



【はじめに】説明書の訂正や分かり辛いルールの補足など、右記 QR コードにてお知らせしております
お手数ですが遊ばれる前に一度ご確認くださいませと幸いです QR からアクセス⇒

目次	1. ストーリー 1	5. ラウンドの流れ 2	9. 次ラウンドの準備 6
	2. 内容物 1	6. 陣形へのカード配置 2	10. ゲームの終了 6
	3. ゲームの目的と概要 1	7. 戦闘 4	11. 特殊効果の説明 6
	4. ゲームの準備 1	8. ラウンド終了と点数計算 5	12. Q&A 8

1. ストーリー

群雄割拠の時代、あなたは某国に招かれた天才軍師です。兵を活かすも殺すもあなた次第。例え雑兵であろうとも陣形次第では虎をも倒せる精鋭になることでしょう。様々な陣形を使いこなし、華麗に敵国を打ち破りましょう！

2. 内容物

- 陣形カード：18枚 (3種 × 各6枚)
- 陣形カード (剣)
- 陣形カード (盾)
- 陣形カード (弓)
- 点数一覧表：2枚
- 先攻プレイヤーマーカー：1個
- 特殊効果マーカー (ピンク色キューブ8個、透明トークン2個)
- 黒色スリーブ：6枚
- 説明書：1部 (いま読んでいますコレです)

【別途準備が必要なもの】⇒ トランプ：1セット • 点数記載用のメモ (紙やスマホのメモなどなんでもOK)

3. ゲームの目的と概要

ゲームは3ラウンド行われます。各ラウンド7回行われる戦闘でより多くの点数を獲得することを目指すゲームです。
プレイヤーは各ラウンドの最初にそのラウンドに使用する陣形を決め、手札からカードを配置します。
カードを配置し終わったらルールにしたがって戦闘を行い、勝者はカードを獲得します。
より多くの点数を獲得できるように、カード配置や戦闘時のカード選択を行きましょう！

4. ゲームの準備

4-1. トランプカードの準備

一方のプレイヤーはスペードとハートのカードを、もう一方のプレイヤーはダイヤとクラブのカードを手元に集めて下さい。
トランプには4種類のスーツがありますが、**ゲーム中はマークの形ではなく黒・赤の色だけ認識するようにしてください。**
※これ以降「スペード・クラブのカード ⇒ 黒カード」「ハート・ダイヤのカード ⇒ 赤カード」と呼びます

各スーツのJ,Qを取り除いてください。(J,Qは後で別の目的に使うので脇に置いておいてください)
各プレイヤーは、赤・黒のカードの A~10, K(13) 合計22枚を手元に持っている状態になります。
(付属の点数一覧表を見と分かりやすいです)
各プレイヤーが持っている22枚のカードをよく混ぜて重ねたものを、「山札」と呼びます。

【補足】もしウラ面の絵柄が異なる2種のトランプを用意できるのであれば、それぞれのハートとスペードを使うと繰り返し遊ぶときに少しだけ便利です。最初に行うカードの仕分けがやりやすくなるためです。

4-2：使用不可マス用カードの準備

4-1. で取り除いたJとQのカードのうち2枚を黒色スリーブに入れて下さい。ゲーム中に使わないマスを表示するためのカードとして使います。具体的な使い方は「6-3. カードの配置① (前衛・後衛)」で説明します。
※黒色スリーブは6枚ありますが、ほとんどの場合は2枚で足りるので余らせてOKです。(ごく一部の陣形で3枚必要な場合があります)

4-3. 先攻プレイヤーの決定

じゃんけんなど好きな方法で1ラウンド目の**先攻プレイヤー**を決めて下さい。先攻プレイヤーは「先攻プレイヤーマーカー」を受け取ります。(もう一方のプレイヤーを後攻プレイヤーと呼びます)

4-4. 陣形カードの準備

各プレイヤーが今回のゲームで使う陣形カードの種類を選びます。
陣形カードは3種類ありウラ面に書いてあるマークが異なります。(剣・盾・弓の3種)
剣・盾が使いやすい陣形なので、初めてのゲームの場合はこれら2種類で遊ぶことをオススメします。先攻プレイヤーが剣、後攻プレイヤーが盾を選ぶと良いでしょう。(弓は少し難しい陣形なので、ゲームに慣れてから選ぶことをオススメします)

