なHonor & Fortuneトークンを保有するというバランスが求められる。

Honor & Fortuneトークンは、最初はHonor & Fortuneの共通プールに置かれ、両プレイヤーが簡単に取れるようゲームボードの横に配置する。ゲームプレイ中、プレイヤーが得たHonor & Fortuneトークンは、プレイエリアのHonor & Fortuneトークンの備蓄プールに置かれる。プレイヤーが保有するHonor & Fortuneトークンの枚数は、ゲーム全体の公開情報になる。

### Honor & Fortuneトークンの備蓄プールの管理と補充

コマンドカードやドラゴンカードの手札を管理するのと同じくらい重要なことで、プレイヤーは自分のHonor & Fortuneトークンの備蓄プールを注意深く監視する。自分のドラゴンカードのアクションを最も適切なタイミングで発動して、不名誉ダイスロールによるユニットのブロックの減少を防ぐためには、十分な備蓄が必要である。プレイヤーがHonor & Fortuneトークンを得る方法には、以下のようなものがある。

[P22]

\* シナリオのバトルノートに指示に従い、ゲームの開始時に数枚のHonor & Fortuneトークンを保有する。

\* 手番プレイヤーのゲームターン完了の時に、手番プレイヤーは1枚ドラゴンカードを引く代わりに、2枚のHonor & Fortuneトークンを得ることを選べる。

\* 手番プレイヤーのゲームターン完了の時に、手番プレイヤーがドラゴンカードをプレイしていない場合、手番プレイヤーは自分の1枚のドラゴンカードを捨て、1枚のHonor & Fortuneトークンを収集することを選べる。

{相手プレイヤーの時、防御で使ったドラゴンカードは上記の条件とは無関係だと思いません}

\* 特定のドラゴンカードをプレイした結果、Honor & Fortuneトークンを得る。

\* 近接戦闘でバトルダイスに、「侍」シンボルが振られるたびにHonor & Fortuneトークンを得る。

\* いくつかのユニットは、遠距離戦闘でバトルダイスに「侍」シンボルが振られるたびにHonor & Fortuneトークンを得る。

プレイ中の別なタイミングで「侍」シンボルが振られた場合では、たとえば、リーダー死傷チェックや、不名誉ダイスロール、など。プレイヤーのHonor & Fortuneトークンは増加に無関係である。

プレイヤーが備蓄プールに保有することができるHonor & Fortuneトークンの枚数に制限はない。ただし、Honor & Fortuneトークンの共通プールが空になった場合、共通プールが補充されるまで、それ以上のHonor & Fortuneトークンを得ることはできない。共通プールが空の場合、通常はHonor & Fortuneトークンを得る行動は、プレイヤーに何も与えない。

#### \* ゲーム終了と勝利条件

シナリオの勝利条件で指示されるビクトリーバナーの数に片方プレイヤーが到達するまで、交代にプレイする。

プレイヤーはさまざまな方法でビクトリーバナーを蓄積できる。敵ユニットとリーダーを除去することが最も一般的である。特定の地形ヘクスを占領したり、敵の本陣地形タイルを占有して除去したりするなど、シナリオ固有のビクトリーバナーを授かる方法は他にもいくつかある。ゲームターン中にいつ発生したかに関係なく、プレイヤーが必要な数のビクトリーバナーに到達した瞬間にゲームは終了する。これが意味するのは、ゲームが反撃のバトルダイスの結果で終了する可能性がある、手番プレイヤー以外でも勝利する瞬間がある。

#### \* ドラゴンカード 40枚

ドラゴンカードとHonor & Fortuneトークンは、プレイヤーの最も貴重な資産である。コアゲームには40枚のドラゴンカードがある。ゲームプレイの観点から見たドラゴンカードは、戦場での伝説的で神話的な行動への入り口である。プレイヤーが保有できるドラゴンカードの数に制限はない。

ドラゴンカードには、次の情報が含まれている。

\* a) タイトル：ドラゴンカードの名前。

\* b) コスト：ドラゴンカードを有効にするために、プレイヤーがHonor & Fortuneトークン備蓄プールから支払わなければならないHonor & Fortuneトークンのコスト。Honor & Fortuneトークンは、ドラゴンカードのアクションと特別な力の、文字通り燃料になる。プレイヤーの備蓄プールにHonor & Fortuneトークンが不足している場合、ドラゴンカードをプレイできない。

ノート：一部のドラゴンカードは、Honor & Fortuneトークンのコストがゼロでプレイできる。

\* c) プレイのフェーズ：テキストは、ゲームターン中にドラゴンカードをプレイする必要状況を説明。

\* d) ターゲット：ドラゴンカードのターゲット、件名、受益者、またドラゴンカードア

クシヨンの影響範囲の詳細。

\* e) 効果：ドラゴンカードの効果と管理する特別なルールの説明。

プレイヤーは、ドラゴンカードを場に出すとき、いくつかの単純だが非常に重要なルールを守らなければならない。

\* ドラゴンカードをプレイするときは、プレイの適切なフェーズであなたの前に置き、声を出して読む。

\* ドラゴンカードは、指定されたフェーズの間に、常にプレイする必要がある。一部のドラゴンカードは、ターン外 [カードリストで確認の必要があります]、相手のゲームターン中、また相手プレイヤーの1つの行動、またはドラゴンカードのプレイ、などに反応してプレイされる場合がある。

\* ドラゴンカードをプレイするには、プレイヤーがすでに保有しているHonor & Fortuneトークンから対応するコストをすぐに支払わなければならない。その後カードの効果が現れる。

\* 必要な数のHonor & Fortuneトークンを備蓄プールから取り出して、それらのトークンを一時的にドラゴンカードの上に置く。

\* ゲームターンの完了時に、ドラゴンカードの上に置いたトークンをHonor & Fortuneトークン共通プールに戻し、ドラゴンカードを捨て札置き場に捨てる。

\* 手番プレイヤーは、手番プレイヤーのターン中にドラゴンカードを1枚しかプレイできない。

\* 防御プレイヤーは、相手プレイヤーのゲームターン中にドラゴンカードを1枚しかプレイできない。

[P23]

\* その結果、1回のゲームターンの間では、両プレイヤーから1枚ずつ、最大2枚のドラゴンカードしか場に出せない。

\* 連続してプレイされた2枚のドラゴンカードの効果に矛盾がある場合、2枚目のカードが効果が優先される。先きに出されたカードの上書きとなる。

\* 本書の基本ルールとドラゴンカードの記述が矛盾する場合は、ドラゴンカードのルールが優先される。ドラゴンカードに特に明記されていない限り、地形の移動と戦闘制限が常に適用される。  
{BGGでは、コマンドカードとドラゴンカードで、どちらが優先されるか議論中です  
2021. 4. 05. }

\* コマンドカード 60枚

コマンドカードは、プレイヤーのユニットに移動、戦闘、その他の重要な行動を実行するように命令するために使用される。ユニットは、命令が与えられた場合にのみ移動や戦闘を行うことができる。

### セクションカード (39枚)

セクションコマンドカードは、戦場の特定のセクションにいるユニットやリーダーに移動や戦闘を命令に使用する。カードの上部に兜シンボルが描かれているセクションコマンドカードは、リーダーが統率するユニットから、別々に分離して移動するように命令で実行できることをプレイヤーに思い出させるのに役立つ。

{正確なテキストはカード自体にあると判断しています}

\*オーダー 命令 1ユニット左:

左セクションの1つのユニットやリーダーに命令する。新しくコマンドカードを2枚を引く。1枚を選び、もう1枚を捨てる。(2枚)

\*オーダー 命令 1ユニット中央:

中央セクションの1つのユニットやリーダーに命令する。新しくコマンドカードを2枚を引く。1枚を選び、もう1枚を捨てる。(2枚)

