

戦国大名カードゲーム くにとりっ! 天下は萌えているか

説明書

■0. ゲームの概要

本ゲーム「戦国大名カードゲーム ～くにとりっ! 天下は萌えているか～」は、2～6人用「デッキ型カードゲーム」です（3～5人で遊ぶのを推奨しています）。

プレイヤーたちは、“無名の一大名”となり、『鉄砲傭兵』『城下町』『黄金』などの様々なカードを購入して、自分の領内（デッキ）を充実させていきます。

終盤戦に差し掛かってくると、それぞれのプレイヤーは武将カードと軍団カードを率いて、他のプレイヤーに「合戦」を挑むことができるようになります。

この「合戦」によってゲームの行方は大きく左右されます。

そして、ゲーム終了時に、自分の領内にあるカードからもたらされる勝利点を一番多く獲得したプレイヤーがゲームに勝利します。

めざせ、“天下一の戦国大名”!

■1. ゲームのコンポーネント

本ゲームには、この説明書の他、次のカード（合計 290 枚）が含まれています。

●アクション・カード（168 枚）

・武将（8 枚） ・軍団（62 枚） ・戦略（50 枚） ・内政（48 枚）



●勝利点カード（52 枚）

●財力カード（70 枚）

カード上の表記とルール

カード上のいくつかの記号は、説明書上、次のような文字で表現していますが、どちらも同じ意味を表しています。

 +1 = 【ドロー+1】  +1 = 【財力+1】

 +1 = 【アクション+1】  +1 = 【購入数+1】



■2. ゲームの準備

プレイヤーは、車座になって座ります。テーブルの中央は、ゲームに使用する主要なカードを並べておくスペースで、ここを「購入エリア」と呼びます。そして、カードの効果によってゲームから除外されたカードを置く場所を「除外エリア」と呼びます（「購入エリア」と「除外エリア」は区別できるようにしてください）。

また、各プレイヤーのすぐ目の前のスペースを「領内」と呼び、各プレイヤーがプレイしたカードを置く場所を「自陣エリア」と呼びます。「領内」には他に、自分の領地を表す「デッキ」と、使い終わったカードを置く「捨て山」があります。

最初に、ゲームで使用するカードを全て配置していきます。

まずカードのうち、全ての武将カードをひとまとめにしてひとつの「山札」とし、購入エリアに配置します。

次に、軍団カード、内政カード、戦略カード、勝利点カード、財力カードをそれぞれカード名ごとに個別の山札にして、購入エリアに並べていきます。

これらの山札は全て表を上にして配置します。

右の図を参考にしてください。

これで購入エリアの山札の準備は終了です。

各プレイヤーは、購入エリアにある『村』の山札から2枚、『銅貨』の山札から6枚を手に取ります。その8枚をよくシャッフルし、自分のデッキとして伏せて自分の領内に配置します。

それから、各プレイヤーは自分のデッキの上から4枚を引きまます。これが最初の自分の手札となります。なお、こうして自分のデッキの上からカードを引いて手札に加えることを「ドローする」といいます。

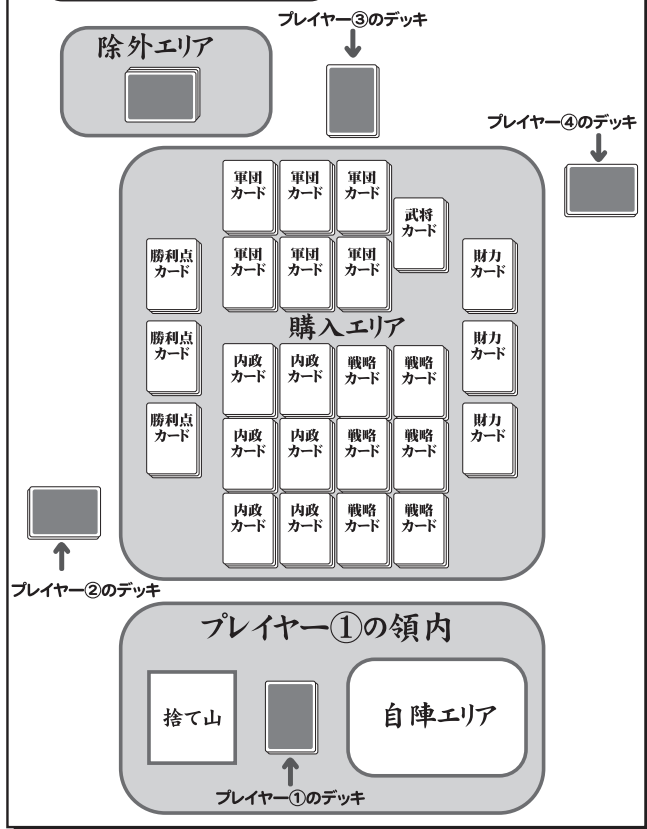
最後に、じゃんけん等で最初にプレイするプレイヤーを決めます。これでゲームの準備が整いました。