【補足】それぞれ得意な戦略が異なるので、ゲームに慣れてきたら色々な組み合わせで遊んでみてください。
2回目以降のゲームでは 後攻プレイヤー ⇒ 先攻プレイヤー の順で使う陣形の種類を選んでください。

これでゲームの準備は完了です！

【ゲームの準備が完了した状態】

プレイヤーAの準備完了した状態

4-1. 赤・黒のカードの A~10, K(13) 合計22枚を集める

4-2. J, Qを2枚黒スリーブに入れ「使用不可マス用カード」にする

4-3. 先攻プレイヤーとなったプレイヤーは先攻プレイヤーマーカーを受け取る

4-4. 陣形カードの種類を選択 (ここでは剣の陣形を選択)

ゲームに慣れないうちは点数一覧表を手元に

プレイヤーBの準備完了した状態

4-3. 先攻プレイヤーとなったプレイヤーは先攻プレイヤーマーカーを受け取る

余ったJ, Qはゲーム中使わないので他のカードと混じらないよう箱に戻す

陣形カードの種類「盾」を選択

5. ラウンドの流れ

- 各ラウンドで7回の戦闘を行います
- 戦闘を行う前に各プレイヤーは陣形カードに基づいてカードを配置します
- 戦闘ごとにルールに従ってカードを選んだあと、勝敗を決めます
- 勝利したプレイヤーはその戦闘で両プレイヤーが選んだカードを獲得します (獲得したカードはラウンド終了時に点数になります)

これらを繰り返すことでゲームが進行していきます。

【1ラウンド中に行うこと】
6. 陣形へのカード配置 ⇒ 7. 戦闘 (合計7回) ⇒ 8. 点数計算

6. 陣形へのカード配置

陣形を整え、戦闘の準備をします。

6-1. カードを引く ⇒ 6-2. 陣形の選択 ⇒ 6-3. カードの配置①(前衛・後衛) ⇒ 6-4. カードの配置②(援軍)

6-1. カードを引く

各プレイヤーは自分の山札から**手札が7枚になるようにカードを引きます**。手札は相手プレイヤーに見えないようにしてください。

6-2. 陣形の選択

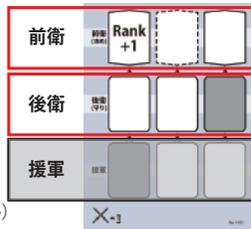
「4-4. 陣形カードの準備」で選んだ種類の**陣形カードのうち、現在のラウンド数に応じたものを選びます**。
1ラウンド目であればウラ面に「O-」と書かれたものからいずれか1枚を選びウラ向きで場に置きます。
両プレイヤーが陣形カードを選択した後、お互いのカードを同時に公開します。



【補足】※ゲームに慣れていない間は陣形ごとの違いを把握するのが難しいので、自分の直観を信じて決めてみてください。
※ゲームに慣れてきたら手札のカード内容を加味して陣形を選ぶのも楽しくなってくるかも…？

6-3. カードの配置① (前衛・後衛)

選んだ陣形カードに記載されている通りにカードを配置します。
陣形は3種類の列(前衛、後衛、援軍)に分かれています。
原則として1つのマスに対して、カードが配置出来るのは1枚のみです。



(1) 使用不可マスに目印を置く

陣形カードにグレーで塗りつぶされているマスはこのラウンド中、使用できないマスです。
4-2. で用意した黒スリーブにいたカードを配置して、使えないことを示す目印にしてください。
(グレーで塗りつぶされているマスは前衛・後衛だけでなく援軍の列も含まれますが気にせず配置して下さい)

(2) 特殊効果マーカーを置く

陣形の一部のマスは特殊な効果を持っています。これらを示す目印として、該当するマスに「特殊効果マーカー」を置きます。
それぞれの特殊効果についての説明は煩雑になるのでここでは説明しません。「何か特殊効果があるんだな」という程度にとどめ、一通りルールを理解した後「11. 特殊効果の説明」にどの効果でどのマーカーを置くのかを参照するようにして下さい。

