

信玄上洛

～武田の御旗を打ち立てよ～

信玄上洛チュートリアル



信玄上洛チュートリアル

これより『信玄上洛～武田の御旗を打ち立てよ～』のチュートリアルを開始します。
ゲームは以下の流れで進みます。

○生産フェイズ

- ・ 武将ユニットの追加と排除
- ・ 戦力ユニットの配備と補充

○移動フェイズ

- ・ 各地の参戦判定
- ・ ユニットの移動
- ・ 追撃戦

○合戦フェイズ

- ・ 合戦
- ・ 敗走判定
- ・ 退却判定

では練習シナリオ「西上作戦」と「長篠合戦」の手順を追って説明します。

シナリオ 1「西上作戦」.....

このシナリオでは、合戦後に行なう「敗走判定」と「退却判定」を省いております。
これらは次のシナリオ 2 にて、合戦全体の説明としてご紹介致します。

●計画

史実に近い形で侵攻計画を立てた。木曾口へ秋山信友率いる 1 部隊。
遠江へ信玄率いる 3 部隊と山県昌景率いる 1 部隊の計 4 部隊で侵攻する計画である。
(*ユニットとマップの画像比率は製品と異なります)

●プレイ開始

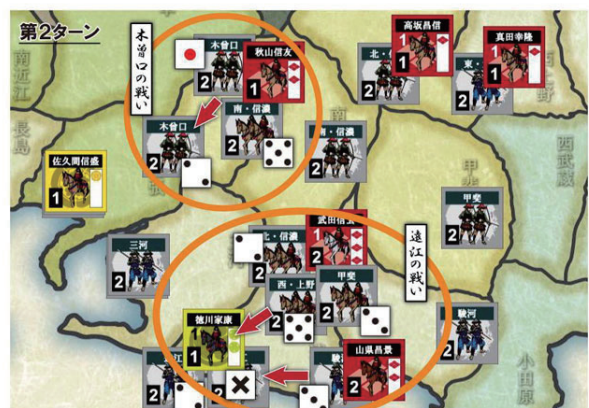
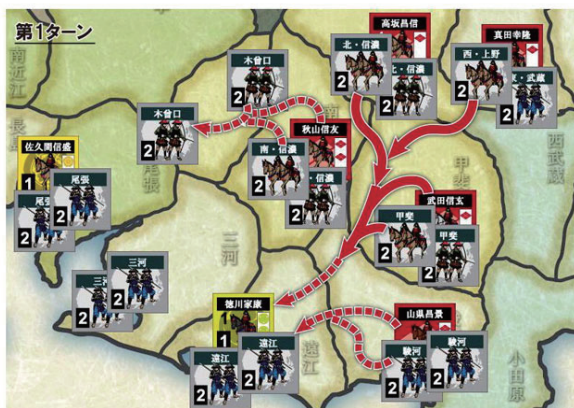
それではプレイ開始。

◎第一ターン

最初の移動フェイズに敵へ侵攻する準備として甲斐・北信濃・西上野の騎馬隊を南信濃へ移動。
甲斐の信玄も移動させ開いた甲斐へ武将マーカーを配置。駿河からは山県昌景と 1 部隊を投入するのでそのままにしておく。

