

Simulation Game & Column

# Si-phon Game Club

別冊



# 信玄上洛

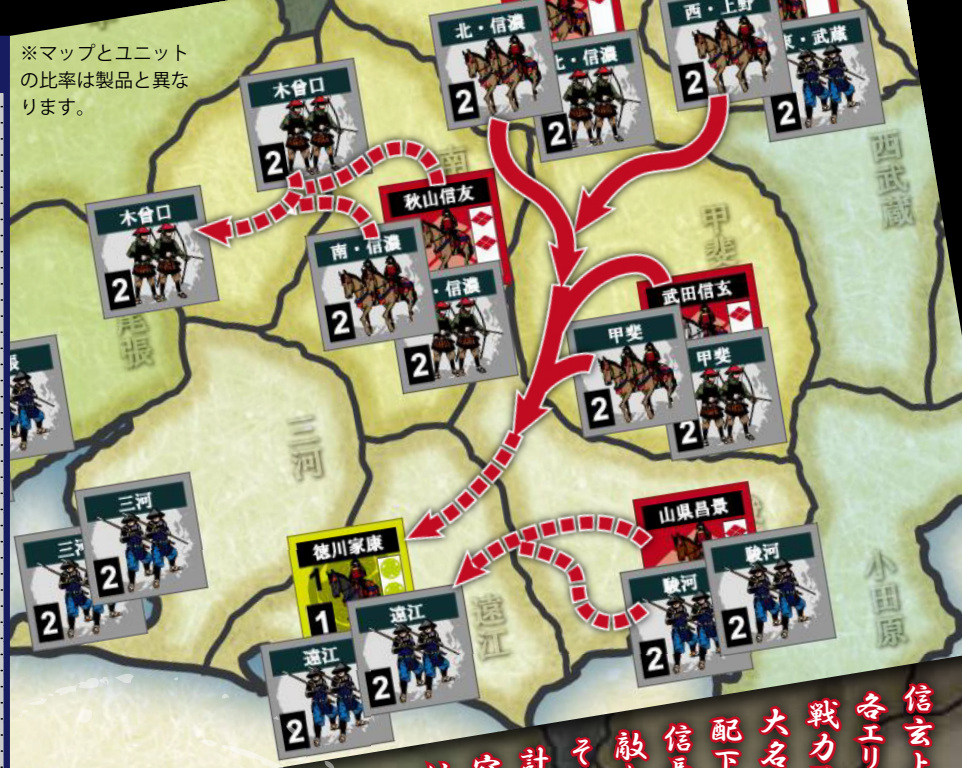
～ 武田の御旗を打ち立てよ～

発売記念号



ターン (1ターン2ヶ月・6ターン1年)

※マップとユニット  
の比率は製品と異な  
ります。



それでは信玄上洛のシステムと  
世界観のご紹介を続けよう。

## 1.生産フェイズ ..... 3

- 1)ターンマーカー移動
- 2)武将ユニット追加 (エリア増加時)
- 3)武将ユニット除外 (エリア減少時)
- 4)戦力ユニットの生産・補充

## 2.移動フェイズ ..... 5

- 1)各地の参戦判定
- 2)各地の退却判定
- 3)ユニットの移動
- 4)追撃戦
  - 4-a追撃戦の判定
  - 4-b追撃/殿軍武将の確定
  - 4-c戦果判定

## 3.合戦フェイズ ..... 7

- 1)防御側攻撃 鉄砲/山岳/僧兵
- 2)攻撃側攻撃 騎馬/長槍/山岳/鉄砲
- 3)防御側反撃 騎馬/長槍/鉄砲
- 4)敗走判定

瀬田を渡り、山科を超え、京の都へ上洛せよ！

の戦略を以って

信玄上洛はソリティアゲームである。  
各エリアには在地武士団が存在し  
戦力ユニットとして登場している。  
大名は彼等を掌握して戦力とし  
配下の武将と共に各地を転戦する。  
信長も浅井や朝倉・一向宗と戦う。  
敵を攻略する順序とそのタイミング。  
そうした戦略を練り作戦を組み込む。  
計画を狂わすアクシデントも発生する。  
突発的な問題へ悩み苦しむ楽しさを  
ソリティア戦国史で体験してみないか？