(3) 初期公開カードをめくる

陣形カードの枠が点線になっているマスに、山札の一番上のカードをオモテ向きにして配置します。

(4) 手札からカードを配置する

前衛、後衛の残りのマスに、手札からカードを選んでウラ向きに配置します。
カードが置かれていない4つのマスすべてにカードを1枚ずつ置いてください。
この時、配置するカードは相手プレイヤーに見えないようにしてください。
※一度置いた自分のカードの内容を忘れてしまった場合に、再度確認することは問題ありません。

(5) 配置したカードを公開する

両方のプレイヤーが前衛、後衛のカードをすべて配置したら、ウラ向きになっているカードを全てオモテ向きにします。

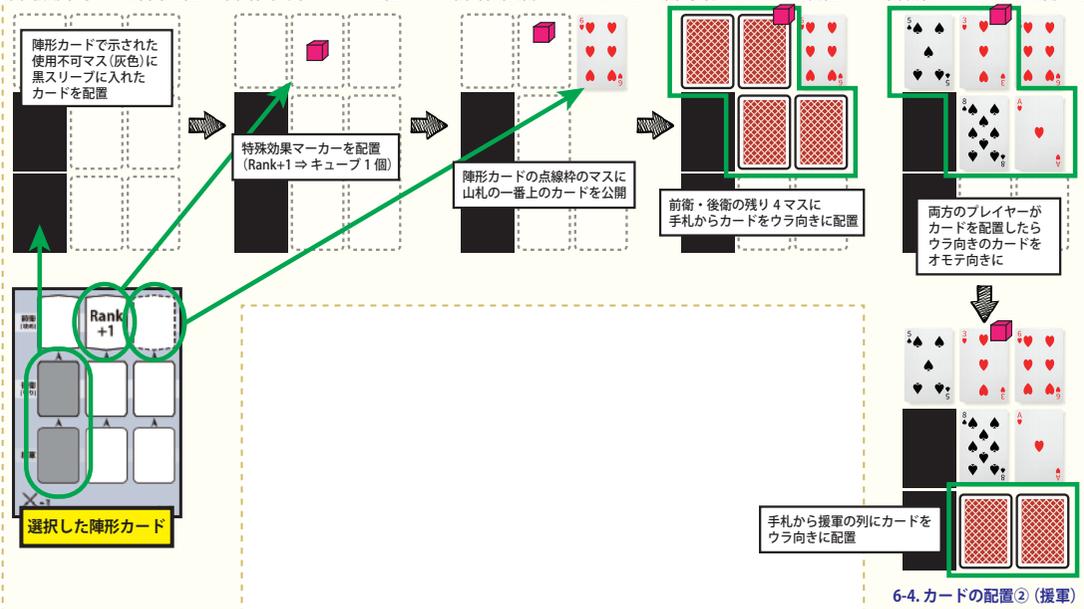
6-4. カードの配置② (援軍)

手札から援軍の列にカードをウラ向きに配置します。 ※ 援軍の列にあるカードはウラ向きのまま次の「7. 戦闘」に進みます。

【補足】 ※ この時点で手札が1枚余りますが問題ありません、次のラウンドで使うので他のカードと混じらないようにして下さい

例①: 「6. 陣形へのカード配置」の流れ

(1) 使用不可マスに目印を置く (2) 特殊効果マーカーを置く (3) 初期公開カードをめくる (4) 手札からカードを配置する (5) 配置したカードを公開する



6-4. カードの配置② (援軍)

7. 戦闘

- ・1ラウンド中、戦闘を7回行います
- ・「攻め」と「守り」のどちらかで、カードを選ぶ際のルールが異なります
- ・「攻め」プレイヤーと「守り」プレイヤーは戦闘1回ごとに入れ替わります

7-1. カードの選択 (攻め) ⇒ 7-2. カードの選択 (守り) ⇒ 7-3. 勝敗判定とカードの獲得 ⇒ 7-4. 次の戦闘の準備

各ラウンド、1回目の戦闘の「攻め」は先攻プレイヤーが行い、「守り」は後攻プレイヤーが行います。
(1ラウンド目は「4-3. 先攻プレイヤーの決定」で決めた先攻プレイヤーから攻めを行います)

7-1. カードの選択 (攻め)

