

■コンポーネント

織田軍カード 11 枚 砦カード 2 枚 サマリー

■追加ルール

基本ルールに以下の内容を追加してもよい。

・予測防御

防御アクションでストックしておいた“セーブ 4+”は、通常では相手の攻撃処理でダイスロールを行った後に使用を宣言し、そのダイスロールの結果にのみ対応できるものだが、予測防御は、相手がダイスロールを行う前に使用を宣言する。この場合、相手が行った 1 アクションで行われる攻撃処理すべてにセーブロールを行う事ができる。

例) 相手が武将と弓兵 2 小隊で構成されてる備えで射撃のアクションを実行を宣言。
自軍はこれに対し、予測防御の実行を宣言し セーブ 4+ のストックを 1 つ消費。
相手の弓兵 1 隊目の攻撃処理によるダイスロールを行う。
自軍はこれに対しセーブロール 4+ の行うことができる
相手の弓兵 2 隊目の攻撃処理によるダイスロールを行う。
自軍はこれに対してもセーブロール 4+ の行うことができる

注意：ダブルアクションは 2 度目のアクションになるため、
予測防御を行うには 2 度目のアクションに対してもストックを消費して宣言する必要がある。

■砦ルール

付属する“砦カード”をゲームに追加する場合は以下のように使用する。

ゲーム準備の段階で場に置いて使用する。
備えのカードなどと重なる場合は下になり常に地形として扱う。
備えは砦カードを通過する事ができ、特に移動の制限は受けない。

砦カードの面積過半数を占める小隊がその砦を確保する。
自軍が 2 小隊でおおよそ面積の半分づつを占める状況になった場合は、
その中から確保する小隊を 1 つ選ぶ。
万一、敵の小隊と自軍の小隊で砦カードの面積半分づつを占める場合は
即座にダイスを 1 つ振り合い、出目が大きい方が確保できる。
出目が同じ場合は決着が付くまで振り直す。

砦を確保している小隊は確保中常に戦闘処理時セーブ 5+ を得る

注意：確保が成立するタイミングは小隊が砦カードの面積の過半数を占めた瞬間である。
例えば、移動や突撃アクションで備えを動かし、備えの一部の小隊が
砦カードの面積の過半数を占めれば、移動に続く敵への戦闘処理が行われる前に
1 度確保が成立する。勝利条件で砦の確保が設定されていた場合はこれでゲーム終了となる。
設定されていない場合は、戦闘処理で後退し確保を失う場合がある。

■制圧戦

制圧戦を行う際は、勝利条件を以下の内容に変更する。

- ・敵陣地内の砦を自軍が確保する。
- ・本陣の壊滅
- ・相手のアクショントークンが 1 個になる

加えて士気ルールを以下の内容に変更する。
“士気 6 に達した時、任意の敵アクショントークンを 1 個除去する。”

ゲーム準備に以下の行程を追加する。
備えを配置する前に、両軍陣地内の最前列中央に
砦カードを配置する。

●デザイン意図

今回の拡張で加えられた織田軍は射撃に特化した軍勢であり、従来のルールではあまりに強力と判断したため、予測防御のルールが追加されるに至った。織田軍を使用する際はこのルールを追加することを推奨する。
砦は地形ルールの第一弾として追加した。制圧戦以外にも各自の工夫で使っていただきたい。