

# 戦国大名カードゲーム くにとりっ! 決戦 萌ヶ原

## 説明書

あなたは天下分け目の戦いに参加する大名の1人として、決戦の地となる“萌ヶ原”へと赴きます。味方陣営の他の大名とともに力を合わせ、敵陣営の動きに目を光らせ、状況に応じた采配が必要とされます。

そして、東の陣営筆頭の『徳川家康』を味方とするか、はたまた西の陣営筆頭の『石田三成』を味方とするか、今まさに大きな決断を下さなければならないのです!

### ■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! 外伝 決戦萌ヶ原～」は、2・4・6人用「デッキ型カードゲーム」です。

プレイヤーたちは、2つの陣営（チーム）に分かれます。ゲーム中、味方陣営のプレイヤーとともに計画を立て、自分のデッキを充実させてつつ、デッキの中にある武将カードや軍団カードを「決戦場」に布陣していきます。そして、敵陣営との戦闘に打ち勝てば『国』を制することができます。

先に一定数の『国』を先に制した陣営がゲームに勝利します。

### ■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 194 枚）が含まれています。

#### ●アクション・カード (92 枚)

- ・武将 (10 枚)
- ・軍団 (44 枚)
- ・戦略 (18 枚)
- ・内政 (20 枚)

#### ●勝利点カード (10 枚)

#### ●財力カード (62 枚)

#### ●マーカーカード (30 枚)

#### 注意

本ゲームのルールやカードは、「戦国大名カードゲーム ～くにとりっ!～」および「戦国大名カードゲーム ～くにとりっ! 天下は萌えているか～」のカードの効果やルールと異なる部分があります。これらのセットと混ぜて遊ぶことは推奨していません。

## ■2. ゲームの準備

まずプレイヤーを2つの陣営に分けます。各陣営のプレイヤーはそれぞれテーブルの同じ側に座ります。それから次のように、各プレイヤーのプレイの順番を決めます。片方の陣営の一番右に座ったプレイヤーがプレイヤー1となり、最初のプレイヤーとなります。その正面に座ったプレイヤーがプレイヤー2となります。4人プレイの場合は、プレイヤー1の左隣のプレイヤーをプレイヤー3、プレイヤー2の左隣のプレイヤーをプレイヤー4とします(右ページの例参照)。さらに6人プレイヤーの場合は、プレイヤー3の左隣のプレイヤーをプレイヤー5、プレイヤー4の左隣のプレイヤーをプレイヤー6とします。

それから、テーブルの中央に勝利点カード『国』を伏せて横一列に並べます。このテーブルの中央のスペースを「決戦場」と呼び、各プレイヤーが使用した武将カードや軍団カードを布陣(配置)するためのスペースになります。

次に、「決戦場」の両脇にゲームで使用するすべてのカードを並べます。この決戦場の両脇のスペースのことを「購入エリア」と呼びます。

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。

武将カードは「東軍」と「西軍」で2つに分け、それぞれ5枚ずつをひとまとめにした「山札」とし、購入エリアに配置します(武将カードに順番はありません)。

軍団カード、戦略カード、内政カード、勝利点カード、財力カードは、それぞれカード名ごとに個別の山札にして、購入エリアに並べます。マーカーカードも同様に、購入エリ

アの側にあるマーカーエリアに並べます。

次ページの図を参考にし、これらの山札をすべて表向きで配置します。

続いて各プレイヤーは、購入エリアにある『母衣武者』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カードを4枚引きます。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、プレイヤー1から順番に手番を行います。各手番は次の4つのフェイズに分かれています。