攻めプレイヤーは前衛に配置しているカードの中から好きな1枚を選びます。
選んだカードは分かりやすいように、陣形に配置した場所から移動させ別の場所に置きましょう。

【前衛にカードが無い場合】 ⇒ オモテ向きになっている後衛のカードから1枚を選ぶ。(援軍の列でウラ向きになっているカードは不可)

7-2. カードの選択 (守り)

守りプレイヤーは後衛に配置しているカードの中から以下の条件にあうカードを1枚を選びます。
選んだカードは分かりやすいように、陣形に配置した場所から移動させ攻めプレイヤーが出したカードの隣に置きましょう。

【条件】 攻めで選ばれたカードと同じ色のカードが後衛にある場合は、同じ色のカードを優先して選ぶはならない。
(同じ色のカードがない場合は、違う色のカードを選ぶことができます)

【後衛にカードが無い場合】 ⇒ オモテ向きになっている前衛のカードから1枚を選ぶ。(援軍の列でウラ向きになっているカードは不可)

7-3. 勝敗判定とカードの獲得

攻めと守りで選ばれたカードの強さを比較します。基本条件は右記の2つです。
戦闘に勝利したプレイヤーはその戦闘で両プレイヤーが選んだカードを獲得します。

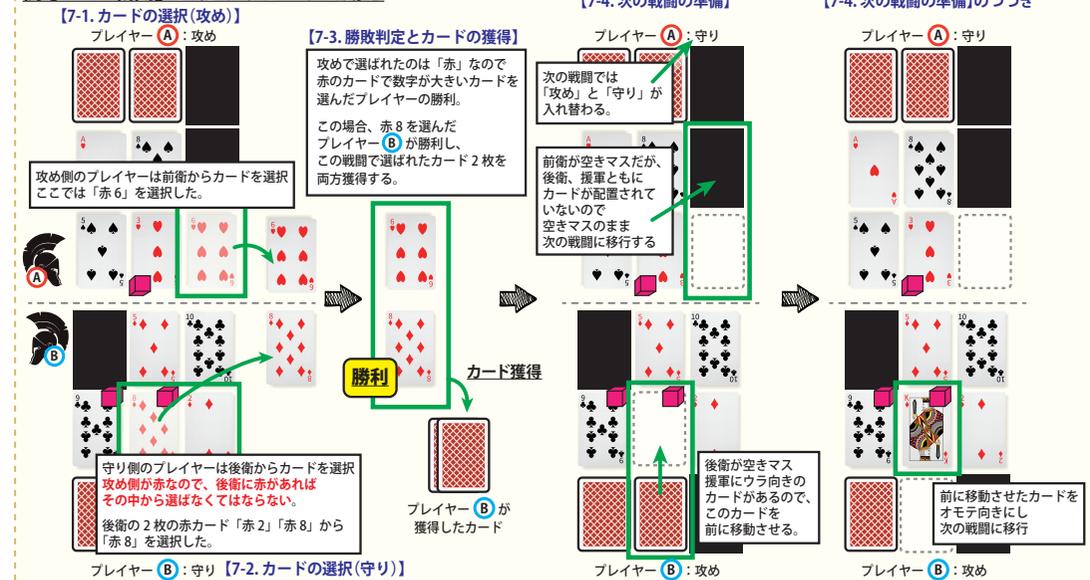
- ① 攻めで選ばれた色と同じ色
 - ② 数字がより大きい
- 【特殊条件】 AはKに勝利する
(この特殊条件は色が違っていてもOK)

⚠ 勝敗判定の細かい条件は複雑なので、次ページで詳しく説明します ⚠

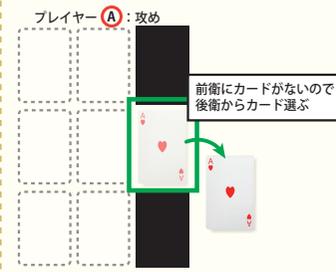
7-4. 次の戦闘の準備

- ・次の戦闘では、攻めプレイヤーと守りプレイヤーを交代します。(戦闘に勝利したプレイヤーが続けて攻めを行うわけではないことに注意)
- ・今回の戦闘でカードを選んだことで、陣形に空きマスが出てくるはずですが、空きマスの後方にカードが配置してある場合、前衛側に向かってカードを移動させます。無い場合は空きマスのままです。(特殊効果マーカーは移動しないことに注意して下さい)
- ・援軍の列からカードが移動した場合、そのカードをオモテ向きにします。(オモテ向きになったカードは次の戦闘から選ぶことができます)

