

目前規則書之版本，遊戲機制已定，相關用詞可能還會再潤飾修正，以未來正式出版之規則書為準。

遊戲配件：

大地圖 x1

日本勢力陣營圖片 x 50 (背面:加藤清正軍團 x 25, 小西行長軍團 x 25—四人遊戲用)

<圖例>

朝明聯軍勢力陣營圖片 x 50 (背面:大明萬曆軍團 x 25, 李氏朝鮮軍團 x 25—四人遊戲用)

<圖例>

黑色木製兵力圓片 x 50 (日本勢力使用)

白色木製兵力圓片 x 50 (朝明聯軍勢力使用)

事件卡片 x 18張

武將卡片 x 31張(日本武將 x 11, 大明武將 x 8, 朝鮮武將 x 8, 傳奇武將 x 4)

武將頭像圖片 x 31個(日本武將 x 11, 大明武將 x 8, 朝鮮武將 x 8, 傳奇武將 x 4)

挑釁指示圖片 x 1

紅色主攻條 x 5片

黃色援軍條 x 10片

遊戲戰鬥骰 x 8顆

大地圖說明：

對馬海峽側

咸鏡北道側

回合輪盤

補給存量格

補給徵收量格

武將損血量格

事件卡空格

領地界線

領地補給量

領地單次徵兵上限

二人遊戲：

二位玩家分別代表日本方與朝明聯軍方

遊戲前置階段-

遊戲前置說明圖例一張

1. 鋪設大地圖，日本方玩家選擇靠對馬海峽側，朝明聯軍方玩家選擇靠咸鏡北道側
2. 雙方勢力各放置一枚所屬勢力的陣營圖片在回合輪盤的移動/戰鬥格上，作為勢力指示物—(A)

3. 每位玩家各放置一枚所屬勢力的陣營圖片在地圖兩側補給存量格數字"30"的格子上, 作為補給指示物—(B)
4. 日本方勢力放置一枚日本勢力的陣營圖片在日本側的補給徵收量數字"20"的格子上, 作為補給徵收量記錄圖片—(C)
5. 朝明聯軍方勢力放置一枚朝明聯軍勢力的陣營圖片在朝明聯軍側的補給徵收量數字"24"的格子上, 作為補給徵收量記錄圖片—(D)
6. 雙方勢力按照兵力初始配置圖放置對應數量的木製圓片在地圖的陸地及特定海域上, 作為部隊兵力圓片—(E), 並將剩餘的木製圓片放置於己方勢力面前備用—(F)

日本勢力:

對馬海峽東水道, 對馬海峽西水道, 京畿左道, 江原西道—2點兵力部隊 x 2  
 忠清左道, 忠清右道, 全羅左道, 全羅右道, 慶尚左道—2點兵力部隊 x 1  
 慶尚右道—1點兵力部隊 x 1  
 共計27點兵力圓片

朝明聯軍勢力:

京畿右道, 黃海左道, 大東灣—2點兵力部隊 x 2  
 黃海右道, 江原東道, 西朝鮮灣—2點兵力部隊 x 1  
 平安東道, 平安西道, 咸鏡南道, 咸鏡北道—1點兵力部隊 x 1  
 共計22點兵力圓片

7. 從事件卡片中挑出重置卡, 將剩餘的事件卡片洗勻後抽出7張, 剩下的事件卡片放置一旁暫不使用; 從抽出的7張事件卡片中隨機抽取2張與重置卡混洗, 再將混洗的3張疊放於剩下的5張事件卡片下方。組成一個合計8張且重置卡位於最後三張之一的事件卡牌堆放置於大地圖日本海的事件空格上—(G)
  8. 玩家拿取所屬勢力的武將卡片, 從其中挑選8張作為本場遊戲使用, 剩餘的武將卡片則放回遊戲盒中, 雙方勢力的8張武將中, 每位玩家最多只能保留2張4滴血武將
  9. 日本方玩家從手上打出一張武將卡片, 放置在日本側的桌面上; 並取出對應圖案的武將頭像圓片, 放置在想要配屬該武將的部隊下方—(H)。
  10. 朝明聯軍方玩家從手上打出一張武將卡片, 放置在朝明聯軍側的桌面上; 並取出對應圖案的武將頭像圓片, 放置在想要配屬該武將的部隊下方—(I)。
  11. 日本方玩家重覆9.的步驟打出第二張武將卡片, 之後換朝明聯軍方玩家重覆10.的步驟打出第二張武將卡片
- p.s. 步驟8挑選武將牌時, 每個勢力可挑選至多一張傳奇武將卡片加入一位玩家武將手牌中; 有挑選傳奇武將卡片加入手牌的玩家, 該玩家的起始補給存量額外減10; 若雙方勢力都要挑選傳奇武將時, 由日本方勢力先行選擇

兵力初始配置圖一張

回合流程:

由日本方玩家先進行回合, 回合玩家須依順時針方向移動勢力指示物, 在回合輪盤上免費走1或2步, 並按結果執行補給/武將、徵兵/整備、或移動/戰鬥回合。

p.s. 玩家可選擇額外支付8點補給走第3步

#### 事件觸發

當回合玩家移動勢力指示物時，一旦指示物跨過了回合輪盤上的事件分界線，則須先將事件卡牌堆最上方的一張事件牌翻開，待所有玩家執行完該事件卡片的效果後，才接著由回合玩家執行所選擇的行動回合。

p.s. 若事件卡片效果並非單獨指定一方勢力時，由回合玩家優先執行

#### 範例圖

Bob為日本方玩家，回合開始時勢力指示物位在移動/戰鬥格上，他選擇順時針移動一步後進行補給/武將回合。Bob結束回合後，輪到南韓方玩家Lisa進行，她選擇支付8點補給，順時針移動三步到另一個移動/戰鬥格上，因為指示物跨越了事件分界線，須先翻開事件卡牌堆最上方的事件卡，此時翻出大調度；則Lisa跟Bob依序執行(Lisa->Bob)完大調度事件的效果後，Lisa才接著進行自己的移動/戰鬥回合