◎第二ターン

移動フェイズに各ユニットを計画通り各敵エリアへ侵攻させ合戦フェイズへ突入。



・木曾口の戦い

秋山信友は指揮値 2 あるので 2 戦力ユニットの攻撃力はそれぞれ「3」。

サイコロを振り 3 以下なら敵へ損害を与える事ができる。出たダイスは「1」「5」。敵へ 1 ステップの被害を与えた。

続いて敵の反撃。敵は 1 ステップの被害を適用しているので戦力は 1。

指揮できる敵武将は居ない。出たダイスは「2」。よって被害は出なかった。

・遠江の戦い

敵 2 ユニットのいるこちらの戦場へ 4 ユニット投入。信玄率いる 3 ユニットは戦力 4。

山県昌景率いる 1 ユニットは戦力 3。ダイスを振ると「2」「5」「3」「3」。敵へ 3 ステップの被害を与えた。

続く敵の反撃で出たダイスは「2」。家康指揮の敵戦力なので被害を 1 ステップ受ける。

◎第三ターン

・木曾口の戦い

交戦中のエリアなので両軍とも補充できない。ダイスを振ると「5」。

今回は被害を与える事はできず。だが相手からの被害も無かった。

・遠江の戦い

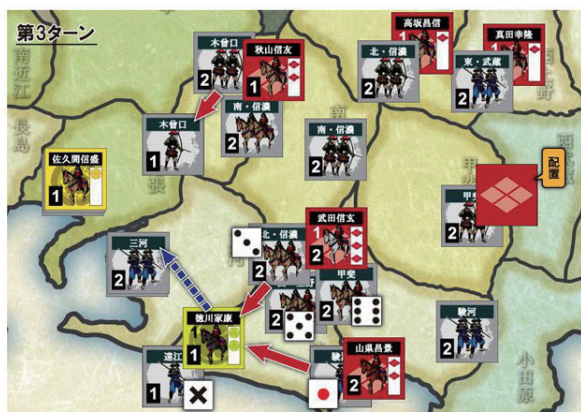
ダイスが「3」「5」「6」「1」。2 ステップの被害を与える。この時点で敵の戦力は消滅。

家康は三河へ退却してステップ吸収。追撃をかけ信玄と山県昌景と騎馬 2 ユニットで追撃。

三河を交戦状態にする。

このシナリオでのメリットはないが大規模な敵の増援を 1 ターン遅らせる事が可能。

増援があるとしたら尾張の 1 ユニットである。

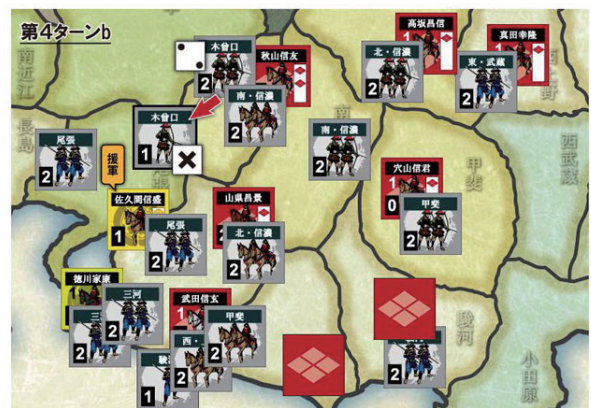
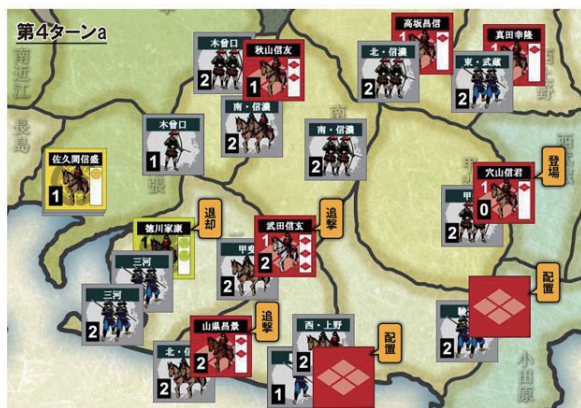


◎第四ターン

生産ターンに武将追加。

前ターンに遠江を掌握できたので裏になっている武将ユニットを 1 枚表にすると穴山信君が登場した。

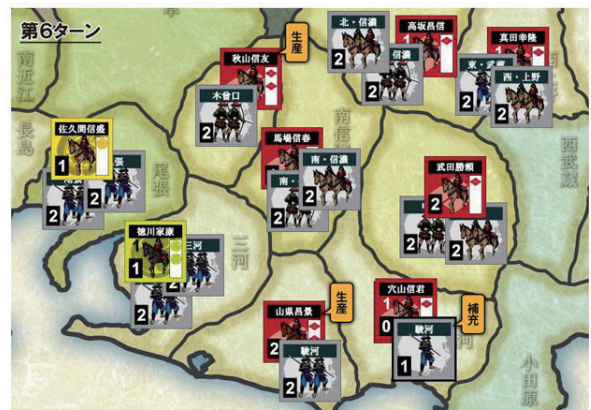
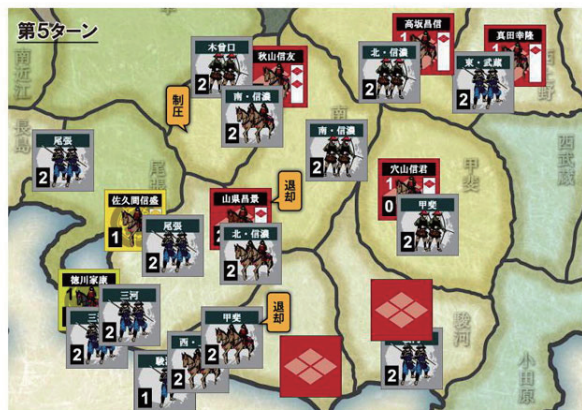
以後自由に使える事となる。掌握していた遠江へも裏にしている武将ユニットを配置。