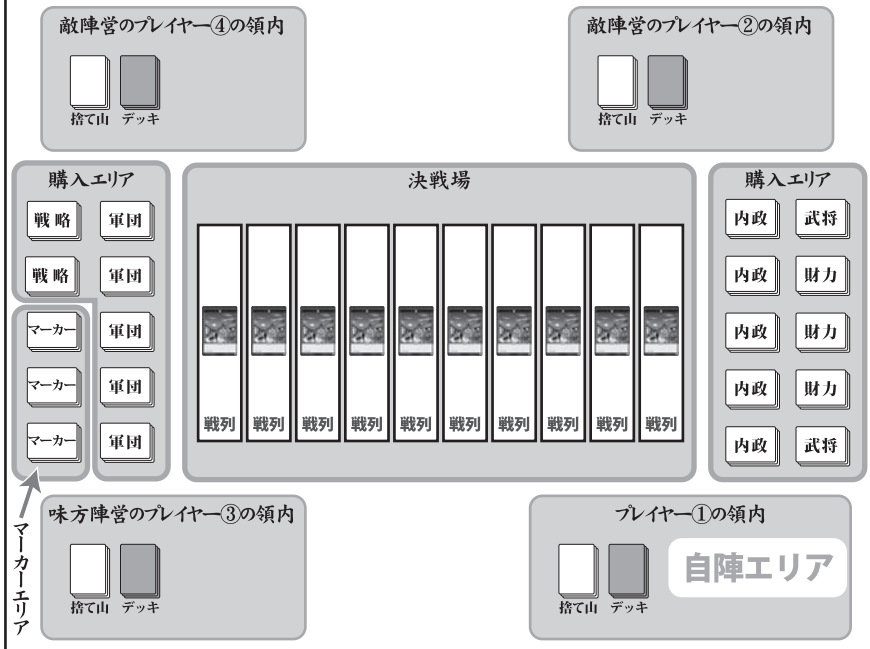
- 1) アクション・フェイズ
- 2) 購入フェイズ
- 3) 布陣フェイズ
- 4) 手札補充フェイズ

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)。

プレイヤー1がこの4つのフェイズを実行し終わったら、プレイヤー2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番号順にめぐります。

ゲームの終了条件が満たされるまで、これを続けます(■8.「ゲームの終了」参照)。

## 初期配置終了の例 (4人プレイの場合)



### 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。



＝【ドロー+1】



＝【財力+1】



＝【アクション+1】



＝【購入数+1】

## ■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・カードには、「武将」「軍団」「戦略」「内政」の4タイプがあります。

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。また、**武将カード**と**軍団カード**の強さは、この購入コストの大きさを参照します。

#### ③アクションマーカー

このカードを布陣させた時、手番プレイヤーは、ここに記されている色のマーカーカード1枚を取得します。また、このカードが戦列から離れたとき、対応するマーカーカードをマーカーエリアに戻します（●5-3「布陣フェイズ」参照）。

#### 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。

#### 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。

#### 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。

#### 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。

#### ⑧カードのカテゴリー

#### ⑨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。





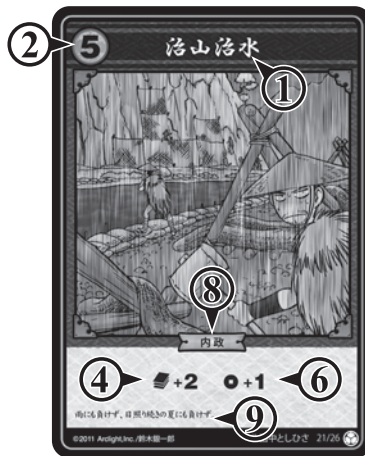
軍団カード



内政カード



戦略カード



内政カード

## ●勝利点カード

「勝利点」は、ゲームに勝利するために必要なカードです。布陣フェイズに武将カードや軍団カードを決戦場に布陣させることによって『国』を取ることができます（●5-3「布陣フェイズ」、●7-2「戦闘の結果」参照）。

『国』1枚で「勝利点」1点として扱い、どちらかの陣営が決戦場に置かれている『国』の枚数の半分の勝利点を得た時点で、その陣営がゲームに勝利します。

### ①カード名

### ②プレーヤーテキスト



## 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す）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（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、手札補充フェイズで消滅し、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でのみ使用することができます。