\*オーダー 命令 1ユニット右:

右セクションの1つのユニットやリーダーに命令する。新しくコマンドカードを2枚を引く。1枚を選び、もう1枚を捨てる。(2枚)

\*オーダー 命令 2ユニット左:

左セクションの2つのユニットやリーダーに命令する。(3枚)

\*オーダー 命令 2ユニット中央:

中央セクションの2つのユニットやリーダーに命令する。(4枚)

\*オーダー 命令 2ユニット右:

右セクションの2つのユニットやリーダーに命令する。(3枚)

\*オーダー 命令 3ユニット左:

左セクションの3つのユニットやリーダーに命令する。(3枚)

\*オーダー 命令 3ユニット中央:

中央セクションの3つのユニットやリーダーに命令する。(3枚)

\* オーダー 命令 3ユニット右:

右セクションの3つのユニットやリーダーに命令する。(3枚)

\* アドバンス 前進 左:

このカードを含めて、あなたが持っているコマンドカード枚数分、左セクションのユニットやリーダーに命令する。(2枚)

\* アドバンス 前進 中央:

このカードを含めて、あなたが持っているコマンドカード枚数分、中央セクションのユニットやリーダーに命令する。(2枚)

\* アドバンス 前進 右:

このカードを含めて、あなたが持っているコマンドカード枚数分、右セクションのユニットやリーダーに命令する。(2枚)

\* クレーンズウィング 鶴翼の陣:

各セクションの1つのユニットやリーダーに命令する。(2枚)

\* フライングギース 雁行の陣:

各セクションの2つのユニットやリーダーに命令する。(2枚)

\* アウトフランクド 側面攻撃:

左右両方のセクションの2つのユニットやリーダーに命令する。(2枚)

\* タイガーテイル 虎の尾 左:

中央セクションの2つのユニットやリーダーと、左セクションの1つのユニットやリーダーに命令する。(カード1枚)

\* タイガーテイル 虎の尾 右:

中央セクションの2つのユニットやリーダーと、右セクションの1つのユニットやリーダーに命令する。(カード1枚)

タクティクカード 21枚

タクティクコマンドカードは、多くの場合、命令されたユニットが基本ルールで許可されていない方法で移動や戦闘したり、セクションに関係なく行動することを許可する。

地形移動と戦闘制限は、タクティクコマンドカードの指示で行動されたユニットにも基本ルール通り適用される。

\* オーダー 命令 緑の丸ユニット :

このカードを含めて、あなたが持っているコマンドカード枚数分、緑の丸シンボルが描かれたユニットに命令する。緑の丸シンボルが描かれたユニットがない場合は、全体から選択した1ユニットに命令する。(2枚)

\* オーダー 命令 青い三角ユニット :

このカードを含めて、あなたが持っているコマンドカード枚数分、青い三角シンボルが描かれたユニットに命令する。青い三角シンボルが描かれたユニットがない場合は、全体から選択した1ユニットに命令する。(2枚)

\* オーダー 命令 赤い四角ユニット :

このカードを含めて、あなたが持っているコマンドカード枚数分、赤い四角シンボルが描かれたユニットに命令する。赤い四角シンボルが描かれたユニットがない場合は、全体から選択した1ユニットに命令する。(2枚)

\* キャバリエリーチャージ 騎兵突撃 :

4つ以下の騎兵ユニットに命令をする。命令されたユニットは、ターン全体で1個の追加バトルダイスを加えて近接戦闘をする。赤の四角シンボルが描かれた騎兵ユニットは、3ヘクス移動して近接戦闘ができる。命令されたユニットは、遠距離戦闘はできない。騎兵ユニットがない場合は、全体から選択した1ユニットに命令する。(2枚)

\* カウンターアタック 逆襲 :

このカードをプレイすると、相手プレイヤーが直前のターンにプレイしたコマンドカードのコピーした内容になる。相手プレイヤーのカードで指定されたセクションを真逆にすることを除いて、実際にそのカードをプレイしているかのようにそのカードの指示に従う。(相手プレイヤーのカードが左セクションの場合、自軍は右セクションになり、その逆も同様である)。(2枚)  
[カードのテキストでセクションの実例がありますが、シンボル指定のカードなどでも適用できます。C&C-Mフォーラムより]

[P24]

\* ファーストストライク 先制攻撃 :

このカードのプレイは、相手プレイヤーが近接戦闘を宣言した後、ダイスを振る前に、自軍もカード使用の宣言をする。あなたの防御ユニットが先に近接戦闘を実行する。相手プレイヤーのユニットが除去または退却しない場合、相手プレイヤーは最初に命令されたとおりに近接戦闘を実行する。このカードをプレイした場合、防御ユニットは、相手プレイヤーの近接戦闘後に反撃することはない。このターン完了の時に、あなたは先に補充のコマンドカードを1枚引く。(2枚)

\* ホールドアンドシュート 引付て射撃 :

4つ以下の発射武具を装備したユニットに命令をする。命令されたユニットは2回遠距離戦闘ができる。敵ユニットやリーダーと隣接ヘクスにいるユニットには命令できない。このカードで命令されたユニットは戦闘前や戦闘後に移動はできない。発射武具を装備したユ

ユニットがない場合は、1つだけ全体から選択したユニットに命令する。(2枚)

**\* インファントリアンスロート 歩兵の猛攻撃 :**

4つ以下の歩兵ユニットに命令をする。(隣接している、繋がっている、切れ目がない、ヘクス) 命令された青い三角シンボルや赤い四角シンボルが描かれたユニットは、2ヘクス移動しても、近接戦闘を実行できる。緑の丸シンボルが描かれたユニットにも命令できる、しかし、発射武具を装備したユニットは、近接戦闘と遠距離戦闘が実行できない。歩兵ユニットがない場合は、全体から選択した1ユニットに命令する。(2枚)

**\* リーダーシップ 統制力 :**

リーダーに統率している1ユニットを命令する。リーダーに統率されたユニットがいるヘクスを中心に、隣接していて、繋がっていて、切れ目がない最大4ヘクスにいるユニットに命令する。または、1つだけ全体から選択したユニットに命令する。(2枚)  
{具体例が見つからないので明確になりません、多分数珠繋ぎと団子状態両方だと思いません}

ノート：命令されたリーダーに統率されたユニットの隣接ヘクスにいる単独リーダーに、命令を出すことができる。命令に参加したユニットに対して、リーダーをユニットから分離する命令はできない。  
{カードに兜シンボルは無いので確認の説明だとおもいます}

**\* サーペントコマンド 長蛇の陣 :**

ユニットのグループに対して命令する。グループの形成は、ヘクスの数に制限のなく、隣接して、繋がって、切れ目がないヘクスにあるユニットによって構成される。グループ内のユニットは1ヘクスしか移動できない。移動後、ユニットは、資格がある場合、遠距離戦闘や、近接戦闘のいずれかを実行できる。ユニットは、近接戦闘が成功して土地の確保した場合、資格があるならばボーナス近接戦闘を行うことができる。(2枚)

ノート：グループ内に単独リーダーのヘクスもグループの一部として命令できる。命令に参加したユニットに対して、リーダーをユニットから分離する命令はできない。

**\* ショーグン 将軍 :**

このカードを含めて、あなたが持っているコマンドカード枚数分、ダイスを振る。振られたユニットシンボルごとに、このシンボルが描かれた1つのユニットに命令できる。振られた幟旗シンボルごとに、1つの選択したユニットかリーダーに命令できる。ユニットは全てのセクションで命令できる。  
振られた「侍」シンボルごとに、1枚のHonor & Fortuneトークンを得る。命令されたユニットは、そのターン中の戦闘でダイスを1個追加する。コマンドカードデッキと捨て札を合わせてシャッフルする。また、ドラゴンカードデッキと捨て札を合わせてシャッフルする。(1枚)

