

## TYPE216 ”幻想戦記” α2

### 海法注釈版

#### ○はじめに

このゲームはネットワークで遊ぶことを前提にした、対戦ゲームです。

プレイヤーはいくつかの県を束ねる州侯／将軍としてゲームに参加し、ゲームの舞台である大陸を揺るがす騒乱に参加します。

同じような立場の他のプレイヤーに勝利することがゲームの目的になります。

#### ○どんな戦争か？

戦争には色々な戦争がありますが、このゲームの戦争は、三国志とか日本の戦国時代みたいな兵隊さんが国から出発して、相手の国まで攻め込む感じの戦争です。

戦争の勝敗を決めるのは、以下の要素です。

##### ・送り出す部隊

部隊の人数が多かったり、強い部隊が有利です。

場所による相性もあります（河では水軍が強いでしょう）。

##### ・送り出す道の広さ

道幅が広がったら、沢山の部隊がずらっと並んで進軍できます。

普通の部隊が沢山ある国が、数で押し切ることができますね。

一方、道幅が狭かったら、一度に攻め込める部隊の数は少なくなります。

部隊は少ないけど戦力が高い、少数精鋭の国が、有利になりますね。

##### ・相手までの距離

兵隊を出して相手の国を攻めている時間、というのは、自分の国ががら空きの時間、ということでもあります。

相手の国までの距離が短ければ、すぐに攻め込めるのですが、道が長いと、攻めている間に相手から隙を突かれてしまうかもしれません。

部隊の足の速さもあります。足の速い部隊は、長い道もあっという間に踏破するでしょう。鈍足の部隊だと、戦力は強くても、間に合わないかもしれません。

## ○ゲームの流れ

### ・県を選ぶ

戦いに参加する県を選びます。  
相手も県を選びます。

### ・道を選ぶ

自分と相手の県につながる道が3本あります。ルートA, B, Cと呼びます。

どの道で攻めればいいのでしょうか？

道の種類によってさっき書いたように、道幅の狭さ、相手の国までの長さ、が、あります。  
それらと自分の部隊の能力の相性、また相手の動きを読みながら、えいやっと決めましょう。

### ・戦闘

同じルートを選んだ同士の部隊は激突し、戦闘します。

相手を倒せば、道を進んで、相手の都市まで攻め込めます。都市にいる部隊を倒せば勝利です。

でも、ご用心。道は3本あります。

こっちがルートAで、相手の県に攻め込んでる間に、相手もルートBで、こちらの県に攻め込む、なんてこともあるでしょう。

その時は、先に県を落としたほうが勝ちです。

この時、道の長さ、と、部隊の足の速さ(機動力)が重要な意味を持つわけです。

## ○用語

戦力: 部隊の強さです

機動力: 部隊の移動の速さです

スタック制限: 道の広さです。この数までの部隊を派遣できます。

※参考: スタックとは

複数の部隊を一緒に動かす時、紙でやるボードゲームなどは、駒を重ねて動かします。

そのことから、重ねる＝スタック、といい、スタック制限＝駒を幾つまで重ねていいかの制限、とされます。

ここでは、要するに「道幅の広さ」と思ってもらえればOKです。