#### 補給/武將回合：

1. 執行補給-計算地圖上己方勢力所有的領地補給量總和，即為此回合所能增加的補給量，調整補給指示物於補給存量格上的位置

p.s. 己方勢力所有的領地補給量總和，可利用補給徵收量紀錄圓片在補給徵收量格上的數

字幫助玩家紀錄

2. 調度武將-玩家可自由運用下方所述的三種武將相關行動

- A. 派駐武將: 玩家消耗5點補給，可從手牌中的武將卡片打出一張，選擇地圖上任意一個玩家本身控制的部隊放置對應的武將圓片，該部隊即刻獲得武將卡片所述之效果

p.s. 本行動每次補給/武將回合僅可執行一次

- B. 替換武將: 玩家消耗3點補給，可將場上的一張玩家本身控制的武將卡片用手牌中的

武將卡片替換；同時更換所屬部隊的武將圓片。若原本場上武將有損血狀態，經替換後，原場上武將卡回手牌，武將血量補滿；

替換上場的新武將則繼承原場上武將的損血量

p.s. 本行動每替換一名武將消耗3點補給，消耗可累加

p.s. 被替換的武將卡片不可立即透過派駐武將行動打出

- C. 召回武將: 玩家消耗3點補給，可將場上的一張玩家本身控制的武將卡片收回手牌；同時

移除所屬部隊的武將圓片。若原本場上武將有損血狀態，經召回後，原場上

武將卡回手牌，武將血量補滿。

p.s. 本行動每召回一名武將消耗3點補給，消耗可累加

p.s. 被召回的武將卡片不可立即透過派駐武將行動打出；召回武將的所屬部隊亦不得透過派駐武將行動放置新的武將圓片

### 範例圖

Bob為日本方玩家，執行補給/武將回合。計算地圖上日本方勢力所有的領地補給量總和為20後，將指示物從補給存量格上移動到25(補給存量格5->25);之後Bob決定派駐九鬼嘉隆在對馬海峽左水道的部隊上(補給存量格25->20)，並將江原西道的加藤清正跟手牌上的小早川隆景作替換，加藤清正的1點損血量由小早川隆景繼承(補給存量格20->17)，接著Bob又將已損2點血量的立花宗茂從京畿左道的部隊召回手牌補滿血量(補給存量格17->14)

### 徵兵/整備回合:

1. 執行徵兵-玩家花費補給徵兵，一次徵兵的總數上限為8。每徵1點兵力要消耗1點補給，並將兵力圓片放在可供徵兵的己方勢力領地或玩家控制的部隊上，且不得超過領地的單次徵兵上限  
p.s己方領地即可徵兵，領地上不必需有部隊  
p.s無單次徵兵上限圖案的海域不可徵兵  
p.s每塊領地的部隊上限量為2;每隻部隊的兵力上限量為4  
p.s特殊區域:  
西朝鮮灣.大東灣兩處為朝明聯軍特有徵兵區，僅朝明聯軍可在該處徵兵  
如日本佔領該處，須持續有日本部隊在上方，才可暫時控制該區，使朝明聯軍無法在該處徵兵  
對馬海峽西水道.對馬海峽東水道兩處為日本特有徵兵區，僅日本可在該處徵兵  
如朝明聯軍佔領該處，須持續有朝明聯軍部隊在上方，才可暫時控制該區，使日本無法在該處徵兵，並暫時由朝明方獲得該處的補給控制權

### 範例圖

James為朝明聯軍方玩家，執行徵兵/整備回合。James在京畿右道(領地單次徵兵上限3)的A部隊增加2兵力圓片(達部隊兵力上限量4)，B部隊增加1兵力圓片;在黃海右道(領地單次徵兵上限3)的C部隊增加2兵力圓片(達部隊兵力上限量4)，並新增1兵力圓片的D部隊(達領地部隊上限量2);在江原東道(領地單次徵兵上限1)的E部隊增加1兵力圓片;在黃海左道(領地單次徵兵上限2)的F部隊增加1兵力圓片。因已徵8兵，達一次徵兵的總數上限，本回合已不可再徵得更多兵力

2. 兵力整備-玩家可選擇本回合徵兵時至少增加1兵力圓片的領地，將該領地上的兩隻部隊兵力圓片做任意調整，但須符合部隊兵力上限量為4的規定

### 範例圖

James剛剛徵完8點兵力後，決定在黃海左道進行兵力整備，將G部隊(2兵力)的一個兵力圓片調整到F部隊(3兵力)，整備後G部隊剩下1兵力而F部隊增至4兵力

### 移動/戰鬥回合:

1. 部隊移動-玩家可移動部隊至相鄰區域，移動時部隊每1點兵力則消耗1點補給，可移動部隊之總數量不受限制，於部隊移動階段時，不可將部隊移入有敵方部隊所在的相鄰區域