{コマンドカード“将軍”がプレイされた場合全てリシャッフルします}

ノート：幟旗シンボルを使用して、ヘクスの単独リーダーに命令する、リーダーが統率しているユニットからリーダーを分離させる命令する、リーダーが統率しているユニットにリーダーと一緒に命令する、ことができる。

**\* 戦場の地形**

地形ヘクスの説明には、次の詳細が含まれている。

[移動]：地形タイプのヘクスへの移動への影響はここに記載されている。退却移動は、規定された地形の移動制限の対象ではない。

[戦闘]：地形タイプのヘクスのユニットに対する戦闘への影響はここに記載されている。

地形の戦闘制限は、その地形にいる防御ユニットに対してや、その地形から攻撃ユニットが通常振ることができるバトルダイスの初期個数に上限を課す。通常、荒れた地形ほど最大の個数が低くなる。例えば、赤い四角シンボルの描かれたユニットは、優れた鎧と武器によって重量があるため、通常、荒れた地形では最悪の事態に陥り、しかし、緑の丸シンボルの描かれたユニットは比較的良好な事態のままである。特定の地形でバトルダイスを振る個数の上限は、特定のユニットタイプによってバトルダイスを振る基礎の個数にのみ適用される。

コマンドカードやドラゴンカードから得られたダイスボーナスの加算や、リーダーの鼓舞されたダイスボーナスの加算は、地形の上限の対象にはならない。そのためバトルダイスが追加された場合、荒れた地形でユニットが振るバトルダイスの実際の個数は、地形タイプの最大個数を超える可能性がある。

[視線]：地形が視線を見通せるかどうかについては、ここに詳しく記載している。

## 農村地帯 カントリーサイド

農村地帯の開けた地形は、バトルボード上のすべてのヘクスの初期値タイプです。この開けた地形には、[移動、戦闘、視線]の制限はない。

## 森 フォレスト

[移動]：森の地形ヘクスに移動して入ったユニットやリーダーは停止しなければならない、このターンそれ以上移動はできない。

[戦闘]：

\* 森の地形ヘクスに移動して入ったユニットは、このターンも戦闘ができる。

\* 森の地形ヘクスにいる攻撃ユニットは戦闘で、基礎のバトルダイスを最大2個とする。

\* 森の地形ヘクスの敵防御ユニットに対する戦闘では、基礎のバトルダイスは最大2個とする。

\* 森の地形ヘクスの敵防御ユニットに対する遠距離戦闘では、基礎のバトルダイスは最大1個とする。

[視線]：森の地形ヘクスは視線をブロックする。

## 丘

### ヒル

[移動]：移動制限はない。

[戦闘]：

- \* 丘の地形ヘクスにいるユニットは近接戦闘で、基礎のバトルダイスを最大3個とする。
- \* 丘の地形ヘクス以外にいる攻撃ユニットが、丘の地形ヘクスの敵防御ユニットに対する近接戦闘では、基礎のバトルダイスは最大2個とする。
- \* 遠距離戦闘は丘の地形ヘクスの影響を受けない。

[視線]：

- \* 丘の地形ヘクスは、丘の地形ヘクスの背後にあるユニットへの視線をブロックする。
- \* 低い地形レベルにいるユニットは、視線を引く最初の丘の地形ヘクスに視線が通る、その逆の丘の地形ヘクスの端にいるユニットは低い地形レベルに視線が通る。
- \* 低い地形レベルにいるユニットは、視線を引く丘の地形ヘクスの奥に向かって2番目の丘の地形ヘクスには視線をブロックする。その逆の丘の地形ヘクスの奥にいるユニットは、視線を引く丘の地形ヘクスより低い地形レベルには視線をブロックする。(つまり、2つのユニットの間に少なくとも1つの他の丘の地形ヘクスがある場合、低い地形レベルのユニットは見ることはできないか、見られることができない)
- \* 同じグループとして連結した丘の地形ヘクスにいるユニットと敵ユニットの間では、丘の地形ヘクスは視線に影響しない。連結する丘の地形ヘクスはすべて同じ地形レベルと規定する。これらのグループとして連結した丘の地形ヘクスは高原と見なす。

## 川 リバー

[移動]：川の地形ヘクスは、浅瀬フォードと橋以外は、通行できない地形である。

[戦闘]：戦闘できない。

[視線]：川の地形ヘクスは視線に影響しない。

## 浅瀬(小川) フォード

[移動]：浅瀬の地形ヘクスに移動して入ったユニットやリーダーは停止しなければならない。土地の確保は可能である。

[戦闘]：

- \* 浅瀬の地形ヘクスに移動で入ったユニットは、このターンに戦闘することができる。
- \* 浅瀬の地形ヘクスにいる攻撃ユニットは戦闘で、基礎のバトルダイスを最大2個とする。
- \* 浅瀬の地形ヘクスにいる攻撃ユニットは遠距離戦闘では、基礎のバトルダイスを最大1個とする。
- \* 浅瀬の地形ヘクスの敵防御ユニットに対する戦闘では、基礎のバトルダイスは最大2個とする。

[視線]：浅瀬の地形ヘクスは視線を影響しない。

ノート：シナリオのバトルノートに川全体が浅瀬(小川)であると記載されている場合、すべての川ヘクスに浅瀬のルールを適用する。さらに、浅瀬(小川)の川ヘクスの一部に設定された浅瀬ヘクスは非常に浅い川と見なされ、戦闘や移動の制限がない。

## 橋 ブリッジ

[移動]：移動制限はない。

[戦闘]：戦闘制限はない。

\* 橋の地形ヘクスにいる防御ユニットは、戦闘で1個の幟旗シンボルを無視することができる。

[視線]：橋の地形ヘクスは視線を影響しない。

## 建物 ビルディング

[移動]：建物の地形ヘクスに移動して入ったユニットやリーダーは停止しなければならない、このターンそれ以上移動することはできない。

[戦闘]：

\* 建物の地形ヘクスに入った攻撃ユニットは、入ったターンは戦闘できない。

\* 建物の地形ヘクスにいる歩兵ユニットは近接戦闘で、基礎のバトルダイスを最大2個とする。

\* 建物の地形ヘクスにいる騎兵ユニットは戦闘で、基礎のバトルダイスを最大1個とする。

\* 建物の地形ヘクスの敵防御ユニットに対する近接戦闘では、基礎のバトルダイスは最大2個とする。

\* 建物の地形ヘクスの敵防御ユニットに対する遠距離戦闘では、基礎のバトルダイスは最大1個とする。

\* リーダーの鼓舞によって、建物の地形ヘクスにいるユニットに、近接戦闘に影響を与えることはできない。

{リーダーの鼓舞でバトルダイスの加算はできないと判断します}

[視線]：建物の地形ヘクスは視線をブロックする。

## 田畑 フィールド

[移動]：田畑の地形ヘクスに移動して入ったユニットやリーダーは停止しなければならない、このターンそれ以上移動することはできない。

[戦闘]：

\* 田畑の地形ヘクスは移動で入ったユニットは、このターンに戦闘することができる。

\* 田畑の地形ヘクスにいる歩兵ユニットは、戦闘制限はない。

\* 田畑の地形ヘクスにいる騎兵ユニットは戦闘で、基礎のバトルダイスを最大2個とする。

\* 騎兵ユニットが、田畑の地形ヘクスの敵防御ユニットに対する戦闘では、基礎のバトルダイスは最大2個とする。

[視線]：田畑の地形ヘクスは視線を影響しない。

[P26]