- ・木曾口の戦い
「2」が出た。このターンで木曾口を掌握。
- ・三河 / 遠江の戦い
遠江を掌握できたので全軍三河へ侵攻。織田の援軍がやってくる。
こちらのユニットは消耗してきているので遠江の戦いより辛い。
このターンが終了するとイベントにより信玄死亡。

◎第五ターン

ルールにより移動ターンに三河で交戦中の部隊は全軍撤退。
追撃判定に助けられ追撃戦は発生せず。撤退後の移動は自国エリアなので自由に配置できる。所属の国もとへ戻り翌ターンに補充を行ってみよう。



◎第六ターン

生産フェイズに損害を受けたユニットの補充を試みる。
続けて遠江の部隊を生産する。除外されていた長槍 1 ユニットに対して「3」以下の目が出ると成功。
成功した場合は生産チャートの武田のマスへ移動する。このターンは行動できないが翌ターン盤面へ登場しそのまま行動可能となる。
本シナリオではこのターンで終了の為此のまま終わるがキャンペーンシナリオではこうした生産・補充活動も計画に入れて作戦を練らなければならない。
こうした流れでゲームは進行する。

シナリオ 2 「長篠合戦」

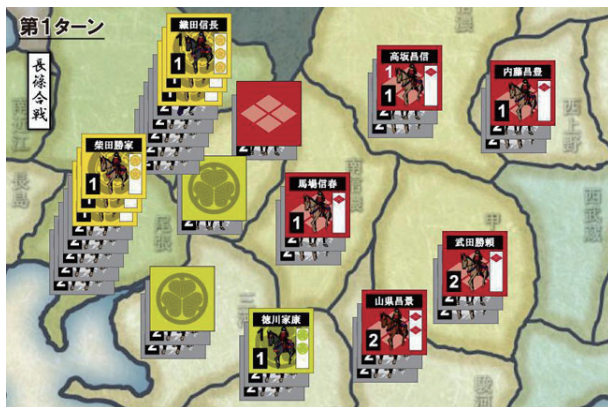
このシナリオでは、まず「敗走判定」「退却判定」がないものとしてご説明します。
両者のご説明は補足として続けております。

●計画

史実では武田が織田・徳川連合軍に大敗を喫した戦いである。
このクラスのシステムで再現するには辛い合戦であるが逆手に取ってシステム習得の為のチュートリアルシナリオという事で収めてみた。

●プレイ開始

◎第二ターン



先行の武田は全力で攻撃。だがこちらの攻撃の前に敵の鉄砲隊から強烈な洗礼を浴びる。
ルールブックにもあるが合戦処理の順列は以下の通りである。

- 1) 防御側 鉄砲 / 山岳 / 僧兵 (僧兵はオプションルール)
- 2) 攻撃側 騎馬 / 長槍 / 山岳 / 鉄砲
- 3) 防御側 騎馬 / 長槍 / 鉄砲 (* 防御側鉄砲は2度処理)
- 4) 退却判定 退却判定が出た場合は退却