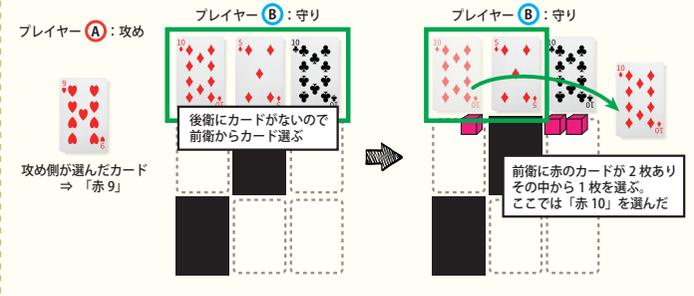
例②: 「7. 戦闘」におけるカードの動き



例③：「7-1. カードの選択 (攻め)」
前衛にカードが無い場合



例④：「7-2. カードの選択 (守り)」 後衛にカードが無い場合



「7-3. 勝敗判定とカードの獲得」に関する例示

勝敗判定の例①：攻め・守りが同じ色
⇒ 数字が大きいカードの勝利



攻め「赤9」 守り「赤10」 同じ色なので数字の大きさが大きい方「赤10」が勝利
⇒ プレイヤー B が「赤9」「赤10」を獲得

勝敗判定の例②：攻め・守りが違う色
⇒ 攻め側の勝利



攻め「赤9」 守り「黒K (13)」 違う色なので攻め側「赤9」勝利
⇒ プレイヤー A が「赤9」「黒K (13)」を獲得

勝敗判定の例③：攻め・守りが同じ色で数字が同じ場合 ⇒ 引き分け



攻め「赤9」 守り「赤9」 同じ色なので数字が大きい方が勝利だが数字も同じなので引き分け
⇒ 各プレイヤー自分が選んだカードを獲得
プレイヤー A が「赤9 (ハートの9)」を獲得
プレイヤー B が「赤9 (ダイヤの9)」を獲得

勝敗判定の例④：A と K が同時に選ばれている
⇒ A の勝利 (色が違っていても OK)



A は数字としては一番小さいですが、特殊条件として K に勝利することができます。
⇒ プレイヤー B が「黒K (13)」「赤A (1)」を獲得

8. ラウンドの終了と点数計算

7回の戦闘を終えたら点数計算を行います。
(言い換えると「お互いの陣形に配置されているカードが全て無くなったら点数計算をする」ということです)

点数表一覧に従って獲得したカードの点数を合計し、このラウンドで獲得した合計点としてメモします。
このラウンドで獲得したカードは以降のゲームでは使いません。
他のカードと混ざらないようウラ向きにして脇に避けておいてください。

※ 点数一覧表にある「pt」は「ポイント」という意味です。

※ 脇に避けたカードの内容は、次ラウンド以降いずれのプレイヤーも見ることには出来ません。

数字の大きさ	点数一覧
K	3 pt
10	
9	
8	2 pt
7	
6	
5	1 pt
4	
3	
2	0 pt
A	

9. 次ラウンドの準備

- 先攻プレイヤーを交代します。このラウンドで後攻だったプレイヤーに先攻プレイヤーマーカーを渡します
- 次ラウンドは「6-1. カードを引く」から開始し、同様にラウンドを進めます
- ラウンド終了時手札が1枚余っているはずですが、この余っている1枚は次のラウンドの手札として使います。そのため2ラウンド目、3ラウンド目は、1ラウンド目と違い山札から引くカードが6枚なことに注意して下さい。
- このラウンド中使ったカード (陣形に配置した7枚) は山札と混ぜないようにして下さい (言い換えるとラウンドが進むにつれて山札の枚数は減っていくということです)

【補足】各ラウンド開始時の山札枚数 ⇒ 1ラウンド目：22枚 2ラウンド目：14枚 3ラウンド目：7枚
3ラウンド目のカード配置が終了した時点で、山札はなくなっている (0枚) のが正しい状態です。