峡谷 ラビーナ

[移動]：峡谷の地形ヘクスに移動して入ったユニットやリーダーは停止しなければならない、このターンそれ以上移動することはできない。

[戦闘]：

\* 峡谷の地形ヘクスに入ったユニットは、入ったターンは戦闘できない。

\* 峡谷の地形ヘクスにいる歩兵ユニットは近接戦闘で、基礎のバトルダイスを最大1個とする。

\* 峡谷の地形ヘクスにいる攻撃ユニットは遠距離戦闘で、基礎のバトルダイスを最大1個とする。

\* 歩兵ユニットが、峡谷の地形ヘクスの敵防御ユニットに対する近接戦闘では、基礎のバトルダイスは最大2個とする。

\* 騎兵ユニットが、峡谷の地形ヘクスの敵防御ユニットに対する近接戦闘では、基礎のバトルダイスは最大1個とする。

\* 峡谷の地形ヘクスの敵防御ユニットに対する遠距離戦闘は、基礎のバトルダイスは最大1個とする。

[視線]：峡谷の地形ヘクスは視線を影響しない。

ノート：峡谷の地形ヘクスにいるユニットは、視線をブロックする。

本陣 コマンドテント

[移動]：本陣地形タイルは、通常、軍司令官と馬廻衆によって占有されている。ただし、本陣地形タイルが占有されていない状況で、本陣地形タイルに移動して入ったユニットやリーダーはそのヘクスで停止しなければならない、このターンそれ以上移動することはできない。

[戦闘]：

\* 本陣地形タイルに移動で入ったユニットは、このターンに戦闘することができる。

\* 戦闘制限はない。

[視線]：本陣地形タイルは視線をブロックする。

## 塀/柵 フェンス/パリセイド

[移動]：塀/柵の地形ヘクスに移動して入ったユニットやリーダーは停止しなければならない、このターンそれ以上移動することはできない。

[戦闘]：

\* 塀/柵の地形ヘクスは移動で入った歩兵ユニットは、このターンに戦闘することができる。

\* 塀/柵の地形ヘクスに入った騎兵ユニットは、入ったターンは戦闘できない。

\* 塀/柵の地形ヘクスは、全ての周囲から防御できるとする。

\* 塀/柵の地形ヘクスにいる攻撃ユニットは戦闘で、基礎のバトルダイスを最大2個とする。

\* 塀/柵の地形ヘクスの敵防御ユニットに対する戦闘では、基礎のバトルダイスは最大2個とする。

\* 塀の地形ヘクスにいる歩兵ユニットは、敵騎兵ユニットから攻撃されたときに、1個の幟旗シンボルを無視することができる。

\* 柵の地形ヘクスにいる歩兵ユニットは、敵ユニットから攻撃されたときに、1個の幟旗シンボルを無視することができる。

[視線]：塀/柵の地形ヘクスは視線に影響しない。

ノート：塀/柵の地形ヘクスは、同一の地形タイルを使用する。シナリオの詳細で、設置する地形のタイプを指定する。

## 城 キャッスル

[移動]：城の地形ヘクスに移動して入ったユニットやリーダーは停止しなければならない、このターンそれ以上移動することはできない。

[戦闘]：

\* 城の地形ヘクスに入ったユニットは、入ったターンは戦闘できない。

\* 城の地形ヘクスにいる歩兵ユニットは近接戦闘で、基礎のバトルダイスを最大3個とする。

\* 城の地形ヘクスにいる歩兵ユニットは遠距離戦闘で、基礎のバトルダイスを最大3個とする。

\* 城の地形ヘクスにいる騎兵ユニットは、戦闘できない。

\* 歩兵ユニットが、城の地形ヘクスの敵防御ユニットに対する戦闘では、基礎のバトルダイスは最大2個とする。

\* 城の地形ヘクスの敵防御ユニットに対する遠距離戦闘は、基礎のバトルダイスは最大1

個とする。

\* 騎兵ユニットは、城の地形ヘクスの敵防御ユニットに対する近接戦闘はできない。

\* 城の地形ヘクスにいる歩兵ユニットは、戦闘で1個の幟旗シンボルを無視することができる。

\* 城の地形ヘクスにいるユニットは退却しない、そして無視できない幟旗シンボルごとにヒットを受ける。

[視線]：城の地形ヘクスは視線をブロックする。

[P27]

\* クレジット

作成と開発：

リチャード・ボルグ

開発とサポート：

パット・クリビアル、ロイ・グライダー、ブレント・スティーブス、ブラッド・ベル、ブライアン・シェリー、スティーブン・ターンブル、ブライアン・ブラッドフォード

美術監督：

マーク・シモニッチ

ボックスアートとパッケージデザイン：

テリーリーズ

地図、カード、タイルアート：

テリーリーズ

ステッカーアート&レイアウト：

XXX XXXX&マーク・シモニッチ

ルールとシナリオの小冊子のレイアウト：

テリーリーズ

ルール編集者：

トニー・カーティス&サンドラ・ボルグ

ルールの証明：

ケビン・デューク、ハンス・コーティング、ダンカン・ラーキン、エリシャ・エヴァン・サピル、トニー・カーティス

プレイテスト：

Brad Bell、George Carson、Neal Ekengren、Roy Grider、Charles Heckman、Rene Hoevenberg、Pat Kurivial、Ted Kurivial、Chris Lestochi、Steve Malecek、Bill Massey、Jose Mata、Steve May、Richard May、Terry Mikrut、Paul Miller、Stan Oien、Mike Panko、Mike&Carli Partain、Kenneth Richmond、Jim Riley、Louis Rotundo、Brian Sherry、Ken Sommerfield、Mike Sopp、Brent Steeves、Rick

Thomas、Bob Wanio、Nick Zizo、およびGMTコマンドスタッフ全員

生産調整：  
トニー・カーティス

プロデューサー：

トニー・カーティス、ロジャー・マクゴワン、アンディ・ルイス、ジーン・ビリングズリー、マーク・シモニッチ

[P28]  
コマンドカード 一覧

オーダー 命令 1 ユニット 左

左セクションの 1 ユニットかリーダーに命令する。新しくコマンドカードを引くとき、2枚引き、1枚を選び、もう1枚を捨てる。

さらに、ドラゴンカードを1枚引く。

オーダー 命令 1 ユニット 中央  
中央セクションの 1 ユニットかリーダーに命令する。新しくコマンドカードを引くとき、2枚引き、1枚を選び、もう1枚を捨てる。  
さらに、ドラゴンカードを1枚引く。

オーダー 命令 1 ユニット 右  
右セクションの 1 ユニットかリーダーに命令する。新しくコマンドカードを引くとき、2枚引き、1枚を選び、もう1枚を捨てる。  
さらに、ドラゴンカードを1枚引く。

オーダー 命令 2 ユニット 左  
左セクションの 2 ユニットやリーダーに命令する。

オーダー 命令 2 ユニット 中央  
中央セクションの 2 ユニットやリーダーに命令する。

オーダー 命令 2 ユニット 右  
右セクションの 2 ユニットやリーダーに命令する。

オーダー 命令 3 ユニット 左  
左セクションの 3 ユニットやリーダーに命令する。

オーダー 命令 3 ユニット 中央  
中央セクションの 3 ユニットやリーダーに命令する。

オーダー 命令 3 ユニット 右  
右セクションの 3 ユニットやリーダーに命令する。

アドバンス 前進 左  
このカードを含めて、あなたが持っているコマンドカード枚数分、左セクションのユニットやリーダーに命令する。

アドバンス 前進 中央  
このカードを含めて、あなたが持っているコマンドカード枚数分、中央セクションのユニットやリーダーに命令する。

アドバンス 前進 右  
このカードを含めて、あなたが持っているコマンドカード枚数分、右セクションのユニットやリーダーに命令する。

タイガーテイル 虎の尾 左  
中央セクションの2つのユニットやリーダーと、左セクションの1つのユニットやリーダーに命令する。

タイガーテイル 虎の尾 右  
中央セクションの2つのユニットやリーダーと、右セクションの1つのユニットやリーダーに命令する。

アウトフランクド 側面攻撃  
左右両方のセクションの2つのユニットやリーダーに命令する。

フラインググース 雁行の陣  
各セクションの2つのユニットやリーダーに命令する。

クレーンズウィング 鶴翼の陣  
各セクションの1つのユニットやリーダーに命令する。

オーダーgreen-circle 命令 緑の丸  
このカードを含めて、あなたが持っているコマンドカード枚数分、緑の丸シンボルが描かれたユニットに命令する。  
緑の丸シンボルが描かれたユニットがない場合は、全体から選択した1ユニットに命令する。

