

TYPE216 ”幻想戦記” α2

まだ公開前の身内用テスト版として建造 データは7種類 2011/01/01

準公開版 データは21種類 2011/01/08

イントロダクション

そも1県を1000人の兵を編成する地域となす。
数県をもて州となし、その長を州侯となして将軍とする。

＜今も使われる古法＞

○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、お話を作ることに主眼をおいた対戦ゲームです。

対戦ゲームという区分ですが、基本的に引き分けするように出来ています。

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。

○はじめかた 県の獲得

プレイヤーは最初、5つの県を持っている状態でスタートします。

1: 基本となる県から5つを選んでください。そこが貴方の領土になります。

2: 貴方の演じる君主の名前、プロフィール、戦う動機を決めてください。

3: 指定された記録欄にこれらを書き込んでください。

以上で準備は終了しました。

○県のデータ

県は以下の書式からなります。

名前: (貴方が付けてください)

県のタイプ:

県の産出する兵:

ルート:A 道の名前:スタック制限:距離

ルート:B 道の名前:スタック制限:距離

ルート:C 道の名前:スタック制限:距離

スタック制限とは、部隊の同時展開限界数です。

○部隊のデータ

全ての県は部隊を産出し、そこにこそ主たる価値があります。
一つの県は一つの部隊を持ちます。
部隊のデータは以下の通りです。

部隊のデータ:

名前(貴方が付けてください)

タイプ:

戦力

機動力

特殊

部隊の中では特殊なものとして、英雄が居ます。英雄は部隊ではありませんが、データとしては同じ書式です。

特殊は、ルールとして扱います。

特殊の書式は以下の通りです。

使うことが出来るフェイズ:優先順位 X:効果

○ゲームの流れ

このゲームは以下の流れで進行します。

対戦決定フェイズ

地形決定フェイズ

移動投稿フェイズ

戦闘A解決フェイズ

戦闘B解決フェイズ

戦闘C解決フェイズ

戦闘本陣解決フェイズ

対戦結末決定フェイズ

各フェイズでのルールは以下の通りです。

・対戦決定フェイズ

ここでは対戦相手を決め、対戦相手と合議の上で戦いに至った経緯を決めます。

#ゲーム的にはなんの意味もないので、飛ばしてもかまいません。

話し合う時間は10分です。

・地形決定フェイズ

対戦するプレイヤーのうち、より多く県を保有するプレイヤーの十分の1(端数切り捨て)+1カ所の県を対戦するプレイヤーが互いに選び、同時に投稿します。(三〇秒以内での誤差はOKとします。それ以上はやり直しです)

この選んだ県同士のA、B、Cルートがそれぞれくっついて、実際の進軍ルートになります。

考えて良い時間は3分です。

・移動投稿フェイズ

まず、特殊の効果を適用してください。

優先順位の高い順に処理していきます。優先度が同じ場合、年上のプレイヤーから解決します。同一プレイヤーが複数の優先順位をもって居る場合はそのプレイヤーの任意の順番で解決出来るものとします。

A, B, Cルートに部隊を好きに割り振って、派遣します。(派遣しないで本陣の守りとする事も出来ます。その場合はDと書いてください)

どの部隊をABCに派遣するか、選択して同時に投稿します。(三〇秒以内での誤差はOKとします。それ以上はやり直しです)

考えてよい時間は10分です。

スタック制限を超えて、そのルートに部隊を配置することはできません。(違反の場合、対戦相手が任意で制限範囲まで部隊を取り除きます) スタック制限の数字より小さい部隊数にしてください。スタック制限はより低い方にあわせます。

・移動処理フェイズ

まず、特殊の効果を適用してください。

優先順位の高い順に処理していきます。優先度が同じ場合、年上のプレイヤーから解決します。同一プレイヤーが複数の優先順位をもって居る場合はそのプレイヤーの任意の順番で解決出来るものとします。

各進軍ルートごとに、派遣された部隊の進む機動力の一番遅い物を使います。

互いに1日ごとに機動力分、距離を消化します。互いに交差する時に、戦闘が開始されます。この日数は必ず記録しておいてください。

・戦闘A解決フェイズ

戦闘解決フェイズはABCともに同じです。B, Cの時はAの部分を適宜読み替えてください。

まず、両軍は特殊を使います。

優先順位の高い順に処理していきます。優先度が同じ場合、年上のプレイヤーから解決します。同一プレイヤーが複数の優先順位をもって居る場合はそのプレイヤーの任意の順番で解決出来るものとします。

特殊が全て処理終わったら、Aルートに派遣された部隊の戦力を合計してください。

合計したら、プレイヤー同士の戦力を比較して、整数の比を求めてください。
端数は四捨五入とします。8:5は2:1として扱います。

以下の表を参照し、年若いプレイヤーが比の左側(攻撃側)として、サイコロを一個ふり、戦闘の結果を求めてください。

戦力比(CRT)