■3. ゲームの流れ

このゲームは、各プレイヤーが順番に手番を実行することで進んでいきます。ゲームの準備が終わったら、最初のプレイヤーがまず手番を行います。各手番は次の4つのフェイズに分かれています。手番プレイヤーは各フェイズを順番に実行していきます。各フェイズの手順については、後述します（■5. ゲームの詳細参照）。



初期配置終了の例



- 1) アクション・フェイズ
- 2) 合戦フェイズ
- 3) 購入フェイズ
- 4) 手札補充フェイズ

手番プレイヤーがこの4つのフェイズを実行し終わったら、その左隣のプレイヤーが新たな手番プレイヤーとなり、同様に手番を実行します。こうして、手番はプレイヤー間を時計回りでめぐります。

ゲームの終了条件が満たされるまで、これを続けます。



■4. カードの見方と使い方

この章では、カードに記載されているデータを説明します。

●アクション・カード

アクション・カードは、従来の「武将」「軍団」「内政」の3タイプに加え、本ゲームから新たに「戦略」が加わりました。

手番プレイヤーは、アクション・フェイズにこれらのアクション・カードをプレイすることができます。アクション・カード1枚をプレイするためには、プレイコストとして【アクション1】を消費する必要があります。

アクション・カードをプレイしたら、プレイヤーはそのカードに記載されている指示にしたがってください。複数の指示が記されている場合は、上から順番に解決していきます。

また、戦略カードにのみ適用することのできる、特殊なルールが存在します（●5-4「手札補充フェイズ」参照）。

①カード名

②購入コスト

このカードを購入するために必要な【財力】を示しています。

③勝利点

④【ドロー】

カードをプレイした時、手番プレイヤーは、ここに記されている数字分だけ、ただちにカードをドローします。



武将カード

⑤【アクション】

カードをプレイした時、手番プレイヤーは、ここに記されている数字分の【アクション】を受け取ります。手番プレイヤーはこうして受け取った【アクション】を同じ手番中のアクション・フェイズに使用することができます。

⑥【財力】

カードをプレイした時、手番プレイヤーは、ここに記されている数字分の【財力】を受け取ります。手番プレイヤーは、こうして受け取った【財力】を同じ手番中の購入フェイズに使用することができます。

⑦【購入数】

カードをプレイした時、手番プレイヤーは、ここに記されている数字分の【購入数】を受け取ります。手番プレイヤーは、こうして受け取った【購入数】を同じ手番中の購入フェイズに使用することができます。

⑧戦闘力

このカードがもつ、戦闘力の量を示しています。合戦フェイズで攻撃する時、または防衛している時に、ここに記されている数字分の戦闘力を受け取ります。

⑨カードのカテゴリー

⑩プレーバーテキスト

このカードに描かれているキャラクターの台詞や設定などが書かれています。ゲームのプレイやルールには影響しません。



軍団カード

5



戦略カード



内政カード



●勝利点カード

「勝利点カード」は、ゲームに勝利するために必要なカードです。ただし、ゲーム終了時まで、「勝利点カード」はゲーム上、何らの効果もちません。プレイすることもできません。

また、勝利点カード以外にも勝利点が増えたり減ったりするカードがあります。

①カード名

②購入コスト

このカードを購入するために必要な【財力】を示しています。

③勝利点

④フレーバーテキスト

このカードに描かれているキャラクターの台詞や設定などが書かれています。ゲームのプレイやルールには影響しません。



・勝利点カード・



●財力カード

「財力カード」は、他のカードを購入する（購入エリアにあるカードを自分の捨て山に移して自分のデッキを充実させる）のに役立つカードです。手番プレイヤーは、購入フェイズに手札にある「財力カード」を何枚でもプレイし、【財力】を受け取ることができます。「財力カード」のプレイには、アクション・カードのようにプレイコストは必要ありません（「財力カード」を購入するときは購入コストが必要です）。

