

# 戦国大名カードゲーム くにとりっ!

## 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!～」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、『騎馬兵』『砦』『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270枚）が含まれています。

#### ●アクション・カード（150枚）

・武将（8枚）                      ・軍団（58枚）                      ・内政（84枚）

#### ●勝利点カード（50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、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「デッキ置場」に配置します。

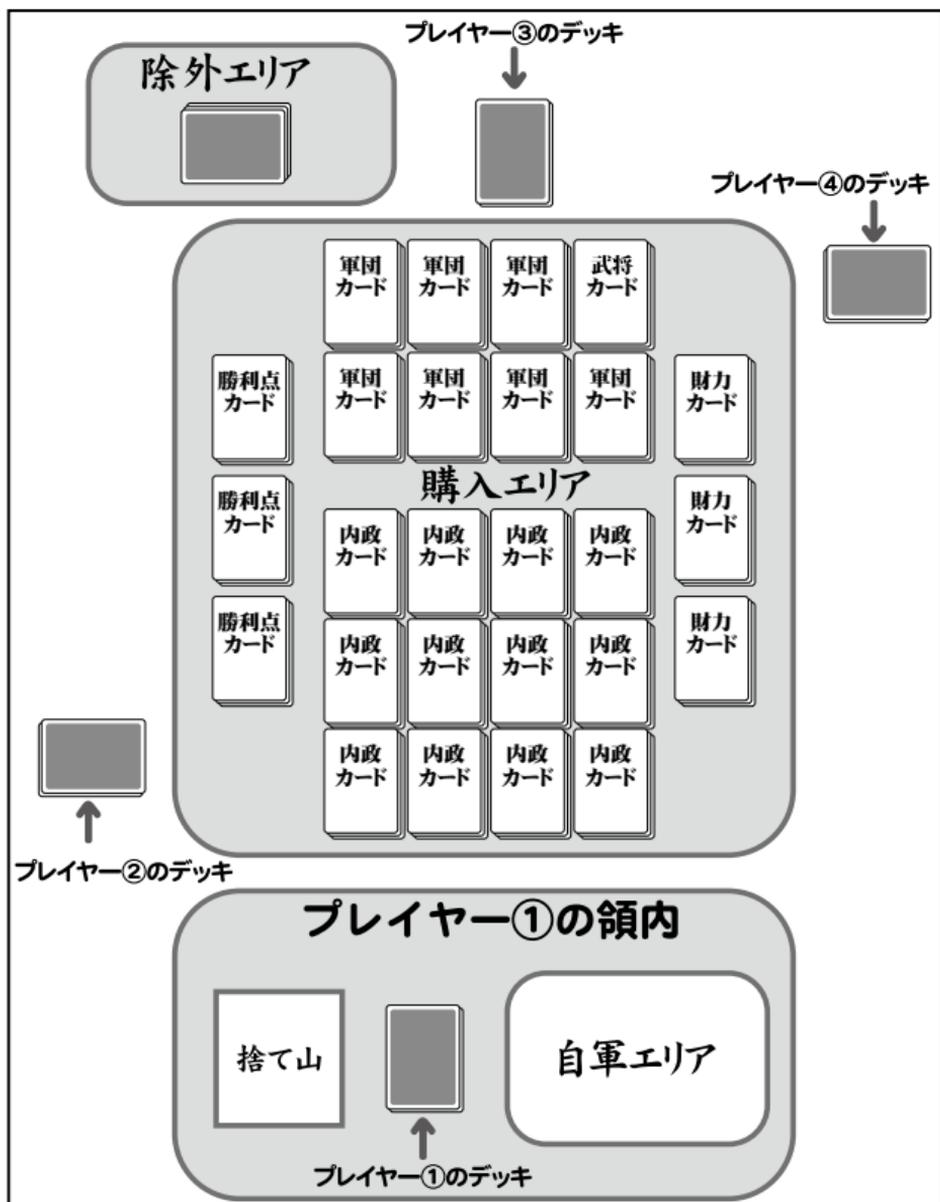
それから、各プレイヤーは自分のデッキの上から4枚を引きます。これが最初の自分の手札となります。なお、こうして自分のデッキの上からカードを引いて手札に加えることを「ドロー」といいます。

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・カードには、「武将」「軍団」「内政」の3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。