## 生産フェイズ

生産ターンで行なう事は、各エリアの支配権の確定と、それに伴う武将ユニットの登場と退場。そして戦力ユニットの補充と生産である。

各エリアに所属する戦力ユニットは、在地の武士団を表現している。多くのエリアには2ユニットが属し、1ユニットのエリアも存在する。当面の目標は各エリアを制圧し、掌握していく事である。

## エリアの制圧と掌握

この「制圧」とは、エリア内の敵ユニットを除去する事である。通常、制圧と同時に掌握するゲームが多い。

ない事を意味する。

つまりエリアの掌握とは在地武士団の掌握を意味し、完全に掌握するには、制圧後、ある程度の時間が必要で、小規模のエリアを掌握しても、転戦できる戦力とはならない。

## 武将の登場と退場

地名	戦力ユニット	武将	上杉	武蔵
甲斐				
北信濃				
南信濃				
木曾口				
越前				
富山				
三河				
尾張				

排除されたユニットは除外ユニットのマスへ

生産が成功すると勢力のマスへ翌ターンマップへ移動

だがこのゲームは少し異なる。

制圧すると、排除している戦力ユニットを生産できる権利を得る。生産とは再軍備を意味する。

完全な「掌握」とは、そのエリア



各勢力は大名・武将を登場させる事ができる。制圧しているエリアの増減によって、武将の数も増減する。ただしその上限は、シナリオで登場する武将ユニットの数となる。武将が足りないエリアは、武将ユニットの裏にある家紋マーカーを配置する。

家紋マーカーのエリアは、能力値0の無名武将がいると考える。表になる事で、歴史の表舞台に登場する。またエリア数の減少で除去した武将は、後で再び登場可能だ。また移動フェイズの途中で、自由に配置交換も可能である。

大名と武将ユニットには、戦闘で戦力ユニットを指揮できる値、指揮下の戦力ユニットへ加算する数値、

所属の全戦力ユニットを生産している事を指す。全ユニットを生産できていない限り、自由に展開できないからだ。

ここで何故「制圧」「掌握」と、表現を分けているか説明しよう。

ルールにより、エリアに属する戦力1ユニットは、必ずそのエリアに残さなければならない。つまり戦力を2ユニット持つエリアは、2ユニットの生産に成功しないと、他エリアへ転戦できる戦力を生み出せない。また飛騨や伊賀、京など1戦力しか持たないエリアの戦力は、転戦でき

更に生産に加算する値、その三つが書き込まれている。

この能力を頭に入れ、作戦を組み立てて行く事となる。

## 戦力ユニットの補充と生産

合戦での消耗ハステッププラスは、戦意・戦力の離散と考える。

ここでの「補充」は、合戦で半壊した戦力ユニットを回復させる行為である。補充という名称ではあるが、兵の補充と共に、在地武士団の信用回復でもある。

その延長が「生産」である。補充より成功確率が低いのは、信用回復の差である。生産成功時、2ステップの回復を得るからだ。ステップの合計がエリアの掌握度と考える。



# 移動フェイズ

移動フェイズで行なう事は、諸判定とユニットの移動である。判定の多くはソリティアシステムである為、発生する処理である。判定結果は確率の下、予測が可能である。各勢力の行動を予測しながら、作戦を進める事となるだろう。