- p.s部隊移動必須整隻部隊所有兵力圓片一起移動，不可藉由移動將部隊一拆為二
- p.s每塊領地的部隊上限量為2，故原則上不得移動進入已有2隻部隊的領地
- p.s兩隻相鄰領地的玩家所控制部隊可交換位置，需消耗該2隻部隊分別移動所對應消耗之補給量
- p.s海上部隊移動力較強，如部隊在移動回合開始時處於海上，可
  - 1.在海上連續移動兩區域
  - 2.移動至相鄰海域後，額外移動至無部隊存在之相鄰陸地區域
- p.s所有部隊移動結算完後，始可進入兩軍戰鬥狀態，戰鬥結束後不可再執行部隊移動

### 範例圖

Lisa為朝明聯軍方玩家，執行移動/戰鬥回合。Lisa將平安東道的A部隊(兵力為1)移動到咸鏡南道；黃海右道的B部隊(兵力為4)與黃海左道的C部隊(兵力為2)交換位置換防，將西朝鮮灣的D部隊(兵力為4)連續移動兩區域(皆為海上移動)至大明海；共計消耗 $1+4+2+4=11$ 點補給進行部隊移動

2.兩軍戰鬥-兩軍戰鬥時可同時開啟多場戰鬥，只要有足夠補給量可供消耗，參與戰鬥的部隊總數量不受限制；玩家選擇目標敵方部隊後，可使用相鄰區域的部隊(需在部隊移動階段未執行移動)作為主力部隊及支援部隊；針對每一個目標敵方部隊，玩家只能派出一個己方主力部隊(使用紅色主攻條)及至多兩個己方支援部隊(使用黃色援軍條)；主力部隊及支援部隊每1點兵力則消耗1點補給；原則上每一隻部隊只能參與一場戰鬥

p.s僅攻擊方需消耗補給，防守方不需消耗補給

p.s僅攻擊方可派支援部隊，防守方不可派支援部隊

p.s海上部隊移動力較強，如部隊回合開始時處於海上，可移動至相鄰海域後，接著對相鄰海域的對方海上部隊進行兩軍戰鬥動作；但此時僅可作為主力部隊，不可作支援部隊

p.s 戰鬥分為陸戰與海戰；依防守部隊所在區域決定該戰鬥為陸戰或海戰，故海打陸為陸戰，陸打海為海戰

p.s 海上部隊可支援陸戰及海戰；陸上部隊僅可支援陸戰

p.s同時開啟多場戰鬥時，由攻擊方玩家決定哪一場戰鬥先進行結算

### 部隊戰力計算方式

|      | 攻擊方          | 防守方          |
|------|--------------|--------------|
| 主力部隊 | 1點兵力=1點戰力=1骰 | 1點兵力=1點戰力=1骰 |
| 支援部隊 | 1個部隊=1點戰力=1骰 | 無            |

### 範例圖

Lisa剛剛執行完移動後，開始執行兩軍戰鬥階段，首先他決定攻擊江原西道的X部隊(兵力為4)，派出京畿右道的E部隊(兵力為4)作為主力部隊，在E跟X中間放置紅色主攻條，同時派出咸鏡南道的F部隊(兵力為1)及江原東道的G部隊(兵力為4)作為支援部隊，在F跟X中間及G跟X中間各放一條黃色援軍條

p.s咸鏡南道的A部隊剛透過部隊移動階段自平安東道移動過來，故不可做為支援部隊

同時Lisa開啟了另一場戰鬥，決定攻擊京畿灣的Y部隊(兵力為2)，派出西朝鮮灣的H部隊(兵力為2)作為主力部隊，將H部隊先移動至黃海，再於H跟Y中間放置紅色主攻條，並派出大東灣的I部隊(兵力為2)支援，在I跟Y中間放置黃色援軍條

p.s京畿右道的J部隊(兵力為4)不可支援本場戰鬥，因陸上部隊不可支援海戰

p.s Lisa如使用I部隊作為主力部隊，則H部隊不可由西朝鮮灣海移動至黃海後再進行支援，便少了一個支援部隊

上述兩場戰鬥結算順序由Lisa決定先後，Lisa決定先進行X部隊的陸戰後再進行對Y部隊的海戰；結算前Lisa先消耗補給，陸戰消耗4+1+4=9點補給，海戰消耗2+2=4點補給，共計13點補給

#### 戰力計算

|    | Lisa戰力                  | Bob(防守方)戰力 |
|----|-------------------------|------------|
| 陸戰 | 4+1+1=6骰<br>(E) (F) (G) | 4(X)=4骰    |
| 海戰 | 2+1=3骰<br>(H) (I)       | 2(Y)=2骰    |

#### 骰子圖案說明

<馬>=陸戰時兵力命中      <船>=海戰時兵力命中      <砲>=海/陸戰皆兵力命中  
<車>=搶奪2點補給      <徽>=未命中      <將>=對方部隊所屬武將扣1血

#### 戰果結算

陸戰: Lisa擲6顆骰，擲出<馬><砲><將><車><車><徽>，  
<馬><砲>扣X部隊2點兵力，<將>=扣對方武將1血(但因X部隊無武將=未命中)，  
<車><車>搶奪4點補給(Bob減4補給，Lisa加4補給)  
Bob 擲4顆骰，擲出<船><砲><徽><徽>，  
<砲>扣E部隊1點兵力，  
因本戰鬥為陸戰，<船>=海戰兵力命中符號=未命中