10. ゲームの終了

- 3ラウンドが終了した時点でゲーム終了です。3ラウンドの合計点数がより高いプレイヤーの勝利です
- 同点だった場合は、1ラウンド目に後攻プレイヤーだったプレイヤーの勝利です

※ より公平なゲームを求める場合は、2ゲームを行い合計点で勝敗を決めてください。
その場合、1ゲーム目最初のラウンドの後攻プレイヤーを、2ゲーム目最初のラウンドの先攻プレイヤーとします。
(2ゲームの合計点が同点の場合は引き分けです。お互いを譲り合ひましょう)

11. 特殊効果の説明

特殊効果について、以下の表記形式で説明します。

◆「特殊効果名」 ⇒ 配置する特殊効果マーカーに関する指示
内容の説明

⚠ 詳しくは、実際の陣形と勝敗判定の例を次ページに記載しているので、そちらを参考にしてください ⚠

◆ Rank+1 ⇒ ピンク色のキューブを1個置く

このマスに配置されているカードを選んだ場合、勝敗判定の際に数字が+1される。

◆ Rank+2 ⇒ ピンク色のキューブを2個置く

このマスに配置されているカードを選んだ場合、勝敗判定の際に数字が+2される。

【補足】 Rank+1、Rank+2の効果によりAやKの数字が変化しても特殊条件でAとKが戦闘した場合にもAが勝利します。
(Kの数字がRank+2で15になってもカード自体はKであるということです)

◆ Wild Suit ⇒ 透明のトークンを1個置く

このマスに配置されているカードは「7-1」「7-2」でカードを選択する際に黒か赤か好きな色として選べる。
「7-2. カードの選択 (守り)」時のカードを選ぶ際の条件である
「攻めで選ばれたカードと同じ色のカードを優先して選ばなくてはならない」を無視することが出来る。

◆ 2 Cards ⇒ 特殊効果マーカーは不要

このマスには2枚のカードを重ねて配置する。
前のマスが空いてカードを移動させる場合、
いずれか好きなカードを1枚選び前のマスに移動させる。

【特殊効果に関する間違いやすいルールの補足】

- 特殊効果はカードではなくそのマスに依存しています。
カードが移動してもその効果はカードと一緒に移動しません。
- 特殊効果を持つマスの効果は使っても無くなりません。
後ろのマスからカードが移動してくれば、
戦闘でそのカードを選ぶ度に使用することができます。



【後衛マスに「Rank+1」の特殊効果がある状態】
この状態で「黒9」を選べばRank+1の効果で「黒10」になる。

一方、この状態で「赤5」を選ぶと後衛にある「黒9」は前衛に移動し、Rank+1の効果を受けられなくなる。

代わりに援軍から後衛に移動してきたカードがRank+1の効果を受けられるようになる。

【11. 特殊効果の説明】に関する例示

特殊効果の例①：「Rank +1」「Rank +2」

プレイヤーA：攻め

プレイヤーB：守り

プレイヤーA：攻め 攻め「黒8」に「ランク+2」⇒ 黒10 に相当する強さ
プレイヤーB：守り 守り「黒9」に「ランク+1」⇒ 黒10 に相当する強さ

引き分け

同じ色かつ数字も同じなので引き分け

プレイヤーA：守り

プレイヤーB：攻め

プレイヤーAは後衛が使用不可マスのためカードがありません。そのため、援軍の位置にあるカードを前衛に移動させた後、オモテ向きにします。

プレイヤーBは援軍の位置にあるカードが後衛に移動した後オモテ向きにします。

特殊効果の例②：「Wild Suit」「2 Cards」

プレイヤーA：攻め

プレイヤーB：守り

攻め側が選んだカード ⇒ 「黒5」

プレイヤーAは攻めのカードとして「黒4」を選びました。プレイヤーBの後衛にあるのは「赤5」「赤2」です。黒のカードがないので、どちらか好きなカードを選ぶことができます。