## 各地の参戦判定

各地の「参戦判定」は互いの戦力比より算出する。判定地点の場所と順位は、シナリオで定められる。

当然、戦力比が大きいほど、判定が発生しやすい。同時に、確実に発生しない戦力比も存在する。敵の参

戦を防ぐ為に必要な戦力を割くか、危険を冒してでも別のエリアを攻めるか、その判断が必要だ。



キャンペーンシナリオの序盤は激しい動きがあるエリア

## 各地の退却判定

各地の「退却判定」は、交戦中のエリアから退却するか、踏みとどま

るかを判定する。戦力ユニットとして率いられてきた、在地武士団の厭戦気分なども表現している。

攻撃側の退却確率が高いのはこの為である。先の見えない戦いに、在地武士団は何ヶ月も付き合ってはくれない。

またこのルールは、寡兵で敵のエリアへ侵入し、何時までも敵の足止めを行なう事を阻止する意味もある。

## ユニットの移動

ユニットの「移動」は、諸判定の結果や目的への準備として、エリアからエリアへユニットを動かす行為

である。自勢力エリア内は自由に移動でき、敵エリアへはひとつだけ進める。

各ユニットには、目的に応じた移動を行なわせる事となる。移動の目的は、およそ、次の様になるだろう。

- 退却…判定により退却
- 補充…補充の為に帰還
- 侵攻…目的国へ侵入
- 援軍…交戦国へ増派
- 集結…侵攻や援軍準備
- 防衛…参戦確率の操作
- 防御…拠点へ移動

## 追撃戦の発生と処理

退却に仕掛ける「追撃戦」は、移動処理の一環と見なしている。戦闘の一環ではない。よって別の敵の侵

入を受けた場合は、そのまま合戦へ参加できる。

まず退却する敵軍へ「追撃判定」が発生する。退却判定で退却する場合と、自らの意思で退却する場合、この時に追撃判定を行なう。

追撃が確定すると、追撃側の武将と殿軍側の担当武将を確定する。それからサイコロを一回振って、双方に結果を適用する。

退却時は、戦力ユニットである在地武士団の士気が低いと考えている。その為、追加被害が出やすい形とした。被害を受けると信用度も下がり、掌握度も低下する。低下した信用度を上げるには、時間が必要という考



これより不意な合戦が増えると、時間を浪費するシステムとしている。敵のエリアを奪い取るには、計画性が必要なのだ。



## 合戦フェイズ

合戦処理はシンプルである。まず防御側の一部が先制攻撃し、侵攻側が攻撃。そして防御側の残りが反撃する。被害はそのつど適用する。

侵攻側の被害が大きいと、敗走して追加被害が発生する場合がある。また二次移動が可能な場合もある。

## 防御側優位の合戦処理

合戦は防御側有利である事が多い為、侵攻側はより多くの戦力で攻める必要がある。寡兵で攻めても、敗走させられたり、退却判定から追撃を受ける可能性がある事で、陽動作戦のリスクは大きい。

## 合戦フェイズ

## 1) 防御側攻撃

鉄砲/山岳/僧兵

## 2) 攻撃側攻撃

騎馬/長槍/山岳/鉄砲

## 3) 防御側反撃

騎馬/長槍/鉄砲

## 4) 敗走判定



鉄砲隊はエリアの守護神となる

## 合戦後の敗走判定

移動フェイズの退却判定と異なり、合戦結果によって敗走する可能性を

判定する。  
この「敗走判定」は、侵攻側が受けた被害が大きい場合に、軍の維持が保たれずに敗走してしまう現象を表現している。ここで大名の信用度が低下し、掌握度も下がると見なし、追加の被害を受ける。  
追加被害の処理まで含んでいる為、ここでは追撃判定を行なわない。

## 大名・武将の後退と二次移動

信玄上洛の戦力ユニットは、後退でステップロスを受けない。但し大名と武将ユニットは、後退する事でステップロスを吸収できる。

在地武士団を意味する「戦力ユニット」

「ト」は、自分の土地を捨ててまで、大名に付き従わない事を表現している。これは防御側が後退する事で、戦力を保持して回る戦術を阻止している。侵攻側であれば、退却時の追撃や、敗走時の追加被害が、武士団