オーダーblue-triangle 命令 青い三角  
このカードを含めて、あなたが持っているコマンドカード枚数分、青い三角シンボルが描かれたユニットに命令する。  
青い三角シンボルが描かれたユニットがない場合は、全体から選択した1ユニットに命令する。

オーダーred-square 命令 赤い四角  
このカードを含めて、あなたが持っているコマンドカード枚数分、赤い四角シンボルが描かれたユニットに命令する。

赤い四角シンボルが描かれたユニットがない場合は、全体から選択した1ユニットに命令する。

#### キャバリーチャージ 騎兵突撃

4つ以下の騎兵ユニットに命令をする。赤の四角シンボルが描かれた騎兵ユニットは、3ヘクス移動して近接戦闘ができる。命令されたユニットは、ターン全体でダイスを1個追加して近接戦闘をする。命令されたユニットは、遠距離戦闘はできない。騎兵ユニットがない場合は、全体から選択した1ユニットに命令する。

#### ファーストストライク 先制攻撃

このカードのプレイは、相手プレイヤーが近接戦闘を宣言した後、ダイスを振る前に、自軍もカード使用の宣言をする。あなたの防御ユニットが先に近接戦闘を実行する。相手プレイヤーのユニットが除去または退却しない場合、相手プレイヤーは最初に命令されたとおりに近接戦闘を実行する。このカードをプレイした場合、防御ユニットは、相手プレイヤーの近接戦闘後に反撃することはない。このターン完了の時に、あなたは先に補充のコマンドカードを1枚引く。

#### カウンターアタック 逆襲

このカードをプレイすると、相手プレイヤーが直前のターンにプレイしたコマンドカードのコピーした内容になる。相手プレイヤーのカードで指定されたセクションを真逆にするを除いて、実際にそのカードをプレイしているかのようにそのカードの指示に従う。（相手プレイヤーのカードが左セクションの場合、自軍は右セクションになり、その逆も同様である）

#### インファントリアンスロート 歩兵の猛攻撃

4つ以下の歩兵ユニットの集団に命令をする。（隣接している、繋がっている、切れ目がないヘクス）命令された青い三角シンボルや赤い四角シンボルが描かれたユニットは、2ヘクス移動しても、近接戦闘を実行できる。緑の丸シンボルが描かれたユニットにも命令できる、しかし、発射武具を装備した緑の丸シンボルが描かれたユニットは、近接戦闘と遠距離戦闘が実行できない。歩兵ユニットがない場合は、全体から選択した1ユニットに命令する。

#### リーダーシップ 統制力

リーダーの統率している1ユニットに命令する。リーダーのヘクスに（単独リーダーやユニットに所属されたリーダー）、隣接していて、繋がっていて、切れ目がない最大4ヘクスにいるユニットに命令する。または、全体から選択した1ユニットに命令する。

#### ホールドアンドシュート 引付て射撃

4つ以下の発射武具を装備したユニットに命令をする。命令されたユニットは2回遠距離戦闘ができる。敵ユニットや敵リーダーと隣接ヘクスにいるユニットには命令できない。このカードで命令したいユニットは戦闘前や戦闘後に移動はできない。発射武具を装備したユニットがない場合は、全体から選択した1ユニットに命令する。

#### サーペントコマンド 長蛇の陣

ユニットのグループに対して命令する。グループの形成は、隣接して、繋がって、切れ目がないヘクスにあるユニットによって構成される。グループ内のユニットは1ヘクスしか移動できない。移動後のユニットに、資格がある場合、遠距離戦闘や、近接戦闘のいずれかを実行できる。ユニットは、近接戦闘が成功して土地の確保した場合、資格があるならばボーナス近接戦闘を行うことができる。

### ショーグン 将軍

このカードを含めて、あなたが持っているコマンドカード枚数分、ダイスを振ります。ダイスで振られたユニットシンボルごとに、そのシンボルを描かれたユニットに1つ命令する。ダイスで振られた幟旗シンボルごとに、1つのユニットかリーダーに命令する。ユニットはどのセクションでも命令できる。ダイスで振られた「侍」シンボルごとに1枚のHonor & Fortuneトークンを得る。

命令されたユニットは、ターン全体で戦闘でダイスを1個追加する。

(ターン完了のカード補充する前に、コマンドカードデッキと捨て札を合わせてシャッフルする。また、ドラゴンカードデッキと捨て札を合わせてシャッフルする。)

[P29]

### ドラゴンカード 一覧

#### アンブッシュ 待ち伏せ

相手の近接戦闘やボーナス近接戦闘のダイスを振る前にプレイする。

ターゲット：あなたの防御ユニット。

ターゲットユニットは、ダイスを1個追加して、近接戦闘として先にダイスを振る。相手ユニットが除去や退却しない場合、最初に命令されたとおりに戦闘を行うことができます。あなたのユニットは反撃できない。

#### アシガルアタック 足軽強襲

あなたのコマンドカードと一緒にプレイする。

ターゲット：あなたの命令したすべての足軽歩兵槍兵ユニット（青い三角シンボルが描かれたユニット）。

ターゲットユニットは、ターン全体の近接戦闘でダイスを1個追加する。

#### ブルードラゴン 青龍

あなたのコマンドカードと一緒にプレイする。

ターゲット：敵ユニット、水がある地形ヘクス上やその隣接ヘクスいる。

ユニットに命令する前に、ターゲットの各ユニットに対して1つのダイスを振ります。そのユニットのシンボルが出ると、ユニットに対して1ヒットを獲得する。幟旗、刀剣、「侍」、その他のシンボルが出ても効果はない。

#### ブレイブリーダー 勇敢なリーダー

相手の近接戦闘のダイスが振られた後にプレイする。

ターゲット：あなたのリーダーが率いる1ユニット。

リーダーが率いるターゲットユニットは、この近接戦闘でダイスが振られたすべて幟旗シンボルを無視することができる。

プレイメッセンジャー 勇敢な伝令  
あなたのコマンドカードと一緒にプレイする。

ターゲット：あなたのユニット。

1、2、3ユニットを命令するセクションコマンドカードをプレイするとき、追加の1ユニットを命令する。また、本陣地形タイルが戦場にある場合は、追加の2ユニットを命令する。戦場のどのセクションにも、追加の1ユニットか2ユニットの命令が存在できる。

プレイリーダー 勇気  
相手の戦闘のダイスを振る前にプレイする。

ターゲット：あなたの1ユニット。

ターゲットユニットは、この戦闘でダイスで振られてすべての幟旗シンボルを無視することができる。

カワード 臆病者  
あなたが戦闘のダイスを振る前にプレイする。

ターゲット：敵、1ユニット。

ターゲットのユニットは、如何なる理由でもダイスで振られた幟旗シンボルを無視することはできない。たとえドラゴンカードをプレイした場合でも無視することはできない。

デスパレートチャージ 決死の突撃  
あなたの近接戦闘のダイスを振る前にプレイする。

ターゲット：ブロックが1つだけの1ユニット。

ターゲットユニットは、この近接戦闘でダイスを2個追加する。

ファイヤーアロー 火矢  
あなたのコマンドカードと一緒にプレイする。

ターゲット：あなたの命令したすべての弓兵ユニット。

ターゲットユニットは、ターン全体の遠距離戦闘でダイスを1個追加する。

ファイヤーバイランク 隊列の発砲  
あなたのコマンドカードと一緒にプレイする。

ターゲット：あなたの命令したすべての火縄銃ユニット。

ターゲットユニットは、遠距離戦闘でダイスを1個追加する。ダイスで振られたすべての刀剣シンボルは、もう1回ダイスを振る機会を得る、それは追加のヒットや幟旗シンボルの可能性を持つ。