「財力カード」をプレイした時、手番プレイヤーは、『銅貨』なら【財力+1】を、『銀子』なら【財力+2】を、『黄金』なら【財力+3】を受け取ります。手番プレイヤーは受け取った【財力】を消費して、購入フェイズに購入を行うことができます。

消費した【財力】はすぐに消滅します。消費しなかった【財力】は手札補充フェイズに消滅します（次の手番に持ち越せません）。

①カード名

②購入コスト

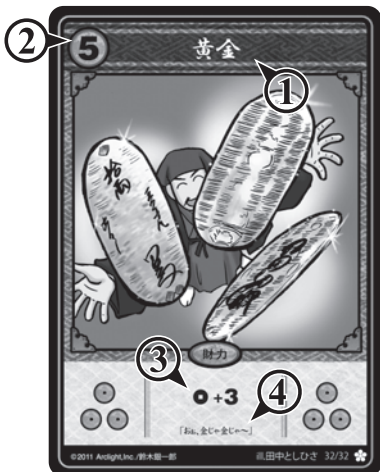
このカードを購入するために必要な【財力】を示しています。

③【財力】

購入フェイズにプレイした時、ここに記されている数字分の【財力】を受け取ります。手番プレイヤーは、こうして受け取った【財力】を同じ手番中の購入フェイズに使用することができます。

④フレーバーテキスト

このカードに描かれているキャラクターの台詞や設定などが書かれています。ゲームのプレイやルールには影響しません。



財力カード

■5. ゲームの詳細

手番プレイヤーが、各フェイズに実行する手順を説明します。

●5-1 アクション・フェイズ

手番プレイヤーは、アクション・フェイズの開始時に、【アクション1】を受け取ります。

手番プレイヤーは、このフェイズ中に受け取った【アクション】を消費して、手札のアクション・カードをプレイすることができます。アクション・カードを1枚プレイするのに必要な【アクション】は【アクション1】です。

このため手番プレイヤーは、望むなら1回の手番に少なくとも手札からアクション・カード1枚をプレイすることができます。

プレイしたアクション・カードは自分の領内に置いて公開し、そのカードに記されているテキストの指示にしたがいます。なお、複数の指示が書かれている場合、上から順に解決していきます。

その際、【ドロー】については、受け取った【ドロー】をただちに消費して、デッキから適切な枚数のカードをドローしなければなりません（デッキと捨て山の両方のカードがなくなり【ドロー】できなくなった場合、残った【ドロー】は無効になります）。

いっぽう、【アクション】については、このフェイズ中であれば消費することができます。また、【財力】や【購入数】については、続く合戦フェイズの後の購入フェイズで消費することができます。消費せずに残った【アクション】【財力】【購入数】は、次の手番に持ち越すことはできません。

なお、【ドロー】により増えた手札は、その後ただちにプレイすることもできます。そのため、手番プレイヤーは同じフェイズ中に複数のアクション・カードをプレイできることもあります。

プレイしたアクション・カードはすぐには捨てず、手札補充フェイズにまとめて捨てます（自分の捨て山に置きます）ので、それまで公開したままにしておきます（例外：●6-1「布陣可能」参照）。

手番プレイヤーが手札のアクション・カードをプレイしきったか、プレイできなくなったとき、あるいはプレイする意思がなくなったなら、アクション・フェイズは終了し、合戦フェイズに移ります。

●5-2 合戦フェイズ

アクション・フェイズ中に武将カードをプレイしていた場合、手番プレイヤーはここで他のプレイヤーに対して「合戦」を仕掛けることができます。

また、アクション・フェイズで戦略カード『使僧』をプレイして、他のプレイヤーと共同で「合戦」を仕掛けることもできます。

詳細は「■7. 補足ルール2：合戦」を参照ください。

●5-3 購入フェイズ

手番プレイヤーは、購入フェイズの開始時に、【購入数1】を受け取ります。

手番プレイヤーは、このフェイズ中に、受け取った【購入数】と【財力】を消費して、新たなカードを取得することができます。このことを「購入」と呼びます。

【購入数1】を消費することで、購入を1回実行できます。購入を実行するときは、購入エリアにあるいずれかの山札からカードを1枚選んで取ります。取ったカードは、特に指示のない限り、捨て札（自分の捨て山に置く）にします。