の掌握度に連携していると考える。

また「大名・武将ユニット」は、戦力ではない為、後退する事でステップロスを吸収できるとした。それ以上の被害を受けると討ち死し、以後登場できない。

騎馬隊で行なえる「二次移動」は、

コマを進めるだけの処理である。二次戦闘は起こらない。進入を受けた相手エリアは、そのターン内に交戦状態となる。よって生産活動が止まると共に、翌ターンの敵援軍は隣接エリアからのみとなる。それ以上の援軍は一ターン遅れる。

## ① 防御側の先制攻撃



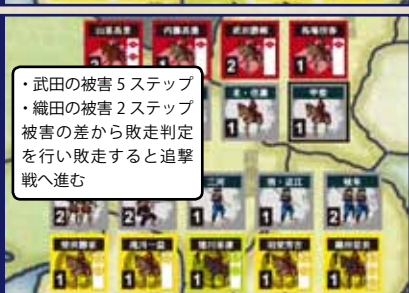
## ② 侵攻側の攻撃



## ③ 防御側の反撃



## ④ 敗走判定



・武田の被害5ステップ  
・織田の被害2ステップ  
被害の差から敗走判定を行い敗走すると追撃戦へ進む



# 基本戦略と作戦、そして戦術

ここまでのシークエンスを繰り返す事で、ゲームは進行する。チュートリアル「西上作戦」「長篠合戦」をプレイし、ゲームシステムが身に付いた次には、戦略ゲームとしてのキャンペーンシナリオが待っている。



## 基本戦略を練る

アナログゲームのセットアップ作業は苦痛だが、その後のマップを眺める瞬間が、一番楽しいひと時となる。

セットアップ後のマップを眺めて、どの勢力（若しくはエリア）を、どの順番で片付けて行こうかと考える事だろう。面白い事にシミュレーションゲームとは、同じ戦力を率いていても、倒す順番が違うだけでプレイ内容が大きく変わる。

それが分かっている手慣れたベテランゲーマーであれば、どの順が有

利なのかを、頭の中でシミュレートするだろうが、そうでない場合、何から手を付けたらよいか分からず、ゲームの進行に戸惑う点が、シミュレーションゲームの難点と言える。

解説書の中では、史実に沿った動きを定石策、もう少し効率的なものを上策、取る事に疑問的なものを鬼畜策、微妙なものを下策、として参考までに提示している。

ゲームの設定は、なるべく史実に近づけているので、定石策から入るとそれなりの動きができるだろう。もちろんベテランゲーマーであれば、

最初から独自の戦略で展開していく方も多い。

その後、幾度かプレイしていくと、どうしても取ってみたい行動が発生する。悪い展開に陥ると予測できても、ゲームなので試みたい。そうしたプレイの広がりを感じて欲しかったので、鬼畜策など入れてみた。

## 作戦を戦略へ組み込む

ユーザーの基本戦略が決定したなら、その戦略を進める上で必要となる作戦行動を、積み上げて計画していく事となる。

例えば武田でスタートし北条を攻める。この時、どの部隊をどれだけ投入するか、それは何時か等を計算する。次に、攻めた時の被害と回復

期間を計算し、追加の戦力が必要か、侵攻作戦は何時まで続けるか等を想定する必要がある。

成功した場合、頓挫した場合、失敗に終わった場合なども想定し、対策を考えておく。このサイクルを繰り返す事が、苦痛であるか楽しさであるかが、趣味に出来るか出来ないかの差となる。

失敗したらリセットしてやり直しではなく、できれば失敗の中から這い上がる楽しさを感じて欲しい。

## こまかい戦術など

ルールには必ず発生する「法則」と、可能性を含む「判定」とがある。これらを逆算して行動する事が、展開の優位性へ転嫁するだろう。

## ◆侵攻戦力ユニットの選別

同じ兵科のエリアでは迷う余地はないが、複数兵科を持っているエリアでは、どちらを残し転戦させるか迷うだろう。基本的に攻める場合、山岳・鉄砲隊を率いるメリットは無い。これらは防御時に有利なので、特に敵と接している場合は、国もとに残すべきである。だが騎馬を率いると二次移動が可能となる反面、被害からの回復率が低い。