フォロワーオブビシャモン 毘沙門天の庇護  
相手のコマンドカードがプレイされた後にプレイする。

ターゲット：あなたのすべてのユニット。

ターゲットユニットは、そのターン中、戦闘のダイスのすべての幟旗シンボルを無視することができる。

ヘッドコレクター 首級  
あなたの近接戦闘のダイスを振る前にプレイする。

ターゲット：あなたのリーダーが率いる1ユニット。

ターゲットユニットは、除去した敵ユニットごとに、通常に得られるHonor & Fortune トークンに加えて、2枚のHonor & Fortune トークンを得る。

インサルト 侮辱  
相手のリーダーの移動に反応してプレイする。

ターゲット：命令された敵リーダー1人。

ターゲットのリーダーの移動はキャンセルされ、リーダーは開始ヘクスに戻される。ターゲットのリーダーがユニットを率いる場合、そのユニットも開始ヘクスに戻され、このターンは戦闘できない。

カッチューケイバビクトリー 襲歩  
あなたのユニットが移動中にプレイする。

ターゲット：あなたの命令した1騎兵ユニット。

ターゲットユニットは、通常の移動に加えて2ヘクス移動してよい、そして戦闘を実行できる。

レジェンドコンバット 伝説の戦闘  
あなたの近接戦闘が成功した後にプレイする。

ターゲット：命令した1ユニット。

近接戦闘が成功して、敵ユニットが除去されるか、そのヘクスから退却した後、ターゲットユニットは土地の確保、ボーナス近接戦闘を行うことができる。（特別に歩兵ユニットはリーダーは必要としない）  
ターゲットユニットがすでにボーナス近接戦闘を行っている場合、さらに2回目の土地の確保し、2回目のボーナス近接戦闘を行うことができる。

ムーブアズザウィンド 風の如し

あなたのコマンドカードと一緒にプレイする。

ターゲット：命令したすべての歩兵ユニット。

ターゲットユニットは、通常の移動に加えて1ヘクス移動してよい、そして戦闘を実行できる。

ニンジャ アサシン 暗殺者の忍者  
あなたのコマンドカードと一緒にプレイする。

ターゲット：敵リーダー1つ。

ユニットに命令する前に、ターゲットに対して1個のダイスを振る。刀剣シンボルを振ると、リーダーブロックを除去する。このカードの効果でリーダーが除去された場合、相手はコマンドカードを失う必要はない。

ニンジャ シーフ 盗人の忍者  
あなたのコマンドカードと一緒にプレイする。

ターゲット：捨て札のドラゴンカード。

ユニットに命令する前に、捨て札の中のドラゴンカードを1枚選びます。このカードは、そのHonor & Fortuneのコストを支払うことでこのターンにプレイする、または、あなたの手札として、保持することもできる。

パニック 混乱  
あなたのコマンドカードと一緒にプレイする。

ターゲット：すべての敵ユニット。

ターゲットユニットは、このターンの戦闘でダイスで振られた幟旗シンボルを無視することはできない。

パーソナルチャレンジ 一騎打ち  
両陣営ユニットにリーダーが所属している場合、近接戦闘でダイスを振る前にプレイする。

ターゲット：両陣営のリーダー。

近接戦闘の前に、このカードを含めて、両陣営プレイヤーが持っているコマンドカード枚数分、ダイスを振る。ドラゴンカードをプレイしたプレイヤーはダイスを2個追加する。Honor & Fortuneトークンが多いプレイヤーは、ダイスを1個追加する。ステータスが高いプレイヤーのリーダー（ステータスレベル：軍司令官＞馬上＞徒歩）はダイスを1個追加する。両陣営がダイスを振り、多くの刀剣シンボル出した陣営が相手リーダーを除去する。討取った陣営はビクトリーバナーはもらえない。リーダーが除去された陣営はランダムにコマンドカードを1枚失う。ダイスを振って出た「侍」シンボルはHonor & Fortuneトークンを得る。同数の場合、リーダーの除去はない。

フィジシャン 医師  
あなたのコマンドカードと一緒にプレイする。

ターゲット：弱体化した1ユニット。

ユニットを命令する前に、ターゲットユニットを1ブロック回復する、または、戦場の同じセクションに本陣地形タイルがある場合、ターゲットユニットすべてのブロックを回復する。

プラクティスオブアイキド 熟達の受け流し  
相手の近接戦闘のダイスを振る前にプレイする。

ターゲット：攻撃している敵1ユニット。

ターゲットユニットは近接戦闘では、ダイスを振るのを最大2個に制限する。たとえドラゴンカードをプレイしても、ダイスの個数を増やせない。

レッド・ドラゴン 赤龍  
あなたのコマンドカードと一緒にプレイする。

ターゲット：相手のユニット。

ユニットを命令する前に、ダイスを3個振る、または、本陣地形タイルが戦場にある場合、ダイスを4個を振る。

ダイスで振られたシンボル（緑の円、青い三角、赤い四角）ごとに、相手はこのシンボルの1ユニットを選択して、退却する必要がある。幟旗シンボル、刀剣シンボル、「侍」シンボルは効果はない。

ユニットが退却すると、「退却と名誉を失う事」ルールでHonor & Fortuneトークンを失う。

リベンジ 復讐  
あなたの反撃でダイスを振る前にプレイする。

ターゲット：近接戦闘で反撃する1ユニット。

相手ユニットがターゲットユニットに対して振ったダイスと同じ個数のダイスを振って反撃する。

ライスファミン 米不足  
(戦場ではなく、戦争中の農民)  
あなたのコマンドカードと一緒にプレイする。

ターゲット：相手の全体。

ユニットに命令する前に、戦場で相手の緑の丸が描かれたユニットごとにダイスを1個振る。

緑の丸シンボル＝緑の丸ユニットを1ブロック減少する。  
青い三角シンボル＝青い三角ユニットを1ブロック減少する。  
赤い四角シンボル＝赤い四角ユニットを1ブロック減少する。  
「侍」シンボル＝Honor & Fortuneトークンを2枚失う。  
(説明 - 食料の盗難が広まる)

相手がどのブロックを減少するか決める。ユニットの最後のブロックが除去されると、ビクトリーバナーを授かる。

ショットプルーフアーマー 矢盾竹束  
相手の1ユニットの遠距離戦闘ダイスを振った後にプレイする。

ターゲット：目標になった1ユニット。

ターゲットユニットは遠距離戦闘のすべてのヒットを無視する。  
「ホールドアンドシュート 引付けて射撃」コマンドカードで同じユニットが2回目標にした場合、2回目の遠距離攻撃の後にプレイできる。ターゲットユニットは、両方の攻撃のすべてのヒットを無視する。

スピリットオブキッシュウテン 吉祥天の精霊  
あなたの近接戦闘ダイスを振った後にプレイする。

ターゲット：あなたの近接戦闘ユニット。

ターゲットユニットは近接戦闘のダイス結果を無視して、すべてのダイスを振り直す。  
ターゲットユニットは、2回目の近接戦闘ダイスの結果を必ず受け入れる。

スピリットオブハヤジ 疾風の精霊  
あなたの移動中にプレイする。

ターゲット：命令した1ユニット。

ターゲットユニットは通常の移動よりも1ヘクス多く移動しても戦闘を実行できる。ターゲットユニットは、地形が通行不能でない限り、(味方や敵)ユニットと地形を通過できる。