後述しますが、手番プレイヤーは、アクション・フェイズ開始時に【アクション1】を必ず受け取りますので、手番中に少なくとも1枚のアクション・カードをプレイすることができます。

アクション・カードがプレイされたら、プレイヤーはそのカードテキストとして記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。

例えば、使用したアクション・カードに【アクション+2】が含まれていたなら、手番プレイヤーは、同じ手番のアクション・フェイズ中にそれによって得た【アクション2】を全て消費するまで、追加のアクション・カードをプレイすることができます。

消費した【アクション】はすぐに消滅し、消費しなかった【アクション】は購入フェイズ開始時に消滅します（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】の量を示しています。

#### ③勝利点

#### ④このアイコンは【ドロー】を意味します。

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このアイコンは【財力】を意味します。

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。

## ⑥このアイコンは【アクション】を意味します。

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。

## ⑦このアイコンは【購入数】を意味します。

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防衛力

このカードがもつ、防衛力の量を示しています。合戦フェイズで防衛している時にのみ、ここに記されている数字分の防衛力を受け取ります。

## ⑩カードのカテゴリー

## ⑪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。ゲームのプレイヤールールには影響しません。

## 武将カード



軍団カード



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】の量を示しています。

### ③勝利点

### ④プレイヤーテキスト

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

「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】の量を示しています。

### ③このアイコンは【財力】を意味します。

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。

## ■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は次のとおりです。

### ●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】は常に【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・カードは捨てずに、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:11 ページ●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、【アクション】が不足するなどして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、または『若き日の武将』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。

「合戦」に勝利した場合、その結果に応じた勝利点カード1枚を取得（購入エリアの山札から自分の捨て山に置く）します。

詳細は12ページ「■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。

そのために手番プレイヤーは、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。

## ●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カードを全て捨てます（例外：下記●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ます。

その後、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

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。

## ■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。

例えば、一つ前の自分の手番で『天下の名城』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、『天下の名城』がプレイされます。【ドロー+1】と【アクション+1】と【購入数+1】を受け取り、自分のデッキからカード1枚をドローし、【アクション0】から【アクション1】になった状態で、手札にあるアクション・カードを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、または『若き日の武将』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対して、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のなら、各武将カードに軍団カードの割り振りを行います。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。そして、それにしたがって次のどちらかを実行します。

#### 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、または「防衛力」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、伏兵で公開したそれぞれのカードがもつ「戦闘力」、または「防衛力」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、または「防衛力」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」と「防衛力」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は取得しません。

### 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

ヒデオシは、合戦フェイズに、武将カードの役割を果たすことができる『若き日の武将』を使って、イエヤス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、ヒデオシは『若き日の武将』1枚と『鉄砲足軽』3枚、イエヤスは『天下の名城』1枚と『弓足軽』1枚です。

ヒデオシ  
(手番プレイヤー)



× 1 枚



× 3 枚

合計値



伏兵

イエヤス



+ 

× 2 枚



× 1 枚



× 1 枚

合計値



※2枚の『砦』は「伏兵」によって防衛力が追加されます。

次に、防御側のイエヤスは「伏兵」を宣言し、手札から『砦』2枚を自陣エリアに置きました。

ヒデオシの「戦闘力」の合計値と、イエヤスの「戦闘力」「防衛力」の合計値が「10」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、イエヤスが「伏兵」で出した『砦』2枚を手札に戻します。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。今はノブナガの手番です。

ノブナガの手札は『銅貨』『銅貨』『弓足軽』『貿易港』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。ノブナガは【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『騎馬兵』をプレイしました。

『騎馬兵』の効果によって、ノブナガは【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、ノブナガは【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。

『弓足軽』の効果によって、ノブナガは【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、ノブナガは【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『貿易港』をプレイしました。

この『貿易港』の効果によって、ノブナガは【ドロー+3】【購入数+1】を受け取り、自分のデッキから3枚ドローします。そのカードは『銅貨』『銅貨』『黄金』でした。

ノブナガには、【アクション2】が残っているのですが、プレイできるアクション・カードがないため、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。ノブナガ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。ノブナガはまず【購入数1】を受け取り、手札の『銅貨』4枚と『黄金』1枚をプレイしました。ノブナガは、アクション・フェイズに【購入数+1】を受け取っていたので、現在【財力7】と【購入数2】を持っていることになります。