結算後E部隊損失1點兵力剩下3兵力圓片，X部隊損失2點兵力剩下2兵力圓片  
另外Bob減4點補給，Lisa加4點補給

因江原西道仍有Bob的X部隊存在，Lisa的主力部隊停留在原地不可進佔江原西道

p.s 攻防雙方擲骰結果同時結算，如部隊有配屬武將可額外發動武將效果

p.s 防守方的擲骰結果僅對攻擊方的主力部隊產生效果，不影響支援部隊

海戰: Lisa擲3顆骰，擲出<船><船><徽>，扣Y部隊2點兵力  
Bob擲2顆骰，擲出<砲><徽>，扣H部隊1點兵力

結算後Y部隊損失2點兵力被消滅, H部隊損失1點兵力剩下1兵力圓片

因京畿灣已無Bob的部隊存在, Lisa可決定是否由本場戰鬥主力部隊(H部隊)進佔京畿灣(支援部隊I部隊不可移動至京畿灣, 僅可由主力部隊進行占領)

p.s如攻擊方消滅防守方該區域所有防守部隊後, 主力部隊亦同時被消滅或玩家決定放棄由主力部隊進佔該區域, 此時該區域領地主權仍屬防守方, 並未進行主權轉換, 此時該區徵兵&補給效果仍屬防守方勢力控制

p.s如因戰鬥產生領地的主權轉換, 導致雙方的補給徵收量產生變動, 雙方皆須調整補給徵收量記錄圓片到新的數值上

### 武將影響

部隊有武將率領時, 武將能力會給予所屬部隊戰力加成或額外能力。

武將能力有<海>表示該能力需武將配屬的部隊在海上才會發動

武將能力有<陸>表示該能力需武將配屬的部隊在陸上才會發動

武將能力有<海/陸>表示該能力需武將配屬的部隊在海上或陸上都會發動

武將能力有主動攻擊字眼表示該能力需武將配屬的部隊為攻擊方時才會發動

武將能力有應戰字眼表示該能力需武將配屬的部隊為防守方時才會發動

武將能力沒有特別指定主動攻擊或應戰字眼表示該能力不論武將配屬的部隊為攻擊方或防守方都會發動

如武將在戰鬥中因對方擲出<將>而扣血時, 將武將卡放到對應的武將損血量格上

如果武將在戰鬥中血量被扣到0或更低時, 此時武將戰死, 將武將卡移出遊戲, 並將武將頭像圓片交給對方玩家, 如遊戲結束時, 雙方勢力占領的陸上領地數量平手, 持有對方武將頭像圓片較多的一方為勝利者

如果武將所率領的部隊在戰鬥中被消滅時, 若武將血量尚未被扣到0, 此時玩家將武將卡片拿回到手牌, 並取回武將頭像圓片, 該武將下次被派出時, 回復為滿血狀態

### 遊戲結束:

當事件卡牌堆的重置卡在遊戲中第三次被抽出時, 在該回合行動結束後, 遊戲立刻結束

p.s事件重置:每次當事件卡牌堆的重置卡被抽出時, 混勻所有事件卡後, 按照重置卡的說明步驟, 重新設置新的事件卡牌堆

### 勝利條件:

遊戲結束時

- (1) 占領較多陸上領地的勢力獲勝
- (2) (1) 平手時, 殺死對方武將較多的勢力獲勝
- (3) (1)(2)都平手時, 補給徵收量數值較高的勢力獲勝

提前獲勝條件:

### 遊戲過程中

- (1)任一勢力占領16塊陸上領地的其中12塊時，該勢力直接獲勝
- (2)日本勢力占領平安西道.黃海右道.京畿右道3塊領地的其中2塊時，日本勢力直接獲勝
- (3)朝明聯軍勢力占領對馬海峽東水道，及對馬海峽西水道時，朝明聯軍勢力直接獲勝

### 四人遊戲:

以下四人遊戲的規則，主要針對與二人遊戲不同處說明，以下如有未提及的部分，則表示該部分規則與二人遊戲規則相同

四位玩家中的兩位分別代表日本的加藤清正軍團及小西行長軍團，另外兩位分別代表朝明聯軍的大明萬曆軍團及李氏朝鮮軍團

### 遊戲前置階段-

#### 遊戲前置說明圖例一張

- 1.鋪設大地圖，日本方的兩位玩家選擇靠對馬海峽側，朝明聯軍方的兩位玩家選擇靠咸鏡北道側
- 2.雙方勢力各放置一枚所屬勢力的陣營圖片在回合輪盤的移動/戰鬥格上，作為勢力指示物—(A)
- 3.每位玩家各放置一枚所屬玩家的軍團圖片在地圖兩側補給存量格數字"20"的格子上，作為補給指示物—(B)
- 4.日本方勢力放置一枚所屬勢力的陣營圖片在日本側的補給徵收量數字"20"的格子上，作為補給徵收量記錄圖片—(C)
- 5.朝明聯軍方勢力放置一枚所屬勢力的陣營圖片在朝明聯軍側的補給徵收量數字"24"的格子上，作為補給徵收量記錄圖片—(D)
- 6.每位玩家按照兵力初始配置圖放置對應數量的木製圓片在地圖的陸地及特定海域上，作為部隊兵力圓片—(E)，並將剩餘的木製圓片放置於己方勢力面前備用—(F)