ストライクフェア 威嚇  
あなたの戦闘のダイスを振る前にプレイする。

ターゲット：敵の1ユニット。

ターゲットユニットへの近接戦闘ダイスで振られた幟旗シンボルは、2つ分の幟旗シンボルとしてカウントする。

タクティカルウィズダム 戦術の知恵  
あなたのコマンドカードと一緒にプレイする。

ターゲット：あなたのコマンドカード。

ユニットに命令する前に、プレイしたコマンドカードに記載されたセクションを、あなたが選択したセクションに変更する。

ティーセレモニー 野点の茶会  
あなたのコマンドカードと一緒にプレイする。

ターゲット：あなた。

ユニットに命令する前に、このカードを含めて、プレイヤーが持っているコマンドカード枚数分、ダイスを振る。ダイスで振られた「侍」シンボルごとにHonor & Fortuneトークンを2枚得る。または、本陣地形タイルが戦場にある場合、ダイスで振られた「侍」シンボルごとにHonor & Fortuneトークンを3枚得る。

ティミッドサクセス 臆病な成功  
相手のユニットが土地を確保に反応してプレイする。

ターゲット：敵1ユニット。

ターゲットユニットは、土地の確保、ボーナス近接戦闘を実行できなくなる。さらに、相手は2枚のHonor & Fortuneトークンを失う。

ターンコート 変節  
あなたのコマンドカードと一緒にプレイする。

ターゲット：リーダーが率いない敵1ユニット。

あなたがユニットに命令する前に、あなたと相手はそれぞれ3個のダイスを振る。ビクトリーバナーが多いプレイヤーにダイスを1個追加する。Honor & Fortuneトークンが多いプレイヤーにダイスを2個追加する。

多くの「侍」シンボルを振ったプレイヤーが、ユニットに寝返るかを判断する。同数の場合、寝返りは発生しない。ユニットが寝返った場合は、ユニットを反対側の色のユニットと交換する。

ホワイトドラゴン 白竜  
あなたのコマンドカードと一緒にプレイする。

ターゲット：あなた。

ユニットに命令する前に、すぐにコマンドカードを1枚引き、それをあなたのカードの手札に加える。保持するコマンドカードの枚数が1枚増える。

ホワイトフォックススピリット 白狐の精霊  
相手のコマンドカードをプレイした後にプレイする。

ターゲット：あなたの相手。

相手は気を散らされ、このターンに命令するユニットの数が1ユニットのみに減少する。

ワイルドウィンズ 乱れた風  
相手がコマンドカードを選択した後にプレイする。

ターゲット：相手の選択したコマンドカード。

選択したコマンドカードのアクションをプレイする前に、相手の手札に残っているカードからランダムに1枚のコマンドカードを選ぶ。このターン、相手はこのコマンドカードをプレイする。  
最初に相手が選んだコマンドカードを相手の手札に戻す。

ワイズアドバイザー 軍師  
あなたのターンの終わりにプレイする。

ターゲット：あなた。

このターンプレイしたコマンドカードを捨てた後、新しいコマンドカードを引く代わりに、コマンドカード捨て札を確認して、カードを1枚選び、それをあなたの手札に加える。  
このカードをプレイする前に、捨て札を確認できる。

[P30]  
COMMANDS & COLORS: SAMURAI BATTLES REFERENCE CARD

ユニット 移動 射撃距離 遠距離戦闘ダイス 近接戦闘ダイス 近接戦闘補正(無視)  
退却 ノート

SSpC 侍槍兵騎兵  
移動 2 (2ヘクス移動で戦闘可)  
射撃距離 ー  
射撃戦闘ダイス ー  
近接戦闘ダイス 4  
近接戦闘補正 制高優位 1 刀剣、ランク優位(青い三角) 1 刀剣、ランク優位(緑の丸) 2  
刀剣。退却 1 幟旗を無視可。後退する場合、幟旗毎で1ヘクス後退して、  
2 H&Fを失う。  
ノート ユニットの近接戦闘でH&Fを得る。しかし、ランク下位との近接戦闘ではもらえない。

SBC 侍弓兵騎兵  
移動 2 (2ヘクス移動で戦闘可)  
射撃距離 3  
射撃戦闘ダイス 留保3 移動1  
近接戦闘ダイス 3  
近接戦闘補正 制高優位 1 刀剣、ランク優位(青い三角) 1 刀剣、ランク優位(緑の丸) 2  
刀剣。退却 1 幟旗を無視可。後退する場合、幟旗毎で1ヘクス後退して、  
2 H&Fを失う。  
ノート ユニットの遠距離戦闘と近接戦闘でH&Fを得る。しかし、ランク下位との近接戦闘ではもらえない。

SSP 侍歩兵槍兵  
移動 1 (移動で戦闘可)

射撃距離 ー  
 射撃戦闘ダイス ー  
 近接戦闘ダイス 4  
 近接戦闘補正 ランク優位(青い三角) 1 刀剣、ランク優位(緑の丸) 2 刀剣。  
 退却 1 幟旗を無視可。後退する場合、幟旗毎で1ヘクス後退して、2 H&Fを  
 失う。  
 ノート ユニットは近接戦闘でH&Fを得る。

SB 侍歩兵弓兵  
 移動 1 (移動で戦闘可)  
 射撃距離 3  
 射撃戦闘ダイス 留保 3 移動 1  
 近接戦闘ダイス 3  
 近接戦闘補正 ランク優位(青い三角) 1 刀剣、ランク優位(緑の丸) 2 刀剣。  
 退却 1 幟旗シンボル無視可。後退する場合、幟旗シンボル毎で1ヘクス後退  
 して、2 H&Fを失う。  
 ノート ユニットは遠距離戦闘と近接戦闘でH&Fを得る。

ASp 足軽歩兵槍兵  
 移動 2 (2ヘクス移動で非戦闘)  
 射撃距離 ー  
 射撃戦闘ダイス ー  
 近接戦闘ダイス 3  
 近接戦闘補正 ランク優位(緑の丸) 1 刀剣。  
 退却 後退する場合、1ヘクス後退して、1 H&Fを失う。  
 ノート ユニットは近接戦闘でH&Fを得る。

AB 足軽歩兵弓兵  
 移動 2 (2ヘクス移動で戦闘可)  
 射撃距離 3  
 射撃戦闘ダイス 留保 2 移動 1  
 近接戦闘ダイス 2  
 近接戦闘補正 ー  
 退却 後退する場合、1ヘクス後退して、1 H&Fを失う。  
 ノート ユニットは遠距離戦闘と近接戦闘でH&Fを得る。

AA 足軽歩兵火縄銃  
 移動 2 (2ヘクス移動で非戦闘)  
 射撃距離 4  
 射撃戦闘ダイス 留保 2 (2, 3) 1 (4) 移動 0  
 近接戦闘ダイス 2  
 近接戦闘補正 ー  
 退却 後退する場合、1ヘクス後退して、1 H&Fを失う。  
 ノート ユニットは近接戦闘でH&Fを得る。しかし、遠距離戦闘ではもらえない。  
 遠距離戦闘では刀剣シンボルでヒットとなる。

LI 招集非正規兵  
 移動 2 (2ヘクス移動で非戦闘)  
 射撃距離 ー  
 射撃戦闘ダイス ー  
 近接戦闘ダイス 2  
 近接戦闘補正 ー  
 退却 後退する場合、2ヘクス後退して、単純に2 H&Fのみ失う。  
 ノート ユニットは近接戦闘でH&Fを得る。群衆ルール、複数のLIが同じ敵ユニ  
 ャット近接戦 闘する場合、同時にダイスを振ることができる。  
 近接戦闘でH&Fはもらえない。