そこで彼は、【財力6】と【購入数1】を消費して『鉄砲足軽』1枚を購入し、自分の捨て山に『鉄砲足軽』を移しました。残りの【財力1】と【購入数1】は、彼はこれ以上【購入数】したいものがなかったため、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。彼はさきほどプレイした『弓足軽』『騎馬兵』『貿易港』『銅貨』『銅貨』『銅貨』『銅貨』『黄金』のうち、「布陣可能」の効果を持っている『弓足軽』と『騎馬兵』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、ノブナガはデッキの上から4枚ドローし、新たな手札とします。

これでノブナガの手番は終了です。手番は、ノブナガの左隣にいるヒデヨシに移ります。

## ■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まで手番が回り、そ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. お勧めのデッキ構築指針

ゲーム開始時、各プレイヤーは同じデッキを持ちます。しかしゲーム中、デッキはプレイヤーの方針によって変化してゆきます。

いろいろな方針があると思いますが、ここではいくつかお勧めの方針について紹介します。

### ● 10-1 『若き日の武将』による軍事重視型デッキ

**最初の手番で購入したいカード：『検地』『銀子』**

『検地』や『銀子』を中心にデッキの中の【財力】を増やしつつ、序盤から積極的に『槍足軽』などの軍団カードを購入していきます。【財力】が安定してくる中盤で『若き日の武将』を購入し、一気に武将カードを取得して、合戦を仕掛けていきましょう！

### ● 10-2 『楽市楽座』による安定重視型デッキ

**最初の手番で購入したいカード：『楽市楽座』『新技術の開発』**

一番最初の手番から『楽市楽座』を購入し、デッキの中にある『村』や『銅貨』を次々にアクション・カードや軍団カードへと変換していく戦略です。

効果の大きいアクション・カードの使用できる確率を少しずつ上げていく安定型の戦略といえます。

### ● 10-3 『矢銭の徴収』によるドロウ重視型デッキ

**最初の手番で購入したいカード：『矢銭の徴収』**

勝利点が減ってしまうというデメリットをもつ『矢銭の徴収』を複数枚購入し、新たに購入したカードをいち早く引けるようにする戦略です。

この戦略を選ぶ場合は、【アクション】を増やすことができ、比較的購入しやすい『弓足軽』が鍵を握りますので、『矢銭の徴収』との枚数のバランスを考えて購入していきましょう。

### ● 10-4 『新技術の開発』による

#### スタートダッシュ型デッキ

**最初の手番で購入したいカード：『新技術の開発』**

一番最初の手番で、必ず購入することのできる『新技術の開発』を積極的に購入していき、購入コスト6以上のカードを序盤から狙っていく戦略です。

『新技術の開発』を廃棄して『名物茶道具』を購入し、その『名物茶道具』で『天下の名城』を序盤のうちに購入する、といったような良い流れを作り出せれば、一気にゲームの主導権を握ることができるでしょう。

## ■ 11. カードの一覧と解説

### ● 11-1 アクション：武将カード



織田信長 (1枚)

勝利点：0  
戦闘力：7  
【アクション+1】

豊臣秀吉 (1枚)

勝利点：5  
戦闘力：4  
【財力+2】【購入数+1】



徳川家康 (1枚)

勝利点：7  
戦闘力：4

武田信玄 (1枚)

勝利点：2  
戦闘力：6  
【ドロー+1】



上杉謙信 (1枚)

勝利点：1  
戦闘力：6  
【ドロー+1】  
【アクション+1】

### 毛利元就 (1枚)

勝利点：4  
戦闘力：3  
【ドロー+1】  
【アクション+1】  
【財力+1】  
【購入数+1】



### 伊達政宗 (1枚)

勝利点：3  
戦闘力：4  
【ドロー+2】【財力+1】  
【アクション+1】

### 島津義久 (1枚)

勝利点：0  
戦闘力：5  
【ドロー+3】



## ● 11-2 アクション：軍団カード



### 農民兵 (12枚)

勝利点：1  
戦闘力：1  
以下の効果から1つを選ぶ。  
・【ドロー+1】  
・【アクション+1】

### 忍びの一族 (8枚)

戦闘力：1

プレイヤー全員は手札にある『忍びの一族』を公開してもよい。そうしなかったプレイヤーはデッキの上からカード2枚を公開し、あなたがそれらのカードそれぞれについて捨て山に置くかどうかを決める。その後、捨て札にしなかったカードをあなたの好きな順番でそれぞれのデッキの上に戻す。