手番プレイヤーはまた、購入エリアの山札から取る際に、カードの左上に記されている数字分の【財力】を消費する必要がありますので注意してください。

そのため手番プレイヤーは、このフェイズ中、手札から自由に「財力カード」をプレイして【財力】を受け取ることができます。プレイした「財力カード」は、特に指示のない限り、終了フェイズまで公開したままにしておきます。

手番プレイヤーは、直前のアクション・フェイズで受け取った【購入数】と【財力】を、このフェイズで消費することができます。そのため、手番プレイヤーは、【購入数】と【財力】が残っている限り、1フェイズ中に何回でも【購入数】を実行することができます。

アクションカードのプレイとは異なり、財力カードのプレイには【アクション】は必要ありません。

手番プレイヤーが、受け取っている【購入数】や【財力】を消費しきったか、もう消費できなくなったとき、あるいはもう消費する意思がなくなったなら、購入フェイズは終了し、手札補充フェイズに移ります。

武将カードの購入について

武将カードを購入、またはアクション・カードなどで取得する時、購入エリアに置かれている武将カードの山札の中から1枚を選んで取得します。

●5-4 手札補充フェイズ

手番プレイヤーは、手札補充フェイズに、この手番でプレイした『堤防工事』以外のカードを全て捨てます（例外：●6-1「布陣可能」参照）。

次に、プレイせずに手札に残っているカードを全て捨てて、自分のデッキから4枚ドローします。

このときもし、デッキが途中でなくなった場合、捨て山をひとまとめにして裏向きのままシャッフルし、それを新たなデッキとしてドローを続行してください。

注意：自分のデッキを作り直すタイミング

新たにデッキを作り直すタイミングは、デッキがなくなっている状態で、そのデッキからドローしなければならなくなったタイミング、あるいは、デッキの一番上のカードを見たりめくったりするような指示があったタイミングです。単にデッキがなくなっただけでは作り直しません。

戦略カードの特殊ルールについて

手札補充フェイズで手札を捨てる時、プレイしなかった戦略カードを好きなだけ公開し、手札として残すことができます。そうした場合、手札補充のドローの枚数を、手札に残した戦略カードの枚数分減らします。

■6. 補足ルール1：布陣可能

●6-1 布陣可能

自陣エリアに置かれているアクション・カードのうち、カードの右下に「布陣可能」と記されているカードは、手番プレイヤーの意思により、手札補充フェイズに捨てずに自陣エリアに置いたままにすることができます。このことを「布陣」と呼びます。

●6-2 布陣させてあるアクション・カードのプレイ

自分の場に布陣させてあるアクション・カードは、アクション・フェイズ開始時に【アクション1】を受け取った後、手札にあるアクション・カードをプレイする前に、全てプレイされたものとみなします（『堤防工事』は布陣させているわけではありません）。

例えば、一つ前の自分の手番で『弓足軽』1枚を布陣させてあった場合は、アクション・フェイズ開始時に受け取った【アクション1】を消費して、『弓足軽』をプレイします。【アクション+2】を受け取り、【アクション0】から【アクション2】になった状態で、手札にあるアクション・カードをさらに2枚使用できるようになります。



■7. 補足ルール2：合戦

合戦フェイズにおける合戦の手順は次のとおりです。

●7-1 合戦の宣言

手番プレイヤーは、アクション・フェイズ中に武将カードを1枚以上プレイしていた場合、他のプレイヤーに対して合戦の宣言を行うことができます。

その際、攻撃側である手番プレイヤーの自陣エリアにある武将カードと軍団カードが全て合戦に参加することになります（内政カードは攻撃に参加できません）。

まず、自陣エリアにある（この手番でプレイした）武将カードそれぞれについて、どのプレイヤーに対して攻撃をしかけるのかを決定して宣言します。1人のプレイヤーに対して複数枚の武将カードを利用してまとめて攻撃することも、武将ごとに複数のプレイヤーに分けて攻撃することもできます。

ここでもし、複数の武将カードで別々のプレイヤーに攻撃をしかける場合は、各武将カードに軍団カードの割り振りをを行います。自陣エリアに置かれている軍団カードを自由に割り振ることができます。この時、軍団カードを率いずに、武将カードだけで攻撃することもできますが、軍団カードのみで攻撃することはできません。