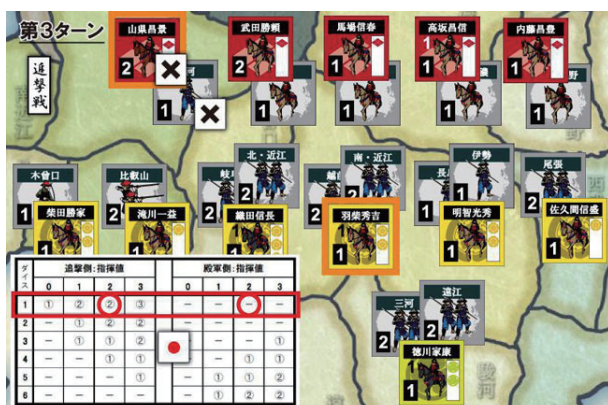
こちらの兵力は率いてきた騎馬4ユニットと長槍1ユニット。それに木曾口の山岳1ユニットである。対する敵は鉄砲隊1ユニットに木曾口の山岳1ユニット。それに長槍9ユニットである。単純に倍近い敵へ当たるのに洗礼を浴びるのは辛い。



早速2ステップの被害を受ける。その後の突撃で3ステップの被害を与える。

だが反撃で5ステップの被害を被った。一発殴るのに二発殴られる。これこそが長篠の戦いの無常さである。

◎第三ターン



特別ルールに従い武田は撤退する。そして追撃を受ける。

追撃は羽柴秀吉。当方の殿軍は山県昌景。ダイス「1」が出てここでも2ステップの被害を受ける。

計9ステップの大きな被害を受ける。しかも山県昌景までが討ち取られてしまうという悲劇。

●総括

このシナリオの存在意義はキャンペーンシナリオをプレイする時の反面教師としての役割である。

戦略を立て作戦を練り実行に移すわけだが決して合戦は博打ではない事を知ってもらいたい。

ゲーマーの多くはシステムを逆手に取って戦略を練る事だろう。だから倍近い敵に向かうとこんな結果になるシステムである事を知ると共にキャンペーンシナリオでの教訓としていただきたい。

●補足 (敗走判定と退却判定)

敗走判定と退却判定がわかり難いので、そのふたつをここで補足。

まず、シナリオ2の武田軍退却ルールがないものとして、第二ターンの戦闘処理が終わる所から続けよう。

敗走判定

山県昌景 武田勝頼 馬場信春 高坂昌信 内藤昌景

武田の被害 $2+5=7(b)$

武田の戦果 $3(a)$

ステップロス差 $3(a)-7(b)=-4$

ダイス 2 → ②
2ステップの追加被害が発生

ダイス	-5	-4	-3	-2	-1	0
1	⑤	④	③	②	①	—
2	⑤	④	③	②	①	—
3	⑤	④	③	②	①	—
4	⑤	④	③	②	①	—
5	⑤	④	③	②	①	—
6	⑤	④	③	②	①	—

武田の戦果は3であるのに対し、被害は $2+5=7$ である。よって、 $3-7=-4$ 。振ったダイスは「2」。

判定表の「-4」とダイス「2」の欄を適用する。結果は②なので、更に2ステップの被害を受ける事となる。

また、振ったダイスが「5」であった場合は「-」なので、追加被害は受けない。

但し被害が大きいので、次に退却判定を受ける事となる。

敗走判定

ステップロス差 $3(a)-7(b)=-4$

ダイス 5(の場合) → 「-」
追加被害は発生せず

続いて 退却判定へ

ダイス	-5	-4	-3	-2	-1	0
1	⑤	④	③	②	①	—
2	⑤	④	③	②	①	—
3	⑤	④	③	②	①	—
4	⑤	④	③	②	①	—
5	⑤	④	③	②	①	—
6	⑤	④	③	②	①	—

退却判定

攻撃側(武田) 残存戦力3ユニット
防御側(連合) 残存戦力11ユニット
 $3-11=-9$
どの目が出てても退却する事となる

ダイス	-3	-2	-1	0	1	2
1	敗退	敗退	敗退	敗退	敗退	敗退
2	敗退	敗退	敗退	敗退	敗退	敗退
3	敗退	敗退	敗退	敗退	—	—
4	敗退	敗退	敗退	—	—	—
5	敗退	敗退	—	—	—	—
6	敗退	—	—	—	—	防退

武田の残存戦力は3に対し、織田・徳川連合軍の残存戦力は11。よって、 $3-11=-9$ 。

ダイスがどの目であろうと、退却を強いられる。

退却は次ターンの移動フェイズで行い、この時、追撃判定を受ける事となる。

(現在、退却判定を移動フェイズの参戦判定後に変更するか検討しております)