### ④プレーヤーテキスト



## 財力カード

## ●マーカーカード

「マーカーカード」は、アクション・フェイズの開始時に受け取る【アクション】を増やすカードです。

以下の該当する軍団カードを決戦場へ布陣させたとき、対応するマーカーカードを自陣エリアに置きます。

### 対応するマーカーカード

『鉄砲足軽』⇒『アクションマーカー：赤』  
『騎馬兵』⇒『アクションマーカー：青』  
『弓足軽』⇒『アクションマーカー：黄』

また、布陣フェイズの間に、戦闘の結果や戦略カード『母衣武者』の効果などによって軍団カードが戦列から離れてしまった場合、対応するマーカーカードをマーカーエリアに戻します。どのプレイヤーのマーカーカードを戻すかは、決定権のあるプレイヤーが決めます（●5-3「布陣フェイズ」参照）。



## ■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、自陣エリアにあるマーカーカードの枚数分の【アクション】を追加で受け取ります。

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、それまで自分の領内に公開したままにしておきます。

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、購入フェイズに移ります。

## ●5-2 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、終了フェイズまで自分の領内に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。また、最初の武将カードを購入するプレイヤーは、「東軍」か「西軍」のどちらかを選びます。選ばなかった方が敵陣営のプレイヤーに割り当てられ、どのプレイヤーも自分の陣営に割り当てられた武将カードしか購入することができなくなります。

## ●5-3 布陣フェイズ

手番プレイヤーは、アクション・フェイズの間にプレイした武将カードと軍団カードを決戦場に布陣させなければなりません。布陣させる場合、決戦場のいずれかの戦列に布陣させます。なお、カードの布陣や効果の適用は、必ず1枚ずつ行っていきます。

このとき『鉄砲足軽』『騎馬兵』『弓足軽』を布陣させた場合、それぞれ対応するマーカーカードを受け取ってください。

また、これらの軍団カードが武将カード『小早川秀秋』や戦略カード『母衣武者』『調略』の効果によって戦列から捨て札にされた場合、対応するマーカーカードをマーカーエリアに戻します。4人、または6人プレイのときは、捨て札になるカードをどのプレイヤーの捨て山に置くかを、決定権のあるプレイヤーが決



めます。例えば、敵陣営の戦列にある『鉄砲足軽』を『調略』で捨て札にすると、敵陣営のプレイヤーのうち『アクションマーカー：赤』をもっているプレイヤー1人を選びます。選ばれたプレイヤーは『アクションマーカー：赤』1枚を自陣エリアからマーカーエリアに戻し、戦列から捨て山に『鉄砲足軽』を移すこととなります。

いっぽうプレイヤーは、戦闘の結果もしくは特定の戦略カードや武将カードの効果によって、自分の陣営に布陣中の『鉄砲足軽』『騎馬兵』『弓足軽』のいずれかが戦列を離れる時、離れるカードに対応した（その軍団カードを布陣させた時に受け取ったものと同じ色の）マーカーカードを失わなければなりません。このとき、その陣営に属するどのプレイヤーがマーカーカードを失うかについては、次のように決定します。

戦闘の結果によって失う場合、その戦闘に勝利した側の陣営のプレイヤーが相談して決めます。特定の戦略カードや武将カードの効果によって失う場合は、手番プレイヤー（その効果を生んだカードをプレイしたプレイヤー）が決めます。

戦闘の詳細は「■7. 補足ルール2：戦闘」を参照ください。

### ●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、自陣エリアにあるマーカーカード以外のアクション・カードと財力カードを全て捨てます。

次に、この手番で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。

### 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

布陣フェイズに、自陣エリアに置かれている武将カードと軍団カードを決戦場の戦列に配置することができます。このことを「布陣」と呼びます。

1回の手番で布陣できるカードの枚数に制限はありません。ただし、1つの戦列に布陣できるカードの枚数は3枚までで、すべての戦列で空きがなかった場合は、布陣せずに自陣エリアに置いたままにしておきます。