注意

複数のプレイヤーに対して合戦の宣言をしていた場合、時計回りの順で合戦の処理を行っていきます。

●7-2 防御側プレイヤーの行動

合戦の宣言の対象となった防御側のプレイヤーは、「伏兵」か「援軍」のどちらかを選びます。

7-2-1 伏兵

防御側プレイヤーは、手札にあるカードを好きな枚数だけ公開することができます。この時、「戦闘力」をもつカードをもつカードが公開された場合、一つの合戦が終わるまで、これらのカードを伏兵として自陣エリアに置いたままにしておきます。

なお、このとき、伏兵で公開したカードがもつ「戦闘力」は1増加したものとして扱います。

7-2-2 援軍

防御側プレイヤーは、自分のデッキの上からカード2枚を公開します。この時、「戦闘力」をもつカードが公開された場合、一つの合戦が終わるまで、これらのカードを援軍として自陣エリアに置いたままにしておきます。

●7-3 合戦の結果

攻撃側プレイヤーの自陣エリアにある、合戦に参加しているカードがもつ「戦闘力」の合計値と、防御側プレイヤーの自陣エリアにある全てのカードがもつ「戦闘力」の合計値を比較します。そして、より合計値の大きい方のプレイヤーが合戦に勝利したことになります。

合戦の結果によって、勝利したプレイヤーは購入エリアから勝利点カードを、下記のルールにしたがって1枚取得します。このとき、攻撃側プレイヤーは取得を拒否することができません（防御側は受け取らないことを選ぶことができます）。

なお、お互いの合計値が同じだった場合は、痛み分けとなり、どちらのプレイヤーも勝利点カードを取得しません。

攻撃側の「戦闘力」の合計値が大きかった場合

1～3点差 攻撃側プレイヤーは『村』を取得する

4～6点差 攻撃側プレイヤーは『郡』を取得する

7点差以上 攻撃側プレイヤーは『国』を取得する

防御側の「戦闘力」と「防衛力」の合計値が大きかった場合

1点差 防御側プレイヤーは『村』を取得してもよい

2点差 防御側プレイヤーは『郡』を取得してもよい

3点差以上 防御側プレイヤーは『国』を取得してもよい

合戦の結果を適用した後、防御側プレイヤーは「伏兵」で公開したカードは手札に戻し、「援軍」で公開したカードは好きな順番で自分のデッキの上に戻します。

これで、一つの合戦の処理が終了します。

●7-4 合戦の例

ノブナガは、合戦フェイズに、自陣エリアにある『明智光秀』を使って、ヒデヨシに対して合戦の宣言を行いました。

お互いの自陣エリアにあるカードで、合戦に参加できるカードは、ノブナガは『明智光秀』1枚と『鉄砲傭兵』2枚、ヒデヨシは『付け城』1枚と『弓足軽』1枚です。

The diagram illustrates a battle example between Nobunaga (Attacker) and Hideyoshi (Defender). Nobunaga's side shows one 'Miyoshi Mitsunobu' card (cost 3, power 1) and two 'Iron Cannon Mercenaries' cards (cost 3, power 2). Hideyoshi's side shows two 'Yabusaka' cards (cost 3, power 1) and one 'Tsukikigiyama' card (cost 2, power 1). A small '1' in a diamond is added to the 'Yabusaka' cards, indicating a bonus from the 'Yabusaka' effect. The total combat power for both sides is shown as 8, represented by a diamond with the number 8 and crossed swords.

ノブナガ
(攻撃側プレイヤー)

× 1 枚 × 2 枚

合計値
8

ヒデヨシ
(防御側プレイヤー)