(1)の場合

特殊効果で「赤5」⇒「黒5」

攻め：「黒4」 守り：「黒5」

プレイヤーB（守り側）が「黒4」「赤5」を獲得

(2)の場合

攻め：「黒4」 守り：「赤2」

プレイヤーA（攻め側）が「黒4」「赤2」を獲得

「Wild Suit」のマスにある「赤5」は「黒5」としても選択できるが守りの際の条件「攻めと同じ色のカードを選択しなければならない」は適用されないため

特殊効果の例②：「Wild Suit」「2 Cards」のつづき

「赤5」を選んだ場合
「2 Cards」の特殊効果を持つマスが援軍マスです

重ねて配置された2枚のカードのうち、どちらか好きな1枚を選んで空いている後衛マスに移動します

2枚のカードのうち「黒1」を選んで後衛に移動します。
このカードを選ぶ場合は再度「Wild Suit」の効果を適用することができます。

12. Q&A

分かりにくい状況の補足説明です。ルールが分からなくなったら見てみてください。

- Q1：「7. 戦闘」でカードを選択する際、手札からも選べますか？ ⇒ 「7-1. カードの選択（攻め）」「7-2. カードの選択（守り）」
A1：いいえ、選べません。陣形に配置されている前衛・後衛にあるオモテ向きのカードから条件にあうカードを選んでください。
- Q2：「7-2. カードの選択（守り）」で前衛にあるカードからカードを選んでも戦闘には勝てますか？
A2：はい、勝敗判定の条件さえ満たせば勝つことができます。勝敗判定はどの場所からカードを出したかに影響されません。
- Q3：後衛が使用不可マスで、前衛が空きマスとなった場合、援軍のカードは後衛、前衛どちらの移動しますか？
A3：前衛に移動します。使用不可マスは「6. 陣形へのカード配置」後もラウンド中はカードが移動や配置されることはありません。
- Q4：K（13）に Rank+1、Rank+2 の特殊効果を適用した場合、数字は 14、15 になりますか？
A4：はい、なります。カードは 13 までしかありませんが、数字の最大値は 13 ではありません。
- Q5：Rank+1、Rank+2 の特殊効果を適用したカードを獲得した場合、点数計算時に数字が増えた後の点数を獲得するのでしょうか？
A5：いいえ、点数計算はあくまで獲得したカードに対して行います。例えば「黒8」に Rank+1 が適用され、「黒9」になったカードを獲得していてもカードは「黒8」なので2ポイントとして計算します。

終わりに/クレジット

本作は海外のゲームデザイナーである Sean Ross 氏（代表作：Haggis など）が制作した二人用トリックテイキングゲームである「Vidrasso」というゲームを遊んだ際 Strawmen という公開場のシステムの面白さに感銘を受け、制作を開始した作品です。最終的には Strawmen 要素は影も形も無くなってしまいましたが、お陰様で場を使ったメカニクスについて再考するとともにその活かし方について自分の理解を深めることが出来ました。この場を借りて御礼致します。（I deeply appreciate you and "Vidrasso", Sean!）

そしていつもありがとうございます。本作を遊ぶにあたって、ゲーム慣れている方に一つだけお願いがあります。初めてプレイされる方に対して「この状況なら〇〇がベストだ！」と指示するようなことはなるべく避けて貰えると嬉しいです。

ゲーム中に色々なことを「自分で」「気付く」ことが、ゲームにおける「楽しさ」の大きな部分を占めていると、個人的には考えているからです。（もちろんゲームの遊び方は人それぞれなのですが…）

本作は他では余り見かけないシステムを持つ新規性の高いゲームになったと思いますので、色々な気付きや楽しさを味わえると思っています。それでは皆様の良きゲームライフを願って…

Good Luck and Have Fun!!

2021年11月13日 発行（第1版）

【スペシャルサンクス】（敬称略）

テストプレイに付き合ってくださいましたすべてのプレイヤー
Sean、Ayako、Yupika、登鯉、無二得、Rustycan、Wangli、脳筋、む〇しば、かゆかゆ

そして何より、本作を遊んでくれる全てのプレイヤー達！

発行：梟老堂 ゲームデザイン：福夕郎

説明書の訂正や分かり辛いルールの補足など、下記 WEB サイトにてフォローしています。
不明な点に関するご質問、その他ご意見・ご感想もお待ちしております！

Website：http://fukuroudou.info Twitter：@Fukuroudou_8