ユニット 移動 戦闘 退却 ノート

**FOOT LEADER 徒歩リーダー**  
 移動 2 (2ヘクスまで移動)  
 戦闘 単独リーダーは非戦闘。同じヘクスユニットを鼓舞する、近接戦闘でH&Fを1枚使えない。ダイス1個追加する。鼓舞の場合H&Fは1枚分もらえない。  
 退却 リーダーが率いるユニットは幟旗を1無視できる。リーダーが退却の場合、リーダーは1, 2, 3ヘクス退却できる。単独リーダーが退却の場合、ヘクス数に関係なく3H&Fを失う。リーダーが率いるユニットは、退却ヘクス毎に1H&Fを追加で失う。  
 ノート 切腹：リーダーは退却の代わりに切腹を選ぶことができる。リーダーは退却ができない場合、切腹をする。鼓舞の場合H&Fは1枚もらえない。

**MOUNT LEADER 馬上リーダー**  
 移動 3 (3ヘクスまで移動)  
 戦闘 単独リーダーは非戦闘。同じヘクスユニットと隣接ヘクスを鼓舞する、近接戦闘でユニット毎にH&Fを1枚使いダイス1個追加する。鼓舞の場合H&Fは1枚分もらえない。  
 退却 リーダーが率いるユニットは幟旗を1無視できる。リーダーが退却の場合、リーダーは1, 2, 3ヘクス退却できる。単独リーダーが退却の場合、ヘクス数に関係なく3H&Fを失う。リーダーが率いるユニットは、退却ヘクス毎に1H&Fを追加で失う。  
 ノート 切腹：リーダーは退却の代わりに切腹を選ぶことができる。リーダーは退却ができない場合、切腹をする。

**ARMY COMMANDER & BODYGUARDS 軍司令官 馬廻衆**  
 移動 0 (不可)  
 戦闘 馬廻衆は近接戦闘でブロック個数分ダイス振る。軍司令官は近接戦闘で馬廻衆を鼓舞できる、H&Fを1枚使い馬廻衆にダイス1個追加する。軍司令官は隣接ヘクスのユニットを鼓舞できる、H&Fを1枚使いダイス1個追加する。鼓舞の場合H&Fは1枚分もらえない。馬廻衆はダイスで出た刀剣のダイスを1回再度振り追加ヒットを得る。馬廻衆は接近戦闘で刀剣のダイスでのみヒットする。馬廻衆は遠距離戦闘を受けない。馬廻衆がブロックが減少した場合、軍司令官は2個ダイスでリーダー死傷チェックをする。  
 退却 軍司令官と馬廻衆は、すべての幟旗を必ず無視する。馬廻衆ブロックがすべて減少して除去された場合、単独になった軍司令官は本陣地形タイルに残れない。軍司令官は、切腹をするか、1, 2, 3ヘクス退却してヘクス数に関係なく3H&Fを失う。軍司令官は本陣を退却した場合、徒歩リーダーと扱う。軍司令官がリーダー死傷チェックで除去された場合、馬廻衆は降伏して本陣地形タイルから除去される。  
 ノート ビクトリーバナー：軍司令官がリーダー死傷チェックで除去された場合、ビクトリーバナーを1つ授かる。プレイヤーがターン開始、敵の本陣地形タイルを占有していた場合、敵本陣地形タイルを戦場から除去し、ビクトリーバナーを3つ授かる。さらに、ランダムにコマンドカードを1枚失う。すべての馬廻衆が除去や降伏してもビクトリーバナーはもらえない。

射撃戦闘ダイス	緑の丸	青い三角	赤い四角	円星	円星単	菱形
ダイス	緑の丸	青い三角	赤い四角	円星	円星単	菱形
緑の丸	1 ヒット	—	—	死傷?	—	禁止
青い三角	—	1 ヒット	—	死傷?	—	禁止
赤い四角	—	—	1 ヒット	死傷?	—	禁止
刀剣	AA 1 ヒット	AA 1 ヒット	AA 1 ヒット	死傷?	除去	禁止
幟端	退却?	退却?	退却?	無視可	—	禁止
「侍」	Bow 1 H&F	Bow 1 H&F	Bow 1 H&F	—	—	禁止

- 1) 他の要因（ユニットの種類と特殊能力、地形、コマンドカード、ドラゴンカードのプレイ）によって、サイコロを振る総数が変わる場合がある。
- 2) リーダー死傷チェックルール（[P18]）を参照する。
- 3) 退却ルール（[P19]/5行目）を参照する。

#### 接近戦闘ダイス

ダイス	緑の丸	青い三角	赤い四角	円星	円星単	菱形
緑の丸	1 ヒット	—	—	死傷?	—	—
青い三角	—	1 ヒット	—	死傷?	—	—
赤い四角	—	—	1 ヒット	死傷?	—	—
刀剣	1 ヒット	1 ヒット	1 ヒット	死傷?	除去	1 ヒット
幟旗	退却?	退却?	退却?	無視可	—	無視必
「侍」	1 H&F	1 H&F	1 H&F	—	—	1 H&F

- 1) 他の要因（ユニットの種類と特殊能力、地形、コマンドカード、ドラゴンカードのプレイ）によって、サイコロを振る総数が変わる場合がある。
- 2) リーダー死傷チェックルール（[P18]）を参照する。
- 3) 近接戦闘ルール（[P16]）を参照する。（制高優位とランク優位）
- 4) 退却ルール（[P19]/5行目）を参照する。

#### 追記0414

##### 0328 BGGフォーラム

##### 基本のターン構造

- 1 コマンドカードをプレイする。（可能な、ドラゴンカードをプレイする）
- 2 ユニットを移動する。（両陣営が可能な、ドラゴンカードをプレイする）
- 3 遠距離・近接の戦闘する。（両陣営が可能な、ドラゴンカードをプレイする）
- 4 コマンドカードの補充する。（1枚）
- 5 a, bの選択。
  - a ドラゴンカードを引く。（1枚）
  - b H&Fトークンを授かる。（2枚）

また、このターンにドラゴンカードをプレイしていない場合、ドラゴンカードを捨ててH&Fトークンを授かる。（1枚）

（注意：上記aで引いたドラゴンカードはこのターンには捨てる事はできない）

#### H&Fトークンとは。

- 1 ドラゴンカードをプレイする時に、支払う通貨となります。
  - 2 備蓄しているH&Fトークンは、軍隊の状態を間接的に表している。
- （注意：下記に参照）

#### 退却距離

- 1 全てのユニットは1ヘクス後退する。
- 2 徴集非正規兵は2ヘクス後退する。

#### H&Fトークンを失う

- 1 1ヘクス後退する = 1 H&Fトークンを失う。
- 2 重いユニットを除いて（???）1ヘクス後退する = 2 H&Fトークンを失う。
- 3 リーダーが率いるユニットが退却の場合、追加で1 H&Fトークンを失う。
- 4 単独リーダーの退却の場合、3 H&Fトークンを失う。
- 5 徴集非正規兵は後退距離に関係なく、2 H&Fトークンを失う。

#### 退却と不名誉

- 1 退却はH&Fトークンを払います。
- 2 不足の状況では、4個のダイスと払えないH&Fトークン分のダイスを増やします。
  - 2-a 退却ユニットと同じシンボルはブロックを減少させる。
  - 2-b 一致しないシンボルは、上記のユニットに近いブロックを減少させる。同じ距離なら所有プレイヤーの選択。  
(出ただけ減るので大量に消える可能性があります)  
(刀剣、幟旗、「侍」シンボルは効果は無い)

H&Fトークンを授かる。