#### 加藤清正軍團:

對馬海峽東水道，江原西道—2點兵力部隊 x 2

忠清左道，慶尚左道—2點兵力部隊 x 1

慶尚右道—1點兵力部隊 x 1

共計13點兵力圓片

#### 小西行常軍團:

對馬海峽西水道，京畿左道—2點兵力部隊 x 2

忠清右道，全羅左道，全羅右道—2點兵力部隊 x 1

共計14點兵力圓片

#### 李氏朝鮮軍團:

京畿右道, 大東灣—2點兵力部隊 x 2  
江原東道—2點兵力部隊 x 1  
咸鏡北道—1點兵力部隊 x 1  
共計11點兵力圓片

大明萬曆軍團:

黃海左道—2點兵力部隊 x 2  
黃海右道, 西朝鮮灣—2點兵力部隊 x 1  
平安東道, 平安西道, 咸鏡南道—1點兵力部隊 x 1  
共計11點兵力圓片

7. 每位玩家取出所屬勢力的陣營圖片, 翻到軍團那面, 放置在對應部隊的兵力圓片下方, 作為標示
8. 從事件卡片中挑出重置卡, 將剩餘的事件卡片洗勻後抽出9張, 剩下的事件卡片放置一旁暫不使用; 從抽出的9張事件卡片中隨機抽取2張與重置卡混洗, 再將混洗的3張牌疊放於剩下的7張事件卡片下方。組成一個合計10張且重置卡位於最後三張之一的事件卡牌堆放置於大地圖日本海的事件空格上—(G)
9. 玩家拿取所屬軍團的武將卡片, 從其中挑選4張作為本場遊戲使用, 剩餘的武將卡片則放回遊戲盒中

加藤清正軍團: 加藤清正(必選), 福島正則, 立花宗茂, 立花闇千代, 小早川隆景  
小西行長軍團: 小西行長(必選), 島津義弘, 九鬼嘉隆, 毛利秀元, 黑田長政, 宇喜多秀家  
李氏朝鮮軍團: 李舜臣(必選), 柳成龍, 金時敏, 郭再佑, 權慄, 李億祺, 論介, 西山  
大明萬曆軍團: 李如松(必選), 刑玠, 駱尚志, 陳璘, 祖承訓, 劉綎, 鄧子龍, 麻貴

10. 玩家依序從手上打出一張指定武將卡片(加藤-加藤清正, 朝鮮-李舜臣, 小西-小西行長, 大明-李如松); 並取出對應圖案的武將頭像圓片, 放置在想要配屬該武將的部隊下方。出卡順序: 加藤清正-李氏朝鮮-小西行長-大明萬曆—(H)。  
p.s. 步驟9挑選武將卡片時, 每個勢力可挑選至多一張傳奇武將卡片加入一位玩家(同勢力的兩位玩家討論後決定由哪一位玩家挑選)的武將手牌中; 有挑選傳奇武將卡片加入手牌的玩家, 該玩家的起始補給存量額外減10; 若雙方勢力都要挑選傳奇武將時, 由日本方勢力先行選擇

兵力初始配置圖一張

回合流程:

由加藤清正玩家先進行回合, 回合玩家須依順時針方向移動勢力指示物, 在回合輪盤上免費走1-3步, 並按結果執行補給/武將、徵兵/整備、或移動/戰鬥回合。

(遊戲順序: 加藤清正-李氏朝鮮-小西行長-大明萬曆)

## 事件觸發

當回合玩家移動勢力指示物時，一旦指示物跨過了回合輪盤上的事件分界線，則須先將事件卡牌堆最上方的一張事件卡片翻開，所有玩家執行完事件卡片的效果後，才接著由回合玩家執行所選擇的行動回合。

p.s若事件卡片效果並非單獨指定一方勢力時，由回合玩家開始依遊戲順序執行

## 補給/武將回合：

1. 執行補給-計算地圖上己方勢力所有的領地補給量總和，即為此回合所能增加的補給量

，由回合玩家決定該補給量如何分配給自己及隊友，但回合玩家至少需保留一

半補給量，並調整指示物於補給存量格上的位置

p.s己方勢力所有的領地補給量總和，可利用補給徵收量紀錄圓片在補給徵收量格上的

數字幫助玩家紀錄

2. 調度武將-玩家可自由運用下方所述的三種武將相關行動

A.派駐武將:玩家消耗5點補給，可從手牌中的武將卡片打出一張，選擇地圖上任意一個玩家本身控制的部隊放置對應的武將圓片，該部隊即刻獲得武將卡片所述之效果

p.s本行動每次補給/武將回合僅可執行一次

B.替換武將:玩家消耗3點補給，可將場上的一張玩家本身控制的武將卡片用手牌中的武

將卡片替換；同時更換所屬部隊的武將圓片。若原本場上武將有損血狀態，經替換後，原場上武將卡回手牌，武將血量補滿；替換上場的新武將則繼承原場上武將的損血量

p.s本行動每替換一名武將消耗3點補給，消耗可累加

p.s被替換的武將卡片不可立即透過派駐武將行動打出

C.召回武將:玩家消耗3點補給，可將場上的一張玩家本身控制的武將卡片收回手牌；同

時移除所屬部隊的武將圓片。若原本場上武將有損血狀態，經召回後，原場

上武將卡回手牌，武將血量補滿。

p.s本行動每召回一名武將消耗3點補給，消耗可累加

p.s被召回的武將卡片不可立即透過派駐武將行動打出；召回武將的所屬部隊亦不得透過派駐武將行動放置新的武將圓片

## 徵兵/整備回合：

1. 執行徵兵-玩家花費補給徵兵，一次徵兵的總數上限為8。每徵1點兵力要消耗1點補給，並將兵力圓片放在可供徵兵的己方勢力領地或玩家控制的部隊上，且不得超過領地的單次徵兵上限

p.s己方領地即可徵兵，即使沒有部隊或僅有隊友部隊的領地皆可徵兵

p.s無單次徵兵上限圖案的海域不可徵兵

p.s每塊領地的部隊上限量為2(自己+隊友=2);每隻部隊的兵力上限量為4

p.s徵兵只可徵在玩家本身控制的部隊，不可徵在隊友控制的部隊上

2. 兵力整備-玩家可選擇本回合徵兵時至少增加1兵力圓片的領地，將該領地上的兩隻部隊

兵力圓片做任意調整，但須符合部隊兵力上限量為4之規定

p.s需兩隻部隊皆為玩家控制的部隊才可進行整備，如其中一隻為隊友控制的部隊則不可進行整備

移動/戰鬥回合:

1. 部隊移動-玩家可移動部隊至相鄰區域，移動時部隊每1點兵力則消耗1點補給，可移動部隊之總數量不受限制，於部隊移動階段時，不可將部隊移入有敵方部隊所在的相鄰區域

p.s部隊移動必須整隻部隊所有兵力圓片一起移動，不可藉由移動將部隊一拆為二

p.s只可移動玩家本身控制的部隊，不可移動隊友控制的部隊

p.s每塊領地的部隊上限量為2，故原則上不得移動進入已有2隻部隊的領地

p.s兩隻相鄰領地的玩家所控制部隊可交換位置，需消耗該2隻部隊分別移動所對應消耗之補給量

p.s海上部隊移動力較強，如部隊在移動回合開始時處於海上，可

1.在海上連續移動兩區域

2.移動至相鄰海域後，額外移動至無部隊存在之相鄰陸地區域

p.s所有部隊移動結算完後，始得進入兩軍戰鬥狀態，戰鬥結束後不可再執行部隊移動

2.兩軍戰鬥-兩軍戰鬥時可同時開啟多場戰鬥，只要有足夠補給量可供消耗，參與戰鬥的部隊總數量不受限制;玩家選擇目標敵方部隊後，可使用相鄰區域的部隊(需在部隊移動階段未執行移動)作為主力部隊及支援部隊;針對每一個目標敵方部隊，玩家只能派出一個己方主力部隊(使用紅色主攻條)及至多兩個己方支援部隊(使用黃色援軍條);主力部隊及支援部隊每1點兵力則消耗1點補給;原則上每一隻部隊只能參與一場戰鬥

p.s主力部隊僅可使用玩家本身控制的部隊，支援部隊可使用玩家本身或隊友控制的部隊;所有補給的消耗皆由回合玩家支付

p.s僅攻擊方需消耗補給，防守方不需消耗補給

p.s僅攻擊方可派支援部隊，防守方不可派支援部隊

p.s海上部隊移動力較強，如部隊回合開始時處於海上，可移動至相鄰海域後，接著對相鄰海域的對方海上部隊進行兩軍戰鬥動作;但此時僅可作為主力部隊，不可作支援部隊

p.s 戰鬥分為陸戰與海戰;依防守部隊所在區域決定該戰鬥為陸戰或海戰,  
故海打陸為陸戰, 陸打海為海戰

p.s 海上部隊可支援陸戰及海戰;陸上部隊僅可支援陸戰

p.s同時開啟多場戰鬥時, 由攻擊方玩家決定哪一場戰鬥先進行結算

遊戲結束:

當事件卡牌堆重置卡在遊戲中第三次被抽出時, 在該回合行動結束後, 遊戲立刻結束

p.s事件重置:每次當事件卡牌堆的重置卡被抽出時, 混勻所有事件卡後, 按照重置卡的說明步驟, 重新設置新的事件卡牌堆

勝利條件:

遊戲結束時

- (1) 占領較多陸上領地的勢力獲勝
- (2) (1) 平手時, 殺死對方武將較多的勢力獲勝
- (3) (1)(2)都平手時, 補給徵收量數值較高的勢力獲勝

提前獲勝條件

遊戲過程中

- (1)任一勢力占領16塊陸上領地的其中12塊時, 該勢力直接獲勝
- (2)日本勢力占領**平安西道.黃海右道.京畿右道**3塊領地的其中2塊時, 日本勢力直接獲勝
- (3)朝明聯軍勢力占領**對馬海峽東水道, 及對馬海峽西水道**時, 朝明聯軍勢力直接獲勝

武將卡片介紹:

部隊有武將率領時, 武將能力會給予所屬部隊戰力加成或額外能力。

武將能力有<海>表示該能力需武將配屬的部隊在海上才會發動

武將能力有<陸>表示該能力需武將配屬的部隊在陸上才會發動

武將能力有<海/陸>表示該能力需武將配屬的部隊在海上或陸上都會發動

武將能力有主動攻擊字眼表示該能力需武將配屬的部隊為攻擊方時才會發動

武將能力有應戰字眼表示該能力需武將配屬的部隊為防守方時才會發動

武將能力沒有特別指定主動攻擊或應戰字眼表示該能力不論武將配屬的部隊為攻擊方或防守方都會發動

日／四／加藤清正【虎之助】

戰鬥擲骰時

【陸】其所屬部隊+2骰

【海/陸】主動攻擊後, 若本身部隊及武將都存活, 其所屬部隊回復1點兵力, 但不可超過戰鬥前兵力值

日／四／小西行長【天主賜福】

戰鬥擲骰時

【陸】對方部隊-1骰

【海/陸】本身每擲出一個徽章符號，其所屬部隊回復1點兵力，但不可超過戰鬥前的兵力值

日／三／黑田長政【鐵壁】

戰鬥擲骰時

【海/陸】應戰時，忽略對方部隊擲骰的2個兵力命中符號。

日／三／小早川隆景【稀世智將】

移動戰鬥時可選擇：

【海/陸】

- 1.按正常規則進行移動戰鬥，但戰鬥擲骰時徽章符號視為回復武將本身血量
- 2.內訌-消耗其所屬部隊正常移動戰鬥時所需數量之補給，但放棄該次攻擊，改為指定具有二部隊的敵方相鄰區域，其中一隻部隊攻擊同區域內的另一隻部隊，本場戰鬥己方部隊不可支援，對方武將能力及部隊支援效果皆無效；內訌時應戰的對方部隊本回合不能再遭受攻擊。