伏兵

+ 1

× 2 枚 × 1 枚

合計値
8

※2枚の『槍足軽』は「伏兵」によって戦闘力が追加されます。

次に、防御側のヒデヨシは「伏兵」を宣言し、手札から『槍足軽』2枚を自陣エリアに置きました。

ノブナガの「戦闘力」の合計値と、ヒデヨシの「戦闘力」の合計値が「8」と同じだったため、どちらのプレイヤーも勝利点カードを得ることなく、結果は引き分けとなります。

最後に、ヒデヨシが「伏兵」で出した『槍足軽』2枚を手札に戻し、『付け城』は自身も持っている効果によって捨て札にします。これで、合戦は終了します。

■8. プレイの例

ノブナガとヒデオシとイエヤスの3人でプレイしています。今はヒデオシの手番です。

ヒデオシの手札は『銅貨』『銀子』『弓足軽』『城下町』の4枚で、自陣エリアには『騎馬兵』が「布陣」してあります。

アクション・フェイズになりました。ヒデオシは【アクション1】を受け取り、それを消費して自陣エリアにある布陣中の『騎馬兵』をプレイします。

この『騎馬兵』の効果によって、ヒデオシは【アクション+2】を受け取ります。これで、残り【アクション】の数は0から2になりました。

次に、ヒデオシは【アクション2】のうちの【アクション1】を消費して、手札にある『弓足軽』をプレイしました。

この『弓足軽』の効果によって、ヒデオシは【アクション+2】を受け取ります。これで、残り【アクション】の数は1から3になりました。

続いて、ヒデオシは【アクション3】のうちの【アクション1】を消費して、手札にある『城下町』をプレイしました。

この『城下町』の効果によって、ヒデオシは【ドロー+3】を受け取り、自分のデッキからカードを3枚ドローします。そのカードは『大返し』『銀子』『黄金』でした。

ヒデオシには、【アクション2】が残っているのですが、『大返し』はプレイせずに、アクション・フェイズを終了させます。

合戦フェイズになりました。ヒデオシの自陣エリアには軍団カードを率いる武将カードがないため、この手番では合戦は行うことができませんでした。

購入フェイズになりました。ヒデオシはまず【購入数1】を受け取り、手札の『銅貨』1枚と『銀子』2枚と『黄金』1枚をプレイしました。ヒデオシは、現在【財力8】と【購入数1】を持っていることになります。

そこで彼は、【財力8】と【購入数1】を消費して『国崩し』1枚を購入し、自分の捨て山に『国崩し』を移しました。【購入数】がないため、残りの【財力1】は消費せずに、購入フェイズを終了させます。

手札補充フェイズになりました。彼はこの手番でプレイした『騎馬兵』『弓足軽』『城下町』『銅貨』『銀子』『銀子』『黄金』のうち、「布陣可能」の効果を持っている『騎馬兵』と『弓足軽』を自陣エリアに残し、残りのカードを全て捨て山に移します。

次に、プレイせずに手札に残っているカードをすべて捨てるのですが、手札にある戦略カードを残すことができますので、ヒデオシは『大返し』を公開し手札に残すことにしました。

そして、戦略カードを1枚残したヒデオシは、デッキの上から4枚ドローするのではなく、4枚から1枚減らした3枚のカードをドローし、新たな手札とします。

これでヒデオシの手番は終了です。手番は、ヒデオシの左隣にいるノブナガに移ります。

■9. ゲームの終了と勝利

●9-1 ゲーム終了のタイミング

購入エリアにある勝利点カードの山札のうち1種類が枯渇したなら、そのとき手番を行っているプレイヤーの右隣のプレイヤーの手番が終了するまでゲームを続けます。そして、そこでゲームは終了します。

●9-2 勝利点の集計

ゲーム終了後、各プレイヤーはそれぞれ、そのとき自分が保有している全てのカードについて、それらがもつ勝利点を受け取ります。それらの合計を計算して順番に発表してください。

そして、合計勝利点が一番多かったプレイヤーがゲームに勝利します。

勝利点最多のプレイヤーが複数いる場合、その中でより手番の遅かった（ゲーム最初の手番を行ったプレイヤーから数えて、より後に最初の手番を行った）プレイヤーが勝利します。

あなたは“天下一の戦国大名”に選ばれたのです！

■ 10. 「くにとりっ!」と混ぜて遊ぶ

「くにとりっ!」と「くにとりっ! 天下は萌えているか」は基本となるルールの大部分で共通しています。

そこで、プレイヤーが望むなら、これらを混ぜて遊ぶことが可能です。最初は以下の指針に沿って遊ぶとよいでしょう。

- 1) 「くにとりっ! 天下は萌えているか」の『槍足軽』『弓足軽』『騎馬兵』『鉄砲傭兵』、勝利点カード全3種類、財力カード全3種類を使用します。
- 2) 武将カードは全種類使用します。
- 3) アクション・カードは両ゲームの中から18種類程度を選び出して使用します。
- 4) 戦略カードは3種類以上選び出して使用します。
- 5) 『付け城』か『天下の名城』のどちらか、あるいは両方を使用します。
- 6) 『天下の名城』を使用する場合、『国崩し』『使僧』『調略』の中から2種類を選んで使用してください。
- 7) 『忍びの一族』か『手だれの忍者』のどちらかを使用します。
- 8) 内政カードは取得コストごとに1種類ずつ選んで使用します。