布陣させたカードの順番は、武将カードや戦略カードの効果によってのみ変えることができます。例えば、『調略』の効果によって戦列の1番目に置かれているカードが捨て札にされたとき、2番目にあったカードが1番目に繰り上がり、3番目にあった2番目に繰り上がります。

## ■7. 補足ルール2：戦闘

ある戦列において勝利をおさめた陣営は、その『国』カードを獲得したことになり、1勝利点を得ます。布陣中の各カード（いっぽうの陣営につき最大3枚）は、同じ戦列の同じ順位にある敵陣営のカードと常に勝敗を競っています。各戦列における勝敗は、それら各カードの戦い（最大3つ）のうちどちらが先に2勝したかで決まります。

### ●7-1 各カードの勝敗判定

布陣中の各カードの戦力（強さ）は、その購入コストと同じとみなします。そして、プレイヤーたちは、それら各カードにつき、常に敵陣営の同じ戦列の同じ順位のカードと戦力をくらべ勝敗判定を行います。このとき、『国』カードに隣接して布陣しているカードを1番目の順位、その手前のカードを2番目、『国』カードから一番遠いカードを3番目の順位とし、同じ順位のカード同士で判定を行います。

たとえば、ある戦列の両陣営の1番目のカード同士の戦力を見比べたとき、より戦力の高い方の陣営がその戦列で1勝しているものと考えます。ただし、どちらかの陣営が先に2勝するまでは、その戦列の勝利は決まりませんので、その後のゲーム展開によって、その勝利は覆る可能性もあります。

ある順位において戦力が同じだった場合、どちらも1勝していないものとして扱います。

なお、あるカードの効果を解決しているときはその処理が終了するまでは、こうした勝敗の判定を行いません。たとえば、『小早川秀秋』のように、布陣することによって一定の効果を発揮するカードを布陣させた時は、その効果を適用し終わってから勝敗判定を行います。

### ●7-2 1つの戦列での戦闘の結果

下記囲みのどちらかの勝利条件を満たした陣営は、その戦列での戦闘に勝利します。

#### 1つの戦列での戦闘の勝利条件

- ・布陣されている敵陣営のカードが0枚で、布陣されている味方陣営のカードが3枚の状態
- ・布陣されている味方陣営のカードが敵陣営のカードに2勝している状態

1つの戦列での戦闘の結果が決まった場合、その戦列に置かれている『国』を表向きにし、どちらの陣営が勝利したのかが分かるようにカードの向きを変えます。

そして、その戦列に並べられていた武将カードや軍団カードはすべてひとまとめにして『国』の下に重ねて、ゲーム終了まで除外されているものとして扱います。

最後に、マーカーカードに対応している軍団カードが戦列から離れた場合、戦闘に勝利した陣営のプレイヤーがどのマーカーカードを戻すかを決めます（●5-3「布陣フェイズ」参照）。

#### その他の戦闘に関するルール

- ◆隣接して並んだ3つの戦列すべてで戦闘に勝利している場合、得られる勝利点は3点から4点に変わります。
- ◆武将カードよりも前の順位に布陣されているすべての軍団カードは、戦力（購入コスト）が1増えます。
- ◆1つの戦列に置かれている敵陣営のカードが1枚の状態では、1勝しかできず、その戦列での戦闘に勝利することはありません（例外：『豊臣秀頼』の効果）。