日／三／福島正則【七本槍之首】

戰鬥擲骰時

【海/陸】其所屬部隊+1骰

【海/陸】主動攻擊時，若擲出x顆兵力命中符號，可再擲x顆骰進行第二次主動攻擊。本效果每回合至多發動一次。

日／三／毛利秀元【右軍大將】

此武將所屬的部隊兵力上限為五

調度武將時

此武將每次入場時，其配屬的部隊兵力立刻增加2點。

日／三／立花宗茂【西國無雙】

戰鬥擲骰時

【海/陸】徽章符號視為兵力命中符號。

【海/陸】應戰時，取消對方武將減骰效果。

日／三／宇喜多秀家【備前宰相】

戰鬥擲骰時

【陸】其所屬本身部隊+1骰

【海/陸】主動攻擊時，請求援軍不須消耗補給糧。

**日／三／立花闇千代【女英傑】**

戰鬥擲骰時

【陸】其所屬部隊+1骰

【陸】主動攻擊時可選擇

1.按正常規則進行移動戰鬥

2.不須戰鬥擲骰，對方部隊強制下降2點兵力，但對方部隊仍可進行戰鬥擲骰反擊  
遊戲前置階段，此武將不得配置上場。

**日／四／島津義弘【薩摩隼人】**

戰鬥擲骰時

【海】其所屬部隊+2骰，徽章符號視為武將命中符號。

【陸】其所屬部隊+1骰，徽章符號視為武將命中符號。

**日／三／九鬼嘉隆【海賊大名】**

移動戰鬥回合開始時優先執行

若武將其所屬部隊在海上，則控制此武將的玩家增加5點補給。

戰鬥擲骰時

【海】其所屬部隊+1骰

**明／四／李如松【大明提督】**

移動戰鬥時，若全為陸上移動，其所屬部隊可一次移動兩個區域，或移動一個區域後再進行戰鬥

戰鬥擲骰時

【陸】其所屬部隊+2骰，敵方部隊-1骰

**明／三／駱尚志【以一當百】**

戰鬥擲骰時

【陸】忽略對方部隊戰鬥擲骰的1個兵力命中符號；

其所屬部隊兵力為1時，改為其所屬部隊+2骰，並忽略對方部隊戰鬥擲骰的2個兵力命中符號。

**明／四／邢玠【薊遼總督】**

戰鬥擲骰時

【海/陸】其所屬部隊+1骰，

擲骰後可選最多3顆骰子重擲一次。

**明／三／陳璘【大明水師】**

戰鬥擲骰時

【海】其所屬部隊+1骰，徽章符號視為兵力命中符號。

明／三／祖承訓【震天火炮】

戰鬥擲骰時

【海/陸】對方部隊-1骰

【海/陸】若主動攻擊時造成對方部隊兵力下降，可對同一區域另一對方部隊造成1點兵力下降。該攻擊區域若同時發動兩場戰鬥時，本場戰鬥必須做為第二場戰鬥結算。

明／三／劉綎【天兵招安】

戰鬥擲骰時

【海/陸】

主動攻擊後，若其所屬部隊及武將都存活，本場戰鬥造成對方部隊x點兵力下降，即可對其所屬部隊造成x點兵力上升。

明／三／鄧子龍【海上先鋒】

戰鬥擲骰時

【海】主動攻擊時，優先擲骰結算。對方部隊結算損失後，才可依損失後的兵力量擲骰反擊

明／三／麻貴【備倭大將】

戰鬥擲骰時

【陸】主動攻擊後，若其所屬部隊及武將都存活，降低對方7點補給。

朝／四／李舜臣【朝鮮戰神】

戰鬥擲骰時

【陸】其所屬部隊+1骰，對方部隊-1骰，忽略對方擲骰的一個武將命中符號。

【海】其所屬部隊+2骰，對方部隊-1骰，忽略對方擲骰的一個武將命中符號。

朝／三／金時敏【忠武公】

戰鬥擲骰時

【陸】對方戰鬥擲骰只有海陸符號視為命中其所屬部隊

朝／三／郭再佑【紅衣將軍】

調度武將時

可選擇

1.按正常規則調度武將

2.武將入場時，在未滿兩部隊的己方勢力陸地放置一隻2兵力的部隊配屬於本武將，該部隊可立即進行一次不需消耗補給的移動或戰鬥，如發生戰鬥，己方不可派出支援部隊。

戰鬥擲骰時

【陸】其所屬部隊+1骰

遊戲前置階段，此武將不得配置上場。

### 朝／四／柳成龍【領議政】

#### 徵兵整備回合時

若此武將配置在場上，控制該武將的玩家徵兵時，補給消耗量減半(小數點向上取整)