混ぜて遊ぶときの例「天下騒乱」

勝利点カード、財力カード、武将カード：全種類

軍団カード：全6種

『忍びの一族』『槍足軽』『弓足軽』

『騎馬兵』『鉄砲傭兵』『国崩し』

戦略カード：全4種

『忠臣の諫言』『調略』『使僧』『傾国の美女』

内政カード：全8種

『新技術の開発』『新田開発』『寺内町』

『土地の改良』『港町』『城下町』

『貿易港』『天下の名城』

■ 11. カードの一覧と解説

● 11-1 アクション：武将カード



前田慶次 (1枚)

勝利点：0

戦闘力：6

本田忠勝 (1枚)

勝利点：0

戦闘力：5

【アクション+1】



真田幸村 (1枚)

勝利点：0

戦闘力：5

【ドロー+1】

石田三成 (1枚)

勝利点：0

戦闘力：2

【ドロー+1】【財力+2】

【購入数+1】



直江兼続 (1枚)

勝利点：0

戦闘力：3

【ドロー+1】【アクション+1】

【購入数+1】

明智光秀(1枚)

勝利点：0
戦闘力：2
【ドロー+2】
【アクション+1】
【購入数+1】



黒田官兵衛(1枚)

勝利点：0
戦闘力：3
【ドロー+2】【アクション+1】

片倉小十郎(1枚)

勝利点：0
戦闘力：4
【ドロー+1】【アクション+1】



● 11-2 アクション：軍団カード



付け城(8枚)

戦闘力：2
【布陣可能】
【アクション+1】
このカードが合戦に参加した場合、合戦終了後に、このカードを捨て札にする。
解説：防御、伏兵、援軍によって合戦に参加した場合でも、『付け城』の効果が適用されます。

槍足軽(12枚)

戦闘力：2
【布陣可能】
【アクション+1】





弓足軽 (12枚)

戦闘力：1
[布陣可能]
【アクション+2】

騎馬兵 (12枚)

戦闘力：2
[布陣可能]
【アクション+2】



鉄砲傭兵 (12枚)

戦闘力：3
[布陣可能]
【アクション+2】

国崩し (6枚)

戦闘力：5
[布陣可能]
【アクション+1】

このカードが合戦に参加したとき、合戦相手の布陣中の『国崩し』以外の軍団カード1枚を捨て札にする。そして、合戦終了後に、このカードを捨て札にする。

解説：防御、伏兵、援軍によって合戦に参加した場合でも、『国崩し』の効果が適用されます。



● 11-3 アクション：戦略カード



忠臣の諫言 (8枚)

以下の効果から1つを選ぶ。

- ・【ドロー+1】
- ・あなたの手札にあるカード1枚を除外し、このカードを購入エリアに戻す。

調略 (8枚)

布陣中のカード1枚を捨て札にする。
解説：『堤防工事』を捨て札にすることはできません。



大返し (8枚)

あなたの捨て山またはデッキの中から、
武将カード1枚を手札に加え、デッキを
シャッフルする。

傾国の美女 (8枚)

勝利点：-4
あなたは購入エリアからこのカードを取
得する代わりに、このゲームで『国』を
取得したところのあるプレイヤーの捨て山
にこのカードを置いてよい。



解説：アクション・カードの効果によって取得した場合でも、『傾国の美女』の効果を利用することができます。また、『国』を除外したプレイヤーも、『国』を取得したところのあるプレイヤーとして扱われます。

使僧 (8枚)



以下の効果から1つを選ぶ。
・【アクション+2】
・合戦フェイズに他のプレイヤー1人と共同で合戦の宣言を行なってもよい。そうした場合、合戦の結果を以下のように変更する。