## ●7-4 戦闘の例

下の図では戦闘の例を示しています。

一番上の戦列では、西軍側がカードを3枚布陣し、東軍側がカードを1枚も布陣していません。よって、この戦列での戦闘は西軍の勝利です。

真ん中の戦列では、西軍側が『鉄砲足軽』2枚を布陣し、東軍側が『騎馬兵』と『黒田長政』を布陣しています。

この戦列の1番目に布陣されている『騎馬兵』は、自身もつ「一武将カードよりも前に布陣されている間—このカードは【購入コスト】+1を得る」という効果と、『黒田長政』がもつ「戦列の2番目に布陣されている間、この戦列の1番目にある自軍の軍団カードは追加で【購入コスト】+1を得る」という効果によって、【購入コスト5】から【購入コスト7】になります。よって、東軍側がこの戦列の1番目と2番目で2勝していますので、この戦列での戦闘は東軍の勝利です。

一番下の戦列では、西軍側が『弓足軽』と『鉄砲足軽』と『槍足軽』を布陣し、東軍側が『弓足軽』と『騎馬兵』を布陣しています。

この戦列の1番目は、【購入コスト】が同じ『弓足軽』同士のため勝負がついていません。戦列の2番目は、西軍側が『鉄砲足軽』で、東軍側が『騎馬兵』のため、【購入コスト】の大きい西軍側の1勝です。戦列の3番目は、西軍側が『槍足軽』で、東軍側がカードを布陣していないため勝負がついていません。よって、西軍側が1勝だけしかしていませんので、この戦列での戦闘は決着がついていない状態となります。

## ■8. ゲームの終了

勝利点カード『国』1枚で「勝利点」1点として扱い、決戦場に置かれている『国』の枚数の半分の勝利点を得た時点でゲームは終了となり、その陣営のプレイヤー全員がゲームに勝利します！

**勝利**

2 3 3

**敗北**

**敗北**

6 6

**勝利**

**勝利**

3 6 4

引き分け状態

**勝利**

+2

7 7

**西軍**

**東軍**

## カードの一覧

### 東軍武将カード



徳川家康 (1枚)



井伊直政 (1枚)



藤堂高虎 (1枚)



黒田長政 (1枚)



小早川秀秋 (1枚)

### 戦略カード



母衣武者 (12枚)



調略 (6枚)

## 西軍武将カード



石田三成 (1枚)



大谷吉継 (1枚)



宇喜多秀家 (1枚)



小西行長 (1枚)



豊臣秀頼 (1枚)

## 勝利点カード



国 (10枚)



## 内政カード



新技術の開発 (4枚)



新田開発 (4枚)



検地 (4枚)



治山治水 (4枚)



城下町 (4枚)

## マーカーカード



アクションマーカー: 3種 (各10枚)

## その他

ゲーム中はいつでも、味方陣営のプレイヤーと相談することができます。

また、味方陣営のプレイヤーの手札や捨て山にあるカードの内容についても確認しあうことができます（ただし、敵陣営のプレイヤーの手札や捨て山の一番上以外のカードは確認できません）。

2人で遊ぶ場合、次のルールを追加することを推奨しています。

### 2人用追加ルール

- ◆配置する『国』の枚数を8枚にする
- ◆『城下町』の枚数を2枚にする
- ◆『城下町』は1枚しか購入できない
- ◆『農民兵』を購入するとき、1枚だけ【購入数】を消費せずに購入できる

## お問い合わせ

下記のサイトに本ゲームのQ&Aが記載されています。Q&Aで解決されない疑問がある場合は、b-game@arclight.co.jp までメールにてお問い合わせください。その他の方法でのお問い合わせには、お答えいたしかねます。ご了承ください。

<http://www.arclight.co.jp/ag/kt/>

## クレジット（敬称略）

### パッケージイラスト

宮下未紀

### イラストレーター（五十音順）

秋保ミイナ	F.S
尾崎弘宜	木下壱
久坂宗次	椋本夏夜
COMTA	田中としひさ
真時未砂	水瀬凜
宮下未紀	山田丁太
山鳥おふう	結川カズノ

### 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

柳田宣儀 木村元気  
堀亮人 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

古田吉冬 伊藤淳一  
猫丸

### 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

**Arclight Games** **Arclight**

〒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