解説：『忍びの一族』をプレイしたプレイヤーが、捨て札にするか、デッキの上に戻すかを選びます。





### 槍足軽 (10枚)

戦闘力：2  
[布陣可能]  
【アクション+1】

### 弓足軽 (8枚)

戦闘力：1  
[布陣可能]  
【アクション+2】



### 若き日の武将 (6枚)

戦闘力：1  
このカードは軍団カードを率いて合戦させることができる。  
—合戦フェイズ開始時—  
あなたは【財力5】を支払うことで武将カード1枚を取得し、自陣エリアに置いてよい。その後、このカードを除外する（この効果はアクションでも購入でもない）。

解説：『若き日の武将』の効果で取得した武将カードで、すぐに合戦を宣言することができます。

### 騎馬兵 (8枚)

戦闘力：2  
[布陣可能]  
【アクション+2】



### 鉄砲足軽 (6枚)

戦闘力：3  
[布陣可能]  
【アクション+2】

## ● 11-3 アクション：内政カード



### 砦 (8枚)

防衛力：2  
勝利点：1  
【ドロー+1】  
【アクション+1】

### 新技術の開発 (12枚)

以下の効果から1つを選ぶ。

- ・【財力+1】
- ・このカードを除外し、【財力+3】



### 新田開発 (8枚)

【ドロー+2】

### 楽市楽座 (8枚)

あなたの手札にあるカード1枚を除外する。あなたは除外したカードよりも、コスト+2までのカード1枚を取得する(例：コスト1の『村』を除外した場合、コスト3以下のカード1枚を取得できる)。



解説：除外したカードよりも低いコストのカードも、選ぶことができます。取得したカードは、捨て札にします。



### 検地 (6枚)

勝利点：-1  
あなたは『銀子』1枚を取得し、それを手札に加える。

解説：『検地』によって取得した『銀子』は、この手番の購入フェイズでプレイすることができます。



### 関所の廃止 (6枚)

【ドロー+1】【購入数+1】

あなたは『農民兵』1枚を取得してもよい。  
—この手番の購入フェイズ中—  
あなたは全てのカードを、コスト-1で購入できる。

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。

### 矢銭の徴収 (6枚)

勝利点：-3

あなたはこのカードを除外させることができない。

【ドロー+3】

解説：『矢銭の徴収』は、『楽市楽座』で除外することができません。



### 活山活水 (8枚)

勝利点：1

【ドロー+2】【財力+1】

### 名物茶道具 (8枚)

勝利点：3

以下の効果から1つを選ぶ。

- 【ドロー+1】
- このカードを除外し、【財力+5】

解説：取得した『名物茶道具』を除外せずにゲームが終了した場合、勝利点3を得ることができます。



### 金山 (4枚)

あなたは『黄金』1枚を取得する(取得したカードは捨て山に置く)。

貿易港 (4枚)  
【ドロー+3】【購入数+1】



天下の名城 (6枚)

勝利点：4  
防衛力：3  
[布陣可能]  
【ドロー+1】  
【アクション+1】  
【購入数+1】

### ● 11-4 勝利点カード



村  
(30枚)  
勝利点：1



郡  
(12枚)  
勝利点：5



国  
(8枚)  
勝利点：10

### ● 11-5 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 (敬称略・五十音順):

秋保ミイナ	あづみ冬留	CARNELIAN
木下壱	久坂宗次	こ〜ちゃ
田中としひさ	篤見唯子	西 E 田
早瀬あきら	藤井理乃	水瀬凜
宮下未紀	山鳥おふう	

### 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

### ディベロップ:

吉澤淳郎 (アークライト) 飯島智秀 (アークライト)  
窪内直樹 (アークライト)

### ディベロップ協力:

加藤隆豊 (ホビーステーション)  
森園洋平 伊藤淳一 古田吉冬

### アートディレクション:

雫石和奈 (アークライト)

### 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山碁ビル6F  
電話: 03-5283-9955 F A X: 03-5283-9933  
<http://www.arclight.co.jp/>

©2010 Arclight Inc./ 鈴木銀一郎