## ◆侵攻戦力の入れ替え

味方エリアの移動制限はないので、騎馬を率いて戦い、損害を受けると後退して回復、が基本路線となる。この間も投入戦力が必要なら、国もとの戦力と交代させる。敵の参戦判



# シナリオ紹介

信玄上洛には五本のシナリオを収録している。全てシナリオには意図があり、戦国とゲームへの興味を増していける様に工夫した。

## ①西上作戦 OPERATION MARCH

信玄の上洛作戦を扱ったチュートリアルシナリオである。アナログとしては、シークエンスが特殊であると認識していた為、参戦判定・退却判定・敗走判定を省力した形としている。

## ②長篠合戦 BATTLE FOR NAGASHINO

勝頼が大敗した合戦を用いて、ちょっと特殊な合戦システムを習得するシナリオとした。移動・合戦フェイズに分散している一連のシステムを、ここでチュートリアルする。

## ③信玄上洛 GOAL OF THE WAR

信玄が目指した上洛戦とは、どういう流れで発生したものか。これを体験できるシナリオである。前年の北条との戦いからスタートする。四面楚歌の中で、そこから打開する戦略を試せるものとした。タイトル通り、信玄視点でのゲーム展開を体験する。

## ④御旗楯無 AGENT KATSUYORI

上洛戦発動後の武田家を、勝頼視点で運営するシナリオとした。よって設定ターン数も、少し長めとしている。信玄での上洛は時間的に無理である。跡を継ぐ勝頼で、どうした戦略が有効かを体験して欲しい。ここでは基本戦略のみならず、突発的なアクシデントに対処する作戦も必要となる。また信勝に引き継がせ、勝頼はその陣代プレイというオプションも用意した。

## ⑤上洛でござる ROAD TO SHOGUN

今川義元の上洛戦を以って、自作シナリオの始めとした。一応、伊勢湾エリアの掌握という真面目な内容だ。伊勢湾エリアを制圧し掌握するまでに、どれほどの時間が必要か、といった事を体験して欲しい。またオプションにて、京まで進めるものを用意した。これは最初から大きいシナリオを作ろうとして挫折するより、小さいシナリオから拡大させていって欲しいという思いからの収録である。

定の基準は、ステップ数ではなくユニット数である点も活用しよう。

### ◆参戦確率の活用

参戦判定は、防御側の戦力ユニット数と大名・武将ユニット数の合計と、侵攻側の戦力ユニット数との比率にて判定する。また一定の比率に抑えらる、参戦判定が全く発生しない法則ともなる。後顧の憂いなく進撃できる事が望ましいが、時にはリスクが発生しても、別エリアの制圧を急ぐ事もある。その判断の切り替えが重要である。

### ◆敵の退却後は攻めるチャンス

敵が交戦エリアから退却した場合、被害を受けている場合が多い。この

時が攻めるチャンスである。特に織田は次第に強大化していく為、こうした戦術も重要で、浅井・朝倉や長島を攻めて被害が出た直後の侵攻を目指すか、侵攻中に徳川領を制圧してしまいか、そうした有利な展開に持ち込める時期を見定めよう。

### 自作シナリオの展開

収録シナリオ③④は、織田信長が比叡山・延暦寺を焼討ちした後からとした。もし信長プレイのシナリオを作成するならば、焼討ち前からの設定にすると楽しめるだろう。

また、収録シナリオ④が信長の長島攻略後ではないのは、この間の勝頼の行動へ自由を与える為である。難解なシナリオを作るのは簡単であ

るが、信玄視点と勝頼視点のシナリオとしているのは、信玄で上洛を目指すものと、勝頼で武田を取りまとめ信長との決戦を目指すという、違った視点でプレイする事を目的としていたからである。

よって各収録シナリオにおいて、被っている時期が多いものの、違った楽しみ方ができる様に工夫した。シナリオ名が年号でない事も、その年に合わせてプロットしました的なチープさを、ここで出したくなかったからである。