#### 移動戰鬥回合結束時

若此將配置在場上，控制該武將的玩家增加5點補給

### 朝／三／權慄【都元帥】

#### 戰鬥擲骰時

【陸】對方部隊-1骰;若對方部隊有武將率領，改為對方部隊-2骰

【陸】應戰時，若對方部隊未對造成權慄率領的部隊兵力下降，則對方攻擊部隊額外下降1點兵力，對方支援部隊不受影響

### 朝／三／李億祺【驍勇捨身】

#### 戰鬥擲骰時

【海】其所屬部隊+1骰，對方部隊-1骰

【海】移動戰鬥回合結束時，可選擇此武將扣1點血量，其所屬部隊增加2點兵力。

### 朝／三／論介【義妓】

#### 移動戰鬥時

挑釁-攻擊對方男性武將率領的部隊後，可放置挑釁指示物在該部隊上。對方進入之後所有移動戰鬥回合時，若有足夠補給，且論介率領的部隊在相鄰區域時，需優先強制攻擊論介後才可執行移動戰鬥。論介同一回合不能再遭受攻擊，被挑釁的武將同一回合也不能再次發動攻擊；若論介陣亡後，被挑釁的武將強制扣2點血量。此技能可在論介攻擊其他男性武將後主動選擇轉移挑釁目標。

### 朝／三／西山【八道僧兵】

#### 戰鬥擲骰時

【陸】其所屬部隊+1骰

【陸】主動攻擊時無法派出支援部隊，但對方部隊無法擲骰應戰。

### 傳奇／三／努爾哈赤【昆都倫汗】

#### 戰鬥擲骰時：

【陸】其所屬部隊+2骰

【陸】每次戰鬥結算後，額外多扣對戰部隊的配屬武將1點血量。

遊戲前置階段，此武將不得配置上場。

傳奇／四／戚繼光【戚家軍】(朝明聯軍限定)

戰鬥擲骰時

【海/陸】其所屬部隊+1骰。

【海/陸】主動攻擊時，每擲到一個海陸符號，對方應戰部隊兵力額外再下降1點。

【海/陸】應戰時，對方無法派出支援部隊。

遊戲前置階段，此武將不得配置上場。

傳奇／三／真田幸村【日本第一兵】(日本限定)

戰鬥擲骰時

【海/陸】其所屬部隊+1骰

【海/陸】主動攻擊時，優先擲骰結算。對方部隊結算損失後，才可依損失後的兵力量擲骰反擊，成功殲滅對方部隊或殺死對方武將後，本身部隊兵力加1

遊戲前置階段，此武將不得配置上場。

傳奇／三／鄭芝龍【台灣海賊王】

戰鬥擲骰時

【海】對方部隊-2骰，徽章符號視為兵力命中符號

【陸】其所屬部隊+1骰，

【陸】主動攻擊時，骰出徽章符號視為搶糧符號。

事件卡片介紹:

【朝廷開倉】朝明勢力+5補給(四人遊戲同勢力玩家可自由分配補給數量)

【農害】朝明勢力-5補給(四人遊戲同勢力玩家可自由分配補給數量)

【屯田】日本勢力+5補給(四人遊戲同勢力玩家可自由分配補給數量)

【補給船難】日本勢力-5補給(四人遊戲同勢力玩家可自由分配補給數量)

【流言】雙方勢力各指定對方一名場上武將回手牌。(2v2時四人遊戲時，同勢力討論後指定對方勢力一名武將)

【和談】下下張事件卡翻開前，雙方勢力皆無法攻擊戰鬥，但可移動。

【逃避兵役】下下張次事件卡翻開前，雙方勢力徵兵所消耗補給量加倍。

【暴雨】下下張事件卡翻開前，雙方勢力移動戰鬥回合時，所需消耗補給量加倍。

【豐收】雙方勢力立即執行一次補給，不可調度武將。(四人遊戲同勢力玩家可自由分配補給數量)

【援軍】雙方勢力可指定二個區域徵兵，不可同時整備(四人遊戲時時，每位玩家各指定一個區域，同勢力的兩位玩家不可指定同一區域)

【大援軍】每位玩家可立即執行一次徵兵，不可同時整備

【暗殺】雙方勢力各指定對方一名場上武將扣1點血量，但武將不可因此死亡(四人遊戲時，同勢力討論後指定對方勢力一名武將)

**【軍醫】**雙方勢力各指定己方一名場上武將回復1點血量。(四人遊戲時, 同勢力討論後指定己方勢力一名武將)

**【颱風】**下下張事件卡翻開前, 雙方勢力海上部隊無法執行移動戰鬥, 陸上部隊無法移動到海上。

**【調度】**每位玩家可花最多8點補給移動部隊, 但不得戰鬥。

**【瘟疫】**雙方勢力陸上部隊兵力最多為3, 超出3點兵力的部分立刻移除。

**【內鬥】**下下張事件卡翻開前, 雙方勢力無法調度武將。

**【重置卡】**

1. 雙方勢力可選擇是否支付5點補給派出手上一位武將(四人遊戲時, 同勢力討論後派出一名)

2. 取出本卡並重新混洗所有其他事件牌

3. 重置新的事件牌庫(兩人遊戲-8張, 四人遊戲-10張), 本卡須隨機置於新牌庫的最後三張中

4. 新牌庫完成後, 再翻一張事件牌並執行事件, 執行完畢後才進入玩家回合。

遊戲中第三次抽到重置卡時, 僅執行1.後直接進入玩家回合, 回合完畢遊戲結束。