出目/比	1:5	1:4	1:3	1:2	1:1	2:1	3:1	4:1	5:1
1	XX	XX	XX	X	X	△	△	○	
2	XX	XX	XX	X	X	△	△	○	○
3	XX	XX	X	X	△	△	○	○	○○
4	XX	X	X	△	△	○	○	○○	○○
5	X	X	△	△	○	○	○○	○○	○○
6	X	△	△	○	○	○○	○○	○○	○○

注意:1:6以下は1:5を使用する。6:1以上は5:1を使用する。

縦列が戦力比

横行がダイスの出目。 / 左側が攻撃側の損害、右側が防御側の損害

XX 全滅/無傷

X 全滅/戦力半減

△ 戦力半減/戦力半減

○ 戦力半減/全滅

○○ 無傷/全滅

戦闘で勝ったら、そのルートを押さえたことになります。引き分けの場合、このルートの部隊は敵味方本陣にはいけません。

戦力半減では部隊の戦力は以後ゲーム終了まで半分になります。

(対戦相手がいない場合、不戦勝になります。移動出来ないなどで戦闘にならない場合、引き分けです)

・戦闘B解決フェイズ

戦闘解決フェイズはABCともに同じです。B, Cの時はAの部分を適宜読み替えてください。

・戦闘C解決フェイズ

戦闘解決フェイズはABCともに同じです。B, Cの時はAの部分を適宜読み替えてください。

・戦闘本陣解決フェイズ

ここではA, B, Cのルートで押さえた部隊がそのまま、相手の本陣に攻め込みます。
基本的には、他の戦闘解決フェイズと同じですが、以下が異なります。

- 1: 戦闘結果を引き継いで行います。ABCで勝った側は合流して戦闘を行うことができます。(合流しないことも出来ます) 先についた方からおいついて合流するまでの、合流にかかる日数を計算してください。
- 2: この戦いで相手の本陣との戦闘に勝利した方を勝者になります。(両者本陣に勝利した場合は日数が少ない方が勝利、同じ日数なら引き分け、両者勝てない場合は引き分け)
- 3: 本陣での戦闘では地形はありません。

「本陣で勝利する」というのは「本陣での判定結果が○もしくは○○である」ことを言います。(本陣での判定結果が△の場合は引き分けになります)

1度戦闘本陣解決フェイズまで終了したら、それで戦闘は終わりです。対戦結末決定フェイズに進んでください。

・対戦結末決定フェイズ

ここでは対戦結果を決め、対戦相手と合議の上でその結末を決めます。

ゲーム的にはなんの意味もないので、飛ばしてもかまいません。
話し合う時間は10分です。

ゲームの結果が出たら、以下のルールで県を増やしてください。

- 1: 負けたプレイヤーは地形決定フェイズで指定した県を失います。そして逃げ出す先を決めます。東西南北です。
東に逃げたら A海、B河、C平地 西に逃げたら、A砂漠、B遺跡、C平地 北に逃げたら A山脈、B平地、C北の平原 南に逃げたら、A山地、B森、C密林いずれかが手に入ります。(六面体サイコロをふって、1, 2ならA、3, 4ならB、5, 6ならCを得ます。)
- 2: 勝ったプレイヤーは負けたプレイヤーが地形決定フェイズで指定した県を得ます。これに加えて都市、農地、開拓村、いずれか1つを得ます。(六面体サイコロをふって、1, 2なら都市、3, 4なら農地、5, 6なら開拓村を得ます。)
- 3: 引き分けたら、それぞれのプレイヤーは城塞1つを得ます。
- 4: もし、英雄を一つも持っていないのであれば、追加セット1から英雄を産出する県を一つ得ます。

○大会とそのレギュレーションについて

TYPE216 ”幻想戦記” α2を使った大会が、行われる場合、その都度、レギュレーション(使用する県など)が発表されますので、それに従ってください。

○勝敗をつけるためのルール(オプションルール)

このゲームはデザインコンセプトとして引き分けが多いようにしてありますが、白黒ははっきりしたほうが面白いと思われる人もいるかもしれませんので、このルールをつけておきます。
お好みで採用してください。

ルール: 戦闘解決時、ダイスを三回ふって、それぞれ結果を適用します。戦力半減は戦力25%減にしてください。

例: (攻撃側) 戦力9の部隊と8の部隊が対戦します。ダイスを三回振って勝負を決めます。最初の出目は4。戦力は互いに25%減少して7と6になります。続いてダイスをふります。2でした。攻撃側は全滅し、戦力6の防御側は戦力25%減の5として残ります。計算上で出る端数は全て四捨五入します。

○ペアマッチルール(オプションルール)

このルールはお好みで採用してください。

連合を組んで、2陣営に分かれれば、このゲームは複数プレイヤーで遊ぶこともできます。
連合している場合、作戦は連合しているプレイヤーの協議の上で動いてください。