収録のシナリオは、ステップアップ形式であると共に、個別の目的を持っていて。シナリオを自作されるのであれば、そうした拘りを持って欲しい、という願いでもある。



# 制作備忘録

今般、始めてアナログゲームを制作し、デジタルへ転用する事となった。デジタル移植を目的としたアナログゲーム制作という、これまで聞いた事がない企画である。そこでソリティアシステムを採用した。

## シークエンスの攻防

制作の過程で「難易度」という、アナログゲームに多い表現を、どのレベルに設定するか悩んだ。対戦ゲームであれば、シークエンスはもっと単純であるべき事がわかっていったからである。

だがアナログゲーム業界も、年々、

く、エリア数が多い事は苦痛である場合も多い。もちろん、そこでの楽しみ方もあるが、今回の路線ではなかった。

そしてマップ領域が限定される事は、チープ感へも繋がりが易いが、それはシステム次第でクリアできる問題、というのが信条である。そこで今回は戦略を練る楽しみ、という所へシフトした世界観を作る事となる。

## 今後のフォロー

第二版ルールブック（注）等の電子版公開を、今回試験的に行なった。加えてeBook版も制作した。例会などへ行っても、ルールブックへの書き込みは多い。またルールブック等を電子化して、小型の電子媒体へ収納

平均年齢がひとつ上がっていくという話もある。つまりベテランゲーマーしか残っていない訳で、その中から更にソリティアへ手を出すとなると、相当にコアなゲーマーしか興味をもってもらえない、という予測もあった。そこで作業量を減らす代わりに、シークエンスを特殊にし、戦国の世界観を最大限引き出し表現しようとした。

諸判定が幾らかある上に、移動フェイズの中に戦闘要素が入っていたり、合戦フェイズの中にも移動要素が存在する。ちょっと複雑に感じるかも

し、プレイされている方もいる。そして自身もかつて、ページの一部を紛失して困った経験もあったので、ユーザーへ対するルールブック公開へ踏み切った。

追加シナリオに関しては、順次公開していきたいと思う。どれほど出せるかわからないが、信玄以外のシナリオも公開していきたい。

## デジタルアプリ版への挑戦

デジタルボードゲームへの挑戦がこの作品の原点である。ボードゲームは、アナログだけの世界ではないと感じているからだ。

弊社もゲーム事業での展開を開始して、結構な時間が経ってきた。最初に採用したスタッフも成長し、重

しれない。だがこれは、あえて試してみたシステムなのである。

これまで展開してきたゲームは趣味の間口として設計したものばかりだったので、そろそろ中難易度以上のものから、ユーザー層を広げて行きたいと思いついたからだ。

## 切り取られた時間と空間

マップの領域は関東から京までとした。デジタル的な観点だと、マップの広さが大きさ、というイメージづくで売られる製品が多い。だがこれには、壮大だから楽しめるか、という疑問を持っている。マップが広

要な戦力となっており、このスタッフを用いて挑戦をしてみようという時期に差し掛かった。

残念ながら、これまで続けてきたPCゲームは、Windowsの迷走と共に廃れてしまった。だがタブレットという、新たな市場が生まれているので、こちらで挑戦する事とした。

直接手で操作するという、アナログに近い感覚を持つこのシリーズへ、今後も期待して頂きたい。

（注）第二版ルールブック

初版解説書へ誤植が多かった為、2012年1月9日より、第二版ルールブックと解説書を配付しています。初版をお持ちの方はユーザー登録時にお申し付け下さい。

<http://si-phon.com/support/>



企画・制作  
Si-phon 編集部

編集  
谷村勝一郎

デザイン  
福島寿里

イメージ画像  
板倉宗春

無断複製を禁ず

**好評発売中!**

価格 **5,880** 円(税込)

JAN コード: 4560326385008

品番: SIPH-5008



Si-phonBoardGame公式サイト <http://si-phon.jp/board/>

© 2011-2012 Si-phon