[攻撃側] 1~6点差で勝利⇒『村』
7~11点差で勝利⇒『郡』
12点差以上で勝利⇒『国』

[防御側] 1点差以上で勝利⇒好きな勝利点カード1枚を取得してもよい。

解説：『使僧』の効果で合戦を行う場合、複数のプレイヤーに対して合戦の宣言をすることができません。また、攻撃側プレイヤーそれぞれの自陣エリアにあるすべての武将カードと軍団カードが合戦に参加します。そして、攻撃側が勝利した場合、1回の合戦で2人の攻撃側プレイヤーが勝利点カードを取得することになります。



手だれの忍者 (8枚)

他のプレイヤー1人を指名し、そのプレイヤーはデッキの上からカード2枚を公開する。その後、そのプレイヤーは手札から武将または忍者を公開してもよい。公開されたカードの中に武将または忍者がなかった場合、あなたはデッキの上から公開された2枚のカードのうち1枚を除外し、残りの1枚をデッキの上に戻す。公開されたすべての忍者は捨て札にする。

解説：『手だれの忍者』に書かれている「武将」は武将カードのことを指し、「忍者」は『手だれの忍者』と「くにとりっ!」に収録されている『忍びの一族』のことを指します。

● 11-4 アクション：内政カード

寺社領の押領 (8枚)

勝利点：-2

これは『楽市楽座』で除外できない。

【ドロー+2】

解説：『寺社領の横領』は「くにとりっ!」に収録されている『楽市楽座』と混ぜて遊んだときに影響を及ぼす効果をもっています。



堤防工事(8枚)

この手番と次のあなたの手番の手札補充の枚数を1枚増やす。

—手札補充フェイズ—

このカードがプレイされた手番だった場合、このカードは捨てずに、自陣エリアに置いたままにする。

解説：『堤防工事』の効果は重複します。

寺内町 (8枚)

勝利点：？

あなたは手札にある『銅貨』1枚を除外し、『銀子』1枚を取得し、それを手札に加える。または、あなたは手札にある『銀子』1枚を除外し、『黄金』1枚を取得し、それを手札に加える。

—勝利点の集計時—

購入エリアに『銀子』と『黄金』がない場合、このカードの勝利点は-3になる。



土地の改良 (8枚)

勝利点：？

—勝利点の集計時—

このカードは、あなたが保有している『国』
『郡』の合計枚数と同じ数の勝利点になる。



港町 (8枚)

【ドロー+2】【取得数+1】

—購入フェイズ中—

あなたは全てのカードを、コスト-1で購入
できる（コスト0未満にはならない）。

この効果は重複しない（『関所の廃止』も
含める）。

解説：2枚以上のカードを購入する場合でも、
それぞれのカードについてコスト-1で
購入することができます。また、『港町』の
効果と「くにとりっ！」に収録されている『関
所の廃止』の効果は重複しません



城下町 (8枚)

勝利点：2

【ドロー+3】

● 11-5 アクション：勝利点カード

村 (30枚)

勝利点：1

郡 (12枚)

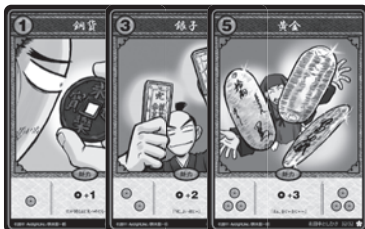
勝利点：5

国 (10枚)

勝利点：10



● 11-4 アクション：財力カード



銅貨 (40枚)

【財力+1】

銀子 (20枚)

【財力+2】

黄金 (10枚)

【財力+3】

クレジット (敬称略)

パッケージイラスト

CARNELIAN

イラストレーター (五十音順)

秋保ミイナ	F.S	CARNELIAN
久坂宗次	棕本夏夜	さんば挿
館川まこ	田中としひさ	篤見唯子
真時未砂	宮下未紀	やすゆき
refeia		

ゲームデザイン

鈴木銀一郎 河村有木生

ゲームデザイン協力

柳田宜儀 木村元気 塙亮人 福原雄大

ディベロップ

吉澤淳郎 飯島智秀 窪内直樹

ディベロップ協力

猫丸 伊藤淳一 古田吉冬

アートディレクション

零石和奈

グラフィックデザイン

成澤純一 (メディアデスクN)

発売元：株式会社アークライト



〒101-0052 東京都千代田区神田小川町1-1山甚ビル6F
電話：03-5283-9955 F A X：03-5283-9933
<http://www.arclight.co.jp/>

©2011 Arclight, Inc./ 鈴木銀一郎

